

AION[®]

FREE-TO-PLAY

Notes de la mise à jour 5.1 « Le sage de la tour »



Sommaire



Zones instanciées

[Jardin du savoir](#)

[Base de Kroban](#)

[Ruines du Ruhnatorium](#)

[Itinéraire balaure](#)

[Dredgion d'Ashunatal](#)

[Faille de l'oubli](#)

[Autres ajustements](#)



Compétences

[Nouveautés](#)

[Ajustements](#)



Objets

[Fabrication magique](#)

[Autres ajustements](#)



Quêtes

[Nouveautés](#)

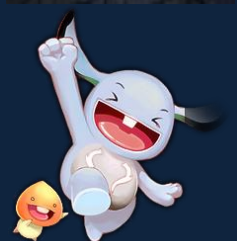
[Ajustements](#)



Interface utilisateur

[Nouveautés](#)

[Ajustements](#)



Autres

[Divers](#)

[Personnages](#)

[PNJ](#)

Zones instanciées

Jardin du savoir



Ajout de la zone instanciée « **Jardin du savoir** ».

Cet endroit mystérieux a vu la création de nombreux récits relatant l'histoire d'Atréia, aujourd'hui conservés dans la Bibliothèque du savoir.



Pour pouvoir entrer dans cette zone instanciée, vous devez tout d'abord accomplir la quête de la Bibliothèque du savoir. Vous pouvez la rejoindre grâce à l'artefact du savoir que vous trouverez au cœur de la Tour de l'Éternité.

PNJ d'accès	Conditions
« Artefact du savoir » dans la Tour de l'Éternité	L'accès n'est débloqué qu'une fois la mission de la Bibliothèque du savoir accomplie. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Élyséen : Protecteurs des archives de l'origine ➤ Asmodien : Protecteurs des archives de l'origine
« Faille de l'oubli » à l'intérieur de la Bibliothèque du savoir	Accès via la « Faille de l'oubli » qui apparaît une fois le boss final de la Bibliothèque du savoir vaincu

Conditions d'accès

Personnages	Niveau	Réinitialisation des accès	Nombre d'accès
6	À partir du niveau 66	Le mercredi à 9h00	4 accès (Gold) 2 accès (débutants)

Base de Kroban



Ajout de la zone instanciée « **Base de Kroban** ».

Dans cette instance, la lutte pour les artefacts de la Tour de l'Éternité fait rage. Empêchez-les de tomber entre les mains des Balaurs !

Cette instance est située à proximité du « Marais coloré » à Esterra (Élyséen) et du « Canyon de la malédiction » à Nosra (Asmodien).

Conditions d'accès

Personnages	Niveau	Réinitialisation des accès	Nombre d'accès
6	À partir du niveau 66	Le mercredi à 9h00	4 accès (Gold) 2 accès (débutants)

Ruines du Ruhnatorium



Ajout du champ de bataille instancié « **Ruines du Ruhnatorium** ».

Cette ancienne arène des Ruhns a été découverte à Kaldor. La rumeur prétend que cet endroit abrite de somptueux trésors...

- Cette instance fait s'affronter deux groupes de 6 joueurs durant 20 minutes. Au milieu de l'arène se trouve la « Relique scellée du peuple rhun ».
- En cas de victoire avec plus de 41 000 points, vous pouvez recevoir des récompenses supplémentaires. Consultez la fenêtre des scores pour en savoir plus.

Conditions d'accès

Récapitulatif	Conditions d'entrée
Niveau d'accès	À partir du niveau 66
Type d'accès	Nouveau groupe, groupe rapide, entrer en tant que groupe
Nombre de personnages	Au moins 6 joueurs de la même faction
Réinitialisation des accès	Tous les matins à 9h00
Nombre d'accès	1x quotidien (Utilisateurs gold) 1x mercredi/samedi (débutants)
Horaires d'accès	Tous les jours entre 22h00 et 0h00

Itinéraire balaur

Ajout du champ de bataille instancié « **Itinéraire balaur** ».

Utilisez des compétences spéciales de Shugo pour récupérer des composants d'armes automatiques. Mais prudence, vous allez tomber nez à nez avec des Daevas de la faction adverse !

Votre groupe de 6 joueurs dispose de 20 minutes pour l'emporter face aux 6 joueurs adverses. Vous devez vous servir de vos compétences de Shugo pour retrouver les composants et résister aux assauts du groupe adverse.

Conditions d'accès

Récapitulatif	Conditions d'entrée
Niveau d'accès	À partir du niveau 66
Type d'accès	Nouveau groupe, groupe rapide, entrer en tant que groupe
Nombre de personnages	Au moins 6 joueurs de la même faction
Réinitialisation des accès	Tous les matins à 9h00
Nombre d'accès	2x quotidien (Utilisateurs gold) 2x mercredi/samedi (débutants)
Horaires d'accès	Du lundi au dimanche entre 0h00 et 02h00 Du lundi au dimanche entre 0h00 et 02h00 Lundi, mardi et du jeudi au dimanche entre 12h00 et 14h00 Mercredi entre 13h00 et 15h00

Dredgion d'Ashunatal

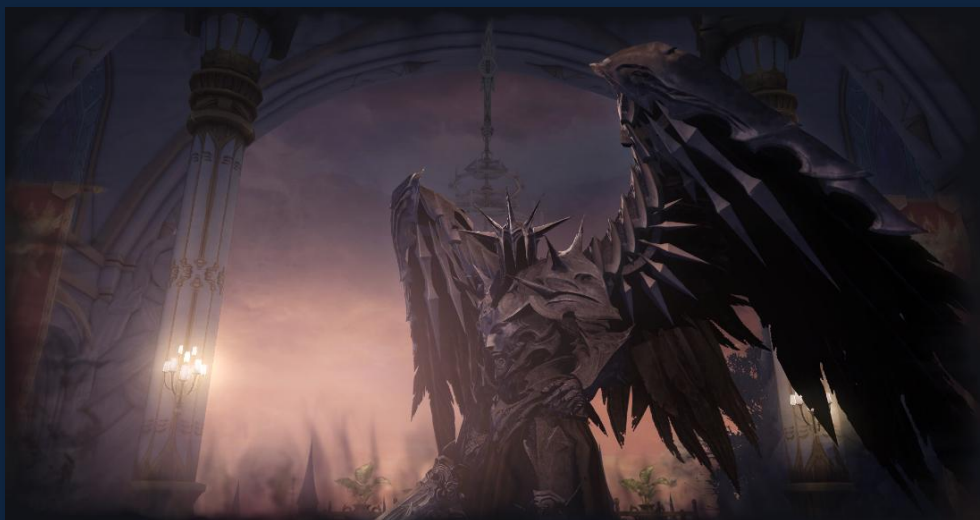
Ajout de l'instance « **Dredgion d'Ashunatal** ».

Les dangers vous y guettent de partout. Tenez la faction adverse en échec et coupez l'herbe sous le pied d'Ashunatal !

Conditions d'accès

Récapitulatif	Conditions d'entrée
Niveau d'accès	À partir du niveau 66
Type d'accès	Nouveau groupe, groupe rapide, entrer en tant que groupe
Nombre de personnages	Au moins 6 joueurs de la même faction
Réinitialisation des accès	Tous les matins à 9h00
Nombre d'accès	3x quotidien (Utilisateurs gold) 2x mercredi/samedi (débutants)
Horaires d'accès	Du lundi au dimanche entre 0h00 et 02h00 Du lundi au dimanche entre 0h00 et 02h00 Lundi, mardi et du jeudi au dimanche entre 12h00 et 14h00 Mercredi entre 13h00 et 15h00

Faille de l'oubli



Ajout de l'instance « **Faille de l'oubli** ».

Remontez dans le temps, peu après l'échec des négociations de paix et assistez à la destruction de la Tour de l'Éternité. Soutenez les seigneurs et les anciens Daevas du Destin dans leur lutte contre les Balours. Peut-être parviendrez-vous à changer le cours de l'histoire...

- Tuez des monstres dans le temps imparti pour engranger des points.
- Utilisez vos compétences de transformation pour supprimer les monstres. Ceux-ci sont particulièrement vulnérables à certaines incarnations élémentaires.

Conditions d'accès

Récapitulatif	Conditions d'entrée
Niveau d'accès	À partir du niveau 66
Nombre de personnages	1
Réinitialisation des accès	Tous les matins à 9h00
Nombre d'accès	1x quotidien (Utilisateurs gold) 1x lundi/mercredi/vendredi/dimanche (débutants)

Autres ajustements

- Modification du niveau d'accès requis pour certains champs de bataille instanciés.

Instances	Avant	Après
Itinéraire de Jormungand	À partir du niveau 61	Niveaux 61 à 65
Ruhnatorium		
Champ de bataille de Kamar	À partir du niveau 61	À partir du niveau 66
Champ de bataille du Bastion du mur d'acier		

- Les joueurs de niveau 46 à 50 ne peuvent plus accéder au « Colisée de l'Ordalie » et à l'arène d'entraînement.
- Le niveau d'accès du « Colisée de l'Ordalie » est modifié.

Niveau d'accès	Instances
51 à 55	Arène de la discipline/du chaos/de la coopération Arène d'entraînement de la discipline/du chaos/de la coopération/de l'Ordalie de la coopération
56 à 60	Arène de la discipline/du chaos/de la coopération/de la Gloire Arène d'entraînement de la discipline/du chaos/de la coopération/de l'Ordalie de la coopération
61 à 65	
66 à 75	

- Les arènes et arènes d'entraînement pour les niveaux 61 à 75 passent aux niveaux 61 à 65.
 - Une arène et une arène d'entraînement (niveau 66 à 75) pour les Daevas du Destin sont ajoutées.
 - Des menus et téléporteurs sont ajoutés dans l'Académie de Kaisinel et le Prieuré de Marchutan, pour permettre de rejoindre Esterra et Nosra plus facilement.
- Modification des conditions d'accès au « Colisée de l'Ordalie ».

Instances	Avant	Après
Arène de la discipline	Accès via le ticket d'arène	5x hebdomadaire (PH) 3x hebdomadaire (gratuit) Réinitialisé tous les mercredis matins à 9h00
Arène du chaos		
Arène de la coopération		
Arène de la Gloire	3x ticket pour l'arène de la Gloire	4x ticket pour l'arène de la Gloire

- Dans l'arène de la coopération et l'arène de la Gloire du « Colisée de l'Ordalie », l'objet flottant de la phase de la Tour de Trepone est fixé sur une position.
- Correction d'une erreur qui empêchait certains esprits invoqués par le boss final de la « Base de Rentus » et de la « Base de Rentus perdue » de franchir la porte ouverte.
- Les « Éthers de choc » et « Éthers d'explosion » placés dans le « Colisée de l'Ordalie », dans l'arène/l'arène d'entraînement de la coopération et l'arène d'entraînement de l'Ordalie de la coopération étaient parfois réglés à un niveau inférieur. Cette erreur est corrigée.
- Le niveau des monstres du Champ de bataille du Bastion du mur d'acier augmente, au niveau 68.
- La sortie de la « Forteresse céleste d'Aturam » est déplacée pour être plus visible.

Compétences

Nouveautés

De nouvelles compétences ont été ajoutées et permettent de transformer les personnages de niveau 75 en un des quatre éléments à l'aide du pouvoir de création.

- Pour ce faire, le personnage doit avoir atteint le niveau 75 et doit renforcer la compétence précédente (la « Compassion » de l'élément concerné) au niveau 5 et ensuite lui conférer son pouvoir de création.
- La transformation se maintient pendant 5 minutes et est soumise à un temps de recharge de 60 minutes. Tous les éléments se partagent un même temps de recharge.
- Le temps de recharge est réduit de 5 minutes pour chaque renforcement +1 du pouvoir de création via l'attribution supplémentaire de pouvoir de création.
- Pendant la durée de la transformation, les statistiques du personnage sont fortement augmentées, conformément aux attributs de l'élément choisi. Dans ce cadre, les statistiques de l'équipement porté ne sont que partiellement appliquées.
- En cas de transformation, tous les renforcements (par exemple compétences activées, mantras, etc.) et malus actifs (effets négatifs) sont supprimés et une compétence de transformation exclusive s'active.
- Chaque attribut élémentaire permet l'utilisation de cinq compétences différentes. Aucune autre compétence ne peut être utilisée pendant toute la durée de la transformation.

Incarnation du vent



Compétences de transformation exclusive (Temps d'incantation/Temps de recharge)	Effet de la compétence
Énergie de la tempête (Immédiat / 2 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Augmente la vitesse d'attaque de 30 % et le rayon d'attaque de 10 m. • Augmente la régénération naturelle et la résistance aux états de choc de 500 points. • En cas d'attaque, les états réduisant votre capacité de déplacement ont une certaine probabilité d'être levés et votre vitesse de déplacement est augmentée de 50 % pendant 5 secondes. • En cas d'attaque avec Foudre, le temps de recharge de

	<p>Champ magnétique éclair est réinitialisé.</p> <ul style="list-style-type: none"> La capacité de déplacement est toutefois réduite.
Foudre (Immédiat / 5 s)	<ul style="list-style-type: none"> Inflige des dégâts magiques de vent aux cibles et réduit le temps de recharge de Souffle de vent de 3 secondes. Si la cible est en état de choc ou si sa capacité de déplacement est réduite, elle subit des dégâts de vent supplémentaires.
Champ magnétique éclair (0 s / 15 s)	<ul style="list-style-type: none"> Inflige des dégâts magiques de vent à la cible et aux autres adversaires dans un rayon de 6 m autour de la cible et réduit la vitesse de déplacement de 50 % pendant 3 secondes. Toutes les 10 secondes, la vitesse de déplacement des ennemis situé dans la zone attaquée est réduite de 50 % pendant 3 secondes. Ceci n'a pas d'effet sur la portée accrue de l'Énergie de la tempête.
Souffle de vent (0,5 s / 21 s)	<ul style="list-style-type: none"> Inflige de dégâts de vent à la cible. Si la cible est sous un effet qui réduit la capacité de déplacement, elle est immobilisée en plein vol.
Dissipation de choc (Immédiat / 1 m)	<ul style="list-style-type: none"> Dissipe tous les effets d'étourdissement, de projection, de trébuchement, de tournoisement et de Prise d'Éther qui ont été lancés sur vous. Les valeurs de résistance à l'étourdissement, à la projection, au tournoisement sur soi-même et à la prise d'Éther augmentent de 1 000 pendant 7 secondes.

Incarnation du feu



Compétences de transformation exclusive (Temps d'incantation/Temps de recharge)	Effet de la compétence
Charge de flammes (0 s / 9 s)	<ul style="list-style-type: none"> Vous vous ruez sur une cible et lui infligez des dégâts physiques Cause le Feu dansant. Pendant 10 secondes, l'effet de toutes les compétences d'attaques augmente 2 fois de 50 %.
Clivage rouge	<ul style="list-style-type: none"> Inflige des dégâts physiques aux adversaires

(0 s / 4 s)	<p>dans une zone conique située devant vous.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si la cible est en état de choc ou si elle a subi Feu dansant/Flamme, des dégâts de feu supplémentaires lui sont infligés.
Attaque brûlante (0 s / 3 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Inflige des dégâts physiques à une cible et la paralyse temporairement. • Si l'ennemi a subi Feu dansant/Flamme, ces effets sont levés et des dégâts supplémentaires lui sont infligés. Une partie des dégâts est restituée sous forme de PV.
Danse des flammes sauvage (0,5 s / 15 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Inflige des dégâts physiques aux adversaires dans un rayon de 7 m. • Intimide et ralentit les ennemis pendant 6 secondes. Par ailleurs, une partie des ennemis subit Feu dansant.
Dissipation de choc (Immédiat / 1 m)	<ul style="list-style-type: none"> • Dissipe tous les effets d'étourdissement, de projection, de trébuchement, de tournoiement et de Prise d'Éther qui ont été lancés sur vous. Les valeurs de résistance à l'étourdissement, à la projection, au tournoiement sur soi-même et à la prise d'Éther augmentent de 1 000 pendant 7 secondes.

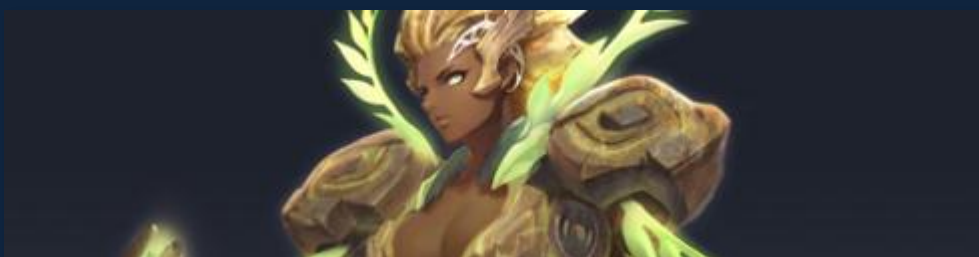
Incarnation de l'eau



Compétences de transformation exclusive (Temps d'incantation/Temps de recharge)	Effet de la compétence
Consierd du gel (0 s / 6 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Inflige des dégâts magiques d'eau à une cible et à un autre ennemi. • Augmente le niveau de Gel.
Piolet (0 s / 0,5 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Inflige des dégâts magiques d'eau à une cible affectée par la paralysie, l'étourdissement, la projection, le trébuchement ou la prise d'éther. • Les ennemis qui ont déjà atteint le niveau de

	Statue 3 encaissent des points de dégâts magiques d'eau supplémentaires et sont renversés.
Vague de grand froid (1 s / 10 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Inflige des dégâts magiques d'eau aux cibles dans une zone conique située devant vous. • Augmente leur état de Gel au niveau 2. • Les adversaires ayant déjà atteint le niveau de Statue 3 encaissent des dégâts magiques d'eau supplémentaires et sont renversés.
Pluie de guérison (Immédiat / 3 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Dissipe toutes les altérations d'état d'une cible • Restaure immédiatement 1 500 PV puis 1 000 PV par seconde pendant 3 secondes.
Dissipation de choc (Immédiat / 1 m)	<ul style="list-style-type: none"> • Dissipe tous les effets d'étourdissement, de projection, de trébuchement, de tournoiement et de Prise d'Éther qui ont été lancés sur vous. Les valeurs de résistance à l'étourdissement, à la projection, au tournoiement sur soi-même et à la prise d'Éther augmentent de 1 000 pendant 7 secondes.

Incarnation de la terre



Compétences de transformation exclusive (Temps d'incantation/Temps de recharge)	Effet de la compétence
Bond puissant (0 s / 10 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Vous sautez vers une cible et lui infligez des dégâts physiques. • Vous infligez des dégâts physiques supplémentaires aux ennemis dans un rayon de 6 m autour de la cible et les immobilisez.
Poing de rocher (Cumulable / 5 s)	<ul style="list-style-type: none"> • <Niveau 1> • Vous infligez des dégâts physiques et absorbez une partie des dégâts infligés sous forme de PV. • Réinitialise le temps de recharge de Poing de

	<p>rocher.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si la cible est en état de choc ou sous un effet qui réduit la capacité de déplacement, elle subit des dégâts physiques supplémentaires et vous absorbez une partie des dégâts infligés sous forme de PV. • <Niveau 2> • Vous infligez des dégâts physiques à une cible et aux ennemis situés dans un rayon de 6 m autour de la cible et absorbez une partie des dégâts infligés sous forme de PV. • Si la cible est en état de choc ou sous un effet qui réduit la capacité de déplacement, elle subit des dégâts physiques supplémentaires et vous absorbez une partie des dégâts infligés sous forme de PV.
<p>Fracas au sol (0 s / 5 s)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vous infligez des dégâts physiques à une cible et aux autres cibles dans un rayon de 7 m autour de la cible, en fonction de l'éloignement. • Si la cible est en état de choc ou sous un effet qui réduit la capacité de déplacement, elle subit des dégâts physiques supplémentaires.
<p>Cris de la Terre (0,5 s / 24 s)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vous infligez des dégâts physiques aux cibles dans un rayon de 7 m et les renversez. • Augmente leur fureur et votre propre résistance à la peur, la paralysie et aux perturbations de la vitesse de déplacement. • Les dégâts subis sont réduits au fur et à mesure que les PV diminuent.
<p>Dissipation de choc (Immédiat / 1 m)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dissipe tous les effets d'étourdissement, de projection, de trébuchement, de tournoiement et de Prise d'Éther qui ont été lancés sur vous. Les valeurs de résistance à l'étourdissement, à la projection, au tournoiement sur soi-même et à la prise d'Éther augmentent de 1 000 pendant 7 secondes.

- Ajout de nouvelles « Compétences de Daeva du Destin ». Celles-ci sont disponibles via l'attribution de pouvoir de création.
- Chaque classe de personnage bénéficie de l'ajout de 4 compétences actives et 4 compétences d'attribut.
- Les compétences de Daeva du Destin sont des compétences de Daeva supérieures dotées d'effets supplémentaires.
- Il est possible de renforcer certaines de ces compétences jusqu'au niveau 5.
- Les compétences de Daeva et leur équivalent Daeva du Destin se partagent un même

temps de recharge et ne peuvent pas être invoquées simultanément.

- L'icône des compétences de Daevas du Destin est encadrée par un effet visuel qui permet de mieux les distinguer.

Compétences de Daeva



Compétences de Daeva du Destin



- Compétences actives des différentes classes de personnages :

Classe	Disponible au niveau	Compétences normales de Daeva	Nouvelles compétences de Daeva du Destin
Templier	68	Coup vengeur	Frappe de soif-de-sang
	70	Volée sans merci	Coup du jugement
	72	Charge	Charge brutale
	74	Chaînes d'illusion	Arrestation rapide
Gladiateur	68	Onde d'absorption	Vague de récupération
	70	Pluie de coups	Bond sauvage
	72	Blocage concentré	Bouclier de défense concentré
	74	Posture d'assaut	Fureur du Daeva
Assassin	68	Attaque surprise	Attaque surprise de soif-de-sang
	70	Coupure de l'âme	Fendeur d'âme
	72	Embuscade	Embuscade rapide
	74	Tourbillon	Coup tourbillonnant
Rôdeur	68	Flèche saisissante	Flèche de l'ascension de l'âme
	70	Flèche infallible	Flèche d'annihilation
	72	Narco-piège	Attrape-rêves
	74	Souffle de la Nature	Bénédiction de la nature
Sorcier	68	Lance du vent	Lance de la tempête
	70	Gain de mana	Méditer
	72	Feu de force magique	Flamme noire de fureur
	74	Souhait de fer	Prière de fer
Spiritualiste	68	Frappe élémentaire	Fracas d'élémentaire
	70	Ordre : Tempête des éléments	Ordre : Décharge d'élémentaire
	72	Ordre : Sauvegarde spirituelle	Ordre : Barrière d'esprits
	74	Contrat de résistance	Contrat mystifiant
Clerc	68	Éclair	Choc foudroyant
	70	Explosion de puissance	Fracas de puissance

	72	Splendeur de soin	Onde de guérison
	74	Prière de concentration	Prière de résistance
Aède	68	Brume de résonance	Attaque de résonance
	70	Tourment répété	Frappes en chaîne
	72	Parade parfaite	Bouclier en croix
	74	Promesse de la terre	Serment de la Terre
Pistolero	68	Tir de canon ciblé	Tir de canon concentré
	70	Esquive de tirs rapides	Préparation au tir rapide
	72	Instinct de survie	Instinct de fuite
	74	Instinct de chasseur	Instinct de chasseur ciblé
Éthertech	68	Carapace mystique	Écran protecteur magique
	70	Vague de fureur	Vague furieuse
	72	Poing d'Idium	Frappe d'Idium
	74	Catalyseur de force de frappe	Maximalisation de la puissance offensive
Barde	68	Requiem de la bourrasque	Requiem de la tempête
	70	Mélodie joyeuse	Mélodie enjouée
	72	Mélodie de la fleur de neige	Mélodie des fleurs enneigées
	74	Danse troublante	Danse mystifiante

○ Compétences d'attributs :

Disponible au niveau	Nom de compétence	Effet
67	Renforcement de défense	Augmentation de la défense PvE
69	Puissance d'attaque	Augmentation de l'attaque PvE
71	Augmentation de défense contre l'ennemi	Augmentation de la défense PvP
73	Augmentation d'attaque contre l'ennemi	Augmentation de l'attaque PvP

Compétence de Daeva	Compétence de Daeva du Destin
Carapace mystique	Écran protecteur magique
Catalyseur de force de frappe	Maximalisation de la puissance offensive

Modifications

- La description de la compétence de clerc « Lumière aveuglante » n'indiquait pas la portée du sort. Cet oubli est corrigé.

Objets



Fabrication magique

- Ajout d'une nouvelle méthode de fabrication pour les Daevas du Destin : la « **Fabrication magique** ».
 - La fabrication peut être utilisée après l'ascension au rang de Daeva du Destin.
 - À quelques exceptions près, la plupart des objets peuvent être automatiquement obtenus sans plans particuliers.
 - La fenêtre de fabrication magique s'ouvre via [Maj+P] ou [Compétence – Action/Fonction – Récupérer/Fabriquer – Fabrication magique].
 - Contrairement aux méthodes de fabrication existantes, la fabrication magique ne nécessite pas d'établi supplémentaire et ne risque pas d'échouer. La fabrication peut cependant être restreinte pendant le vol ou les combats.
 - Une fabrication magique réussie octroie des points d'expérience normaux en plus des XP de fabrication.
 - Comme avec les méthodes de fabrication traditionnelles, la fabrication magique a des chances de résulter sur une fabrication combinée qui produit un objet artisanal de meilleure facture.
 - Comme avec les méthodes de fabrication traditionnelles, la fabrication magique permet de créer des objets différents en fonction du niveau de fabrication.
 - Certains matériaux de fabrication magique peuvent être obtenus auprès des monstres à Esterra/Nosra ou dans certaines instances. Il est également possible de les acheter auprès de certains marchands.

Titre	Élyséen	Asmodien
<Marchand d'objets de fabrication magique>	Kalio	Erendil
<Marchand de récompenses pour les objets de fabrication magique>	Ipis	Albanis

- Ajout de la fonction « Renforcer à nouveau la compétence » :
 - Le menu « Renforcer à nouveau la compétence » fait son apparition dans la fenêtre pour

Renforcer/Modifier. L'utilisation d'un parchemin de renforcement des compétences permet de renforcer les compétences une nouvelle fois.

- L'infobulle des objets permet de vérifier s'il est possible de les renforcer à nouveau (« peut être renforcé à nouveau »). Les objets ne permettant pas de nouveau renforcement sont signalés à l'aide du message « ne peut pas être renforcé à nouveau ».
- Ajout d'une nouvelle fonction permettant d'utiliser des objets pour réduire le niveau recommandé :
 - Le menu « Baisse du niveau recommandé » fait son apparition dans la fenêtre pour Renforcer/Modifier. Cette option permet de réduire le niveau recommandé.
 - Cette fonction peut uniquement être appliquée aux objets permettant la baisse du niveau recommandé. La baisse de niveau est limitée à la valeur fixée pour l'objet concerné.
 - Une fois le niveau recommandé d'un objet baissé au maximum, cette fonction ne peut plus y être appliquée.

Autres ajustements

- Simplification des objets de type potions :
 - Tous les sérums et potions disponibles pendant le cours du jeu se transforment en potions de récupération ou sérums de récupérations.
 - Les « Sérums de vie divins » et « Sérums de mana divins » se transforment en « Sérums divins de récupération ».
 - Tous les objets, plans et recettes de transmutation que vous possédez et qui se rapportent à la vie ou au mana deviennent des objets, plans et recette de transmutation de récupération.
 - Tous les objets de vie ou de mana inscrits sur la liste de fabrication ou de métamorphose sont supprimés.
- Ajout d'un PNJ « Renforceur d'accessoire du Jardin du savoir » à Esterra et Nosra :
 - Les matériaux obtenus dans le Jardin du savoir peuvent être échangés contre des objets auprès du Renforceur d'accessoire.
- Les matériaux obtenus dans la zone instanciée Jardin du savoir peuvent être échangés contre de l'équipement supérieur.
 - Chaque équipement rassemble 4 séries et peut être échangé auprès du PNJ « Renforceur d'accessoire du Labyrinthe ».
- L'objet obtenu lors de la fabrication « Maître : diogénite magique » devient le « Lot de diogénite magique ».
 - En ouvrant le « Lot de diogénite magique », vous pouvez obtenir 5 types de diogénites magiques.
- Modification du nombre d'objets requis pour la Transmutation : potion de récupération améliorée.
- Correction d'une erreur empêchant les monstres d'Akaron de laisser tomber des fragments de champ éthéré.
- Les objets « Corne de Paschid » et « Griffe de Paschid » sont désormais inutilisables.

- Ils ne peuvent plus être obtenus auprès des monstres.
- Les objets déjà obtenus deviennent des objets détruits et peuvent être revendus.
- Ajout d'un « Lot du Sérum divin de récupération » pour l'alchimie :
 - Le plan « Lot du Sérum divin de récupération » peut être obtenu auprès des marchands de plans des villes majeures ou des zones de logement.

Zone	Titre	Élyséen	Asmodien
Sanctum/ Pandaemonium	< Marchand de plans >	Usiros	Allan
	< Marchand de plans d'alchimie >	Darius	Fenris
Elian/ Pernon	< Marchand de plans >	Ques	Benotie
	< Marchand de plans d'alchimie >	Hemes	Grad

- L'Œuf de Narky d'or et l'Œuf de Karky d'or sont désormais échangeables.
- La liste de vente du Fournisseur d'objets spéciaux pour officier du Temple de l'honneur et du Temple de la gloire contient désormais le « Sérum de récupération divin honorable ».

Faction	PNJ
Élyséen	Iriana
Asmodien	Aruna

- Une « Potion de récupération de l'apprenti » et un « Sérum de récupération de l'apprenti » sont désormais octroyés au moment de la création du personnage pour l'aider à faire ses premiers pas.
- Le marchand spécialisé situé dans le Refuge des troupes ne vend désormais plus de « [Patrouille] Potion de vie/de mana améliorée » et de « Sérum de vie/de mana amélioré ».
- Le matériau pour la « Transmutation : Potion de récupération » et la « Transmutation : Sérum de récupération » est modifié.
- Les Pierres de Stigma limitées peuvent désormais être revendues sous forme d'objets détruits.
- En cas d'échec du renforcement d'une Stigma, celle-ci n'est plus détruite mais retourne au niveau de renforcement +0.

Avant	Après
<ul style="list-style-type: none"> • Stigma cible détruite • Matériau stigma détruit 	<ul style="list-style-type: none"> • Niveau de renforcement de la Stigma cible réduit à +0 • Matériau stigma détruit

- Certains objets inutilisables peuvent désormais être revendus sous forme d'objets détruits.
- La transmutation magique est désormais possible sur les armes du protecteur de Nosra/d'Esterra obtenus en récompense pour certaines quêtes.
- La Boîte de fragments de lumière des astres de l'Ordalie est modifiée de manière à contenir désormais des Fragments de lumière des astres.
- Le niveau d'utilisation des Potions de récupération renforcées et des Potions de récupération améliorées passe au niveau 50.

- Correction d'une erreur permettant le renforcement des Armes du guerrier Rhun oublié alors qu'il s'agit d'objets cosmétiques.

Quêtes

Nouveautés

- Ajout de missions pour les Daevas du Destin à Esterra et Nosra,

Faction	Région	Nom de la quête
Élyséen	Esterra	La requête de Weda
		La mission secrète
		Le document secret
		L'artefact de protection
		Le corridor
Asmodien	Nosra	La requête de Peregran
		La mission secrète
		Le document secret
		L'artefact de protection
		Le corridor

- Ajout de missions et de quêtes normales pouvant être réalisées dans le « Jardin du savoir » :
 - Les quêtes suivantes sont réservées aux Daevas du Destin de niveau 66 ou supérieur. Elles peuvent être obtenues auprès des PNJ attirés, en accédant aux zones instanciées ou dans certaines régions données.

Élyséen

Nom de la quête	Activation de la quête
[Zone instanciée/Gr.] Le Refuge apaisant	Activation automatique en entrant dans le Jardin du savoir
[Zone instanciée/Gr.] Le Jotun terrestre	
[Zone instanciée/Gr.] Rencontre avec Weda	
[Zone instanciée/Gr.] Une requête urgente	Ador <Intendant du refuge>
[Zone instanciée/Gr.] L'Autel du vide	Teria <Membre des lumières du ciel>
[Zone instanciée/Gr.] Un lieu secret	
[Zone instanciée/Gr.] Les dernières lumières du ciel	
[Zone instanciée/Gr.] Le kisk des Asmodiens	Radilis <Membre des lumières du ciel>
[Zone instanciée/Gr.] L'Œil de surveillance	Activation automatique en entrant dans certaines zones du Jardin du savoir
[Zone instanciée/Gr.] Évasion de la bibliothèque contaminée	
[Zone instanciée/Gr.] Combat contre Pythus	
[Zone instanciée/Gr.] La reine endormie	
[Zone instanciée/Gr.] La source de la contamination	

Asmodien

Nom de la quête	Activation de la quête
[Zone instanciée/Gr.] Disparition de Peregran	Activation automatique en entrant dans le Jardin du savoir
[Zone instanciée/Gr.] Le Jotun terrestre	
[Zone instanciée/Gr.] Rencontre avec Peregran	
[Zone instanciée/Gr.] Prise de contact urgente	Konratu <Intendant du refuge>
[Zone instanciée/Gr.] Annales de la vie	Ube <Membre des Porteurs de l'ombre>
[Zone instanciée/Gr.] Un lieu secret	
[Zone instanciée/Gr.] Les derniers Porteurs de l'ombre	
[Zone instanciée/Gr.] Le kisk des Élyséens	Stiget <Membre des Porteurs de l'ombre>
[Zone instanciée/Gr.] L'Œil de surveillance	Activation automatique en entrant dans certaines zones du Jardin du savoir
[Zone instanciée/Gr.] Les Falaises d'annihilation	
[Zone instanciée/Gr.] Combat contre Pythus	
[Zone instanciée/Gr.] La reine endormie	
[Zone instanciée/Gr.] La source de la contamination	

- Ajout de quêtes à réaliser dans les nouveaux champs de bataille instanciés :

Dredgion d'Ashunatal

Élyséen	Asmodien
[Zone instanciée/Gr.] Combat contre le Dredgion d'Ashunatal	[Zone instanciée/Gr.] Combat contre le Dredgion d'Ashunatal
[Zone instanciée/Gr.] Conquête des armes du Dredgion d'Ashunatal	[Zone instanciée/Gr.] Armes du Dredgion d'Ashunatal
[Zone instanciée/Gr.] Combat contre le capitaine du Dredgion	[Zone instanciée/Gr.] Combat contre le capitaine

Ruines du Rhunatorium

Élyséen	Asmodien
[Zone instanciée/Gr.] Les reliques scellées	[Zone instanciée/Gr.] Reliques ruhns scellées
[Zone instanciée/Gr.] Un combat imprévisible	[Zone instanciée/Gr.] Un combat inévitable

Itinéraire balaur

Élyséen	Asmodien
[Zone instanciée/Gr.] Des renforts pour l'itinéraire balaur	[Zone instanciée/Gr.] Intervention sur l'itinéraire balaur
[Zone instanciée/Gr.] Bataille sur l'itinéraire balaur	[Zone instanciée/Gr.] Combat sur l'itinéraire balaur

- Ajout de quêtes à répétition dans l'arène du « Colisée de l'Ordalie » réservée aux Daevas du Destin :

Élyséen	Asmodien
Poursuite de l'entraînement	Colisée de l'Ordalie

- Ajout de quêtes de tutoriel pour la « Fabrication magique » des Daevas du Destin.

Faction	Nom de la quête	Région d'activation	PNJ de quête
Élyséen	Découverte d'un nouveau pouvoir	Esterra	<Marchand d'objets de fabrication magique> Kalio
Asmodien	Énergie d'esprit des ténèbres	Nosra	<Marchand d'objets de fabrication magique> Erendil

Ajustements

- Ajout de récompenses en points d'honneur pour les quêtes de guerre suivantes, à réaliser à Esterra et Nosra.

Faction	Nom de la quête
Élyséen	[Espion/Jour.] Attaque de Nosra
	[Commando d'urgence] Défense d'Esterra
Asmodien	[Espion/Jour.] Attaque d'Esterra
	[Commando d'urgence] Défense de Nosra

- Compte tenu des modifications du niveau et de la méthode d'accès au Colisée de l'Ordalie, certains paramètres de quêtes sont modifiés.
 - Toutes les quêtes importantes auparavant obtenues au niveau 46 sont désormais obtenues au niveau 51. Les points d'expérience et sommes de Kinahs obtenus en récompense sont adaptés au niveau 51.
 - Compte tenu des modifications du niveau et de la méthode d'accès au Colisée de l'Ordalie, la quête octroyant des tickets de l'arène est supprimée.
- Certaines missions obtenues avant la mise à jour « La grande invasion » sont remplacées par de nouvelles missions.
 - Les missions précédentes ne peuvent plus être activées et toutes les missions en cours de réalisation sont supprimées.
 - Une fois les missions précédentes supprimées, de nouvelles missions sont obtenues. Les missions peuvent être réalisées depuis le début après exécution d'une première série d'ordres.
 - Si toutes les missions précédentes ont déjà été accomplies dans les régions concernées, celles-ci ne sont pas remplacées par les nouvelles missions.
- Les paramètres de certaines quêtes de villes majeures ont subi quelques modifications.

- Certaines quêtes importantes deviennent des quêtes normales.
- Le niveau requis pour activer/réaliser certaines quêtes passe de 10 à 29.
- Les récompenses en Kinahs et en points d'expérience de certaines quêtes ont été revues à la hausse.
- Modification des récompenses et des conditions d'activation de certaines quêtes du Bastion du mur d'acier.
 - La quête préalable des quêtes suivantes est supprimée. Le niveau requis pour l'activation des quêtes passe à 66.

Faction	Nom de la quête
Élyséen	[Zone instanciée/Coh.] La chute de Paschid
	[Zone instanciée/Coh.] Le champ de bataille du Bastion du mur d'acier
	[Zone instanciée/Coh.] Attaque de la forteresse
Asmodien	[Zone instanciée/Coh.] La fin de Paschid
	[Zone instanciée/Coh.] Reconquête du champ de bataille du Bastion du mur d'acier
	[Zone instanciée/Coh.] Franchir les portes de la forteresse

- Ajout de quêtes des Forces flamboyantes et de la Croisade sanglante pour les personnages de niveau 66 et supérieur :

Faction	Nom de la quête	Disponible
Élyséen	[Jour.] Combat contre les Asmodiens	En entrant dans les Forces flamboyantes/la Croisade sanglante
	[Espion/Jour.] Incursion à Nosra	
Asmodien	[Jour.] Combat contre les Élyséens	
	[Espion/Jour.] Incursion à Esterra	

- Modification du niveau requis pour les quêtes des Forces flamboyantes et de la Croisade sanglante activables par les personnages de niveau 61 et supérieur :

Faction	Nom de la quête	Modification
Élyséen	[Jour.] Guerre contre les Asmodiens	À activer entre les niveaux 61 et 65
	[Espion/Jour.] Incursion à Vengar	
Asmodien	[Jour.] Guerre contre les Élyséens	
	[Espion/Jour.] Incursion à Signia	

- Ajout de 2 nouvelles quêtes disponibles pour les personnages de niveau 37 et supérieur à Eltnen pour les Élyséens et Morheim pour les Asmodiens.
 - Les quêtes peuvent être validées à Heiron pour les Élyséens et Beluslan pour les Asmodiens.

Faction	Nom de la quête	Activation de la quête
Élyséen	La requête de Perento	À proximité de l'entrée du Temple du feu Activation automatique en entrant
Asmodien	La requête de Nerita	

- Modification des récompenses des missions « Une cérémonie à Sanctum/Pandemonium » pour les Élyséens/les Asmodiens.

Faction	Nom de la quête	Avant	Après
Élyséen	Une cérémonie à Sanctum	Arme de prophétie	Arme de prophétie
		Renforcement +0 / Pas de pierres de mana équipées	Renforcement +10 / Pierres de mana équipées
Asmodien	Une cérémonie à Pandemonium	Arme karmique	Arme karmique
		Renforcement +0 / Pas de pierres de mana équipées	Renforcement +10 / Pierres de mana équipées

- Modification des récompenses en XP de certaines quêtes réalisables entre les niveaux 20 et 24.

Faction	Région	Modifications
Élyséen	Sanctum	Augmentation de la récompense en XP pour la mission « Fièvre ténébreuse »
Asmodien	Pandemonium	Augmentation de la récompense en XP pour la mission « On n'échappe pas à son destin »

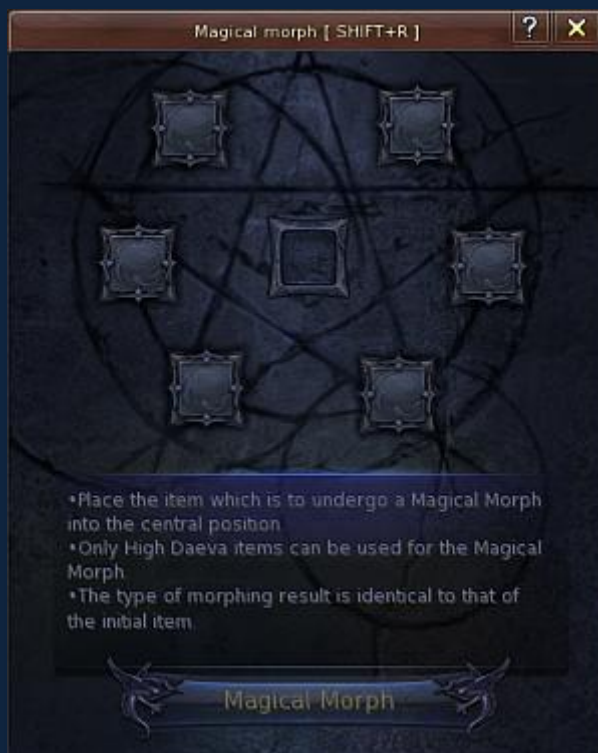
- Modification des quêtes de Stigma :
 - Les récompenses n'octroient plus de Lot de Stigma contenant des Stigmas limitées impossibles à renforcer, mais plutôt les Stigmas adaptées à la classe du personnage.
 - Les quêtes de Stigma peuvent désormais être validées via la <Récompense immédiate>. En conséquence, les récompenses en Stigmas sont obtenues directement sans vous demander de vous rendre auprès d'un PNJ.

Faction	Disponible au niveau	Quête avant modification	Quête après modification
Élyséen	30	Pierres de Stigma de Persephone	Renforts de Sanctum 1
	40	Pierres de Stigma de Pelias	Renforts de Sanctum 2
	45	Pierres de Stigma de Miriya	Renforts de Sanctum 3
	50	Cadeau de Miriya	Renforts de Sanctum 4
	55	Pierres de Stigma de Herner	Renforts de Sanctum 5
Asmodien	30	Cadeau d'Herner	Renforts de Pandemonium 1
	40	Pierres de Stigma de Fargerberg	Renforts de Pandemonium 2
	45	Pierres de Stigma d'Aud	Renforts de Pandemonium 3
	50	Cadeau d'Aud	Renforts de Pandemonium 4
	55	Pierres de Stigma de Garath	Renforts de Pandemonium 5

- Les personnages qui ont déjà activé d'anciennes quêtes de Stigma ou sont en train d'en accomplir obtiennent les nouvelles quêtes. Si une ancienne quête a déjà été accomplie, il n'est pas nécessaire d'accomplir la nouvelle.
- Des Stigmas adaptées à la classe du personnage sont désormais octroyées en récompense finale pour les missions « Fièvre ténébreuse » (Élyséens) et « On n'échappe pas à son destin » (Asmodiens).
- L'ajout d'un téléporteur entre l'Observatoire de Morheim et le Village des Crin-de-brume facilite la réalisation de la quête destinée aux Asmodiens et accomplie à Morheim en compagnie de Hreidmar.

Interface utilisateur

Nouveautés



- Ajout de la transmutation magique pour les Daevas du Destin.
 - Pour avoir accès à la transmutation magique, le personnage doit accéder au rang de Daevas du Destin.
 - La fenêtre de transmutation magique s'ouvre via [Maj+R] ou [Compétence – Action/Fonction – Récupérer/Fabriquer – Transmutation magique]
 - Les armes, armures et bijoux peuvent servir de patron/de matériau dans le cadre de la transmutation magique.
 - Seuls les objets de Daevas du Destin peuvent servir de patron/de matériau pour la transmutation magique.
 - Pour effectuer une transmutation magique, l'objet servant de patron doit être placé au centre et un objet de même type (Arme/Armure/Bijoux) doit être placé pour servir de matériau.
 - La transmutation magique requiert au moins 1 objet servant de matériau. Vous pouvez placer jusqu'à 6 objets servant de matériau.
 - Le résultat varie en fonction des objets utilisés comme patron/comme matériaux et du nombre d'objets utilisés pour la transmutation magique.
 - La transmutation magique octroie une certaine probabilité d'obtenir des récompenses supplémentaires.
 - Contrairement à la transmutation normale, la transmutation magique n'occasionne aucun coût supplémentaire (par exemple, en points d'ED) s'ajoutant aux matériaux


utilisés.

- Cliquez sur le « ? » en haut à gauche de la fenêtre et sélectionnez [Renforcer/Modifier] pour obtenir des conseils concernant la Transmutation magique.

Ajustements

- Correction d'une erreur entraînant l'affichage erroné de l'environnement en cas d'utilisation du Retour au foyer.
- Certains effets de renforcement s'affichent désormais séparément.
 - Les effets de renforcement séparés sont les suivants :

Effets		
	Mandat de maison	Énergie de repos
Avantages de légion	Énergie de l'étoile d'or	Récompense pour le nouvel utilisateur/pour l'utilisateur de retour
	Énergie de soutien	Énergie de croissance

- Modification de la méthode d'affichage de la « Baisse du niveau recommandé ».
- Il n'est désormais plus nécessaire de faire entièrement défiler la description de quête et l'ensemble des récompenses avant de pouvoir valider une quête.
- Certaines modifications ont été apportées à l'interface utilisateur pour tenir compte de l'ajout des transformations élémentaires complètes pour les Daevas du Destin de niveau 75 :
 - Ajout d'infobulles concernant les compétences de transformation et d'une interface d'attribution/de réduction du pouvoir de création.
 - Sélectionner la loupe  permet désormais d'afficher les informations concernant les compétences de transformation.
- Ajout d'un onglet « Compétences de Daeva du Destin » dans la fenêtre d'interface « Conférer le pouvoir de création ».
- Le nom de l'onglet « Renforcement des compétences » est remplacé par « Compétences de Daeva ».
- Amélioration de l'affichage des écarts d'altitude.

Écart d'altitude	Altitude	Affichage
Entre plus de 0 m et moins de 5 m	-	Signe '=' vert
Entre plus de 5 m et moins de 25 m	Altitude élevée	Petite flèche rouge
	Altitude faible	Petite flèche bleue
Avec plus de 25 m d'écart	Altitude élevée	Longue flèche rouge
	Altitude faible	Longue flèche bleue

- Les infobulles de PNJ de la carte ou affichés sur la carte via « Itinéraire » ou « Localiser » contiennent désormais des informations concernant les écarts d'altitude et les distances.
- Correction d'une erreur qui entraînait l'affichage découpé des informations concernant les

objets des récompenses.

- Amélioration de la fonction de recherche des renforcements de compétences auprès des négociants.
 - Il suffit désormais de saisir quelques syllabes du nom de la compétence pour afficher une liste de résultats.
- Le symbole des compétences de transformation des Daevas du Destin a été modifié conformément aux attributs concernés.

Autres

- Il est désormais possible d'accéder à Signia et Vengar sur le serveur débutant.
 - Il n'est pas possible d'entrer sur le territoire ennemi.
 - Certaines instances situées en territoire ennemi ou permettant d'obtenir des points abyssaux ne sont pas accessibles. Il s'agit de :
 - Sanctuaire du peuple ruhn, Refuge perdu, Base de Rentus perdue, Salle de la connaissance scellée, Manoir de Dorgel maudit, Makarna
- Il est désormais possible d'être téléporté dans les villages de Signia et Vengar via un simple clic sur la carte.
- Le coût de la téléportation depuis Griffioen vers Sanctum ou Signia s'élève désormais à 1 Kinah.
- Ajout de balises permettant de mieux indiquer la route menant de la Forteresse des Illusions à l'Abîme de Taloc.

Personnages

- Les Daevas du Destin de niveau 66 et supérieur bénéficient également du rechargement de leur Énergie de repos en se déconnectant.
- Le renforcement Lumière reposante n'est désormais plus attribué dans les régions suivantes :

Faction	Région
Élyséen	Elian
	Esterra
	Refuge des troupes
Asmodien	Pernon
	Nosra
	Refuge des troupes

- Amélioration de la fonction de zoom de la caméra :
 - Le zoom avant s'aligne désormais automatiquement sur la hauteur des yeux, indépendamment de la taille du personnage.
- Une erreur entraînait parfois l'obtention d'XP en éliminant un joueur de la faction adverse alors que l'élimination répétée était censée ne plus accorder d'XP. Cette erreur est corrigée.
- Correction d'une erreur empêchant l'affichage d'un message en cas d'autonomie de vol restante de 15 secondes chez les Daevas du Destin.

PNJ

- Ajout de nouveaux PNJ permettant d'acheter des objets avec les nouveaux « Insignes de l'infini » du « Colisée de l'Ordalie » :

Faction	Nom du PNJ	
Élyséen	Alkarops	Spika
	Ricardo	Arachnis
Asmodien	Vladimir	Andarta
	Henrich	Brima

- Avec l'ajout de nouveaux PNJ dans le « Colisée de l'Ordalie », les PNJ qui y étaient préalablement stationnés retournent au Bureau des récompenses.
- A Reshanta, La Légion de Beritra qui envahissait la zone via le Dredgion a été changée en Légion d'Ereshkigal.
- Les monstres qui apparaissent durant la quête de Vengar ne laissent désormais plus tomber de Kinahs
- Le titre « Renforceur d'équipement du Labyrinthe », donné au PNJ permettant de renforcer l'équipement du Labyrinthe/d'Apollon est remplacé par « Renforceur d'équipement ».
- Des PNJ des Forces flamboyantes et de la Croisade sanglante sont désormais stationnés à Esterra et à Nosra.

Position	PNJ	Titre
Esterra Temple d'Ariel	Hiro	<Officier des Forces flamboyantes>
	Epigonos	<Pourvoyeur des Forces flamboyantes>
	Amino	<Agent des Forces flamboyantes>
Nosra Temple d'Azphel	Siente	<Officier de la Croisade sanglante>
	Mallan	<Pourvoyeur de la Croisade sanglante>
	Kaller	<Agent de la Croisade sanglante>

- Suppression du Quartier-maitre des Pierres de Stigma et des Marchands de Stigma dans les régions concernées.
- Correction d'une erreur empêchant l'affichage d'une partie de l'apparence de Leah à Sanctum.