



Mise à jour 4.8v

Vent du destin



Contenu

Régions.....	4
Nouvelles régions : Signia et Vengar.....	4
Modifications générales des régions	4
Combat territorial.....	5
Conditions de participation au combat territorial	5
Condition de rang pour le combat territorial	5
Récompense du combat territorial.....	6
PvP.....	6
Instance.....	7
Makarna.....	7
Salle de la connaissance scellée	7
Des instances renforcées	8
Instances disparues	8
Autres modifications.....	8
Bataille de forteresse	9
Personnages	10
Compétence	11
Modifications IU	11
Nouvelles compétences.....	12
Compétences modifiées.....	15
Compétences retirées.....	19
Autres modifications de compétences	20
Résolutions de problèmes.....	20
Stigma	22
Enchantement de Pierres de Stigma.....	23
Autres modifications.....	23
Objet	24
Nouveaux objets.....	24
Modifications d'objets	25
IU	28
Modifications de l'interface utilisateur.....	28
Résolutions de problèmes.....	29
Quête	29
Nouvelles quêtes.....	29
Modifications de quêtes	34
Résolutions de problèmes.....	35

PNJ	35
Nouveaux PNJ.....	35
Modifications de PNJ	37
Résolutions de problèmes.....	38
Environnement.....	39

Régions

Nouvelles régions : Signia et Vengar

La Grande Invasion et la soif de pouvoir de Beritra sont lourdes de conséquences pour tout Atréia. La destruction du sceau du continent perdu a entraîné une onde sismique qui a mis au jour les masses terrestres sous-jacentes. Sarpan, Tiamaranta mais aussi Katalam ont sombré dans les profondeurs de la mer en soulevant un nouveau continent.

Les Daevas survivants se sont risqués sur cette terre inconnue et y ont établi des avant-postes en vue de son exploration. Les Élyséens se sont implantés à l'Ouest et ont installé leurs campements à Signia. Pour leur part, les Asmodiens ont migré vers la région orientale, connue sous le nom de Vengar.

C'est désormais aux Daevas d'arrêter Beritra. Ce dernier a pour objectif de s'approprier la force d'une puissance inconnue scellée sur ce continent.



Modifications générales des régions

- La destruction du sceau et le tremblement de terre ont entraîné la disparition de certaines régions de Balauréa.

Régions disparues		
Sarpan	Tiamaranta	Œil de Tiamaranta
Katalam nord	Katalam sud	

- Le **Sous-sol de Katalam** reste accessible depuis Akaron, Kaldor, Signia et Vengar sur certaines plages horaires.
- Les personnages qui se trouvaient dans une région à présent disparue lors de leur dernière déconnexion se retrouveront à bord du navire volant Griffioen (Élyséens) ou Habrok (Asmodiens) lorsqu'ils se reconnecteront.
- Les personnages dont le point de liaison se trouvait dans une région disparue se verront attribuer de nouveaux points de liaison à Sanctum (Élyséens) et Pandaemonium (Asmodiens).
- Les parchemins de retour menant à des régions disparues deviennent inutilisables. Ils peuvent être vendus au PNJ au prix d'achat.
- Toutes les quêtes des régions disparues sont supprimées.
- Il n'est plus possible de chevaucher une monture dans le **Temple de l'honneur** du **Prieuré de Marchutan**.

Combat territorial



- Le combat territorial vient s'ajouter.
- Il est possible d'introduire une demande de territoire à Signia et à Vengar.
- L'emplacement final est déterminé par le combat sur la « Place des épreuves ».
- La Légion qui occupe la 1^{re} place sur un territoire obtient certains avantages en contrepartie de la conquête.
- Le classement des combats territoriaux est dressé tous les mercredis à 9h00 du matin. Les compteurs sont ensuite remis à zéro, afin de recevoir les nouvelles demandes de territoire.

Conditions de participation au combat territorial

- Seules les Légions de niveau 6 ou supérieur peuvent soumettre une demande de territoire.
- Le Général de brigade de la Légion, les Tribuns et les Centurions sont les seuls à pouvoir effectuer une demande de territoire, dans la mesure où ils disposent de l'autorisation pour ce faire.
 - Pour envoyer la demande, cliquez sur le bouton « Sélection du territoire » dans l'onglet « Combat territorial » de la fenêtre de la Légion.

Faction	Zone	Lieu de demande de territoire
Élyséens	Signia	Kenoa
		Deluan
		Attika
Asmodiens	Vengar	Mura
		Satyr
		Velias

✂ Le territoire sélectionné ne peut plus être modifié jusqu'au classement.

Condition de rang pour le combat territorial

- Le rang des Légions dépend du nombre de points et de la durée de jeu sur la « Place des épreuves ».
- Pour pénétrer dans la Place des épreuves, le chef de la Cohorte doit être en possession de la « Clé du défi ».

Condition d'accès à la « Place des épreuves »				
Catégorie	Niveau	Personnages	Objet d'entrée	Nombre d'entrées/réinitialisation
Cohorte	65	12	Clé du défi	2 fois/semaine (lot Gold) 1 fois/semaine (gratuit)

Récompense du combat territorial

- Lorsqu'un territoire est conquis, le Général de Brigade reçoit la récompense par voie postale.

Classement	Objet de récompense
1 ^{re} place	Coffre de récompenses de la Légion de la victoire Clé de l'invasion du territoire conquis Titre de « Vainqueur du combat territorial »
2 ^e place	Coffre de récompenses de la Légion de la victoire
3 ^e place	Coffre de récompenses de la Légion de la victoire

- Le territoire conquis est marqué sur la carte, et la Légion qui occupe la 1^{re} place bénéficie d'avantages durant une semaine.
- Si un membre de la Légion conquérante se trouve dans la zone conquise, il reçoit l'effet amplificateur « Protecteur du territoire » :
 - Augmentation de la défense PvP du personnage au sein du territoire
 - Identification d'autres personnages conquérants se trouvant sur le territoire conquis grâce à l'effet actif « Protecteur du territoire »
- Reçue en récompense, la Clé de l'invasion du territoire conquis donne accès à l'Administrateur du corridor de la faille d'invasion. Il vous fait pénétrer un portail menant à la faction adverse.
- 72 personnages peuvent emprunter le portail « Faille d'invasion », qu'ils soient membres de la Légion ou non.
- Le combat territorial sur la « Place des épreuves » permet d'obtenir des récompenses. Le personnage reçoit des points d'honneur lorsqu'il atteint un certain score.

PvP

- Des failles et des failles du chaos s'ouvrent dans les régions de **Signia** et **Vengar**.
 - Les failles permettent de se rendre dans les régions de la faction adverse. Elles font leur apparition à des emplacements déterminés selon une probabilité donnée.
 - Les failles du chaos s'ouvrent elles aussi à des moments définis et à des endroits donnés, mais elles sont moins fréquentes que les failles classiques.
 - Au moment de la téléportation à travers une faille du chaos, un monstre de renfort et un PNJ gardiens de haut rang apparaissent à proximité de la base défendue. En cas de victoire, le joueur obtient une récompense spéciale.
- À **Inggison** et **Gelkmaros**, on trouve de nouvelles failles qui se distinguent des failles conventionnelles.
 - Contrairement aux autres, ces failles apparaissent à plusieurs reprises durant un laps de temps court, puis disparaissent soit lorsqu'un maximum de 6 personnages les a traversées soit au bout de 10 minutes.

Instance

Des instances inédites sont venues enrichir les nouvelles régions de Signia et Vengar.

Makarna

Dans les profondeurs des catacombes de Makarna repose Ereshkigal, troisième Seigneur balaur. Elle possède un pouvoir inconnu qui suscite l'intérêt de Beritra. Pour convaincre Ereshkigal de rejoindre son camp, Beritra lui a promis la liberté et une alliance. Mais cette promesse n'est qu'une feinte. Beritra a bien d'autres projets en tête.



- L'entrée dans **Makarna** se trouve à Signia au « Défilé de magma » et à Vengar au « Rocher des échos ».
- Le joueur obtient des points d'honneur lorsqu'il triomphe du boss final de Makarna.

Instance	Personnages	Niveau	Nombre d'entrées/réinitialisation
Makarna	12	65	2 fois/semaine (lot Gold) 1 fois/semaine (gratuit)

- Au moment d'entrer dans Makarna via l'Entrée de l'autel, le joueur visionne une vidéo de transition.
 - Lorsque Beritra combat, cette vidéo de transition n'apparaît pas.

Salle de la connaissance scellée

Avant la grande invasion, l'armée de Beritra a abandonné la Salle de la connaissance en laissant derrière elle d'importants documents traitant de ses recherches et du peuple ruhn. Avec le temps, des substances nocives se sont répandues dans la Salle de la connaissance désertée et ont transformé les sujets d'expérimentation abandonnés en puissants monstres.

Dans la pierre du champ éthéré, les Élyséens et les Asmodiens ont découvert une faille, par laquelle ils tentent désormais de s'introduire dans la Salle de la connaissance pour mettre les documents de recherche en sécurité. Mais c'était sans compter sur l'armée de Beritra, qui a identifié la faille elle aussi et met tout en œuvre pour que les documents ne tombent pas entre les mains des Élyséens et des Asmodiens.

- Le PNJ d'entrée dans la Salle de la connaissance scellée se trouve à Signia et à Vengar dans les villages du territoire.
- Les fragments de champ éthéré nécessaires à l'entrée dans l'instance s'obtiennent sur des monstres de Signia et Vengar suivant une probabilité donnée.

Instance	Personnages	Niveau	Objet d'entrée	Nombre d'entrées
Salle de la connaissance scellée	1	65	Fragment de champ éthéré	Illimité

Des instances renforcées

- Trois instances modifiées sont accessibles à Signia et Vengar.

Instance	Personnages	Niveau	Nombre d'entrées/réinitialisation	Méthode d'entrée
Base de Rentus perdue	6	À partir du niveau 65	1 fois/jour (lot Gold) 1 fois/mer., sam. (gratuit)	Accessible depuis le territoire ennemi
Refuge perdu	6	À partir du niveau 65	1 fois/jour (lot Gold) 1 fois/mer., sam. (gratuit)	
Repaire de Tiamat	12	À partir du niveau 65	1 fois/jour (lot Gold) 1 fois/mer., sam. (gratuit)	

Instances disparues

- Les instances suivantes ont été retirées suite à la disparition de régions.

Instances disparues		
Manoir de Dorgel	Forêt d'Elementis	Tranchées de Muada
Trésor de Satra	Cabine de la Rose d'acier (solo/groupe)	Embarcadère de la Rose d'acier (solo/groupe)
Pont de la Rose d'acier (groupe)	Salle de la connaissance	Salle de la connaissance (Légion)
Centre de recherches sur l'Idgel	Centre de recherches sur l'Idgel (Légion)	
Camp du vide	Camp du vide (Légion)	

Autres modifications

- Certaines conditions des instances suivantes ont été modifiées :

Instance	Condition	Avant modification	Après modification
Base de Rentus	Niveau	À partir du niveau 59	À partir du niveau 57
	Nombre d'entrées/réinitialisation	2 fois/jour	3 fois/jour (lot Gold) 3 fois/semaine (gratuit)
	Divers	Modification de la méthode de jeu	
Sanctuaire du	Niveau	Niveau 65	À partir du niveau 63

peuple ruhn	Nombre d'entrées/réinitialisation	4 fois/semaine	1 fois/jour (lot Gold) 1 fois/me., sa. (gratuit)
	Divers	Modification de la méthode de jeu	
Forteresse de Tiamat	Niveau	À partir du niveau 60	À partir du niveau 57
Pont de Jormungand	Niveau	Niveau 65	À partir du niveau 63
	Divers	Modification de la méthode de jeu	
Forteresse céleste d'Aturam	Nombre d'entrées/réinitialisation	1 fois/jour	3 fois/jour (lot Gold) 3 fois/semaine (gratuit)
	Divers	Modification de la méthode de jeu	

- Un horaire d'entrée supplémentaire a été ajouté au **Champ de bataille de Kamar**.
 - Horaire d'entrée supplémentaire : tous les jours de 23h00 à 0h00, sauf le mercredi et le samedi)
- Les statistiques des monstres du **Ruhnadium** et du **Ruhnadium (bonus)** ont été partiellement réduites.
- Les dégâts occasionnés par la compétence d'esprits du Clone de Grendal dans le **Ruhnadium** et le **Ruhnadium (bonus)** sont amoindris.
- La « Boîte à clé » ne disparaissait pas dans la salle du butin de la **Cabine du Brise-écume**, même une fois le temps dédié à la recherche écoulé. Ce problème est maintenant résolu.
- Il était impossible d'utiliser le carburant du trébuchet et du projectile d'arme de siège sur le « **Champ de bataille du Bastion du mur d'acier** ». Ce problème est maintenant résolu.
- Les résultats de **Dredgion**, **Dredgion de Chantra** et **Dredgion de Terath** sont désormais bien actualisés en temps réel.
- Même si la liste de recrutement interserveur s'actualise automatiquement, l'organisation du classement reste la même.
- Le PNJ d'entrée dans le **Bastion du mur d'acier** n'est plus au même endroit : il se trouve désormais dans les Ruines héroïques de Kaldor.

Bataille de forteresse

- Suite à la suppression de Katalam et Tiamaranta, les horaires des conquêtes des forteresses restantes ont été ajustés.

Horaire	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
De 16h00 à 17h00	Roah, Soufre, Astéria	Siel ouest et est	Roah, Soufre, Astéria	Siel ouest et est	Roah, Soufre, Astéria, Siel ouest et est	Roah, Soufre, Astéria, Siel ouest et est	Roah, Soufre, Astéria, Siel ouest et est
De 17h00 à 18h00							
De 18h00 à 19h00							Anoha

De 19h00 à 20h00						Pangée	
De 20h00 à 21h00						Antriksha	
De 21h00 à 22h00	Gelkmaros (tout) Inggison (tout)	Krotan Kysis Miren	Gelkmaros (tout) Inggison (tout)	Krotan Kysis Miren	Gelkmaros (tout) Inggison (tout)	Krotan Kysis Miren	Krotan Kysis Miren Forteresse Divine

- Le privilège n'était pas appliqué une fois la Forteresse d'Anoha conquise. Ce problème est maintenant résolu.
- Une fois la forteresse de Pangée conquise, le statut de l'esprit invoqué ou de l'arme de siège ne s'affichait pas correctement dans le territoire allié. Ce problème est maintenant résolu.

Personnages

- La fonctionnalité Conquérant/Protecteur vient s'ajouter.
 - Lorsqu'un adversaire est supprimé dans le territoire adverse, le personnage devient [Conquérant].
 - Lorsqu'un adversaire est supprimé dans le territoire allié, le personnage devient [Protecteur].
 - Suivant son niveau, le personnage obtient des statistiques données, qui ne sont valables que sur le territoire adverse (Conquérant) ou sur le territoire allié (Protecteur).
 - Les Protecteurs peuvent (suivant leur niveau) trouver la position des Conquérants à l'aide de la fonctionnalité « Localiser les intrus ».
 - Suivant la position du personnage et l'état de connexion, le niveau de Conquérant/Protecteur s'affaiblit ou se dissipe totalement.

Type	Niveau	Statistiques
Conquérant	1 ^{er}	Attaque PvP supérieure de 1 %
	2 ^e	Attaque PvP supérieure de 2 %
	3 ^e	Attaque PvP supérieure de 3 %
Protecteur	4 ^e	Attaque PvP supérieure de 2 %
	5 ^e	Attaque PvP supérieure de 4 %
	6 ^e	Attaque PvP supérieure de 6 %

- Il devient possible d'effectuer une transformation au moyen d'un objet grâce à une compétence de transformation.
 - À l'issue d'une transformation via une compétence, le personnage retourne à l'état de transformation via un objet.
 - Pendant l'exécution d'une transformation via une compétence, il n'est pas possible d'effectuer une transformation via un objet.
 - Le personnage transformé au moyen d'une compétence peut à nouveau modifier son apparence via un objet de transformation dans l'état.
- L'appellation de mentor est dès à présent retirée à partir du moment où le niveau le plus bas au sein du groupe passe à 51.
- Le nombre de points d'expérience requis pour progresser a fortement baissé sur la plage du niveau 55 à 65.
- Dans l'Abîme de Taloc, les effets « Fruit de Taloc » et « Bonbon de transformation » peuvent désormais servir à plusieurs reprises.

Compétence

Modifications IU

La fenêtre de compétences a subi des modifications.

- La fenêtre de compétences présente les compétences actives, passives et d'enchaînement.
- La fenêtre action/métiers est désormais indépendante.



- Les compétences les plus récentes s'affichent dans la partie supérieure de la fenêtre de compétences.
- Les compétences encore non acquises peuvent être affichées en cochant la case en bas à gauche.
- Les compétences se placent dans la barre d'accès rapide soit via l'icône de la liste comme avant, soit via l'icône de la fenêtre d'information détaillée.
- Lorsqu'une compétence est sélectionnée, toutes les informations détaillées à son sujet apparaissent dans la plage de droite.
- Le fait de faire glisser une icône de compétence dans la barre d'accès rapide fait automatiquement apparaître la page d'information détaillée concernant cette compétence.
- Les différents niveaux d'une compétence déjà acquise peuvent être consultés dans la fenêtre d'information détaillée. Ainsi, des niveaux de compétence bas peuvent en outre être consultés et placés dans la barre d'accès rapide.
- Lorsque plusieurs compétences d'enchaînement d'une compétence sont présentes, elles s'affichent toutes dans la page d'information détaillée de manière correspondante.
- Des informations au sujet des temps de rechargement partagés, des compétences activées et des particularités de la compétence enrichissent désormais l'astuce d'outil de compétence.

Nouvelles compétences

Chaque classe dispose maintenant de nouvelles compétences.

Classe	Catégorie	Nouvelle compétence	Effet
Gladiateur	Pierre de Stigma de vision	Coup circulaire de lame	Dégâts de zone dans le champ d'action occasionnant un effet de trébuchement
		Cyclone écrasant	Compétence à distance, elle peut être utilisée en mouvement jusqu'à 3 reprises
		Invocation : Drapeau du champ de bataille	invoque un drapeau qui réduit la vitesse de déplacement et les statistiques d'attaque PvP des adversaires
Templier	Compétence active	Coup corporel	Inflige des dégâts physiques aux adversaires
	Pierre de Stigma de vision	Châtiment sanguinaire	L'adversaire subit des dégâts physiques pendant que le joueur absorbe des PV.
		Renvoi du châtiment	Renvoie la compétence suivante qui est mise en application contre son propre personnage
		Bouclier de protection	Bloque une large part des dégâts subis, mais réduit néanmoins la vitesse de déplacement du joueur pendant l'activation
Assassin	Stigma	Vœu de dague	Les attaques par l'arrière peuvent, selon une probabilité donnée, occasionner des dégâts supplémentaires, tout en donnant une chance d'être soigné simultanément.
	Pierre de Stigma de vision	Grenade aveuglante	Aveugle les adversaires environnants et réduit leur précision magique, l'objectif du personnage adverse est retiré de la cible
		Embuscade foudroyante	Le personnage se déplace immédiatement derrière un adversaire et l'attaque.
		Gravure de motifs répétée	L'adversaire se voit infliger des dégâts d'explosion de sceau, et le sceau est à nouveau gravé à un niveau donné.
Rôdeur	Compétence passive	Attaque d'arc renforcée	L'attaque d'arc est renforcée.
	Pierre de Stigma de vision	Ombretrave	Le personnage passe en mode masqué supérieur pendant une durée donnée, même au combat.
		Flèche de pénétration	Compétence infligeant des dégâts avec une forte chance de crit. physiques, chance d'effet d'étourdissement
		Piège de collision	Le piège que l'adversaire renvoie lorsqu'il est déclenché peut aussitôt être déclenché.
Sorcier	Pierre de Stigma de vision	Vent soporifique	Endormissement immédiat des adversaires, dont le nombre peut aller jusqu'à 6, mais augmentation simultanée de la défense élémentaire des adversaires endormis

		Don de flammes	L'attaque magique est prolongée pendant une durée donnée alors que la consommation de PM baisse de 20 %.
		Barrière du sanctuaire	Bloque une grande partie des dégâts, mais vous rend incapable de bouger pendant ce temps
Spiritualiste	Pierre de Stigma de vision	Ordre : Substitution fidèle	Un esprit invoqué subit les dégâts à votre place. Le temps de rechargement est traité séparément des compétences standard.
		Concentration d'esprits	La vitesse et les statistiques magiques augmentent sur une durée donnée. Ne peut pas servir en même temps qu'un esprit invoqué.
		Absorption d'envergure	Inflige des dégâts à des adversaires, dont le nombre peut aller jusqu'à 6, sur une durée, et vous soigne à chaque enclenchement
Aède	Pierre de Stigma de vision	Incantation d'incitation	Accroît la puissance magique, la précision et l'attaque de tous les membres du groupe à proximité durant une période donnée
		Frappe de vent rageur	Inflige des dégâts physiques aux adversaires à proximité, dont le nombre peut aller jusqu'à 6
		Sort d'explosion	Réduit la précision et la précision magique ainsi que les statistiques de crit. physique des adversaires dont le nombre peut aller à 12 dans un rayon donné et sur une durée définie
Clerc	Pierre de Stigma de vision	Splendeur du salut	Confère aux membres du groupe à proximité un effet d'amélioration qui régénère leurs PV dès qu'ils franchissent une limite de PV donnée
		Sceau du jugement	Les statistiques de résistance magique et de suppression magique de l'adversaire sont réduites sur une durée donnée.
		Invocation : Énergie moqueuse	Appelle un esprit qui provoque jusqu'à 6 adversaires
Pistolero	Pierre de Stigma de vision	Bombardement répété	Lance une attaque à distance autour de la cible sélectionnée
		Posture de poursuite	Accroît votre vitesse de déplacement, votre vitesse d'attaque et les statistiques de résistance aux attaques dans votre état de déplacement pour une durée donnée
		Projectile magique sauvage	Au sein d'un champ d'action conique, l'adversaire se voit infliger des dégâts répétés et absorbe des PV.
Éthertech	Compétence active	Avertissement	Augmente les statistiques de colère reçue de toutes les sources
	Pierre de Stigma de	Recharge prompte	Agit en rétablissant une grande quantité de PM, puis une petite quantité sur la durée

	vision	Vague aérienne électrique	Au sein d'un champ d'action conique, l'adversaire est attaqué et subit un bref effet de paralysie
		Explosion d'Idium	Inflige des dégâts à distance à des adversaires, dont le nombre peut aller jusqu'à 6
Barde	Stigma	Harmonie des ravages	Inflige des dégâts de feu à plusieurs adversaires dans un champ conique devant le Barde
		Mélodie de joie	Restaure des PV à la cible et augmente sa défense élémentaire, sa défense magique ainsi que des effets de soins qu'elle reçoit d'autres membres du groupe
	Pierre de Stigma de vision	Sérénade de purification	Retire jusqu'à 3 altérations d'état de soi-même ou d'un membre du groupe sélectionné
		Variation fantastique	Compétence d'attaque cumulée des dégâts de feu occasionnés au niveau d'une cible unique
		Son de l'illusion	Amenuise l'attaque et la puissance magique d'une cible sur une durée donnée

Compétences modifiées

- Des paramètres de compétence ont été modifiés, notamment les consommations, les dégâts, le temps d'action, le temps de rechargement, etc.
- Suivant le paramètre de compétence modifié, certaines compétences d'enchaînement ont été ajoutées/supprimées/modifiées.
- Certaines compétences peuvent désormais également servir en vol.
- De nombreuses compétences présentant auparavant un temps de rechargement partagé n'en ont plus.

Gladiateur

Compétence	Modifications
Frappe brusque	1 ^{er} niveau de compétence d'enchaînement (répétable 2 fois)
Riposte technique	Diminution du temps de rechargement
Préparation défensive	Augmentation des dégâts de défense et d'attaque PvP et ajout d'un effet de résistance à la peur
Clivage	Ajout d'un effet de ralentissement des déplacements qui s'active selon une probabilité donnée
Préparation au combat	Transformation automatique en une compétence obtenue. Réduction de la puissance d'attaque PvP, mais accroissement de l'attaque normale
Armure d'attrition	Augmentation de la quantité de PV régénérés
Rupture perçante	Associée à une autre compétence dans la compétence supérieure « Rupture perçante »
Vague de pression	Diminution du temps de rechargement
Explosion de fureur	Elle n'est plus propre à la faction.
Bénédiction de Zikel	Elle n'est plus propre à la faction.
Coup corporel	Le temps de rechargement n'est plus partagé avec celui du « Verrouillage ».
Verrouillage	Le temps de rechargement n'est plus partagé avec celui du « Coup corporel ».
Coup destructeur énergétique	Le temps de rechargement baisse de 2 minutes à 1 minute et 30 secondes.

Templier

Compétence	Modifications
Poussée de rage	Ajout d'un effet d'une probabilité donnée faisant sienne la cible de l'adversaire
Prière de vitalité	Cette compétence peut viser une cible.
Punition sacrée	Augmentation des dégâts et réduction du temps de rechargement
Coup étourdissant énergétique	Augmentation des dégâts. Déclenchement supplémentaire de l'effet réduisant la défense physique
Coup vengeur	Augmentation des dégâts. Ajout d'une résistance magique et d'un effet d'hostilité augmentée. Diminution du temps de rechargement
Coup étourdissant énergétique	Transformation en une compétence apprise automatiquement. Ajout d'un effet d'une probabilité donnée faisant sienne la cible de l'adversaire
Châtiment sacré	Elle n'est plus propre à la faction.
Bouclier de Nezekan	Elle n'est plus propre à la faction. Diminution du temps de rechargement

Assassin

Compétence	Modifications
Coupure foudroyante	Ajout d'un effet d'affaiblissement de précision magique et de la défense Peut désormais être mise en œuvre même en mouvement
Marque de mutisme	Elle n'est plus propre à la faction. Réduction du temps de rechargement et ajout d'un effet de ralentissement de la vitesse d'attaque
Broyage de sceau	L'apprentissage de cette compétence est désormais automatique.
Tranche-cyclone	Peut exécuter la gravure de motifs jusqu'au niveau 2. Selon une probabilité donnée, une gravure de motifs d'un niveau allant jusqu'à 5 peut être obtenue.
Application de poison	Ajout d'un effet de poison présentant une probabilité d'activation donnée

mortel	
Esquive de sort	Suppression de la réduction d'attaque du joueur et raccourcissement du temps de rechargement
Tourbillonnement	Ajout d'un effet d'augmentation de crit. physique
Frappe divine	Augmentation des dégâts

Rôdeur

Compétence	Modifications
Tir de misère	L'apprentissage de cette compétence devient automatique.
Piège d'entrave aérienne	Alliée à une compétence similaire
Flèche enchaînée	Elle n'est plus propre à la faction.
Flèche sacrée	L'apprentissage de cette compétence devient automatique.
Piège embrasé	Augmentation des dégâts
Piège empoisonné	Augmentation des dégâts et raccourcissement du temps de rechargement
Fièvre ténébreuse Piège de Tempête de sable	Augmentation des dégâts
Forme de Mau	Elle n'est plus propre à la faction.
Compétences diverses	Les compétences diverses bénéficient de temps de rechargement distincts (« Tirs concentrés », « Fureur de la bête », etc.).

Sorcier

Compétence	Modifications
Robe de flammes	Ajout d'une augmentation de la régénération naturelle de mana
Robe du froid	Ajout d'un effet accru de suppression magique
Sagesse de Vaizel	Transformation en une compétence apprise automatiquement et consommation de PM réduite
Sagesse de Zikel	Consommation de PM réduite à la mise en œuvre de la compétence
Sort éthéré	Elle n'est plus propre à la faction.
Plainte de Lumiel	Elle n'est plus propre à la faction. Diminution du temps de rechargement
Grande éruption de magma	L'apprentissage de cette compétence devient automatique.
Colère de Lumiel	Elle n'est plus propre à la faction. Diminution du temps de rechargement
Gel	Élimination du paramètre faisant que la compétence d'absorption d'endurance et le temps de rechargement étaient partagés
Gain de mana	Augmentation de la récupération immédiate de PM et réduction du temps de rechargement
Gel de l'âme	La compétence est apprise pour la première fois au niveau 40 (avant au niveau 46). Du fait de la modification de niveau, les niveaux d'apprentissage subséquents de la compétence ont été ajustés.
Invocation de tourbillon	Modification de l'icône d'état particulier de la compétence
Vent aiguisé	Avec la compétence, l'effet d'affaiblissement peut désormais être appliqué plusieurs fois avec certaines compétences.

Spiritualiste

Compétence	Modifications
Ordre : Protection	L'apprentissage de cette compétence devient automatique.
Ordre : Réduire en cendres	Vu l'élimination de l'effet de dégâts renforcé des personnages de la faction adverse et des Balaurs, les dégâts normaux ont été augmentés. De plus, lorsque la compétence est mise en œuvre, les PV de l'esprit ne sont pas consommés.
Esprit de guérison	Diminution du temps de rechargement
Armure spirituelle élémentaire	Accroissement de l'augmentation de PV de l'esprit
Ordre : Mur de protection	Augmentation de l'effet de soutien de groupe et de réflexion de dégâts de l'effet

	de l'esprit du feu
Retour de flammes	Diminution du temps de rechargement En outre, la compétence est désormais apprise pour la première fois au niveau 26 (avant au niveau 51).
Armure sacrée	Elle n'est plus propre à la faction.
Fureur de la nature sauvage	Le temps de rechargement n'est plus partagé avec celui de la « Terreur ».
Terreur	Le temps de rechargement n'est plus partagé avec celui de « Fureur de la nature sauvage ».
Invocation : Membre du groupe	L'objet « Fragment dimensionnel » requis pour mettre en œuvre la compétence s'utilise désormais à partir du niveau 23.

Aède

Compétence	Modifications
Restauration d'endurance	L'apprentissage de cette compétence devient automatique.
Rideau divin	Transformation en une compétence apprise automatiquement et diminution du temps de rechargement La compétence ne peut plus s'utiliser que sur des membres du groupe.
Forteresse inexpugnable	La compétence ne peut plus s'utiliser que sur des membres du groupe.
Parole de protection	Transformé en une Pierre de Stigma supérieure et ajout d'un effet de résistance
Bénédiction rocheuse	Ajout de l'effet d'augmentation max. de PV À partir du niveau 2, la compétence est appelée « Prière de protection », et son icône est désormais celle de l'ancienne compétence « Louange de la vie ».
Bénédiction de Pierre	Diminution du temps de rechargement et accroissement de l'augmentation max. de PV
Jugement inéluctable	Elle n'est plus propre à la faction.
Mantra de coup	Transformation en une compétence apprise automatiquement et accroissement de l'effet d'augmentation de crit. physique
Mantra d'invincibilité	Transformation en une compétence apprise automatiquement, augmentation de la récupération de PM et ajout de l'effet de précision magique
Promesse de la terre	Ajout d'un effet de dégâts supplémentaire
Sort d'ascension	Ajout de l'effet d'augmentation de parade À présent, la compétence est apprise pour la première fois au niveau 40 (avant au niveau 60).
Protection céleste	Elle n'est plus propre à la faction.

Clerc

Compétence	Modifications
Stabilité	Transformation en une compétence apprise automatiquement. Diminution du temps de rechargement
Sagesse du sage	Transformation en une compétence apprise automatiquement, réduction du temps d'action et de recharge et coût réduit de la compétence
Splendeur de récupération	Transformation en une compétence apprise automatiquement, augmentation de l'importance de la régénération et ajout d'un effet de récupération continu
Toucher de réincarnation	Transformation en une compétence obtenue automatiquement et prolongation de la durée de l'effet Puisque le temps de rechargement est allongé, l'effet est accru pour agir non seulement sur son propre personnage, mais aussi sur une autre cible sélectionnée.
Lumière de rajeunissement	Peut être mise en œuvre en simultané avec la compétence « Sortilège de Renaissance »
Blessure purulente	Ajout de l'effet de réduction de la résistance magique
Vent tranchant	Suppression du temps de rechargement partagé avec la compétence « Frappe bénie »

Protection brillante	Réduction du temps de rechargement et ajout de l'effet « Résurrection »
Résurrection de Loci	Ajout d'un effet de maladie de l'âme
Bénédiction rocheuse	Ajout de l'effet d'augmentation max. de PV
Salut	Elle n'est plus propre à la faction.
Suaire immortel	Diminution du temps de rechargement
Splendeur de purification	Obtention automatique Le temps d'action est passé à « Incantation instantanée ».
Ondulation de purification	Réduction du temps d'action et extension du champ d'action de l'effet
Splendeur de renaissance	Diminution du temps d'action Augmentation de la durée et de l'action ainsi que de l'effet de résistance élémentaire

Éthertech

Compétence	Modifications
Absorption de mana	Diminution du temps de rechargement et augmentation des dégâts et de la régénération des PM
Vague de gloire	Diminution du temps de rechargement et augmentation des dégâts

Barde

Compétence	Modifications
Variation de la mer	Les vitesses d'attaque et d'action influent désormais sur la vitesse d'accumulation. Ajout de l'effet « réduction de suppression magique » et réduction du temps de rechargement
Marche des apidés	Ajout de l'effet de réduction de la suppression magique

Compétences retirées

Certaines compétences ont été supprimées.

- Les compétences qui n'étaient utilisées qu'en vol pour les personnages de bas niveau et inefficaces ont été supprimées.
- Lorsqu'il existait une compétence identique chez les deux factions, l'une des compétences a été supprimée et l'autre étendue de sorte que les deux factions puissent désormais l'utiliser.
- De nombreuses fonctions de compétences ont été transférées à d'autres compétences en jeu.
- De nombreuses compétences ont été fusionnées avec des compétences similaires au moyen de modifications des temps de rechargement, de la durée de l'action, etc.

Classe	Compétences supprimées
Gladiateur	Contre-attaque au bouclier, Blocage, Onde sismique, Coup affaiblissant énergétique, Souffle de force ancestrale, Vague perçante ancestrale, Entraves, Endurance améliorée, Coupure précise, Frappe tranchante, Frappe vengeresse, Anti-tournoiement, Préparation de la contre-attaque, Clivage de force, Clivage ascendant, Force d'Aion, Récupération d'endurance, Vague perçante, Souffle de force, Vague tranchante, Onde de choc, Explosion de fureur, Bénédiction de Nezekan
Templier	Mur d'acier, Blocage, Vol : Capture, Entaille luisante, Arrestation concentrée, Châtiment juste ancestral, Punition sacrée ancestrale, Complainte affreuse, Puissance de rétablissement, Agression, Main régénérante, Grogement d'encouragement, Punition des ténèbres, Punition de la lumière, Châtiment juste, Coup provocant énergétique, Coup affaiblissant énergétique, Coup contondant énergétique, Contre-attaque au bouclier provocante, Cri de dérision, La destruction des intrus, Châtiment des ténèbres, Bouclier de Zikel
Assassin	Lancer de couteau, Dague de vol, Refuge de l'ombre, Rune rayonnante ancestrale, Rune de ténèbres ancestrale, Cicatrice bestiale, Lancer de shuriken, Salve explosive, Entaille vive, Eruption lunaire, Rune divine, Rune rayonnante, Rune de ténèbres, Rune d'aiguille, Frappe enflammée explosive, Application de poison mortel, Rage de l'ombre, Concentration claire, Frappe des ténèbres
Rôdeur	Flèche d'assaut, Flèche claire-ailette, Flèche empoisonnée, Tir de Sourcevenin, Flèche de Vaizel, Tir rapide hurlant, Tourbillon de flèches, Flèche de Triniel, Mine orageuse, Flèche claire-ailette ancestrale, Flèche sombre-ailette ancestrale, Appel du Condor, Posture de sniper, Astuce acérée, Coup sauvage aérien, Piège entravant, Flèche choquante, Flèche sombre-ailette, Flèche mortelle, Piège de destruction, Piège explosif, Forme de Mau (Élyséens)
Sorcier	Flèche de vent, Guisarme de flamme, Sommeil, Pluie de comètes, Inferno, Tsunami de lave ancestral, Eruption de magma ancestral, Souhait de renforcement, Barrière de tranchage, Dissipation du sommeil, Explosion de feu, Robe de la Terre, Robes aériennes, Sagesse de Lumiel, Concentration de Pandaemonium, Éclat de lumière, Éclat d'ombre, Tempête de lave, Tsunami de lave, Eruption de magma, Colère de Kaisinel, Engelure, Absorption d'énergie
Spiritualiste	Esprit : Autodestruction, Esprit fortifiant : Absorption de vitalité, Esprit : Flux élémentaire, Absorption d'énergie, Esprit ancestral : Autodestruction, Esprit ancestral : Flux élémentaire, Toucher de stupeur, Transfert de soutien, Hypnose, Esprit : Substitution, Esprit : explosion, Récupération spirituelle, Bénédiction de feu, Afflux vital, Esprit : Armure de lumière, Esprit : Armure de ténèbres
Aède	Mantra de protection, Mantra magique, Mantra de victoire, Énergie de vitesse, Lumière du renouveau, Défense confiante, Champ éthéré ancestral, Parole anti-sort ancestrale, Promesse de l'Éther, Récupération magique, Rideau d'Éther, Parole anti-sort, Mantra d'amélioration, Louange de la vie, Frappe d'âme, Mantra de précision, Mantra de l'esprit clément, Promesse du vent, Parade concentrée, Protection de Marchutan, Protection de Yustiel

Clerc	Lumière de résurrection, Peau épineuse, Promesse du vent, Lumière de Marchutan ancestrale, Lumière de Yustiel ancestrale, Vide-mémoire, Tranquillité, Grâce de Seigneur Empyréen, Splendeur de Yustiel, Splendeur de Marchutan, Lumière de Yustiel, Lumière de Marchutan, Renaissance, Lumière du renouveau, Tempête d'Aion, Courroux de la terre, Vent de châtiment, Renforcement de puissance, Grâce de résurrection, Bénédiction de vitalité, Protection de Pandaemonium, Conjuraton, Soins spirituel, Cercle estival, Cercle hivernal
Pistolero	Bombe de perturbation, Vol : Tir
Éthertech	Bombe de perturbation, Riposte, Levée de poing, Frappe successive, Attaque aérienne, Vol : Tir de canon, Vol : Maintenance, Vol de magie
Barde	Claquement captivant, Mélodie d'oiseau, Echo d'élégance, Echo pur, Claquement de la perturbation magique

Autres modifications de compétences

- La structure d'élévation lorsqu'une compétence est obtenue a été modifiée.
- Un message système a été ajouté pour permettre de visualiser plus simplement la condition de l'état au sujet de compétences ne pouvant pas être utilisées.
 - Une notification apparaît lorsqu'une compétence ne peut pas être utilisée du fait d'un équipement manquant, du commerce avec un joueur, etc. indiquant clairement la condition requise pour l'activation de la compétence.
- Le nom de la compétence, affiché dans la fenêtre de compétences dans l'information détaillée, a été placé au mieux et au-dessus de l'icône de compétence.

Résolutions de problèmes

- Chez le **Rôdeur**, l'effet d'amélioration « Dissipation de choc » ne disparaissait pas après l'utilisation de la compétence « Assaut final ». Ce problème est maintenant résolu.
- Chez le **Spiritualiste**, la compétence « Immobilisation de cauchemars » ne pouvait pas être activée après l'utilisation de « Terreur III ». Ce problème est maintenant résolu.
- La compétence du **Spiritualiste** « Affaiblissement d'esprit » apparaissait comme un attribut du feu et pas du vent. Ce problème est maintenant résolu.
- Chez le **Spiritualiste**, l'effet d'accélération des déplacements affichait des statistiques erronées à l'utilisation de la compétence « Concentration d'esprits ». Ce problème est maintenant résolu.
- À cause de la compétence « Contrat de résistance » du **Spiritualiste**, la compétence « Concentration d'esprits » pouvait être utilisée en même temps que l'invocation d'esprit. Ce problème est maintenant résolu.
- Chez le **Barde**, le temps de rechargement de la compétence « Mélodie de l'attaque » était mal appliqué. Ce problème est maintenant résolu.
- Le nombre de personnages sur lequel agit la compétence « Harmonie du vent » du **Barde** ne s'affichait pas correctement dans l'astuce d'outil. Ce problème est maintenant résolu.
- Le nombre de personnages sur lequel agit la compétence « Mélodie de joie » du **Barde** n'apparaissait pas correctement. Ce problème est maintenant résolu.
- Le niveau de la compétence « Effet : Esprit têtard » du **Templier** ne s'affichait pas correctement sous [Compétence<K> – Utilisation – Informations détaillées]. Ce problème est maintenant résolu.
- La compétence « Incantation d'incitation » de l'**Aède** pouvait agir sur des personnages en dehors du groupe. Ce problème est maintenant résolu.
- Chez l'**Aède**, l'effet de régénération des PM de la compétence « Mantra d'invincibilité » ne pouvait pas être appliqué à intervalle de 3 secondes. Ce problème est maintenant résolu.
- Le contenu de l'astuce d'outil n'était pas appliqué correctement pour la compétence « Préparation au combat » du **Gladiateur**. Ce problème est maintenant résolu.
- Certaines compétences étaient en contradiction et ne pouvaient pas être utilisées. Ce problème est

maintenant résolu.

- Le personnage restait suspendu à la topographie dans certaines circonstances lors de l'utilisation d'une compétence en vol. Ce problème est maintenant résolu.
- Certains effets de compétence n'étaient pas appliqués du fait de leur contradiction avec d'autres effets de compétences. Ce problème est maintenant résolu.
- Certains points de niveaux d'application de compétences n'étaient pas paramétrés correctement. Ce problème est maintenant résolu.
- La fenêtre des compétences affichait des temps de rechargement de compétences non possédées. Ce problème est maintenant résolu.
- Les barres de compétences non possédées apparaissaient comme pleines dans la fenêtre des compétences. Ce problème est maintenant résolu.
- La représentation de la cible du joueur et de son état dans la fenêtre d'information sur les compétences d'enchaînement du personnage était erronée. Ce problème est maintenant résolu.
- La commande macro n'était pas enregistrée lorsqu'une icône de compétence était glissée sur la page d'information détaillée de compétence et la page d'information des compétences d'enchaînement et inscrite dans la fenêtre de macro. Ce problème est maintenant résolu.

Stigma



- La condition pour la pose de Pierres de Stigma a été modifiée.
- Ce sont désormais 6 Pierres de Stigma au lieu de 12 qui peuvent être serties.
- Les Pierres de Stigma peuvent toujours être équipées par un PNJ dans un emplacement pour Pierre de Stigma.
- Les tessons de stigma ne sont plus nécessaires pour procéder à l'équipement. Le coût en Kinahs varie suivant le niveau d'emplacement.
- Les Pierres de Stigma qui étaient réparties par niveaux de compétences auparavant ont été réunies pour former une Pierre de Stigma.

Catégorie	Contenu
Normal	Les Pierres de Stigma adaptées au niveau du personnage peuvent être achetées et utilisées.
Modifié	Une fois qu'une Pierre de Stigma est équipée, le personnage obtient automatiquement les Pierres de Stigma adaptées à son niveau lorsqu'il progresse d'un niveau.

- Lorsque l'ensemble des 6 emplacements est équipé de Pierres de Stigma, le personnage obtient une « compétence de Pierre de Stigma de vision » en fonction de la composition de la Pierre de Stigma.
- Les emplacements de Pierres de Stigma s'ouvrent au sertissage en fonction du niveau du personnage.

Type	Niveau de personnage requis	Condition
Emplacement de Pierre de Stigma normal	20	L'emplacement s'ouvre automatiquement lorsqu'un personnage achève la mission et atteint le niveau minimum correspondant (mission élyséenne : Châtiment divin, mission asmodienne : On n'échappe pas à son destin).
Emplacement de Pierre de Stigma normal	30	
Emplacement de Pierre de Stigma normal	40	
Grand emplacement pour Pierre de Stigma	45	
Grand emplacement pour Pierre de Stigma	50	
Emplacement pour Pierre de Stigma puissant	55	

- Le rang de l'emplacement s'affiche lorsqu'on fait passer la souris sur un emplacement pour Pierre de Stigma vide.
- Lorsqu'un emplacement pour Pierre de Stigma est fermé, la souris qui passe dessus fait apparaître le niveau auquel cet emplacement pourra être étendu.
- Modification de l'arrière-plan pour IU de Pierre de Stigma dans l'onglet [Informations sur le personnage - Pierre de Stigma].
- Ajout d'un bouton d'aide en bas dans les liens IU de Pierre de Stigma dans l'onglet [Informations sur le personnage - Pierre de Stigma].
- Pendant la pose de Pierres de Stigma, les Pierres de Stigma ancestrales de l'inventaire apparaissent comme étant désactivées.

Enchantement de Pierres de Stigma

- Les Pierres de Stigma peuvent être enchantées.
- Pour enchanter une Pierre de Stigma, il faut avoir une seconde Pierre de Stigma identique n'étant pas encore enchantée.
- Lorsqu'un enchantement de Pierre de Stigma fonctionne, la compétence Pierres de Stigma se voit conférer un effet. En cas d'échec, la Pierre de Stigma à enchanter et celle servant de matériel d'enchantement sont détruites.
- Si l'enchantement de Pierre de Stigma fonctionne, cette Pierre obtient l'un des effets suivants, en fonction de la Pierre de Stigma équipée : augmentation de l'effet de compétence, réduction du temps de rechargement, diminution des coûts d'utilisation.
- Il y a une faible probabilité que les Pierres de Stigma à enchanter soient obtenues comme butin dans certaines régions de la Base de Rentus perdue, du Repaire de Tiamat et du Refuge perdu.
- Lorsqu'une Pierre de Stigma est enchantée, une flèche apparaît dans l'astuce d'outil de compétence de Pierre de Stigma. Cette flèche permet d'identifier les effets d'enchantement.
- Une notification apparaît maintenant lorsque le niveau d'enchantement d'une Pierre de Stigma de vision augmente.



Autres modifications

- Certaines Pierres de Stigma standard portent toutes la mention « endommagé ». Ces Pierres de Stigma endommagées ne peuvent être ni équipées, ni enchantées.
 - Après la mise à jour, les Pierres de Stigma standard équipées seront retirées et les joueurs recevront un lot de Pierres de Stigma limité dans leur inventaire en fonction du nombre d'emplacements.
 - Les Pierres de Stigma supérieures endommagées peuvent être échangées contre des PA dans la capitale ou auprès de certains PNJ marchands de Pierres de Stigma.
- Les joueurs peuvent faire l'acquisition de Pierres de Stigma normales, supérieures et majeures « limitées » en échange de Kinahs dans la capitale ou auprès de certains PNJ marchands.
 - Les Pierres de Stigma « limitées » ne se prêtent pas à l'enchantement.
- Le contenu d'astuce d'outil et le nom de l'objet pour les Pierres de Stigma limitées/endommagées ont

été modifiés.

- En cas de Pierre de Stigma endommagée, les Pierres de Stigma normales présentent au début de leur nom la mention [Kinah], alors que le nom d'objet des Pierres de Stigma majeures/supérieures est précédé de [Points abyssaux].
- Une information a été ajoutée à l'astuce d'outil des Pierres de Stigma pouvant être enchantées.
- La description d'astuce d'outil n'apparaissait pas au niveau de l'« Amplification des sens » de Pierre de Stigma. Ce problème est maintenant résolu.
- Une icône et une remarque ont été ajoutées sur la carte indiquant les emplacements des PNJ maîtres des Pierres de Stigma, ce qui permet de les identifier plus facilement.
- Lorsque la souris est maintenue à l'emplacement où la compétence de Pierre de Stigma de vision s'affiche, une description de ces pierres apparaît.

Objet

Nouveaux objets

De nouveaux PNJ marchands auprès desquels se procurer des suppléments de sertissage ont été ajoutés.

Faction	Zone	Forteresse	PNJ	Type de suppléments de sertissage
Élyséens	Sanctum		Judisina	Vente de suppléments de sertissage inférieurs (Légendaires)
			Servillia	
			Girrinerk	
			Orhes	
			Lionel	
	Kaldor	Forteresse d'Anoha	Cherian	Vente de suppléments de sertissage ordinaires (Légendaires)
	Inggison	Temple de l'Ancien dragon	Scopas	Vente de suppléments de sertissage ordinaires (Légendaires) Vente de suppléments de sertissage supérieurs (Légendaires)
		Autel de l'avidité	Distine	
	Gelkmaros	Tour de Vorgaltem	Macar	
		Temple Pourpre	Lisimakos	
	Akaron	Base centrale	Montir	Vente de suppléments de sertissage supérieurs (Mythiques)
Asmodiens	Pandaemonium		Njomi	Vente de suppléments de sertissage inférieurs (Légendaires)
			Maochinicherck	
			Bicorunerk	
			Mundilfari	
			Gennaro	
	Kaldor	Forteresse d'Anoha	Dian	Vente de suppléments de sertissage ordinaires

				(Légendaires)
	Inggison	Temple de l'Ancien dragon	Tosel	Vente de suppléments de sertissage ordinaires (Légendaires)
		Autel de l'avidité	Turen	
	Gelkmaros	Tour de Vorgaltem	Dilbek	
		Temple Pourpre	Eistin	Vente de suppléments de sertissage supérieurs (Légendaires)
	Akaron	Base centrale	Hishada	Vente de suppléments de sertissage supérieurs (Mythiques)

De nouveaux objets pouvant être acquis avec des insignes de la conquête ont été ajoutés.

Catégorie	Zone	PNJ
Marchand de l'« insigne de la conquête »	Inggison (Élyséens)	Adrinne
		Lenard
	Gelkmaros (Asmodiens)	Anok
		Kamezi

- Les fournisseurs d'équipement d'Inggison/Gelkmaros ont reçu de nouveaux objets pour la Bataille de forteresse.

Faction	Fournisseurs d'équipement
Élyséens	Apelles
Asmodiens	Mempar

- Les modèles d'arme/plans d'armure pour les armes/armures de maître sont également vendues par des PNJ marchands fournitures d'artisanats spéciaux.

Signia	Vengar
Bandren	Kalak
<Marchand spécial d'artisanat>	<Marchand spécial d'artisanat>

- Des coffres d'équipement de légionnaire d'élite de rang 3 à 5 ont été ajoutés. Ils s'obtiennent comme butin en triomphant certains monstres sur le terrain.

Modifications d'objets

- Les monstres ne fournissent plus de tessons de stigma.
- Le taux de butin prenant la forme d'objets matériels de l'invasion de Beritra a fait l'objet d'une légère augmentation.
- Le taux de butin en Kinahs des monstres de la Forteresse de Tiamat a été modifié.
- Le nombre de reliques pouvant être obtenues comme butin de la forteresse dans les instances des Abysses supérieures a augmenté.
- Les monstres baptisés du Laboratoire de recherches de Baruna fournissent désormais la Médaille de bataille comme butin.

- La suppression et l'adaptation de certaines instances ont également entraîné la modification d'objets de récompense.
- Du fait du changement de coût de compétence, les objets non utilisés ne sont plus proposés à la vente pour les classes.
- L'extraction d'apparence est désormais possible à l'[Évènement] Clé éthérée de Tatar.
- Les objets « Remords du Seigneur Balaur » et « Souffrances du Seigneur balaur » peuvent désormais évoluer.
- Certaines montures qui ne pouvaient pas être détruites peuvent désormais l'être.
- La description du « [Titre] Vainqueur d'Antriksha » a fait l'objet d'une correction. Il est désormais indiqué, à juste titre, que ce titre est valable 7 jours.
- Les objets des Abysses de défense de la bataille de forteresse sont vendus par les fournisseurs d'équipement de Kaldor aux Avant-postes Nord et Sud.
- Les objets collectés et les matériaux de butin/vente des régions disparues ont été délocalisés à Signia, Vengar, Akaron et Kaldor.
- La description de la Bénédiction des équipements de la Pierre d'âme d'armes de combat de Katalamize/Pierre d'âme magique de Katalamize a été complétée.
- La modification d'apparence/l'extraction d'apparence d'Ailes sacrées du chef de l'unité spéciale de gardiens/Ailes sacrées du chef des maîtres exécuteurs gardiens est possible. Mais cette extraction n'est possible qu'une fois.
- Les PNJ qui convertissaient les reliques en points abyssaux ont été remplacés par une fonctionnalité permettant la conversion en points abyssaux par le biais de l'achat d'objets.
- Le rang d'objet du « Butin de la Faille du chaos » et du « Butin de victoire de la Faille du chaos » est passé de mythique à éternel.
- Les plans et matériaux que les PNJ marchands de fournitures d'artisanat vendaient pour les quêtes d'organisation d'artisanat ont tous été supprimés.
- Certaines récompenses des Coffres au trésor antiques ont été modifiées dans l'instance de la strate inférieure des Abysses.
- Dans certaines instances, le niveau max. pour l'octroi d'objets a été légèrement relevé.

Liste des instances
Nid de l'Arbre de Soufre
Ombre de l'aile gauche
Ombre de l'aile droite

- Les plans et matériaux de l'organisation d'artisanat que vendaient les PNJ marchands en menuiserie ont été supprimés.
- Le Templier/Gladiateur peut désormais obtenir l'arme phys. Marteau de guerre dans la Caisse d'armes de soldat/Général de Brigade.
- Les statistiques de vitesse d'incantation des gants en cuir du Général de Brigade (Pistolero) ont été converties en statistiques d'attaque.
- La quantité de Kinahs se trouvant dans le coffre au trésor de l'instance « Brise-écume » est désormais réduite.
- Après la conquête de la base d'Akaron et l'apparition des PNJ de l'unité de renforts adverse, le butin comprend désormais un plus grand nombre de Médailles de bataille.
- Chez un nombre limité de PNJ marchand, le nombre d'objets pouvant encore être acquis n'est plus modifié lorsque le canal change ou que le PNJ apparaît de nouveau.
- La Pierre divine communément trouvée comme butin sur le terrain devient un Pierre divine d'illusion.
- Une partie des effets de grimoire qui n'était pas représentée de manière adéquate a fait l'objet d'une amélioration.

Résolutions de problèmes

- La notification d'expiration d'objet n'apparaissait pas correctement. Ce problème est maintenant résolu.
- Certains objets à collecter étaient représentés flottant dans les airs. Ce problème est maintenant

résolu.

- Certains équipements des personnages masculins élyséens n'étaient pas représentés correctement après leur création. Ce problème est maintenant résolu.
- Le « Cyclon emballé » obtenu via la « Carte de présage d'Aion » ne pouvait pas être utilisé par les Asmodiens. Ce problème est maintenant résolu.
- L'effet de Collier sacré du chef de l'unité spéciale de gardiens/chef des maîtres exécuteurs gardiens ne s'affichait pas une fois créé. Ce problème est maintenant résolu.
- Une fois la somme de vente hebdomadaire dépassée, d'autres marchandises pouvaient être vendues sans recevoir de Kinah en échange. Ce problème est maintenant résolu.
- L'effet de l'« [Évènement] Grimoire de béatitude » ne s'appliquait pas pendant le mouvement du maître des arts martiaux. Ce problème est maintenant résolu.
- Certains effets d'amélioration ne s'affichaient pas. Ce problème est maintenant résolu.

IU


Modifications de l'interface utilisateur

- L'écran de choix de personnage a fait l'objet de modifications :
 - Création d'un nouveau personnage en cliquant sur un emplacement vide
 - Visualisation de l'apparence d'un personnage en cliquant sur son nom
 - Entrée dans le jeu en double-cliquant sur le nom du personnage ou sur le bouton « Démarrer » en dessous



- Ajout d'une nouvelle coiffure pour les personnages féminins



- Une fonctionnalité d'affichage de chargement d'information rapide a été ajoutée.
 - Sous [Menu de démarrage] – fenêtre d'[Aide], lorsqu'on clique sur  en bas, l'affichage de chargement d'information rapide apparaît.
 - En bas, les boutons ◀▶ permettent de visualiser différentes images de chargement.
- La fonctionnalité standard de masquage de quête en dessous du niveau 50 a été modifiée pour toutes

les quêtes normales  et pour toutes les régions.

- Les quêtes normales sont affichées de manière standard sur la carte/carte transparente.
- Il est possible de masquer les quêtes dans les options en jeu sous le menu de paramétrage via l'élément des fonctions supplémentaires.
- Il se peut que la fonctionnalité soit désactivée chez certains personnages créés avant cette adaptation.
- Un message système apparaît désormais lorsque le Protecteur utilise la compétence « Localiser les intrus » sans trouver de Conquérant.
- La notification qui apparaît lorsque le Conquérant frénétique est éliminé a été modifiée.
- Lorsque l'icône de compétence se trouve sur la fenêtre [Macro - Modifier une macro] et y reste 1 seconde, la page de traitement de macro est visible en arrière-plan.
- Une fenêtre de notification apparaît désormais lorsqu'une Légion est enregistrée.
- Dans la boîte de réception, les objets dont la période d'utilisation a expiré et qui sont joints à un message apparaissent comme étant désactivés et le temps restant est de 0, afin que l'on identifie plus clairement que l'objet ne peut pas être obtenu.
- Au moment de s'inscrire à une Légion, l'information de dialogue de Légion apparaît dans la fenêtre de dialogue.

Résolutions de problèmes

- Le bouton « Écrire une annonce » et l'onglet « Captures » n'apparaissaient pas dans la fenêtre de Légion. Ce problème est maintenant résolu.
- Suivant la résolution, il arrivait que la dernière ligne de la boîte de réception et de l'IU d'inscription d'habitation/ameublement ne s'affiche pas. Ce problème est maintenant résolu.
- Une candidature de groupe enregistrée présentait une classe différente de celle saisie. Ce problème est maintenant résolu.
- Dans certaines circonstances, la localisation du personnage ne changeait pas dans la fenêtre de sélection de personnage. Ce problème est maintenant résolu.
- Le nom de la fenêtre de groupe ne s'affichait pas lorsque l'IU de fenêtre de groupe se trouve à l'écran au sein de la Cohorte. Ce problème est maintenant résolu.

Quête

Nouvelles quêtes

- Des quêtes sont venues enrichir les nouvelles régions de Signia et Vengar.
 - De nouvelles missions sont automatiquement reçues à partir du niveau 55. Lorsqu'une quête de progression/normale est terminée, différents consommables et différentes décorations peuvent être obtenus en récompense.
- La quête « Chemin du champ éthéré » a été ajoutée.

Faction	Titre de quête	PNJ d'obtention
Élyséens	Recherches approfondies du champ éthéré	Branth <Légion de la renaissance>
	[Hebdo.] Fauteurs de trouble dans le camp	Pekus <Légion de la renaissance>
Asmodiens	Les superviseurs de champ éthéré	Bastan <Commandant adjoint du Protectorat>
	[Hebdo.] Défense du village	Wigrik <Deuxième commandant de l'équipe de recherche>

- La quête « Offrande de conquête » a été ajoutée.

Faction	Titre de quête	PNJ d'obtention
Élyséens	L'assaut sur Inggison	Yulia <Général de brigade de Sifflelame>
Asmodiens	L'assaut de Gelkmaros	Valetta <Général de brigade de la Fatalité>

- Des quêtes ont été ajoutées pour la nouvelle instance.

Makarna

Élyséens	Asmodiens
[Zone instanciée/Coh.] Légion de la chute	[Zone instanciée/Coh.] La boussole du destin
[Zone instanciée/Coh.] Les gardiens de l'enfer	[Zone instanciée/Coh.] Les gardiens de l'enfer
[Zone instanciée/Coh.] La conquête de Makarna	[Zone instanciée/Coh.] La conquête de Makarna
[Zone instanciée/Coh.] L'essence de pouvoir	[Zone instanciée/Coh.] Essence de pouvoir
La preuve de victoire	La preuve de victoire

Mantor

Élyséens	Asmodiens
[Zone instanciée] Rumeurs sur l'armée de Beritra	[Zone instanciée] Traces de l'armée de Beritra
[Zone instanciée] L'arme secrète de Demas	[Zone instanciée] L'arme secrète de Kura
[Zone instanciée] Graines de maîtrise	[Zone instanciée] Les graines de maîtrise
[Zone instanciée] Échantillons de tissu	[Zone instanciée] Échantillons de tissu
[Zone instanciée] Sécurisation de l'itinéraire d'infiltration	[Zone instanciée] Sécurisation de l'itinéraire d'infiltration
[Zone instanciée/Jour./Pièce] Le rapport de résultat	[Zone instanciée/Jour./Pièce] Rapports d'entraînement
[Zone instanciée] Lavage de cerveau	[Zone instanciée] Fin de Nasto

Refuge perdu

Élyséens	Asmodiens
[Zone instanciée/Espion] À la recherche du corridor	[Zone instanciée/Espion] Le corridor des Élyséens
[Zone instanciée/Espion] La reconquête	[Zone instanciée/Espion] Protection des trésors

Base de Rentus perdue

Élyséens	Asmodiens
[Zone instanciée/Espion] À la recherche d'Ekios	[Zone instanciée/Espion] À la recherche de Garnon
[Zone instanciée/Espion/Gr.] Reconquête de la base de	[Zone instanciée/Espion/Gr.] Fin de

Rentus	Vasharti
--------	----------

Repaire de Tiamat

Élyséens	Asmodiens
[Zone instanciée/Espion] Accès à l'Antre de Tiamat	[Zone instanciée/Espion] Le chemin de l'objectif
[Zone instanciée/Espion/Coh.] Boîte à musique de Tiamat	[Zone instanciée/Espion/Coh.] Boîte à musique de Tiamat

- De nouvelles quêtes permettant d'obtenir des points d'honneur ont été ajoutées.
 - L'« Insigne de général (Asmodiens) » et l'« Insigne de général (Élyséens) » arborées par le territoire adverse sont des objets pouvant être obtenus lorsque le commandant des monstres est éliminé au travers de la « Faille du chaos » qui apparaît à certains moments.

Élyséens

Zone	Titre de quête	Points d'honneur en récompense
Inggison	[PvP/Jour.] Infiltration de Gelkmaros	4 points d'honneur
	[Jour.]	3 points d'honneur
Akaron	[Commando d'urgence] La demande d'Elger	3 points d'honneur
Kaldor	[Commando d'urgence] La demande d'Alphian	3 points d'honneur
Signia	[Jour.] Défense de la région de Kenoa	4 points d'honneur
	[Jour.] Défense de la région Deluan	4 points d'honneur
	[Jour.] Défense de la région d'Attika	4 points d'honneur
	[Espion/Jour.] Attaque de la région de Mura	6 points d'honneur
	[Espion/Jour.] Attaque de la région de Satyr	6 points d'honneur
	[Espion/Jour.] Attaque de la région de Velias	6 points d'honneur
Vengar	L'insigne du général	100 points d'honneur

Asmodiens

Zone	Titre de quête	Points d'honneur en récompense
Gelkmaros	[Espion/Jour.] L'infiltration d'Inggison	4 points d'honneur
	[Jour.] Élimination des intrus	3 points d'honneur
Akaron	[Commando d'urgence] La demande d'Helgund	3 points d'honneur
Kaldor	[Commando d'urgence] La demande de Pint	3 points d'honneur
Vengar	[Jour.] Demande de Walkur	4 points d'honneur
	[Jour.] Demande de Jekun	4 points d'honneur
	[Jour.] Demande de Knut	4 points d'honneur
	[Espion/Jour.] Élyséens à Kenoa	6 points d'honneur
	[Espion/Jour.] Élyséens à Deluan	6 points d'honneur
	[Espion/Jour.] Élyséens à Attika	6 points d'honneur
Signia	Insigne de général (Élyséens)	100 points d'honneur

- Les quêtes nouvellement ajoutées permettent d'obtenir des Pierres de Stigma en récompense.
 - Les quêtes sont attribuées automatiquement lorsque le personnage atteint le niveau requis. La récompense prend la forme d'un lot de Pierres de Stigma adapté au niveau d'équipement du personnage.

Niveau	Élyséens	Asmodiens
30	Pierres de Stigma de Persephone	Pierres de Stigma de Herner
40	Pierres de Stigma de Pelias	Pierres de Stigma de Fargerberg
45	Pierres de Stigma de Miriya	Pierres de Stigma d'Aud
50	Cadeau de Miriya	Cadeau d'Aud
55	Pierres de Stigma de Reemul	Pierres de Stigma de Garath

- De nouvelles quêtes de Légion ont été ajoutées. La récompense peut prendre la forme de l'objet servant à accéder au combat territorial.
 - La mission est exécutée par des Légions à partir du niveau 6. Elle peut être consultée dans le menu de Légion sous « Mission ».

Faction	Catégorie de mission	Titre de quête
Élyséens	Mission de combat territorial [Répétable]	Combat à Signia
		Combat à Vengar
		Combat contre les Asmodiens
Asmodiens	Mission de combat territorial [Répétable]	La défense de Vengar
		Attaque contre Signia
		Élimination des Élyséens

- Les quêtes nouvellement ajoutées permettent d'obtenir des médailles de bataille.

Faction	Zone	Titre de quête
Élyséens	Inggison	[PvP/Jour.] Infiltration de Gelkmaros
		[Jour.]
	Akaron	[Commando d'urgence] La demande d'Elger
	Kaldor	[Commando d'urgence] La demande d'Alphian
	Signia	[Jour.] Défense de la région de Kenoa
		[Jour.] Défense de la région Deluan
		[Jour.] Défense de la région d'Attika
	Vengar	[Espion/Jour.] Attaque de la région de Mura
		[Espion/Jour.] Attaque de la région de Satyr
		[Espion/Jour.] Attaque de la région de Velias
Asmodiens	Laboratoire de recherches de Baruna	[Instance] Laboratoire de recherches des Balours
	Pont de Jormungand	[Zone instanciée] Le fragment de Belkur
	Sanctuaire du peuple ruhn	[Zone instanciée] Précieux bijoux
	Gelkmaros	[Espion/Jour.] L'infiltration d'Inggison
		[Jour.] Élimination des intrus

	Akaron	[Commando d'urgence] La demande de Pint
	Kaldor	[Commando d'urgence] La demande d'Helgund
	Vengar	[Jour.] Demande de Walkur
		[Jour.] Demande de Jekun
		[Jour.] Demande de Knut
	Signia	[Espion/Jour.] Élyséens à Kenoa
		[Espion/Jour.] Élyséens à Deluan
		[Espion/Jour.] Élyséens à Attika
	Laboratoire de recherches de Baruna	[Zone instanciée] Attaque du laboratoire de recherches
	Pont de Jormungand	[Zone instanciée] Le fragment de Belkur
	Sanctuaire du peuple ruhn	[Zone instanciée] Les bijoux ruhn

- À Signia/Vengar, de nouvelles quêtes ont été ajoutées. Selon une probabilité donnée, elles peuvent permettre d'obtenir des médailles en mithril en utilisant des médailles de platine et du Sérum balaur.

Faction	Titre de quête	Zone	Information sur le PNJ
Élyséens	L'offre de Ponderunerk	Signia Quartier général de la Légion de la renaissance	Ponderunerk <Dagonerk>
Asmodiens	L'offre alléchante d'Unterinerk	Vengar Temple de l'oubli	Unterinerk <Dagonerk>

- Des quêtes pouvant être menées par des Daevas de retour ont été ajoutées.

Faction	Titre de quête	PNJ d'obtention	Niveau
Élyséens	En avant pour Mantor	Stéphanie <Maître mandeur>	Niveaux 60 à 65
Asmodiens	En avant pour Mantor	Lethanhia <Maître mandeur>	

- Une quête d'information sur la Grande Invasion a été ajoutée pour les personnages de niveau 20 dans les régions de Verteron et Altgard.

Faction	Titre de quête	Information sur le PNJ d'obtention
Élyséens	Analyse de la grande invasion	Spatalos <Général de brigade de Verteron>
Asmodiens	Études d'invasion	Suthran <Général de brigade>

- Une quête permettant d'obtenir la Médaille de bataille à Akaron a été ajoutée.
 - Le PNJ qui apparaît au moment de la conquête d'une garnison à Akaron permet d'obtenir des


quêtes régionales.

Faction	Zone	Titre de quête
Élyséens/Asmodiens	Base d'opérations Nord/Poste de garde Nord à Akaron	[Hebdo.] Attaque dans le nord
		[Hebdo.] Défense de la base du nord
		[Hebdo.] Protection de la base du nord
	Base d'opérations Ouest/Poste de garde Ouest à Akaron	[Hebdo.] Protection de la base de l'ouest
		[Hebdo.] Défense de la base de l'ouest
		[Hebdo.] Protection de la base de l'ouest
	Base d'opérations Est/Poste de garde Est à Akaron	[Hebdo.] Défense de la base de l'est
		[Hebdo.] Attaque dans l'est
		[Hebdo.] Protection de la base de l'est
	Base d'opérations Sud/Poste de garde Sud à Akaron	[Hebdo.] Attaque dans le sud
		[Hebdo.] Défense de la base du sud
		[Hebdo.] Protection de la base du sud
	Base centrale à Akaron	[Hebdo.] Protection de la base principale

Modifications de quêtes

- Du fait du changement du degré de difficulté de certaines instances, certains contenus de quêtes ont été modifiés et de nouvelles quêtes ont été ajoutées.
 - Ces quêtes s'obtiennent et s'exécutent dans l'instance et dans les environs.

Liste des instances		
Forteresse céleste d'Aturam	Base de Rentus	Sanctuaire du peuple ruhn
Forteresse de Tiamat	Pont de Jormungand	

- Les quêtes des capitales (Sanctum/Pandaemonium) ont été simplifiées.
 - Les quêtes importantes requises pour progresser arborent la marque .
 - Par le biais du titre, des quêtes peuvent être triées par catégories. Exemple d'une quête d'instance : [Zone instanciée/Pièce/Gr.] La robe du Shugo
- Les contenus et conditions des quêtes de mission de Légion répétables ont été modifiés.
 - L'instance d'exécution ainsi que le niveau d'obtention et d'exécution de la quête ont été modifiés. En outre, le nombre de répétitions a changé.
- Du fait des modifications des compétences de Pierres de Stigma, les quêtes de Pierres de Stigma standard ont été supprimées.
 - Les emplacements pour Pierres de Stigma s'ouvrent automatiquement lorsque les quêtes de missions sont terminées et qu'un niveau de personnage donné est atteint.
 - Étant donné qu'il n'y a plus de tessons de stigma, ces derniers ont été supprimés des objets reçus en récompense de quêtes.
- Les quêtes qui menaient à Akaron et Kaldor mènent désormais à Signia et Vengar.

Nom de quête élyséen	PNJ d'obtention
Un nouveau champ de bataille	Atmos
La découverte de Kaldor	<Gouverneur du corps expéditionnaire>

Nom de quête asmodien	PNJ d'obtention
Détachement à Akaron	Haldor
Déploiement à Kaldor	<Gouverneur du corps expéditionnaire>

- Le marquage des quêtes « Cube antique » (Élyséens) et « Plus ça brille, mieux c'est » (Asmodiens) est devenu le marquage de quête d'initiation.
- Le chemin d'exécution de quête et certains PNJ d'exécution de la quête « Fausse Pierre de Stigma » ont été modifiés.

Information sur les modifications de PNJ	
Modification du PNJ	« Chicorinerk » devient « Koruchinerk »
Modification de la méthode d'apparition de PNJ	Apparition occasionnelle -> toujours localisé dans le port de Sanctum

- La quête « [Hebdo.] Comment jardiner avec agressivité » a été supprimée, car elle ne pouvait plus être exécutée suite à la disparition de régions.

Résolutions de problèmes

- Les quêtes primaires du Bastion du mur d'acier ne pouvaient plus être obtenues. Ce problème est maintenant résolu.

Titre de quête	
Élyséens	[Zone instanciée] Combat à la porte sud
Asmodiens	[Zone instanciée] Un combat acharné

- Résolution du problème faisant que le panneau de la quête « Arme draconute » ne fonctionnait pas. Ce problème est maintenant résolu.
- Lorsqu'un Élyséen exécutait l'« Exploration de l'épave » et se transformait en Kaylelini, les Lépharistes des environs l'attaquaient. Ce problème est maintenant résolu.
- Durant la mission de Légion de niveau 6, la quête « [Coh.] Refuge de Tiamat » n'étaient pas actualisée dans certaines circonstances. Ce problème est maintenant résolu.
- Les Rôdeurs ne pouvaient pas mener des quêtes exécutables en raison de compétences supprimées. Ce problème est maintenant résolu.
 - Élyséens : l'épreuve du précepteur des Rôdeurs/Asmodiens : l'épreuve du précepteur des Rôdeurs
- Celestius était éliminé dans « Le secret de Taloc » et l'instance de Taloc était quittée tout en faisant reculer le niveau de quête d'un cran. Ce problème est maintenant résolu.
- Dans certaines circonstances, les Asmodiens ne pouvaient pas terminer la quête « La chasse au mythe ». Ce problème est maintenant résolu.

PNJ

Nouveaux PNJ

- Grâce aux PNJ téléporteurs nouvellement ajoutés à Élyséa, Asmodae et Balauréa, il devient possible de voyager vers les nouvelles régions.

Faction	Zone	Région après téléportation	PNJ téléporteur
---------	------	----------------------------	-----------------

Élyséens	Sanctum	Signia	Polyidus <Téléporteur>
	Inggison		Naerty <Téléporteur>
	Kaldor		Mudirunerk <Téléporteur de la société>
	Akaron		Topes <Téléporteur>
	Signia	Sanctum	Verna <Téléporteur>
		Inggison	
		Akaron	
		Kaldor	
Asmodiens	Pandaemonium	Vengar	Doman <Téléporteur>
	Gelkmaros		Benmor <Téléporteur>
	Kaldor		Tobirunerk <Téléporteur de la société>
	Akaron		Sares <Téléporteur>
	Vengar	Pandaemonium	Mirak <Téléporteur>
		Gelkmaros	
		Akaron	
		Kaldor	

- Un emplacement de téléportation a été ajouté entre Signia/Vengar et les zones des Abysses.

Faction	Information sur le PNJ	Parcours
Élyséens	Gainu <Téléporteur des Abysses>	Avant-poste de la Légion de la renaissance -> Forteresse de Teminon
Asmodiens	Peruso <Téléporteur des Abysses>	Temple de l'oasis -> Forteresse de Pimum

- Du fait de la suppression de nombreuses régions, différentes organisations ont également été supprimées.
 - Des objets qui s'obtenaient auparavant en échange de Symboles d'artisan s'obtiennent désormais contre des Kinahs ou des médailles.
 - Les symboles, pièces et médailles appartenant aux organisations supprimées s'obtiennent maintenant auprès d'un PNJ nouvellement ajouté en échange d'autres médailles.

Faction	Zone	PNJ	Nom de l'association supprimée	Anciens symboles/pièces	Nouvelles décorations
Élyséens	Signia (Quartier général de la Légion de la renaissance)	Dolirunerk	Union des chapeaux verts	Symbole de l'Union des chapeaux verts	Symbole d'albâtre Symbole flamboyant Symbole du Syndicat
			Clé d'Orichalque	Marque de la Clé	
			Organisation d'artisanat	Symbole d'artisan	
			Silverinerk SA	Insigne de la Silverinerk	
Asmodiens	Vengar (Temple de l'oubli)	Chairunerk	Union des chapeaux verts	Symbole de l'Union des chapeaux verts	Symbole des Veilleurs Symbole sanglant Symbole des Démons
			Le Cercle	Marque du Cercle	
			Organisation d'artisanat	Symbole d'artisan	

			Silverinerk SA	Insigne de la Silverinerk	
--	--	--	----------------	---------------------------	--

- Les monstres de l'Invasion de Beritra font leur apparition dans les nouvelles régions de Signia et Vengar.
- Des monstres d'Offrande de conquête ont fait leur apparition en différents lieux d'Inggison et Gelkmaros.
 - Lorsqu'ils sont vaincus, les joueurs obtiennent des boîtes de conquêtes contenant de petits insignes de la conquête.
- Un sentier menant à l'instance de Mantor a été tracé dans le « Corridor d'offensive de Balauréa » au sein du Refuge des troupes.
- Des PNJ gardiens ont fait leur apparition dans certaines zones d'Heiron.

Modifications de PNJ

- Les PNJ d'entrée ont changé de position afin de maintenir l'accès aux instances des régions supprimées.

Instance	Avant modification	Après modification
Forteresse céleste d'Aturam	Sarpan	Signia/Vengar
Base de Rentus	Tiamaranta	
Forteresse de Tiamat	Œil de Tiamaranta	
Antre de Tiamat	Œil de Tiamaranta	
Pont de Jormungand	Katalam sud	
Sanctuaire du peuple ruhn	Katalam sud	
Bastion du mur d'acier	Katalam sud	Kaldor

- Certains PNJ des régions supprimées ont été positionnés à d'autres endroits.

Fonction de PNJ	Élyséens	Asmodiens	Localisation
Marchand de Symboles de Kahrn	Bovier	Tashu	Élyséens à Signia : Poste d'attaque de la Légion de la renaissance Asmodiens à Vengar : Temple du soleil couchant
Marchands d'équipement de pièces antiques	Mupinerk	Peltorinerk	Élyséens à Signia : Avant-poste de la Légion de la renaissance Asmodiens à Vengar : Temple de l'oasis
Œil de Tiamaranta Clé du coffre au trésor	Rymus	Denald	
Marchand de Sérum balaur	Petiu	Sion	Élyséens à Signia : Quartier général de la Légion de la renaissance Asmodiens à Vengar : Temple de l'oubli
Marchand de Sérum balaur scintillant	Henria	Bizel	
Marchand de reliques	Achin	Achin	Base d'Akaron (emplacement déterminé au hasard)
	Basion	Pukorinerk	Élyséens à Signia : Attika Asmodiens à Vengar : Velias
Marchand d'armures abyssales	Magrun	Magrun	Base d'Akaron (emplacement déterminé au hasard)
	Beco	Mareka	Élyséens à Signia : Kenoa Asmodiens à Vengar : Mura
Marchand d'armures de	Nagrin	Nagrin	Base d'Akaron (emplacement déterminé au

Médaille de bataille :			hasard)
	Behanus	Arif	Élyséens à Signia : Deluan Asmodiens à Vengar : Satyr
Marchands d'emblèmes de forteresse	Izisu	Avanik	Élyséens à Akaron : Camp du corps expéditionnaire d'Elger Asmodiens à Akaron : Avant-poste de la patrouille de Helgund

- Des monstres rares font leur apparition à Inggison et Gelkmaros à des moments donnés.
 - Lorsqu'ils sont vaincus, le joueur obtient des caisses contenant des insignes de la conquête (normaux/grands).
- Afin de faciliter le voyage entre Inggison et Gelkmaros, des PNJ Shugos à téléporteur ont été ajoutés. Ces téléporteurs peuvent être empruntés par les deux factions.

Zone	PNJ	Lieu
Inggison	Gadarunerk	Forteresse des Illusions
	Jerunerk	Source de Dimaia
	Jerirunerk	Vallée des Larmes
	Tsubarunerk	Vallée de Phanoë
	Danirunerk	Cratère d'Angrief
Gelkmaros	Taserunerk	Forteresse de Gelkmaros
	Ujirunerk	Ferme de la Pénombre
	Jinarunerk	Forêt des Chouettards
	Suirunerk	Repos du Dragon
	Portarunerk	Côtes du Dragon

- Certains monstres d'Inggison (Hanarkand) et Gelkmaros (Ferme de la Pénombre) ont désormais un niveau rehaussé à 65.
- Certains maîtres des Pierres de Stigma se trouvant au sein des forteresses ont été supprimés.
- Les marchands d'armures abyssales n'apparaissent plus dans la Forteresse Divine.
- Certaines informations de PNJ se trouvant dans le nord de Kaldor et à l'Avant-poste Nord ont été modifiées.
- Certains titres et emplacements de PNJ de fonction de Pierres de Stigma ont été modifiés.
- Les emplacements des PNJ d'Ishalgen ont été partiellement modifiés.
- Des emplacements et fonctions de PNJ élyséens ont été modifiés ou ajoutés.

Statut	PNJ	Lieu	Fonction
Modification	Hannet	Entrée du Temple de Kyola → Entrée du Temple du Feu	Suppression de fonction de Propriétaire de bazar
Ajout	Pentera	Entrée du Temple de Kyola	Propriétaire de bazar

- Certaines des compétences utilisées par les monstres d'Eltne ont été modifiées.

Résolutions de problèmes

- Le « Corneroc » n'apparaissait pas à Inggison. Ce problème est maintenant résolu.
- Le « Capitaine en embuscade de Baranath de la 45^e unité » apparaissait dans la partie inférieure de Reshanta au niveau de l'artefact. Ce problème est maintenant résolu.
- Certains PNJ masquaient le marquage de quête. Ce problème est maintenant résolu.
- Il était impossible de se téléporter vers certaines régions via le téléporteur d'Oriel et de Pernon. Ce problème est maintenant résolu.

Environnement

- Une partie du graphisme de l'environnement du Lieu de l'ascension d'Antriksha a été modifiée.
- Une partie du graphisme de l'environnement de Heiron a été modifiée.