

AION[®]

FREE-TO-PLAY

Mise à jour 4.71v : La Grande Invasion



SOMMAIRE

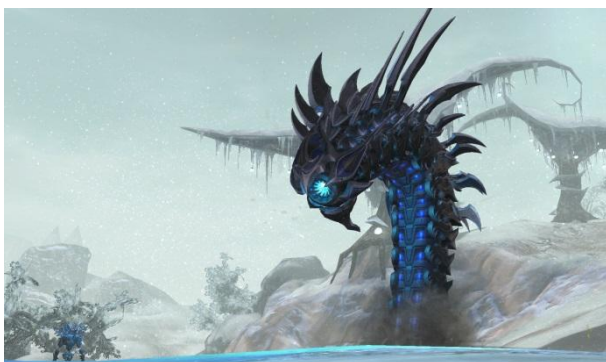
L'Invasion de Beritra	3
Nouveaux territoires.....	4
Kaldor	4
Akaron	4
Pangée.....	6
La première bataille pour la Pangée	7
Lieu de l'ascension d'Antriksha.....	8
PvP	8
Bataille de forteresse	8
Combat de garnison.....	12
Instances.....	13
Nouvelles instances.....	13
Laboratoire de recherches de Baruna	13
Ruhnatorium.....	13
Mode héroïque : Ruhnadium et Tour de garde ruhn	14
Modifications des instances existantes.....	15
Points d'honneur	16
Compétences.....	16
Quêtes.....	18
Nouvelles quêtes	18
Modifications des quêtes existantes.....	21
Objets.....	23
Familiers	28
Personnages	28
IU.....	29
PNJ	32
Environnement.....	33

L'Invasion de Beritra

Après avoir recueilli des informations sur l'Id et l'Hypérion à Katalam, Beritra a étudié d'énormes armes automatiques utilisées avec l'Id. Il a trouvé des croquis ainsi que des pièces de ces anciennes armes ruhns, qui lui ont été très utiles. Beritra a mis en œuvre la technologie nouvellement acquise pour créer d'abord le Dainatum, puis toute une armée d'armes automatiques. Grâce à des générateurs d'invasion, il a ouvert des portails qui lui ont permis d'attaquer Balauréa ainsi que les Abysses avec son armée. L'objectif de Beritra était de conquérir tout Atréa.



- C'est au travers de portails qui apparaissent désormais à Atréa que Beritra surgit dans ce monde avec de puissantes armes automatiques.
 - En consultant les repères sur la carte, vous pouvez voir les lieux dans lesquels les armes automatiques peuvent apparaître.
 - Les monstres apparaissent certains jours dans certaines régions entre 18 et 22 heures.
 - Le 11 de chaque mois, les monstres apparaissent dans toutes les régions prévues en même temps à 21 heures.
 - Après avoir vaincu l'arme automatique de Beritra, les joueurs participants reçoivent leurs récompenses selon leur contribution/points de contribution.
 - Même si un autre joueur recueille la récompense, la récompense peut être mise en jeu indépendamment du classement.



Nouveaux territoires

Kaldor

Dans sa quête de l'Id, le premier Seigneur dragon Fregion a effectué un long périple vers Kaldor, qui faisait autrefois partie du territoire souverain ruhn et où l'on trouve encore l'une des forteresses de ce peuple. Lorsque Fregion a fait son entrée, le Commandant Anoha a fait exploser l'Id stocké dans le sous-sol sans autre forme de procès. L'explosion était si forte que de nombreuses régions ont été touchées. Fregion a été blessé et le peuple ruhn a disparu. L'eau a coulé sous les ponts depuis cette époque, mais Kaldor reste un lieu de dévastation, du fait de l'explosion d'Id ainsi que de la flamme de Fregion blessé.



- Pour se rendre à Kaldor, il faut utiliser le téléporteur de la Région nord de Katalam ou d'Akaron.

Position		PNJ
Région nord de Katalam	Exploitation de Rubinierk	Popuruerk <Téléporteur de la société>
	Exploitation de Saphiruerk	Taruerk <Téléporteur de la société>
Akaron	Base d'opérations Nord	Corridor d'offensive
	Base d'opérations Sud	
	Base centrale	

Akaron

Akaron se situe entre Inggison et Gelkmaros. C'était la terre natale de Tiamat, avant qu'il ne s'élève au rang de Seigneur des Balaurs. Le territoire a été bouclé par une barrière, ensuite levée à la mort de Tiamat. Beritra a dépêché des troupes à Akaron pour occuper les lieux. De même, les Asmodiens et les Élyséens ont saisi leur chance et envoyé leurs meilleurs Daevas à sa conquête.



- Pour se rendre à Akaron, il faut utiliser le téléporteur d'Inggison/Gelkmaros ou de la Région nord de Katalam.

Position		PNJ
Région nord de Katalam	Tour de la lumière reconstruite	Téléporteur
	Temple ruhn	
Inggison	Temple de l'Ancien dragon Autel de l'avidité	Téléporteur de Balauréa
Gelkmaros	Temple Pourpre Tour de Vorgaltem	

- Deux nouvelles factions PNJ ont été ajoutées à Akaron :

Chapir	Popoku
	

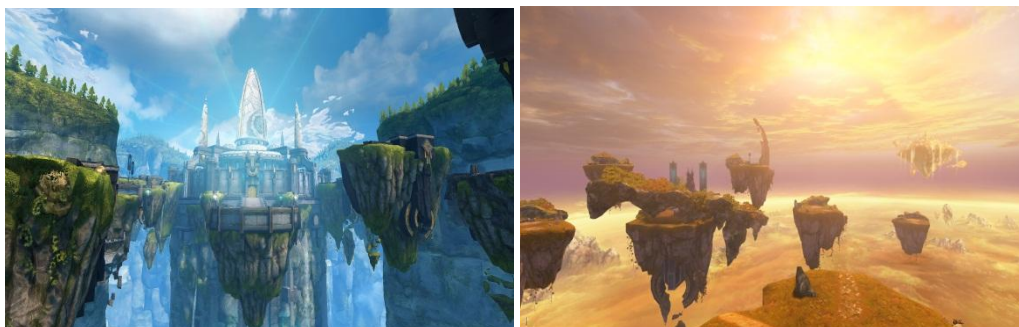
- Certains jours, un combat d'agents se déroule à 23 heures à Akaron.
 - Les agents Mastarius ayant fait son ascension (Asmodiens) et Veille ayant fait son ascension (Élyséens) prennent départ en un point donné et s'avancent l'un vers l'autre.
 - Les joueurs de vos factions vous soutiennent dans la bataille.
 - La faction victorieuse des agents ennemis occupe automatiquement la Base centrale.



Pangée

La Pangée était le territoire ruhn à Balauréa. L'Idgel a longtemps pénétré le sol de la Pangée, le rendant poreux. Une explosion d'Id a déchiré la terre et l'a déplacée dans une autre dimension. Imprégnés d'éther, les différents fragments ont pu flotter et voyager jusqu'à leur emplacement actuel.

- **Remarque :** le nouveau territoire de la Pangée a été ajouté au jeu. Toutefois, ce territoire sera d'abord testé dans le cadre d'un test bêta en direct puis ajouté comme contenu standard à l'occasion d'une mise à jour subséquente. Il est donc possible que certains contenus soient encore modifiés.



- La bataille pour la Pangée se déroule tous les samedis à 20 heures.
- Les entrées se situent à l'Académie de Kaisinel (Temple de l'honneur, pour les Élyséens) et au Prieuré de Marchutan (Temple de la gloire, pour les Asmodiens).
- Elles s'ouvrent durant 10 minutes ou tant qu'il y a des places libres.
- Seuls 100 personnages par faction et par serveur peuvent participer à la bataille. Voici la répartition.

Candidature via PNJ	Condition	Nombre
Corridor d'offensive (Gouverneur)	Gouverneur du serveur en question	1
Corridor d'offensive (top 100)	À partir de la 100 ^e place au classement sur le serveur en question.	49
Corridor d'offensive (officiers et supérieurs)	À partir de l'Officier une étoile du serveur en question	50

- La Pangée est subdivisée en 4 régions comportant chacune 4 Dépôts.
 - La répartition sur les serveurs/dans les factions participants dans les Dépôts se fait de manière aléatoire, de sorte que l'on ne sait qui est l'ennemi qu'une fois que l'on pénètre la Pangée.
 - Les combats se déroulent 1VS1 et sont également possibles contre votre propre faction.
- En gagnant le combat pour la Pangée, vous pouvez conquérir la forteresse centrale et obtenir des récompenses.
- En parvenant à la conquête de la forteresse ou à la défense de la forteresse, 100 joueurs reçoivent la 1^{re} place et des points d'honneur.

La première bataille pour la Pangée

- Le premier combat pour la Pangée se déroulera **le 26/03/2015 à 16 heures**.
- À l'occasion du premier événement de la Pangée, les combinaisons de serveurs/factions suivantes s'affronteront.

Pangée serveur 1

Calindi élyséen	Balder élyséen	Perento élyséen	Anuhart élyséen
Calindi asmodien	Balder asmodien	Perento asmodien	Anuhart asmodien
Vehalla élyséen	Telemachus élyséen	Zubaba élyséen	Spatalos élyséen
Vehalla asmodien	Telemachus asmodien	Zubaba asmodien	Spatalos asmodien

Pangée serveur 2

Nexu élyséen	Kromede élyséen	Alquima élyséen	Thor élyséen
Nexus asmodien	Kromede asmodien	Alquima asmodien	Thor asmodien
Curatus élyséen	Suthran élyséen	Barus élyséen	Urtem élyséen
Curatus asmodien	Suthran asmodien	Barus asmodien	Urtem asmodien

Lieu de l'ascension d'Antriksha

L'armée de Beritra a découvert ce lieu en pénétrant la Pangée à travers un portail. Le Commandant Antriksha a détecté une énergie d'Id puissante qui s'était longuement accumulée. Il l'a utilisée à son avantage et a commencé l'ascension. Beritra a dépêché des forces armées pour protéger Antriksha et en observation. Le plan était de le mettre en sécurité afin de ne pas menacer l'ascension.

La faction qui remporte la victoire de la forteresse de la Pangée obtient la possibilité de mener d'autres combats dans le Lieu de l'ascension d'Antriksha.

- **Remarque :** le Lieu de l'ascension d'Antriksha ne fera tout d'abord pas partie du contenu normal du jeu et sera ajouté dans une mise à jour ultérieure.
- **Cette partie est fournie uniquement à titre informatif au sujet du Lieu de l'ascension d'Antriksha.** Nous vous informerons séparément de la date à laquelle ce contenu sera jouable.



Répartition	Condition de participation
Niveau	Niveau 65
Condition	Partez à la conquête de la forteresse de la Pangée pour décrocher le titre de Conquérant de la Pangée. Les personnages qui portent ce titre peuvent pénétrer le Lieu de l'ascension d'Antriksha.
Nombre	100 joueurs par faction (400 au total)
Entrée	Corridor d'offensive de la forteresse de Pangée

PvP

- Dès à présent, les personnages dont le niveau ne dépasse pas 65 peuvent traverser toutes les failles dans tous les territoires.

Bataille de forteresse

- La Forteresse d'Anoha a été ajoutée à Kaldor.
 - Pour conquérir la forteresse, il faut vaincre le Général gardien.
 - Au début de la Bataille de forteresse, tous les Kisks précédemment placés dans et autour de la forteresse disparaissent.
 - Si la forteresse est gardée par les Balaurs, un garde doté d'un effet d'amélioration apparaît. Cet effet d'amélioration ne peut être supprimé que lorsque les Avant-postes apparaissant autour de la Forteresse d'Anoha au moment de la prise sont conquis.

- Contrairement à ce qu'il se passe dans les batailles de forteresses classiques, le chef de Légion obtient l'objet Pierre de scellage d'Anoha en cas de conquête ou défense de la forteresse aboutie.
- L'Épée d'Anoha se trouve à proximité de la Forteresse d'Anoha.
 - L'Épée peut être activée à l'aide de la Pierre de scellage d'Anoha que le chef de Légion obtient en cas de victoire dans la conquête ou défense de la Forteresse d'Anoha.
 - Après 6 jours, la Pierre de scellage d'Anoha est automatiquement supprimée de l'inventaire.
 - 30 minutes après l'activation de l'épée, le monstre Anoha enrégé apparaît et peut être vaincu.
- Une nouvelle valeur a été ajoutée : un nombre maximal de conquêtes.
 - Chaque fois que la défense de la forteresse a été un succès, le nombre de conquêtes augmente.
 - Si ce nombre atteint la valeur maximale, la forteresse est transmise aux Balaurs 5 minutes avant la Bataille de forteresse suivante.
 - Cette option s'applique uniquement à la Forteresse d'Anoha à Kaldor.
- Dans certaines forteresses, les récompenses pour la conquête ou la défense réussie ont été accrues. De plus, le nombre de joueurs récompensés a également augmenté.

Forteresse	Seigneur empyréen		Héros de la patrie		Soldat d'élite		Soldat vétéran	
	Joueurs	Récomp.	Joueurs	Récomp.	Joueurs	Récomp.	Joueurs	Récomp.
Forteresse Divine	30	C4(LG) M3(gratuit)	40	C2(LG) M2(gratuit)	60	C1(LG) M1(gratuit)	200	C1(LG) M1(gratuit)
Forteresse à Inggison et Gelkmaros	12	C3(LG) M3(gratuit)	40	C2(LG) M2(gratuit)	40	C1(LG) M1(gratuit)	100	C1(LG) M1(gratuit)
Cœurs de Tiamaranta	16	M3(LG) M1(gratuit)	16	M2(LG) P2(gratuit)	24	M1(LG) P1(gratuit)	35	M1(LG) P1(gratuit)
Mastarius enrégé/ Veille enrégée	25	C2(LG) C1(gratuit)	45	C2(LG) M3(gratuit)	60	C1(LG) M2(gratuit)	80	C1(LG) M1(gratuit)

* LG : utilisateur de Lot Gold, gratuit : compte Néophyte/Vétéran.

* C : Médaille en céranium, M : Médaille en mithril, P : Médaille en platine

* Forteresse d'Inggison/Gelkmaros : Temple de l'Ancien dragon, Autel de l'avidité, Temple Pourpre, Tour de Vorgaltem

* Cœurs de Tiamaranta : Cœur de la fissure/Cœur de la Gravité/Cœur du Courroux/Cœur de la Pétrification

- La Forteresse divine à Reshanta et les forteresses d'Inggison/Gelkmaros sont passées au niveau 65.
 - Le niveau des gardiens des forteresses a été relevé de 55 à 65.
 - Le niveau des Généraux gardiens a été relevé, passant de 55 à 65. De plus, quelques points du comportement au combat des Généraux gardiens ont été modifiés.
 - Quelques PNJ supplémentaires, tels des Propriétaires de bazar ou des Fournisseurs d'objets de légion, ont été placés dans les forteresses.
 - Pendant que les forteresses peuvent être prises, des tours de défense apparaissent désormais à la place des armes de défense.
 - Seuls les membres de la Légion qui ont occupé la forteresse peuvent monter au sommet des tours de défense. Des objets spéciaux sont requis pour mettre en œuvre les compétences des tours.

- Les artefacts dans le centre névralgique de Reshanta ont été retravaillés.
 - Le niveau des gardiens des artefacts a été relevé, passant de 50 à 65.
 - Les désignations et les effets d'artefact ont été modifiés.
 - Le nombre d'objets requis pour activer l'artefact a été modifié.
- La faction qui a plus rarement pris possession des forteresses reçoit maintenant un effet d'amélioration pendant la Bataille de forteresse.
 - Les Élyséens reçoivent la Bénédiction de Kaisinel et les Asmodiens la Bénédiction de Marchutan.
 - L'effet d'amélioration ne s'applique qu'aux personnages se trouvant dans la forteresse et autour pendant la Bataille de forteresse.
 - Plus la différence de fréquence d'occupation est importante, plus les valeurs de l'effet d'amélioration sont élevées.
 - L'effet est indépendant de la conquête ou défense de forteresse actuelle, mais valable pour la faction qui a relativement moins souvent tenu la forteresse.
 - Cette option ne vaut que pour les forteresses de Reshanta, de la Région sud et nord de Katalam et Kaldor.

- Les horaires des Batailles de forteresse ont été modifiés et définis comme suit.

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
16:00 - 17:00	Roah, Soufre, Astéria	Forteresse occidentale de Siel, Forteresse orientale de Siel	Roah, Soufre, Astéria	Forteresse occidentale de Siel, Forteresse orientale de Siel	Roah, Soufre, Astéria Forteresse occidentale de Siel, Forteresse orientale de Siel	Roah, Soufre, Astéria Forteresse occidentale de Siel, Forteresse orientale de Siel	Roah, Soufre, Astéria Forteresse occidentale de Siel, Forteresse orientale de Siel
17:00 - 18:00	Cœurs de Tiamaranta	Cœurs de Tiamaranta	Cœurs de Tiamaranta	Cœurs de Tiamaranta	Cœurs de Tiamaranta	Cœurs de Tiamaranta	Cœurs de Tiamaranta
18:00 - 19:00							Anoha
20:00 - 21:00						Pangaea	
21:00 - 22:00	Sillus, Bassen, Prades	Krotan Kysis Miren	Temple Pourpre, Autel de l'avidité, Temple de l'Ancien dragon, Tour de Vorgaltem	Sillus, Bassen, Prades	Krotan Kysis Miren	Temple Pourpre, Autel de l'avidité, Temple de l'Ancien dragon, Tour de Vorgaltem	Divine

- La durée des Batailles de forteresse suivantes a été modifiée.

Région	Forteresse	Avant	Après
Reshanta	Forteresse divine	55 min	50 min
Inggison	Temple de l'Ancien dragon, Autel de l'avidité	60 min	40 min
Gelkmaros	Temple Pourpre, Tour de Vorgaltem	60 min	40 min
Région nord de Katalam	Forteresse de Sillus	60 min	40 min
Région sud de Katalam	Forteresse de Bassen, Forteresse de Pradès	60 min	40 min

Combat de garnison

- De nouvelles garnisons ont été ajoutées à Akaron et à Kaldor.
- Pendant les combats de garnison, l'objet Relique des Anciens peut être conservé.
 - La Relique des Anciens permet d'activer des obélisques antiques à Akaron et donc d'invoquer des monstres.
- Le combat de garnison à Kaldor :
 - Le point de départ des Asmodiens est l'Avant-poste Nord, celui des Élyséens est l'Avant-poste Sud.
 - Pour conquérir une garnison, les factions doivent éliminer le légat/Commandant de combat ennemi au sein de la garnison.
 - Pendant le combat, des PNJ ennemis ou alliés peuvent apparaître et protéger ou combattre le légat/Commandant de combat. Ils n'apparaissent pas lorsque l'Avant-poste est celui de leur faction.
- Le combat de garnison à Akaron :



- À Akaron, on compte 13 nouvelles garnisons réparties en différents groupes.
- Pour conquérir une garnison, il faut éliminer le légat/Commandant de combat ennemi au sein de la garnison.
- Après la conquête d'une garnison, des renforts de l'adversaire composés de PNJ ennemis apparaissent dans l'environnement. Des objets, comme la Médaille de bataille ou des Pièces antiques, peuvent être obtenus de ces PNJ.
- Plus il y a de garnisons du même groupe qui sont conquises, plus le nombre de PNJ ennemis qui apparaissent aux environs est élevé.

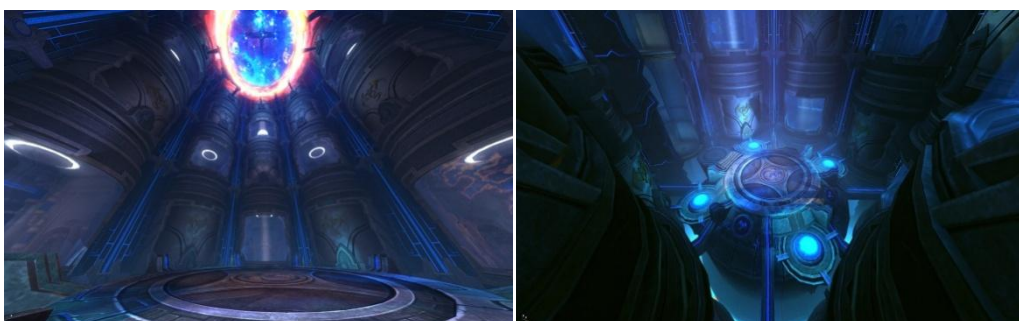
Instances

Nouvelles instances

Laboratoire de recherches de Baruna

La nouvelle instance Laboratoire de recherches de Baruna a été ajoutée à Akaron.

Le Laboratoire de recherches de Baruna est un laboratoire strictement confidentiel des Balaurs et a été construit par Tiamat afin d'explorer les déplacements dimensionnels. Tiamat y a développé la technologie assurant un déplacement dimensionnel stable. Par la suite, Beritra parvient à ouvrir un portail en employant cette technologie et arrive sur la Pangée.



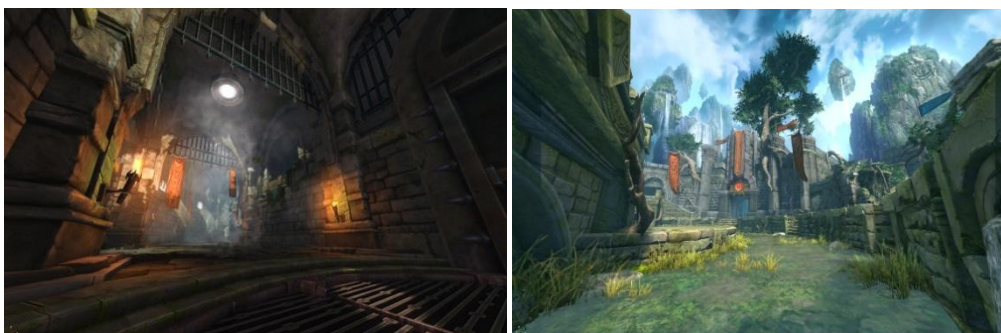
- Le PNJ accordant l'entrée se trouve à Akaron.
- Les conditions d'entrée sont les suivantes :

Instance	Personnes	Niveau	Réinitialisation du nombre d'entrées (Lot Gold)	Nombre d'entrées (Lot Gold)	Réinitialisation du nombre d'entrées (Néophyte)	Nombre d'entrées (Néophyte)
Laboratoire de recherches de Baruna	1	À partir du niveau 65	Quotidienne	1 fois	Mercredi, samedi	1 fois

Ruhnatorium

Le Ruhnatorium est une nouvelle instance ajoutée en PvP et en PvE.

Le Ruhnatorium se compose d'une redoutable place circulaire. Pour leur plaisir et distraction, les membres du « peuple ruhn » y font se combattre des créatures contaminées par l'Id. Au cours de sa recherche de créatures infestées par l'Id, la troupe de Beritra a trouvé dans le Ruhnatorium un monstre bien plus puissant que les contaminés. Les Élyséens/Asmodiens qui étaient sur les traces de la troupe de Beritra ont également découvert ces créatures infestées dans le Ruhnatorium et ont constaté qu'il s'agissait d'une découverte importante pour la recherche sur l'Id. Cette information ne doit en aucun cas tomber entre les mains de l'ennemi. C'est ainsi qu'une bataille féroce a repris dans le Ruhnatorium.



- Le Ruhnatorium est une instance de groupe de 6 contre 6 dans laquelle les joueurs doivent vaincre des monstres et personnages ennemis en l'espace de 20 minutes.
- Au moment de l'entrée en groupe, le niveau de tous les participants doit être en adéquation avec les conditions d'entrée.
- Il est possible de pénétrer l'instance une fois par jour à une heure donnée.
- Dès que l'instance est ouverte, un bouton d'entrée apparaît en même temps qu'un message système en bas à droite dans l'interface utilisateur.

Répartition	Condition de participation
Niveau	61 ~ 65
Possibilité d'entrée	Nouveau groupe, entrée rapide, entrée de groupe
Nombre	Au moins 6 joueurs de la même faction

Répartition	Réinitialisation du nombre d'entrées (Lot Gold)	Nombre d'entrées (Lot Gold)	Réinitialisation du nombre d'entrées (Néophyte)	Nombre d'entrées (Néophyte)	Ouvert
Condition de participation	Quotidienne	1 fois	Mercredi, samedi	1 fois	Chaque jour à 22 heures - 23 heures (60 min)

Mode héroïque : Ruhnadium et Tour de garde ruhn

- Un mode héroïque a été ajouté aux instances du Ruhnadium et de la Tour de garde ruhn.
 - En cas d'entrée directe en groupe, le mode souhaité est sélectionné auprès du PNJ.
 - En cas d'entrée via la recherche de groupe couvrant les différents serveurs, le mode peut être sélectionné dans la liste d'instance, sous le menu « Enregistrer demande de recrutement interserveur ».
 - Le nombre possible d'entrées dans le Ruhnadium et la Tour de garde ruhn s'applique à la fois au mode normal et héroïque (le compteur d'entrées est partagé).
 - Le PNJ accordant l'accès au Ruhnadium (héroïque) se trouve dans le Sous-sol de Katalam et à Kaldor.

Instance	Personnes	Niveau	Réinitialisation du nombre d'entrées (Lot Gold)	Nombre d'entrées (Lot Gold)	Réinitialisation du nombre d'entrées (Néophyte)	Nombre d'entrées (Néophyte)
Ruhnadium (héroïque)	6	À partir du niveau 65	Mercredi	4 fois	Mercredi	2 fois

- Le PNJ accordant l'accès à la Tour de garde ruhn (héroïque) se trouve dans le Sous-sol de Katalam et à Kaldor.

Instance	Personnes	Niveau	Réinitialisation du nombre d'entrées (Lot Gold)	Nombre d'entrées (Lot Gold)	Réinitialisation du nombre d'entrées (Néophyte)	Nombre d'entrées (Néophyte)
Tour de garde ruhn (héroïque)	6	À partir du niveau 65	Mercredi	4 fois	Mercredi	2 fois

Modifications des instances existantes

- Il est désormais possible de pénétrer certaines instances sans objets d'entrée.
 - Ainsi, le Marchand de transformations spéciales à la 81^e garnison a été supprimé.

Instance	Objet d'entrée retiré
Catalamize	Cristal mystérieux de Catalamize
Ruhnadium	Cristal mystérieux du Ruhnadium

- Certaines entrées d'instance ont été déplacées ou supprimées afin qu'il soit possible de pénétrer les instances depuis les nouveaux territoires.
 - Le PNJ accordant l'accès au Camp d'entraînement de Nochsana à Eltnen se trouve désormais à proximité du téléporteur.
 - Les positions des portails d'entrée dans le Laboratoire de Théobomos et la Forteresse d'Adma ont été modifiées comme suit.

Faction	Instance	Lieu	
		Avant	Après
Élyséens	Forteresse d'Adma	Théobomos : Village de l'Observatoire	Théobomos : Site de fouilles d'Anangke
	Laboratoire de Théobomos	Theobomos : Bastion de Théobomos	
Asmodiens	Forteresse d'Adma	Brusthonin : Forteresse d'Adma	Brusthonin : Lisière du Tourment
	Laboratoire de Théobomos	Brusthonin : Village de la Butte de Baltasar	

- La position de certains PNJ accordant l'accès à Katalam a été modifiée comme suit :

Répartition	Instance	Lieu	
		Avant	Après
Modifié	Dépôt de guerre de Sauro	Région sud de Katalam	Akaron
	Tour de garde ruhn Tour de garde ruhn (héroïque)	Sous-sol de Katalam	
Ajouté	Ruhnadium Ruhnadium (héroïque)	Sous-sol de Katalam	Sous-sol de Katalam, Akaron
	Catalamize		Sous-sol de Katalam, Akaron
	Pont de Jormungand		Sous-sol de Katalam ,
	Sanctuaire du peuple ruhn		Région sud de Katalam

- À l'issue de la victoire/défaite dans l'Arène de la coopération, le gain de Médailles de bataille sorties du Coffre de récompenses de victoire de l'arène/de participation de l'arène a été augmenté, passant de 1 à 2 médailles.
- L'erreur d'apparition en double du Juge de l'Ombre Kaliga dans le Procès de Kromède dans certaines conditions a été éliminée.
- Une erreur empêchant les boss intermédiaires d'apparaître dans le Procès de Kromède en raison de certaines entrées erronées a été corrigée.
- Des symboles ont été ajoutés à la liste de sélection dans le dialogue du Passage secret vers la chambre ruhn dans le Dépôt de guerre de Sauro.
- L'horaire d'entrée pour le Champ de bataille du Bastion du mur d'acier les mercredis et samedi changeant. Ce n'est plus de 22:00 à minuit, mais de 23:00 à 01:00 (heure de Paris).

Points d'honneur

- Les joueurs reçoivent maintenant des points d'honneur selon leur niveau dans les situations suivantes :
 - Réussite de la conquête ou la défense des forteresses d'Inggison/Gelkmaros et de la Forteresse divine.
 - Victoire sur Mastarius ayant fait son ascension ou Veille ayant fait son ascension.
 - Victoire sur Mastarius enragé ou Veille enragée à Inggison/Gelkmaros.
 - Victoire sur les armes automatiques de Beritra dans les Abysses, la Région sud de Katalam, la Région nord de Katalam, Akaron et Kaldor.

Compétences

Gladiateur

- Le temps de recharge du « Sort de défense I » a été réduit, passant de 3 minutes à 1:30 minutes. Simultanément, la valeur de la Suppression magique a augmenté, passant de 500 à 1 000.

- Le temps de recharge de la « Vague de pression I-III » a été réduit de 24 à 20 secondes. Après utilisation, il y a également une probabilité donnée que la Compétence d'enchaînement « Ondulation sismique » soit activée.

Templier

- Le temps de recharge de la « Prière de liberté I » a baissé de 10 à 5 minutes.
- Le temps de recharge de la « Armure éthérée I » a baissé de 5 à 3 minutes.

Assassin

- Le coût en mana du « Sprint I » a baissé.
- Le temps de recharge de la « Amélioration d'évasion I-II » a été réduit, passant de 2 à 1 minute. Simultanément, la valeur de l'Amélioration d'évasion a augmenté, passant de 350 à 500.

Rôdeur

- Avec la compétence « Ciblage I », le personnage obtient maintenant + 200 de précision magique supplémentaire.
- Le temps de recharge du « Souffle de la Nature I-V » est réduit, passant de 5 à 1 minute. Simultanément, la régénération naturelle des PV et PM est augmentée.

Sorcier

- La durée de la « Supplication de concentration I » augmente, passant de 20 à 30 secondes.
- Le coût en mana des compétences suivantes baisse :
 - « Prise d'Éther IV », « Poing magique III », « Éclair des arcanes IV-V », « Éclat de givre III-IV », « Gel de l'âme III », « Frappe enflammée VI », et « Guisarme de flamme I ».

Spiritualiste

- Le temps de recharge du « Retour de flammes I-II » baisse, passant de 2 à 1 minute. Simultanément, la quantité de PM absorbés augmente.
- La compétence « Terreur I » a été couplée avec une réduction de la vitesse de déplacement.
- Un problème faisant que les compétences « Terreur I » et « Chaîne de la Terre I-V » ne pouvaient pas être utilisées en même temps a été corrigé.
- La description de la compétence « Peur : Ginseng » a été corrigée et présente désormais des informations correctes quant à la réduction de la vitesse de déplacement.

Clerc

- Le temps de recharge du « Suaire immortel I » baisse, passant de 10 à 5 minutes.
- Désormais, la compétence « Chaîne de souffrance I-VII » peut également être utilisée sur des monstres.

Aède

- Le temps de recharge de la « Parole de lien I » a été réduit de 45 à 30 secondes. Simultanément, la priorité de l'effet de la compétence et la précision magique ont été augmentées.
- Le temps de recharge de la « Récupération magique I-VII » a été réduit de 5 à 3 minutes.

Pistolero

- Le temps de recharge de l'« Échappatoire I » a été réduit de 3 à 1:30 minutes.
- Les compétences « Tirs rapides répétés I-V », « Projectile lourd I » et « Salve rapide I-VII » infligent des dégâts supplémentaires aux Balaurs.

Éthertech

- La compétence « Dégagement de flammes I-III » peut désormais être mise en œuvre en mouvement.
- Les compétences « Coup à deux mains I-V », « Flamme destructrice I », « Vague destructrice I-VI », « Frappe I-V », « Assaut léger I » et « Assaut puissant I » infligent des dégâts supplémentaires aux Balaurs.

Barde

- La compétence « Mélodie de la fleur de neige I » s'est vu ajouter le rétablissement immédiat de quantités de PV/PM données.
- Le temps de recharge de « Variation du silence I-VII » a été réduit de 1:30 à 1 minute. De plus, la compétence s'utilise désormais directement et ne s'accumule plus ; son intensité actuelle correspond à l'ancien niveau 3. La compétence affecte 6 membres du groupe dans un rayon de 23 mètres de la cible.
- Le temps de recharge de la « Mélodie de méditation I-V » a été réduit, passant de 1 minute à 30 secondes. Simultanément, l'effet de la régénération des PM a été intensifié. La compétence peut désormais non seulement faire effet sur le personnage qui la détient, mais également sur une cible alliée.

Divers

- La description de la compétence « magie de récupération » a été remplacée par « régénération des PV ». Dans ce cadre, les descriptions des compétences suivantes ont été corrigées :
 - Rôdeur : « Flèche coupe-chair I-III »
 - Clerc : « Blessure purulente », « Protection brillante » et « Parole de destruction »
 - Pistolero : « Boulet de canon de la fissure I-VII »

Quêtes

Nouvelles quêtes

- De nouvelles missions et quêtes ont été ajoutées aux régions d'Akaron et Kaldor.
 - Les nouvelles missions et quêtes sont attribuées automatiquement à des personnages ayant déjà atteint le niveau 65.
- L'instance Ruhnatorium s'est vu ajouter de nouvelles quêtes.

Faction	Quête	Niveau	PNJ
Élyséens	[Instance/Gr.] Soutien de la troupe d'éclaireurs	65	Alphion <Capitaine de la patrouille de Kaldor>
Asmodiens	[Instance/Gr.] Soutien à la troupe	65	Pint

	d'éclaireurs		<Chef de la troupe d'extermination de Kaldor>
--	--------------	--	---

- L'instance du Laboratoire de recherches de Baruna s'est vu ajouter de nouvelles quêtes.

Faction	Quête	Niveau	PNJ
Élyséens	[Instance] Laboratoire de recherches des Balaurs	65	Elger <Tribun de Chant funeste>
Asmodiens	[Instance] Le Laboratoire de recherches de Baruna	65	Helgund <Tribun Noirveneure>

- De nouvelles quêtes héroïques pouvant être menées par des personnages de niveau 65 ont été ajoutées.
 - Ces quêtes peuvent être obtenues en terminant les instances héroïques et comprennent des tâches qui doivent être remplies à Gelkmaros/Inggison, Akaron et Kaldor.

Faction	Quête	PNJ
Élyséens	[Héroïque] Appel du Seigneur	Tirins <Gouverneur de la patrouille de Katalam>
	[Héroïque/Gr.] Qualification de héros	Adras <Officier stratégique>
	[Héroïque] Début de la conquête de Balaurea	
	[Héroïque] Résultat de la conquête	Outremus <Agent de Kaisinel>
	[Héroïque/Quot.] La conquête de Balaurea	Elger <Tribun de Chant funeste>
	[Héroïque/Gr.] Chasse aux Chapirs	
	[Héroïque/Alliance] La conquête de Kaldor	Adras <Officier stratégique>
	[Héroïque/Alliance] Orbe de l'invasion	Pernas <Officier stratégique>
	[Héroïque/Alliance] Combat contre Mastarius	Elger <Tribun de Chant funeste>
	[Héros/Gr.] Combat pour la Base centrale d'Akaron	
	[Héros/Gr.] Combat pour défendre la Base centrale d'Akaron	Phobet <Corps expéditionnaire d'Akaron>
Asmodiens	[Héroïque] Appel du destin	Bard <Gouverneur de la troupe d'extermination de Katalam>
	[Héroïque/Gr.] Examen de héros	Hallia <Chef des assaillants héroïque>
	[Héroïque] Début de la conquête de Balaurea	
	[Héroïque] Perle de l'occupation	Richelle <Serviteur de Marchutan>
	[Héroïque/Quot.] Symbole de la conquête	
	[Héroïque/Gr.] Chasse aux Popokus	Helgund <Tribun Noirveneure>
	[Héroïque/Alliance] Bataille de Kaldor	Hallia <Chef des assaillants héroïque>

	[Héroïque/Alliance] Perle de l'invasion	Eldran <Chef des assaillants héroïque>
	[Héroïque/Alliance] Combat contre Veille	Helgund <Tribun Noirveneur>
	[Héros/Gr.] Combat pour conquérir la Base centrale d'Akaron	
	[Héros/Gr.] Combat pour défendre la Base centrale d'Akaron	Zeke <Patrouille d'Akaron>

- De nombreuses quêtes mènent vers des quêtes héroïques cachées.
- De nombreuses quêtes sont maintenant proposées directement dans la fenêtre des quêtes une fois que les conditions sont remplies.

Région	Élyséens	Asmodiens
Inggison/ Gelkmaros	[je/di] En renfort sur l'itinéraire d'Akaron	[je/di] En renfort sur l'itinéraire d'Akaron
	[je/di] En renfort sur la route d'infiltration d'Akaron	[je/di] En renfort sur la route d'infiltration d'Akaron
	[je/di] Détachement vers l'itinéraire d'Akaron	[je/di] Détachement vers l'itinéraire d'Akaron
	[je/di] Détachement vers la route d'infiltration d'Akaron	[je/di] Détachement vers la route d'infiltration d'Akaron
	[je/di] Détachement vers le Plateau de Valpurah	[je/di] Détachement vers le Plateau de Valpurah
	[je/di] Élimination des pillards	[je/di] Élimination des pillards
	[je/di] À l'assaut du Plateau de Valpurah	[je/di] À l'assaut du Plateau de Valpurah
	[je/di] Contrecarrer les plans d'attaque	[je/di] Contrecarrer les plans d'attaque
Akaron	Guerrier de la troupe de défense	Le Guerrier de la troupe de défense

- On peut savoir qu'une quête est aussitôt disponible grâce à l'effet lumineux dans le suivi de quête. La remise de la quête se fait par le bouton « Récompense immédiate » dans le menu des quêtes.
- Après le début du combat d'agents, les quêtes de commando d'urgence suivantes seront automatiquement acceptées et enregistrées dans l'onglet Guerre.

Faction	Quête
Élyséens	[Commando d'urgence] Soutien à Veille
Asmodiens	[Commando d'urgence] Soutien à Mastarius

Modifications des quêtes existantes

- Les missions de toutes les classes (excepté Éthertech) ont été simplifiées de sorte qu'elles permettent de monter en niveau plus rapidement qu'auparavant.
 - Si elles ont déjà été acceptées avant le changement, les quêtes concernées sont terminées comme avant.
- Certaines quêtes dans les régions suivantes ont été modifiées pour en faire des missions.

Élyséens	Asmodiens
Poéta	Ishalgen
Verteron	Altgard
Eltnen	Morheim
Heiron	Beluslan

- Dans la quête « Porter la flamme », la limite de temps qui était de 15 minutes a été supprimée.
- Dans certaines instances, la quête d'entrée a été supprimée. L'accomplissement des quêtes suivantes n'est plus requis pour pénétrer l'instance associée.

Quêtes supprimées		
Instance	Élyséens	Asmodiens
Procès de Kromède	[Zone instanciée] Cauchemar en noble armure	[Zone instanciée] Voyage en incertitude
Laboratoire de Théobomos	Une arme géante	-
Forteresse d'Adma	-	Le secret de la forteresse d'Adma
Brise-écume	Le prix du zèle	Un appel suspect

- Désormais, des points d'honneur sont également octroyés pour l'exécution des quêtes.

Race	Quête
Élyséens	[Héros] Conquêtes en Katalam
Asmodiens	[Héros] Réaliser les événements en Katalam

- Une erreur empêchant la quête élyséenne « [Instance] Pourrissant en décomposition » de s'achever correctement a été corrigée.
- Le PNJ Roseino de Verteron ne présente plus aucune quête ne pouvant être accomplie.
- Une erreur de nouvelle réception de quêtes de missions déjà réalisées à Eltnen/Morheim a été corrigée. À ce titre, les quêtes déjà commencées ne peuvent pas être supprimées.
- Une erreur faisant que les personnages asmodiens se voyaient octroyer une nouvelle quête (« Duel fatal ») une fois la mission « Une nouvelle étoile d'Atréia » terminée, a été rectifiée.
- Dans les quêtes asmodiennes suivantes, le nombre d'objets de récompense du Temple du Feu a été augmenté.

Quêtes
La crise de Morheim
Amélioration des relations avec Hreidmar
[Zone instanciée/Gr.] L'arme des temps anciens
[Instance/Gr.] Fin de Kromède

- Dans les quêtes suivantes, une erreur faisant que certains objets de récompense n'étaient pas correctement remis a été corrigée.

Faction	Quête
Élyséens	Ordre de la forteresse d'Eltne
Asmodiens	[Instance/Gr.] Nettoyage du temple

- Une erreur faisant apparaître la fenêtre de la quête asmodienne [Instance] Lieu des ténèbres en double a été levée.
- Une erreur empêchant la première mission à Poéta/Ishalgen de s'afficher chez de nombreux personnages a été corrigée.

Faction	Quête
Élyséens	L'appel de Kalio
Asmodiens	Ordre du capitaine

- Afin de pouvoir trouver plus facilement les PNJ de quête et les monstres de la quête asmodienne « La crise de Morheim », la vue de la carte du monde a été élargie.
- Une erreur empêchant de nombreux personnages de se voir confier la quête asmodienne « Chasse aux Lépharistes » a été corrigée.
- L'affichage du niveau de la quête élyséenne « [Instance] Pourrissant en décomposition » a été corrigé à la hausse.
- Une erreur aboutissant à un décompte erroné des monstres éliminés dans la quête élyséenne « [Gr.] À l'assaut des Indratus » a été corrigée.

Objets

- Le nouveau système de Bénédiction des équipements a été implémenté.
 - En assemblant des objets d'équipement et d'autres objets donnés, l'équipement peut être amélioré auprès du Maître de la bénédiction pour en faire des objets plus précieux.
 - Les objets d'équipement correspondant sont disponibles auprès du Maître de la bénédiction de Sanctum et Pandaemonium.



- Suivant le type de bénédiction, les valeurs précédentes de l'objet sont conservées.

Bénédiction d'un objet...	Modification par Bénédiction des équipements
... sans autres changements	Sont conservés : les valeurs, la valeur de bénédiction maximale, l'emplacement supplémentaire pour pierre de mana
... avec la pierre de mana contenue	Sont conservés : la pierre de mana de l'arme principale, la pierre de mana de l'arme fusionnée
... avec Pierre divine contenue	Sont conservés : La Pierre divine normale, La Pierre divine d'illusion
... avec Pierre d'enchantement contenue	Sont réduits de 5 niveaux (*) : Valeur d'amélioration et valeurs

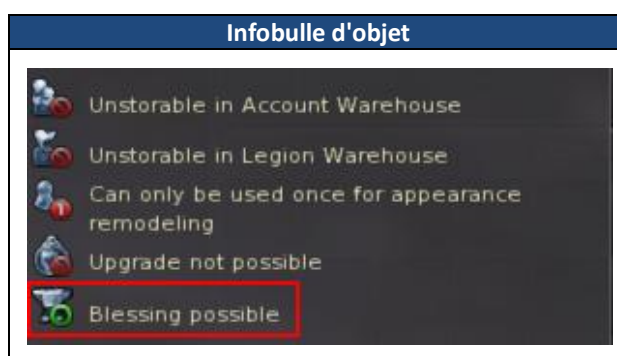
*Exemple : si un objet +10 est amélioré par Bénédiction des équipements, l'objet plus précieux reçoit +5.

- La Bénédiction des équipements ne peut être utilisée que sur certaines armes et pièces d'armure.

Pièces d'armure	Résultat
Objets uniques de Dainatum	Objets améliorés de Dainatum
Objets de Grendal la folle	Objets améliorés de Grendal la folle
Objets de l'Hypérion furieux/en furie	Objets améliorés de l'Hypérion furieux/en furie
Objets de soldats de l'unité	Objets de l'unité spéciale

spéciale	
Objets du Commandant/de l'exécuteur	Objets de l'unité spéciale/des forces spéciales
Objets de l'unité spéciale/des forces spéciales	Objets de Chef de l'unité spéciale/des forces spéciales

- Les modifications d'apparence appliquées auparavant aux objets ne sont pas adoptées au moment de la bénédiction.
- L'infobulle d'objets pouvant être bénis présente de nouvelles informations quant au résultat possible ainsi qu'aux matériaux requis pour procéder à la Bénédiction des équipements.



- Dès à présent, les Pierres divines peuvent être équipées de l'objet souhaité par un clic droit sur la souris.
 - Il n'est plus nécessaire de passer par un Sertisseur de Pierres divines pour procéder à l'équipement.
 - Les PNJ Sertisseurs de Pierres divines ont été retirés de Sanctum et Pandaemonium.
- Certains taux d'activation de Pierres divines ont été modifiés afin d'améliorer l'équilibre entre les classes de personnages.
- Des Pierres divines d'illusion ont été ajoutées au jeu.
 - Les Pierres divines d'illusion présentent une faible probabilité de cassure au moment de leur activation.
 - Les Pierres divines d'illusion s'achètent dans le Temple de la gloire/Temple de l'honneur.
- De nouveaux objets des Abysses ont été ajoutés.
 - Les nouveaux objets s'achètent dans le Temple de la gloire/Temple de l'honneur.
 - Il est également possible de faire l'acquisition de certains objets par la Bénédiction des équipements.
- Le nombre de points abyssaux requis pour faire l'acquisition d'équipement de l'unité spéciale/des forces spéciales est désormais moins important.
- Les coûts de l'amélioration magique de l'équipement de l'unité spéciale/des forces spéciales et des soldats de l'unité spéciale sont moindres à présent.
- Le PNJ vendeur Fournisseur du gouverneur a été supprimé dans la Région nord de Katalam.
 - Les objets dont on pouvait faire l'acquisition auprès du Gouverneur ne se vendent plus.
 - De nouveaux objets de Gouverneur sont vendus dans le Temple de la gloire/Temple de l'honneur.
- Ajout des nouveaux objets Affineur d'Essence de Daeva et Essence de Daeva.

- Seuls les personnages de niveau 65 peuvent utiliser l'Affineur d'Essence de Daeva.
- Pour ce faire, ils doivent également avoir atteint 50 % d'XP du niveau 65.
- L'utilisation de l'objet Affineur permet d'acquérir 1 Essence de Daeva.
- L'Essence de Daeva est nécessaire à la Bénédiction des équipements.
- Chaque jour, il est possible d'acquérir 2 Affineurs d'Essence de Daeva.
- Les PNJ d'Essence auprès desquels les joueurs peuvent se procurer des Affineurs d'Essence de Daeva ainsi que des plans de modification pour la Bénédiction des équipements se sont postés à Sanctum et Pandaemonium.



- De nouveaux plans de fabrications ont été ajoutés. Ils s'achètent dans certaines stations d'Akaron.

Stations	Plans
Base centrale	Plan d'objets infailibles de Jormungand
Base d'approvisionnement Est	Plan pour objets de Catalium du maître légendaire
Base d'approvisionnement Ouest	

- Une nouvelle propriété d'objet a été ajoutée : commerce impossible en dehors de la légion.
 - L'objet peut se négocier directement entre membres d'une même Légion. Les autres propriétés commerciales de l'objet ne sont pas affectées par cette modification.



- Un nouvel objet a été ajouté : l'Ancienne Pierre de mana de classe épique.
- Le taux de butin des équipements de la classe mythique dans la Tour de garde ruhn a augmenté.
- Certains monstres boss d'instance présentent des types de butins différents.
 - Les objets de butins sont désormais placés dans des boîtes.
 - Les objets d'équipement tombent maintenant sous forme de butin groupé. Ainsi, chaque membre d'un groupe peut recevoir 1 objet.
 - Monstres boss qui constituent des exceptions : Général de brigade Anuhart, Tahabata Lige-bûcher et Calindi, Seigneur des flammes dans Poéta la Sombre. Les objets formant le butin de ces monstres boss tombent toujours individuellement.
 - Les modifications ont été effectuées dans les instances suivantes :

Instance	
Temple du Feu	Butin en boîte comme avant
Caverne de Draupnir	Passage au butin en boîte
Forteresse d'Adma	
Laboratoire de Théobomos	
Poéta la Sombre	

- Les valeurs de certains objets de récompense de quête en dessous du niveau 50 ont été augmentées.
- La probabilité du taux de réussite de coup critique de certains objets de production a été légèrement augmentée.
- 3 nouvelles sortes d'équipement de récompense ont été ajoutées.
 - Les objets s'achètent auprès du Négociant d'objets spéciaux pour officier dans le Temple de la gloire/Temple de l'honneur.
- L'apparence de certains revolvers à Éther, canons à Éther et instruments à cordes de la classe Unique a été modifiée.





- Une erreur empêchant de lâcher l'Épingle à cheveux de Beshmundir (Barde) dans le Brûle-tempête du Temple de Beshmundir a été corrigée.
- Les Propriétaires de bazar commercialisent désormais 6 nouveaux types d'Idian supplémentaires :

Répartition	Objet
Idian	Idian inférieur : attaque physique
	Idian inférieur : attaque magique
	Idian supérieur : attaque physique
	Idian supérieur : attaque magique
	Idian excellent : attaque physique
	Idian excellent : attaque magique

- Un mauvais paramétrage de la propriété du matériau de certains plans a été corrigé.
- Un mauvais paramétrage des valeurs de compétence de certains objets d'équipement a été corrigé.
 - La valeur de résistance magique de la Tunique en tissu sacrée du gardien/de l'Archon a été corrigée.
 - La valeur de l'effet de chargement magique du Bouclier sacré de l'unité spéciale de gardiens/d'archons a été corrigée.
- Ajout des parchemins de retour intégrés.
 - Les parchemins permettent le retour en plusieurs endroits.
 - Au moment de l'utilisation du parchemin, il apparaît une fenêtre permettant de sélectionner le point de liaison.

- Ces parchemins de retour intégrés s'achètent auprès du Propriétaire de bazar ou du Quartier-maître de ravitaillement dans les régions suivantes :

Lieux de vente
Inggison/Gelkmaros, Sarpan, Tiamaranta, Région nord de Katalam, Région sud de Katalam, Akaron

- De nouveaux objets PvP pour les généraux ont été ajoutés.
 - Ils s'achètent auprès de Patuan (Asmodiens) et Milène (Élyséens).
- De plus, les objets PVP de rang 1 qui auraient dû arriver avec une mise à jour ultérieure ont été anticipés et sont disponibles dès à présent.
 - Ils s'achètent auprès de Baier (Asmodiens) et d'Hypsitos (Élyséens).
 - Remarque : avec la prochaine mise à jour, vous pourrez davantage améliorer les armures/armes PVP actuelles. Il n'est donc pas impérativement nécessaire d'acheter les objets PVP actuels de rang 1.

Familiers

- Les objets dans l'inventaire peuvent désormais être déplacés par un clic droit (ou double clic avec le bouton gauche de la souris) dans l'inventaire d'un familier possédant ce sac.


Personnages

- Une erreur rendant la valeur maximale de probabilité de résistance magique trop importante par rapport à d'autres valeurs de défense active a été corrigée.
- Un problème faisant que l'esprit invoqué d'un personnage disparaissait en quittant certaines instances a été résolu.
- Une erreur empêchant l'affichage correct de certaines modifications de condition en rapport avec le personnage dans la fenêtre de dialogue a été corrigée.

IU

- Le pass Atréia a été ajouté au jeu.



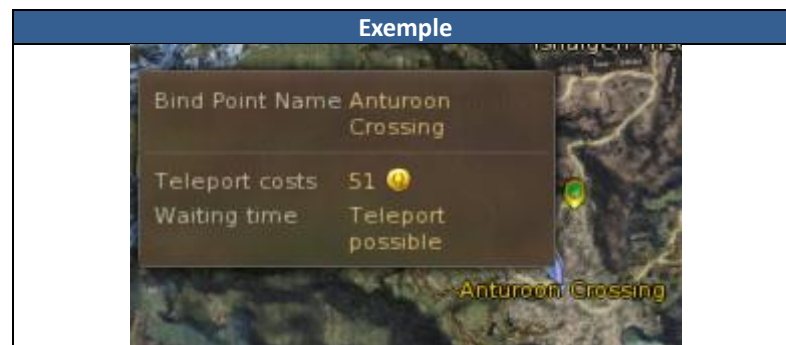
- Il est possible d'ouvrir le Pass Atréia et de se voir attribuer les récompenses reçues via le symbole () en bas à droite de l'écran ou en cliquant sur le Pass Atréia dans le menu de démarrage.
- On fait la distinction entre les types de récompense suivants :

Type de récompense	
Récompense cumulative	Les récompenses à collecter sont attribuées après avoir atteint un nombre donné de connexions quotidiennes consécutives.
Récompense anniversaire	<p>Les récompenses d'anniversaire sont attribuées un an après la première connexion.</p> <p>Remarque : vu que le système a été mis à jour en mars 2015, tous les joueurs qui se connectent à ce moment reçoivent la première récompense anniversaire en mars 2016. Les joueurs de tous les comptes créés ultérieurement obtiennent leur récompense anniversaire 1 an après leur première connexion.</p>

- Une fois que la récompense souhaitée a été sélectionnée dans l'onglet Coffre de récompenses, celle-ci est placée dans l'inventaire du personnage.
- Un maximum de 50 récompenses peut être stocké dans le Coffre de récompenses. Dès que les 50 emplacements sont occupés, les récompenses disparaissent à commencer par la plus ancienne.
- Les tampons sont collectés par compte. Une récompense est donc donnée une seule fois pour le compte et ne peut être attribuée qu'à un personnage du compte.

- Le tampon quotidien s'obtient à partir de 9 heures du matin.
- Dans certaines régions, le système de points de liaison a été ajouté.
 - Les points de liaison ajoutés sont indiqués sur la carte et peuvent être sélectionnés comme destination de téléportation directe d'un personnage.
 - Une fois la téléportation utilisée, il y a un temps de recharge de 10 minutes. Les coûts de la téléportation dépendent de la distance parcourue.
 - On ne peut se téléporter qu'aux points de liaison se trouvant dans la zone dans laquelle le personnage se trouve sur le moment.
 - Des points de liaison ont été ajoutés dans les régions suivantes :

Élyséens		Asmodiens	
Poéta	Verteron	Ishalgen	Altgard
Eltne	Heiron	Morheim	Beluslan
Théobomos	Inggison	Brusthonin	Gelkmaros
Sanctum		Pandaemonium	



- Pour afficher des points de liaison sur la carte, l'option correspondante dans la liste des cartes du monde doit être activée.



- Dans l'infobulle des objets, une information relative à la nouvelle identification d'attribut a été ajoutée.
 - L'information apparaît à droite à côté des nouvelles identifications restantes et est également visible lorsque la valeur restante est nulle.
- La fenêtre d'inscription d'objets de négociants fournit désormais une information quant aux prix moyens.
 - Il s'agit du prix de vente hebdomadaire moyen de l'objet correspondant.
- Une nouvelle couleur a été ajoutée pour les symboles des portes dérobées.
 - Les passages pouvant servir aux deux factions sont maintenant présentés en blanc.

Élyséens	Asmodiens	Les deux
		

- Dans les options, il est maintenant possible de masquer les quêtes normales de niveau inférieur à 50.
 - L'option se trouve dans les Options du jeu- Autres fonctions et est activée par défaut.
- Les objets de quête à collecter sont désormais plus faciles à identifier et marqués comme suit.



- Dans les instances comportant des combats entre factions, un affichage détaillé a été ajouté à la fenêtre des résultats : il permet de consulter les points obtenus par son personnage.
 - Pendant le combat, l'affichage détaillé présente désormais la classe, le nom du personnage et le Rang abyssal.
 - Après le combat, le nombre d'adversaires éliminés et les points obtenus s'affichent également.
- Dans la liste des instances, il est désormais possible de marquer des instances préférées et de les visualiser dans la liste des favoris.

Répartition	Symboles
Sélection de favoris dans la liste des instances	

Visualisation des favoris	Favorites	Instanced Zone	Players	Lvl	Num
	★	Baruna's Abyss Resear	1	65 +	1
	★	Hall of Knowledge	1	65 +	1
	★	Jormungand's Bridge	6	65 +	2
	★	Katalamize	12	65 +	1
	★	Runadium	6	65 +	2

- Dès que l'amélioration d'un bijou en plumes dépasse le niveau +10, un message système apparaît désormais dans la région actuelle.
- Une erreur a été corrigée dans la fonctionnalité de l'option « Jauge de la cible ».
- En cas de tentatives répétées d'inscription d'un objet chez le Négociant, une fenêtre de temps d'attente s'affiche à présent.
- Une erreur faisant apparaître aux acheteurs la mauvaise couleur de Kinah dans les Magasins personnels a été rectifiée.
- Une erreur faisant apparaître le mauvais montant de Kinah dans la fenêtre de confirmation pour lettre urgente a été corrigée.

PNJ

- Le niveau des PNJ Veille enragée et Mastarius enragé à Inggison/Gelkmaros a été élevé au niveau 65.
- Dès que les PV de la Veille enragée et de Mastarius enragé dans le combat à Inggison/Gelkmaros franchissent une valeur donnée, un message système s'affiche.
- Certaines compétences de monstres boss des instances de Ruhnadium et de la Tour de garde ruhn ont été modifiées. En outre, leurs attributs et leurs valeurs d'attaque ont été revus à la baisse.
- Certains monstres dans la Tour de garde ruhn ont été enlevés. Les valeurs de compétence des autres ont été abaissées.
- Dans le Bastion du mur d'acier, le problème faisant que le Commandant en chef Paschid n'utilisait pas ses compétences dans certaines circonstances a été résolu.
- Dans le Dépôt de guerre de Sauro, le problème faisant que le Chef de la garde Achradim n'utilisait pas ses compétences dans certaines circonstances a été résolu.
- Le combat contre le Chef de la garde Achradim commence désormais aussitôt la Chambre ruhn cachée pénétrée dans le Dépôt de guerre de Sauro.
- L'effet de la compétence Grognelement redoutable de rancœur de la Sorcière Grendal enragée à Ruhnadium a été modifié.
- Le problème faisant que les coffres au trésor disparaissaient immédiatement après ouverture a été résolu.
- L'organisation ne fonctionnait pas correctement pour certains PNJ. Cette erreur a été corrigée.
- L'apparence, le lieu et les animations du Modificateur des plumes du Seigneur ont été modifiés.
- Un problème faisant que beaucoup de monstres du Sous-sol de Katalam ne réapparaissaient plus a été résolu.
- La Commandante Lata interrompt désormais le combat dans le Sous-sol de Katalam et est ramenée à son niveau initial dès qu'une certaine distance du lieu d'origine est atteinte.

- Sans l'Impetusium à Altgard, la position de Gulkalla a été modifiée afin que les PNJ ne meurent plus des attaques de monstres. Une autre modification a été apportée pour que Gulkalla réapparaisse s'il est tué.
- Une erreur faisant que l'icône d'Élyséens/Asmodiens n'était pas attaquable lorsque les personnages se trouvaient dans certaines positions a été corrigée.

Environnement

- Le graphisme du ciel de Sanctum et de Pandaemonium a été retravaillé.



- Les écrans de chargement ont été modifiés.
 - Au lieu d'écrans de chargement spécifiques à des zones, différents nouveaux écrans de chargement s'affichent maintenant au hasard.
- Certains éléments graphiques dans la Région sud de Katalam ont été modifiés.
- Un problème faisant que certains courants aériens dans la Région sud de Katalam ne pouvaient être empruntés a été levé.
- Dans la 81^e garnison de la Région sud de Katalam, les personnages pouvaient parfois arriver dans des lieux qui ne sont pas prévus à cet effet, ce qui a été corrigé. Les personnages qui s'étaient déconnectés dans ces endroits sont renvoyés au point de liaison qu'ils ont enregistré.
- Certains éléments graphiques dans la Forteresse de Tiamat, l'œil de Tiamat, l'Itinéraire de Jormungand, le Pont de Jormungand, Sarpan, Heiron, le Sous-sol de Katalam, le Temple de la gloire et le Temple de l'honneur ont été modifiés.