



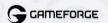
AION Classic Europe 2.8

~ Conquest~

Notes de mise à jour





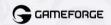




#### Contenu

Instances       6         Champs de bataille       9         Arène       9         Abysses       10         Bataille de forteresse       10         Personnages       13         Légions       14         Quêtes       15         Objets       24         Balauréa       27         Livre des légendes       28         Moreth: chronique du temps       29         PNJ       31         Fabrication       32         Son       32         Interface utilisateur       32         Divers       33         Ajustements des compétences       35	Apheta Beluslan	3
Arène       9         Abysses       10         Bataille de forteresse       10         Personnages       13         Légions       14         Quêtes       15         Objets       24         Balauréa       27         Livre des légendes       28         Moreth: chronique du temps       29         Compétences       29         PNJ       31         Fabrication       32         Son       32         Interface utilisateur       32         Divers       33	Instances	6
Abysses       10         Bataille de forteresse       10         Personnages       13         Légions       14         Quêtes       15         Objets       24         Balauréa       27         Livre des légendes       28         Moreth : chronique du temps       29         Compétences       29         PNJ       31         Fabrication       32         Son       32         Interface utilisateur       32         Divers       33	Champs de bataille	9
Bataille de forteresse       10         Personnages       13         Légions       14         Quêtes       15         Objets       24         Balauréa       27         Livre des légendes       28         Moreth : chronique du temps       29         Compétences       29         PNJ       31         Fabrication       32         Son       32         Interface utilisateur       32         Divers       33	Arène	9
Personnages       13         Légions       14         Quêtes       15         Objets       24         Balauréa       27         Livre des légendes       28         Moreth : chronique du temps       29         PNJ       31         Fabrication       32         Son       32         Interface utilisateur       32         Divers       33	Abysses	10
Légions       14         Quêtes       15         Objets       24         Balauréa       27         Livre des légendes       28         Moreth : chronique du temps       29         Compétences       29         PNJ       31         Fabrication       32         Son       32         Interface utilisateur       32         Divers       33	Bataille de forteresse	10
Quêtes       15         Objets       24         Balauréa       27         Livre des légendes       28         Moreth : chronique du temps       29         Compétences       29         PNJ       31         Fabrication       32         Son       32         Interface utilisateur       32         Divers       33	Personnages	13
Objets       24         Balauréa       27         Livre des légendes       28         Moreth : chronique du temps       29         Compétences       29         PNJ       31         Fabrication       32         Son       32         Interface utilisateur       32         Divers       33	Légions	14
Balauréa	Quêtes	15
Livre des légendes       28         Moreth : chronique du temps       29         Compétences       29         PNJ       31         Fabrication       32         Son       32         Interface utilisateur       32         Divers       33	Objets	24
Moreth : chronique du temps       29         Compétences       31         Fabrication       32         Son       32         Interface utilisateur       32         Divers       33	Balauréa	27
Compétences       29         PNJ       31         Fabrication       32         Son       32         Interface utilisateur       32         Divers       33	Livre des légendes	28
PNJ	Moreth : chronique du temps	29
Fabrication       32         Son       32         Interface utilisateur       32         Divers       33	Compétences	29
Son	PNJ	31
Interface utilisateur	Fabrication	32
Divers	Son	32
	Interface utilisateur	32
Ajustements des compétences35	Divers	33
	Ajustements des compétences	35





<sup>\*</sup>Tous les horaires indiqués dans le document correspondent à l'heure du serveur.



#### Apheta Beluslan

1. Ajout de la nouvelle région Apheta Beluslan



Apheta Beluslan est un espace-temps inversé qui est apparu suite aux expérimentations de Tiamat avec une nouvelle force, à Balauréa.

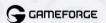
Parmi les scientifiques impliqués se trouve un Daeva renégat qui a sombré dans une folie macabre. Tandis que Tiamat s'entête à mener ses expériences abominables, le pouvoir inconnu, très semblable à la force de Siel, plonge la contrée dans des ténèbres sans fond et une sinistre version inversée de Beluslan voit le jour : Apheta Beluslan. Comme lors de leur exploration de Telos, les Daevas signalent également des anomalies inquiétantes à Apheta Beluslan. Une simple avant-garde n'aurait aucune chance de s'en sortir là-bas et la décision est donc prise d'envoyer un gigantesque cuirassé. Quand les Daevas atteignent Apheta Beluslan, ils y croisent toutes sortes de créatures

quana les Daevas atteignent Apneta Belusian, ils y croisent toutes sortes de creatures mutantes. Comme dans l'ancienne Belusian, les Élyséens et les Asmodiens s'y affrontent, mais la région tout entière est dénaturée et méconnaissable. Les Élyséens comme les Asmodiens s'aperçoivent bien vite que la légion de Tiamat est parvenue à extraire une nouvelle force semblable à celle de Siel. Les factions s'empressent alors de transformer leur cuirassé en base des opérations pour lancer l'assaut sur la légion de Tiamat.

Faction	PNJ	Condition d'accès
Élyséens	Portail de l'Eos	À partir du niveau 56
Asmodiens	Portail du Minox	À partir du niveau 56

- Il vous faut une certaine quantité de Kinahs pour accéder à Apheta Beluslan.
- 2. Ajout d'un combat de garnison.
  - Quand vous conquérez une garnison, vous pouvez accomplir une quête journalière ou hebdomadaire.
  - Si une faction réussit à conquérir toutes les garnisons, la faction vaincue bénéficie d'un buff.



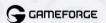




- 3. Ajout d'un raid neutre.
  - Il a lieu tous les samedis à 23h00, à Apheta Beluslan.
  - Les joueurs qui se trouvent à proximité du Palais d'Alukina au début du raid neutre sont désormais téléportés sur l'aire d'atterrissage des Élyséens/Asmodiens.
  - Les points de raid sont valables dans toute la zone du Palais d'Alukina.
  - Une fois le raid neutre lancé, la durée restante s'affiche sur la carte.
  - La première faction à terminer le raid neutre l'emporte et empoche des récompenses en fonction des points de contribution.
  - Si vous quittez le raid après le coup d'envoi, vous ne pouvez plus voir le menu de résurrection avec les compétences et objets de vos coéquipiers.
- 4. Ajout d'un nouveau PNJ d'échange des reliques.
  - Il apparait quand une garnison a été conquise. Chaque garnison vous permet de troquer une relique différente.
  - La valeur de troc est supérieure de 50 % aux PA standards.
- 5. Ajout d'un nouveau marchand pour fragments de matériaux d'artisanat.
  - Il apparait quand une garnison a été conquise. Chaque garnison vous permet d'acheter un fragment de matériau différent.
- 6. Ajout d'un nouveau marchand pour plans d'armes et d'accessoires.
  - Il apparait uniquement à certains horaires et à un des emplacements dédiés d'Apheta Beluslan, déterminé au hasard.
  - Il disparait une heure après son apparition.
- 7. Ajout de contenus de ravitaillement.
  - Le « sceau de garnison » est ajouté aux récompenses finales de la quête journalière Conquête de la garnison, à Apheta Beluslan.
  - Une nouvelle quête hebdomadaire est ajoutée et permet d'obtenir le sceau de la garnison en récompense.
  - Tous les jours entre 19h00 et 2h00, un PNJ de ravitaillement apparait à certains endroits d'Apheta Beluslan. Vous pouvez acheter des fournitures avec votre sceau de garnison.

Marchand de la	Marchand de la	Marchand de la
corporation <a></a>	corporation <phe></phe>	corporation <ta></ta>
Mine de Malek	Avant-poste des Blanches gelées	Forêt des murmures







 Quand une garnison est conquise, un acheteur de provisions apparait. Vous pouvez lui échanger les articles que vous avez achetés auprès du marchand de provision, contre des récompenses.

Marchand de la	Marchand de la	Marchand de la
corporation <a></a>	corporation <phe></phe>	corporation <ta></ta>
62e garnison d'Apheta	67e garnison d'Apheta	65e garnison d'Apheta
Beluslan	Beluslan	Beluslan
63e garnison d'Apheta	68e garnison d'Apheta	66e garnison d'Apheta
Beluslan	Beluslan	Beluslan

- Vous pouvez échanger votre Sceau d'aventurier d'Apheta contre des objets d'apparence et certains livres de compétence d'animation auprès de Tapherunerk et Tasunerk.
- 8. Ajout de monstres nommés :

Horaires	Lun.	Mar.	Mer.	Jeu.	Ven.	Sam.	Dim.
19h00	Prêtre Zitan mutant et Archiprêtre Heka mutant						

- Les monstres ci-dessus vous permettent d'empocher les récompenses du prêtre Zitan et de l'archiprêtre Heka, mais aussi des Stigmas disponibles auprès des monstres nommés ordinaires à Apheta Beluslan.
- 9. Informations sur les monstres nommés :
  - Certains monstres nommés n'apparaissent plus au bout d'un certain temps, mais après une durée variable.
  - Certains monstres nommés apparaissent désormais à une série d'endroits prédéfinis.
  - Certains monstres nommés se déplacent désormais le long d'une trajectoire donnée.
  - Le titre des monstres nommés a été uniformisé en <Souverain chaotique>.
  - La taille des monstres nommés à été ajustée et la vitesse de déplacement au combat de certains monstres a été modifiée.
- 10. Certaines parties du menu de légion ne peuvent être utilisées à Apheta Beluslan.







#### Instances

1. La nouvelle instance « Disque de Phaistos » rejoint le jeu.



Radan, autrefois Daeva, est entré en dissidence suite aux enlèvements des Daevas par Tiamat et lui fait depuis office de bras droit. Il s'est servi du pouvoir des éclairs et du tonnerre pour transformer de nombreux Daevas en légionnaires foudroyants, subordonnés aux Balaurs.

Mais c'est alors que le légionnaire foudroyant et le cobaye ont réussi à s'enfuir. Tiamat a déjà fait collecter de la force de Siel dans tout Atréia et elle ordonne alors à Radan de s'infiltrer à Beluslan. Il connait bien les lieux, où il a demeuré du temps où il était Daeva. Radan continue son enquête au sujet de l'auridion, une ressource dorée que l'on trouve dans les ruines où des technologies d'armement ancestrales sont enfouies.

La légion de Tiamat se charge d'extraire l'auridion pour exploiter son potentiel prodigieux, dû à la force de Siel qui l'a jadis engendré. Radan ne parvient pas à contrôler l'auridion et il se sert des technologies enfouies dans les ruines pour développer une arme puissante. Il finit alors par réussir à contrôler l'auridion, fruit de la force de Siel.

Cependant, ses excès entrainent la défiguration de Beluslan, qui mute en un nouvel espace-temps. Radan continue ses recherches dans le « Disque de Phaistos », les profondeurs dénaturées des ruines.

Maintenant qu'il dispose d'un pouvoir que ni les Daevas, ni les Balaurs n'ont jamais pu s'approprier, il se prépare à étendre sa suprématie sur Apheta Beluslan et tout Atréia.

	•	•		
Entrée	Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
Apheta Beluslan	6	À partir du niveau 58	1x par semaine	Le mercredi à 9h00





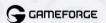


2. Ajout d'une nouvelle quête du Disque de Phaistos.

Faction	PNJ	Quête
Élyséens	Chronos	[Gr.] Des bruits venus du fond de la mine
Asmodiens	Xythei	[Gr.] Des bruits venus du cœur de la mine

- 3. Le niveau d'accès maximal pour certaines instances passe au niveau 58.
- 4. Réduction du niveau de difficulté pour « Le Trône rouge : Telos ».
  - Réduction PV du Drakie détonateur, de l'Officier de recherche spécial Vasharti et du Rectificateur de Vasharti.
  - Réduction du nombre de monstres invoqués pendant les phases.
  - Modification de la fréquence d'utilisation de la compétence Captivité par le Rectificateur de Vasharti.
  - Réduction de la portée d'attaque de l'Officier de recherche spécial Vasharti.
- 5. Vous pouvez désormais rejoindre le Brise-écume, le Laboratoire de Théobomos, la Forteresse d'Adma, Poéta la Sombre, l'Abime de Taloc, la Station expérimentale tiarkhe, Tempus et le Trône rouge : Telos sans avoir terminé la quête préalable.
  - Le niveau d'accès et les objets requis pour entrer restent inchangés.
- 6. Réduction du niveau de difficulté de l'instance Abime de Taloc.
  - Vous n'obtenez plus d'objets de compétence de l'instance, au lieu de quoi l'effet de transformation « fruit de taloc » s'applique.
  - Tant que l'effet du « fruit de taloc » est activé, vous pouvez utiliser les compétences de l'instance.
  - Réduction du temps de rechargement des compétences d'instance.
  - Réduction des PV de Kinquid, Reine Mosqua et Celestius.
  - Réduction des PV du « Fluide d'insecte » et de « l'Énorme œuf d'insecte fêlé »
  - Le PNJ réian de l'instance passe au niveau 55 et certaines statistiques ont été rehaussées.
- 7. Modification des récompenses de certains monstres dans le Temple d'Udas.
  - Anurakti le Dévoué, le Seigneur vallakhan et Nexus n'octroient plus d'équipement inférieur ou héroïque.
  - Seul Anurakti le Dévoué octroie encore des équipements uniques.
- 8. Modification des récompenses de certains monstres dans le Temple d'Udas inférieur.
  - Le maitre forgeron Debilkarim, Chura Deux-lames, Tête d'enclume et Boisbizarre n'octroient plus d'équipement inférieur ou héroïque.
  - Seul le maitre forgeron Debilkarim octroie encore des équipements uniques.







- La probabilité d'obtention des boucles d'oreilles éternelles auprès du maitre forgeron Debilkarim a été revue à la hausse.
- La ceinture en cuir de forgeron jotun, la ceinture en tissu de forgeron jotun et le chapeau en cuir d'artisan jotun que vous pouviez auparavant trouver dans la caisse au trésor jotun, au sein du Temple d'Udas inférieur, s'obtiennent désormais auprès du maitre forgeron Debilkarim.
  - La probabilité d'obtenir la ceinture en cuir de forgeron Jotun a augmenté.
- 9. Vous ne pouvez plus utiliser la Voute jotun dans le Temple d'Udas inférieur.
  - La clé du trésor jotun n'est plus disponible.
- 10. Modifications de certains paramètres du Brise-écume.
  - Vous obtenez désormais un buff en entrant.
  - Augmentation des dégâts de la bombe shulack.
  - Réduction des PV du mantutu œil d'or.
- 11. Ajustements apportés à la « Grotte de Padmarashka » :
  - Erreur corrigée : le rejeton de Padmarashka surgissait également après le combat dans la Grotte de Padmarashka.
  - Erreur corrigée : l'œuf n'apparaissait pas toujours pendant le combat de la Grotte de Padmarashka.
- 12. Modification de certains paramètres de l'instance « Station expérimentale tiarkhe abandonnée ».
  - Vous obtenez désormais un buff en entrant.
  - Réduction des PV de la cheffe de laboratoire.
  - Suppression de certains monstres.
- 13. Erreur corrigée : quand un personnage disposait de plus d'une certaine quantité d'effets de buff, l'effet de transformation disponible dans l'instance disparaissait.







#### Champs de bataille

- 1. Suppression du champ de bataille « Dredgion ».
- 2. Le niveau minimum d'accès au champ de bataille « Dredgion de Chantra » passe à 56.
- 3. Le niveau minimum d'accès au champ de bataille « Station expérimentale tiarkhe » passe à 56.

#### Arène

- 1. Le niveau minimum d'accès à l'Arène de combat et d'entrainement passe à 56.
  - De nouveaux objets de récompense sont disponibles dans les arènes de combat dont le niveau d'entrée est égal ou supérieur à 56.
- 2. Erreur corrigée : les récompenses n'étaient pas correctement reversées dans l'Arène de la coopération et l'Arène de la discipline.
- 3. Refonte de l'Arène de la gloire.
  - Le combat 1:1:1:1 (4 joueurs) devient un combat 1:1 (2 joueurs).
  - Suppression des cartes du Bas-fond d'Alquimia, de Ziggourat et de la Tour nuageuse de Trepone.
  - Modification de l'augmentation des points obtenue grâce les reliques et en éliminant des monstres.
  - Modification du calcul des points finaux pour correspondre au combat en 1:1
  - Suppression de certains togs dans l'Arène de sable noir.
- 4. Modification du contenu du lot de livres de compétence que vendait le fournisseur de consommables dans l'Ordalie empyréenne.
- 5. Modification du contenu du grand retour de lot de livres de compétence que vendait le fournisseur de consommables dans l'Ordalie empyréenne.







#### **Abysses**

- 1. Ogerunerk, le PNJ marchand de reliques, n'apparait plus dans le Noyau abyssal.
- 2. Les Batailles de forteresse ne sont plus organisées dans la Forteresse de Roah et la Forteresse d'Astéria.
- 3. La conquête de la Forteresse orientale de Siel, Forteresse occidentale de Siel, Forteresse de soufre, Forteresse de Roah et de la Forteresse d'Astéria n'affecte plus le niveau d'influence.
- 4. Vous ne pouvez plus vous téléporter dans la Forteresse de Roah et la Forteresse d'Astéria depuis les bases abyssales de votre faction.
- 5. Suppression des artéfacts dans la Forteresse d'Astéria et la Forteresse de Roah.
- 6. Suppression des instances Catacombes de Roah et Abysses d'Astéria.

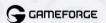
#### Bataille de forteresse

1. Modification des horaires pour ls batailles de forteresse d'Inggison et de Gelkmaros :

Horaires	Mercredi	Samedi	Dimanche
	[Abysses inférieurs]		[Abysses supérieurs]
19h00	Aile gauche de Siel		Forteresse de Krotan
191100	Aile droite de Siel		Forteresse de Kysis
	Forteresse de soufre		Forteresse de Miren
	[Inggison]	[Noyau] Forteresse	[Inggison]
	Autel de l'avidité	divine	Autel de l'avidité
	Temple de l'ancien		Temple de l'ancien
22h00	dragon		dragon
	[Gelkmaros]		[Gelkmaros]
	Tour de Vorgaltem		Tour de Vorgaltem
	Temple pourpre		Temple pourpre

2. Ajustement des récompenses de participation à la bataille de forteresse :







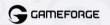
#### [En cas de prise réussie]

Forteresse	Rang 1 (médaille/joueu r)	Rang 2 (médaille/joueu r)	Rang 3 (médaille/joueu r)	Rang 4 (médaille/joueu r)	Rang 5 (médaille/joueu r)
Forteresse orientale de Siel	Or bleu (7 unités)/72	Or bleu (5 unités)/108	Or (7 unités)/144	Or (5 unités)/156	Argent (4 unités)/288
Forteresse occidental e de Siel	Or bleu (7 unités)/72	Or bleu (5 unités)/108	Or (7 unités)/144	Or (5 unités)/156	Argent (4 unités)/288
Forteresse de soufre	Or bleu (7 unités)/72	Or bleu (5 unités)/108	Or (7 unités)/144	Or (5 unités)/156	Argent (4 unités)/288
Forteresse de Krotan	Or noir (5 unités)/72	Or noir (4 unités)/108	Or noir (3 unités)/144	Or noir (2 unités)/156	Fragment en or noir (9 unités)/288
Forteresse de Kysis	Or noir (5 unités)/72	Or noir (4 unités)/108	Or noir (3 unités)/144	Or noir (2 unités)/156	Fragment en or noir (9 unités)/288
Forteresse de Miren	Or noir (5 unités)/72	Or noir (4 unités)/108	Or noir (3 unités)/144	Or noir (2 unités)/156	Fragment en or noir (9 unités)/288
Forteresse divine	Or noir (7 unités)/72	Or noir (5 unités)/108	Or noir (4 unités)/144	Or noir (3 unités)/156	Or noir (2 unités)/288
Autel de l'avidité	Or noir (5 unités)/72	Or noir (4 unités)/108	Or noir (3 unités)/144	Or noir (2 unités)/156	Fragment en or noir (9 unités)/288
Temple de l'ancien dragon	Or noir (5 unités)/72	Or noir (4 unités)/108	Or noir (3 unités)/144	Or noir (2 unités)/156	Fragment en or noir (9 unités)/288
Tour de Vorgaltem	Or noir (5 unités)/72	Or noir (4 unités)/108	Or noir (3 unités)/144	Or noir (2 unités)/156	Fragment en or noir (9 unités)/288
Temple pourpre	Or noir (5 unités)/72	Or noir (4 unités)/108	Or noir (3 unités)/144	Or noir (2 unités)/156	Fragment en or noir (9 unités)/288

#### [Sans prise réussie]

Forteresse	Rang 1	Rang 2	Rang 3	Rang 4	Rang 5
	(médaille/joueu	(médaille/joueu	(médaille/joueu	(médaille/joueu	(médaille/joueu
	r)	r)	r)	r)	r)
Forteresse orientale de Siel	Or bleu (5 unités)/72	Or bleu (3 unités)/108	Or (5 unités)/144	Or (3 unités)/156	Argent (3 unités)/288



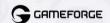




Forteresse occidental e de Siel	Or bleu (5 unités)/72	Or bleu (3 unités)/108	Or (5 unités)/144	Or (3 unités)/156	Argent (3 unités)/288
Forteresse de soufre	Or bleu (5 unités)/72	Or bleu (3 unités)/108	Or (5 unités)/144	Or (3 unités)/156	Argent (3 unités)/288
Forteresse de Krotan	Or noir (4 unités)/72	Or noir (3 unités)/108	Or noir (2 unités)/144	Or noir (1 unité)/156	Fragment en or noir (9 unités)/288
Forteresse de Kysis	Or noir (4 unités)/72	Or noir (3 unités)/108	Or noir (2 unités)/144	Or noir (1 unité)/156	Fragment en or noir (9 unités)/288
Forteresse de Miren	Or noir (4 unités)/72	Or noir (3 unités)/108	Or noir (2 unités)/144	Or noir (1 unité)/156	Fragment en or noir (9 unités)/288
Forteresse divine	Or noir (6 unités)/72	Or noir (5 unités)/108	Or noir (3 unités)/144	Or noir (2 unités)/156	Or noir (1 unité)/288
Autel de l'avidité	Or noir (4 unités)/72	Or noir (3 unités)/108	Or noir (2 unités)/144	Or noir (1 unité)/156	Fragment en or noir (5 unités)/288
Temple de l'ancien dragon	Or noir (4 unités)/72	Or noir (3 unités)/108	Or noir (2 unités)/144	Or noir (1 unité)/156	Fragment en or noir (5 unités)/288
Tour de Vorgaltem	Or noir (4 unités)/72	Or noir (3 unités)/108	Or noir (2 unités)/144	Or noir (1 unité)/156	Fragment en or noir (5 unités)/288
Temple pourpre	Or noir (4 unités)/72	Or noir (3 unités)/108	Or noir (2 unités)/144	Or noir (1 unité)/156	Fragment en or noir (5 unités)/288

- 3. Suppression des récompenses de défense pour les forteresses suivantes : Forteresse de Krotan, Forteresse de Kysis, Forteresse de Miren, Forteresse d'Astéria, Forteresse de Roah, Aile gauche de Siel, Aile droite de Siel et Forteresse de soufre.
- 4. Il n'est plus possible de disposer des kisks à certains emplacements de la Forteresse divine
- 5. Si vous quittez la bataille de forteresse, vous ne pouvez plus voir le menu de résurrection utilisé au combat avec les compétences et objets de vos coéquipiers.







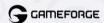
#### Personnages

- 1. Le niveau maximum des personnages passe de 55 à 58.
- 2. Ajout d'un [Niveau d'enchantement total].
  - Il y a désormais des pièces d'équipement et des armes PvE et PvP.
  - Quand les armes et équipements portés remplissent les conditions suivantes, les effets suivants s'activent :
    - Équipement (unique ou supérieur).
    - > Armes et équipements à partir du niveau 55.
    - > Porter au moins 5 armes et équipements (PvE/PvP).

Niveau	Enchantement (total)	PvE	PvP
1	60	Amélioration des soins obtenue : +7 %	Dégâts élémentaires de pierre divine subis : -50 %
2	65	PV:+500	Durée de l'étourdissement de pierre divine : - 50 %
3	75	Attaque PvE face aux boss : +10 %	Durée du silence de pierre divine - 50 %
4	90	Taux de butin : +30 %	Durée de la paralysie de pierre divine : -50 %

- > Pour les armes, la valeur d'enchantement la plus élevée entre main droite et main gauche prévaut.
- 3. Vous pouvez désormais créer jusqu'à 12 personnages par compte.







#### Légions

1. Refonte de certaines campagnes de légion :

Avant	Maintenant
[Collecter/Fabriquer] Collecter 4 objets contenant des essences	[Collecter/Fabriquer] Obtenir 20x objet de collecte uniquement trouvable à Apheta Beluslan
[Universel] Éliminer 6x 50e drakan d'élite dans le Défilé de Silentera	[Universel] Éliminer 3x officier de Tiamat à Apheta Beluslan
[Universel] Entrer 24x dans le Dredgion de Chantra	[Universel] Accéder 24x au champ de bataille
[Universel] Entrer 24x dans la Station expérimentale tiarkhe	[Universel] Obtenir 5x matériau balaurs de niveau 50 ou 60
[PvP] Utiliser 12x l'excellente arme de siège	[PvP] Utiliser 20x l'excellente arme de siège ou le canon mitrailleur

- 2. Réduction du niveau de difficulté de certaines campagnes de légion.
- 3. Ajout de nouveaux objets à la liste de fabrication de la légion.

Faction	Nom de l'objet
	10x essence de légion
	50x essence de légion
	Pierre d'appel pour kisk de légion durable : gâteau d'anniversaire (Élyséens)
Élyséens	Pierre d'appel pour kisk de légion durable : drapeau de Sanctum (Élyséens)
	Pierre d'appel pour kisk de légion durable : drapeau de Reshanta (Élyséens)
	Pierre d'appel pour kisk de légion durable : drapeau de Poéta (Élyséens)
	10x essence de légion
Asmodiens	50x essence de légion
	Pierre d'appel pour kisk de légion durable : gâteau d'anniversaire
	(Asmodiens)
	Pierre d'appel pour kisk de légion durable : drapeau de
	Pandaemonium (Asmodiens)







/-41	Pierre d'appel pour kisk de légion durable : drapeau de Reshanta (Asmodiens)
1	Pierre d'appel pour kisk de légion durable : drapeau d'Ishalgen (Asmodiens)

4. Ajout de nouveaux objets à la liste des pièces frappées.

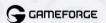
Matériaux nécessaires	Résultat
Médaille en platine	250x pièce frappée
Médaille d'or bleu	200x pièce frappée
Médaille dorée	150x pièce frappée
Médaille en argent	100x pièce frappée

- 5. Ajout d'un journal de fabrication dans la fenêtre de la légion.
  - L'historique de progression/d'objets terminés s'affiche désormais dans le journal de fabrication.
- 6. Ajout d'un journal d'utilisation (entrepôt) dans la fenêtre de la légion.
- 7. Des infos s'affichent désormais quand vous survolez la description d'une pièce avec votre souris.
- 8. Des informations sur les pièces frappées et essences de légion s'affichent désormais dans les infos de légion.
- 9. Erreur corrigée : l'aperçu des points de production n'était pas toujours mis à jour.

#### Quêtes

- 1. Ajout de 3 nouvelles campagnes de niveau 56 pour chaque faction.
  - Vous les obtenez automatiquement en atteignant le niveau 55. Vous devez terminer la première campagne pour obtenir la suivante.
- 2. Ajout d'un système de [rapport immédiat] pour les quêtes.
  - Quand vous remplissez les conditions de validation pour certaines quêtes, vous pouvez obtenir directement la récompense finale via l'option [rapport immédiat] dans la fenêtre de campagnes et de quêtes.
- 3. Ajout de quêtes des Forces flamboyantes et de la Croisade sanglante que vous obtenez en atteignant le niveau 56.
- 4. Augmentation du niveau d'acceptation pour les quêtes d'arène.







Faction	Titre de quête	Niveau d'acceptation
Élyséens	Un candidat du Colisée	
	Début des hostilités	F.6
	L'insigne brisé	56
	[Jour.] Poursuite de l'entrainement	
Asmodiens	Colisée de l'Ordalie	
	L'Épreuve du sang	56
	Le secret du colisée	50
	[Jour.] Combat dans le Colisée de l'Ordalie	

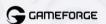
- Si des quêtes obtenues avant la mise à jour sont actives, elles sont automatiquement abandonnées.
- Les quêtes accomplies ne sont pas supprimées.
- 5. Augmentation du niveau d'acceptation pour les quêtes de la Station expérimentale tiarkhe.

Faction	Titre de quête	Niveau d'acceptation
	Nouvelle enquête sur la Station expérimentale	d acceptation
	tiarkhe	
Élyséens	[Jour.] Des cobayes dans le viseur	56
	[Jour.] Nouveau suspect	
	[Jour.] Pour une enquête sans accrocs	
	Nouvelle procédure contre la Station	
Asmodiens	expérimentale tiarkhe	
	[Jour.] Premiers indices sur les cobayes	56
	[Jour.] Suite de la nouvelle enquête	
	[Jour.] Pour une enquête tranquille	

- Les quêtes acceptées avant la mise à jour sont automatiquement considérées comme annulées.
- Les quêtes accomplies ne sont pas supprimées.
- 6. Il n'est plus possible d'accepter les quêtes du [Dredgion].

Faction	Titre de quête
Élyséens	[Gr.] Arrêter le Dredgion
	[Gr./Jour.] La grande évasion
	[Gr.] Semer le trouble sur le Dredgion







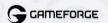
	[Gr.] Assassiner l'inspecteur
J WILLY	[Gr.] S'emparer du Surkana hautement enrichi
T.	[Gr./Jour.] Destruction du surkana
711	[Gr./Jour.] Assassinat des agents
	[Gr.] Assaut du Dredgion
	[Gr.] Tuer le capitaine du Dredgion
	[Gr./Jour.] Sauver les prisonniers balaurs
	[Gr.] Semer le chaos à bord du Dredgion
A	[Gr.] Arrêter l'inspecteur
Asmodiens	[Gr.] S'emparer du Surkana hautement enrichi
	[Gr./Jour.] Endommager le Dredgion
	[Gr./Jour.] Assassinat des sommités
	[Gr.] Une attaque qui n'en finit pas

- Les quêtes acceptées avant la mise à jour sont automatiquement considérées comme annulées.
- Les quêtes accomplies ne sont pas supprimées.
- Si vous possédez des objets des quêtes correspondantes, ceux-ci sont supprimés.
- 7. Augmentation du niveau d'acceptation pour les quêtes du Dredgion de Chantra.

Faction	Titre de quête	Niveau d'acceptation
	[Gr.] Éliminer les officiers clé	
Élyséens	[Gr.] Récupérer les fournitures balaurs	5.0
	[Gr.] Nouvelle arme d'essai	56
	[Gr.] Désarmer le Dredgion	
	[Gr.] Couper l'approvisionnement du Dredgion	
Asmodiens	[Gr.] Nouvelle arme d'essai	56
	[Gr.] S'emparer des fournitures balaurs	36
	[Gr.] Assassinat d'agent balaur	

- Les quêtes acceptées avant la mise à jour sont automatiquement considérées comme annulées.
- Les quêtes accomplies ne sont pas supprimées.
- 8. Vous ne pouvez plus obtenir les quêtes « [Jour.] Bannir les ombres », « [Jour.] Massacre des adorateurs du soleil », « [Hebdo.] Confinement du Défilé de Silentera » et « [Hebdo.] Défense du Défilé de Silentera ».







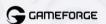
- Vous pouvez mener à bien les quêtes déjà acceptées.
- 9. Le niveau d'acceptation pour la quête « Arène de la gloire aux vainqueurs » passe au niveau 56.
- 10. Suppression des récompenses en Kinahs pour certaines quêtes.
- 11. Modification de la quête du Brise-écume qui permet d'obtenir des armures uniques en récompense.
  - Si vous terminez une fois la quête, vous obtenez désormais une caisse d'armure en récompense.
  - Le nombre maximum de répétitions pour la quête a été modifié.
  - Le PNJ Koruchinerk a été déplacé.
  - Vous obtenez un coffre d'armure suivant le nombre de quêtes actives et de leur progression avant la mise à jour.

Nombre de tentatives	Statut	Récompenses	
1	Acceptée/active	Aucune récompense	
ı	Terminée		
2	Acceptée/active		
2	Terminée	Obtention d'une	
2	Acceptée/active	récompense	
3	Terminée		
4	Acceptée/active		
4	Terminée	Aucune récompense	

- 12. Modification ou suppression de certaines quêtes de la Forteresse de Roah et de la Forteresse d'Astéria.
  - Les quêtes accomplies ne sont pas supprimées.
  - Les descriptions d'objets comportant le nom du PNJ d'attribution de la récompense ont été modifiées.

Faction	Quête	Modification
	[Gr.] Décimer la garnison de la Forteresse	
	d'Astéria	
Élyséens	[Gr.] Décimer la garnison de la Forteresse de	Quête
	Roah	
	[Gr.] Attaque des gardes d'élite d'Astéria	supprimée
	[Gr.] Capturer la Forteresse de Roah	
	[Gr.] Assaut des gardes d'élite de Roah	



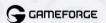




A SUMB		
2-11/10	[Jour.] L'ennemi qui rôde dans les Abysses	
1100	[Jour.] Les derniers Balaurs de l'ombre	
	[Jour.] Chasse au trésor dans les Abysses	
	d'Astéria	
	[Jour.] Chasse au trésor dans les Catacombes de	W 32
	Roah	
	[Gr.] Frappe préventive	
	[Gr.] Vaincre la garnison de la Forteresse de	
	Roah	
	[Gr.] Attaque des gardes d'élite d'Astéria	
	[Gr.] S'emparer de la Forteresse de Roah	
Asmodiens	[Gr.] Attaque des gardes d'élite de Roah	
Asimodiens	[Jour.] Purification des Abysses d'Astéria	
	[Jour.] Les Balaurs de l'ombre	
	[Jour.] Quête du trésor dans les Abysses	
	d'Astéria	
	[Jour.] Quête du trésor dans les Catacombes de	
	Roah	
	[Alliance] Gardes des strates supérieures	
	[Alliance] Vaincre les généraux du niveau	
	supérieur	
Élyséens	Archon tenace	
	Dégager l'aire d'atterrissage asmodienne	
	Fabriquer vos armes	Modification
	Éliminer les Anciens	des monstres
	[Alliance] Gardes des strates supérieures	des monstres
	[Alliance] Héros de Reshanta	
Asmodiens	Déjouer le sabotage élyséen	
	D'un cheveu	
	Pour raisons médicales	
	Statue dangereuse	
Élyséens	La tentative de Jakunerk	Contenu
Asmodiens	Signez à l'endroit prévu à cet effet	modifié

- 13. La quête « Déchirure intérieure » n'est plus disponible.
  - Si des quêtes obtenues avant la mise à jour sont actives, elles sont automatiquement supprimées.







- 14. Augmentation des récompenses en EXP de certaines campagnes à partir du niveau 50.
- 15. Réduction du niveau de difficulté pour les campagnes de Balauréa suivantes :

Faction	Nom de quête
	Épée de transcendance
	Bille de protection
	Un choix crucial
	Première mission à Inggison
Élyséens	Explorer Taloc
	Aider l'avant-poste d'Inggison
	La véritable nature du fragment énorme
	Informations vitales
	Préparation à l'attaque
Asmodiens	La lame d'esprit
	Changer l'avenir
	Prisonnière des kralls
	Maudit voleur
	L'éther doit couler
	Expansion de la région affectée par l'Éther à Gelkmaros
	Ce qui est arrivé à Kumbanda
	Éliminer les Balaurs du Champ de bataille de Vorgaltem
	La fin de la chasse

- Suppression des objets de quêtes suivants, obtenus avant la mise à jour :

Objets
Marbre éthéré
Cœur de Celestius
Glande digestive de Karap
Échantillon de drana
Jus d'amanite tue-mouches
Carte en parchemin
Carte d'Hanarkand
Bombe à éther
Noyau de générateur
Propriétés des balaurs
Cube lourd
Larmes de Taloc
Fruit de Taloc







Glande odorante de Klaraptira	
Vitalité concentrée	

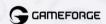
- Si vous avez réalisé plus d'une étape des quêtes suivantes avant la mise à jour, la progression de quête a été réinitialisée.

Faction	Quête	
	Bille de protection	
	Première mission à Inggison	
	Explorer Taloc	
Élyséens	Aider l'avant-poste d'Inggison	
	La véritable nature du fragment énorme	
	Informations vitales	
	Préparation à l'attaque	
Asmodiens	Changer l'avenir	
	Maudit voleur	
	L'éther doit couler	
	Expansion de la région de Gelkmaros affectée par l'éther	
	Ce qui est arrivé à Kumbanda	
	Éliminer les Balaurs du Champ de bataille de Vorgaltem	
	La fin de la chasse	

- 16. Réduction du niveau de difficulté pour les campagnes suivantes :
  - Le trajet et la progression des campagnes concernées ont été simplifiés.

Faction	Titre de la quête
	Quelque chose dans l'eau
	Un dangereux artéfact
	La langue des Balaurs
	Les ruines de Calydon
Élyséens	Exploitation illégale
	Chasse aux Lépharistes
	De l'odium chez les dukakis
	Chasse aux dragons à collerette
	Une marque de vengeance
	Le pouvoir des élims
	L'éther en folie
	La légion d'Indratu
	Fragment de mémoire 2
	La menace karap





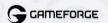


	Le cœur de Sataloca
Asmodiens	Protecteur de Nepra
	Éliminer la Légion de Bakarma
	La langue des Balaurs
	À la recherche des leibos
	Initiative
	Esprit de Gardien
	Occupation mort-vivante
	Tombes de la Légion du ciel pourpre
	Occupation mort-vivante
	Le passage secret
	Illuminer le phare

- 17. Erreur corrigée : il n'était parfois pas possible d'effectuer la campagne « Expansion de la région de Gelkmaros affectée par l'éther ».
- 18. Les quêtes « [Gr.] Deux lames » et « [Gr.] 2 morceaux de l'Épée maléfique » ne sont plus disponibles.
  - Si les quêtes correspondantes ont été reçues/accomplies avant la mise à jour, celles-ci sont supprimées.
- 19. Erreur corrigée : certaines quêtes de l'épée draconique ne pouvaient pas être accomplies.
- 20. Réduction du niveau de difficulté pour la campagne « Saisissez l'initiative ».
  - Suppression de certains monstres.
  - Au combat, certains monstres n'utilisent plus de compétences de soutien.
- 21. Modification des récompenses en équipement de certaines campagnes élyséennes/asmodiennes.
- 22. Ajout de quêtes de retour pour les équipements abyssaux.
  - Vous pouvez restituer 5 types d'armure assortis du chef d'escouade/centurion/tribun d'élite pour obtenir une récompense.

Faction	PNJ de quête	Titre de quête
	Élyséens Alcyone	Souvenirs du chef d'escouade gardien d'élite
Élyséens		Souvenirs du centurion gardien d'élite
		Souvenirs du tribun gardien d'élite
Asmodiens Riegle	Souvenirs du chef d'escouade archon d'élite	
	Riegle	Souvenirs du centurion archon d'élite
		Souvenirs du tribun archon d'élite







- 23. Erreur corrigée : les quêtes « Déraciner la corruption » et « Sauver Dalia » ne s'exécutaient parfois pas correctement.
- 24. Ajout de quêtes journalières disponibles à partir du niveau 56 pour le Syndicat des chasseurs de prime et les Démons de Charlirunerk.
  - Vous pouvez désormais obtenir des médailles du Couvent d'Apheta et de la Confrérie d'Apheta en récompenses pour les nouvelles quêtes journalières.
  - Vous pouvez respectivement échanger la médaille du Couvent d'Apheta et de la Confrérie d'Apheta contre le symbole flamboyant et le symbole sanglant.
- 25. Il n'est plus possible d'obtenir les quêtes suivantes :

Quête	
[Espion/hebdo] Vol d'œuvre d'art de Balauréa : Gelkmaros	
[Espion/hebdo] Vol d'œuvre d'art de Balauréa : Inggison	
[Rpt.] Vol d'œuvre d'art de Balauréa : Défilé de Silentera	

26. Ajout d'un fragment majeur d'un tableau de dramata en récompense pour les quêtes suivantes :

Faction	Quête
	[Espion/hebdo] Protégez l'artéfact contre les Asmodiens
	[Hebdo] Anéantir les Asmodiens
Élyséens	[Espion/hebdo] Mastoroc dans le Gouffre béant
	[Espion/hebdo] Les drakies souillent la forteresse
	[Espion/hebdo] Drakes près de la forteresse
	[Espion/hebdo] Matériaux pour la ligne de défense
Asmodiens	[Espion/hebdo] Protégez l'artéfact contre les Élyséens
	[Hebdo] Anéantir les Élyséens
	[Espion/hebdo] Ronceboue d'Inggison
	[Espion/hebdo] Suggestion pour une meilleure défense
	[Espion/hebdo] Rationnement alimentaire
	[Espion/hebdo] Obstacle aux opérations militaires

- 27. Ajout de quantités de monstres à éliminer et d'objets de récompenses pour les quêtes élyséennes/asmodiennes suivantes à Balauréa :
  - Si les quêtes en question ont déjà été accomplies, leur progression est réinitialisée après la mise à jour.

Quête
[Espion/hebdo] Protégez l'artéfact contre les Asmodiens
[Espion/hebdo] Protégez l'artéfact contre les Élyséens







[Hebdo] Anéantir les Asmodiens	
[Hebdo] Anéantir les Élyséens	

- 28. Réduction du niveau de difficulté pour la campagne « Flamme captive »
  - Suppression de la timbale factice dans le Temple du feu
  - La fonction « Itinéraire » permet désormais de savoir où se cache le protecteur du calice Denlavis.

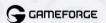
#### Objets

- 1. Ajout de l'objet « médaille d'or noir ».
  - Disponible grâce aux batailles de forteresse.
  - Disponible dans les nouvelles quêtes et certaines quêtes existantes.
  - Disponible selon une certaine probabilité dans la récompense de l'Ordalie empyréenne.
  - Disponible dans les instances « Ésoterrasse » et « Abysses confinés ».
- 2. Ajout de la nouvelle armure abyssale « Armure du commando de l'ascension d'élite ».
  - Vous pouvez l'acheter avec des médailles d'or noir et des PA.
- 3. Ajout de nouveaux anneaux, colliers et boucles d'oreilles.
  - Disponibles dans les récompenses finales des nouvelles campagnes.

Туре	Nom
Collier	Collier en corindon délite de l'expédition
	Collier en turquoise d'élite de l'expédition
Boucle d'oreille	Boucle d'oreille en corindon d'élite de l'expédition
	Boucle d'oreille en turquoise d'élite de l'expédition
Anneau	Anneau en corindon d'élite de l'expédition
	Anneau en turquoise d'élite de l'expédition

- 4. Ajout du parchemin de retour au kisk.
  - Vous pouvez utiliser un parchemin de retour au kisk par tranche de 10 niveaux de personnage. Ils sont disponibles auprès du propriétaire de bazar.
  - Vous devez vous relier à un kisk pour pouvoir utiliser un parchemin de retour au kisk
  - Les retours au kisk et résurrections potentiels sont comptabilisés en commun. Une fois toutes les résurrections et retours possibles épuisés, le kisk est détruit.



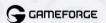




- 5. Ajout la teinture premium d'inquin.
  - Une teinture premium d'inquin peut être appliquée sur un objet d'apparence adéquat. Vous avez une certaine probabilité d'obtenir des animations et coloris différents en l'utilisant.
  - Vous pouvez supprimer la teinture premium d'inquin à l'aide d'un décolorant.
  - Sélectionnez le costume d'inquin dans la section « Look d'AION -> Penderie ->
    Teindre l'apparence » et enregistrez la teinture premium d'inquin pour afficher
    l'apparence après teinture.
- 6. Amélioration de l'apparence du look disco.
- 7. Amélioration de la tenue du rendez-vous.
- 8. Erreur corrigée : l'effet des Kusarigamas de tornade ne s'affichait pas.
- 9. Les objets d'arène peuvent désormais être entreposés dans les cubes normaux.
- 10. Modification du contenu du « lot de récompense de la Légion », disponible dans la boutique pour pièce de qualité de la légion.
- 11. Erreur corrigée : les oreilles s'affichaient en portant l'accessoire de coiffure du Daeva Ranger.
- 12. L'armure unique du lot de récompense pour la quête du Brise-écume est remplacée par [Stock] armure.
  - L'effet de lot de « [Stock] armure du Brise-écume » n'est plus interchangeable avec les objets d'armures précédents.
- 13. Les membres de votre légion peuvent désormais voir les kisks de légion camouflés, même s'ils ne font pas partie de votre groupe ou alliance.
- 14. Les informations des objets du « Secret de collectionneur » ont été complétées.
- 15. Le temps de rechargement des bonbons de transformation d'attribut passe à 10 minutes.
- 16. Vous pouvez utiliser la même carte de titre temporaire pour prolonger la durée restante.
  - La prolongation ne peut pas excéder 365 jours.
- 17. Ajout du livre de compétence « Captivité I » doté du même effet que la compétence de Stigma du Templier « Captivité I ».
- 18. Erreur corrigée : le rang de certains objets de livre de compétence différait de l'objet du niveau précédent.
- 19. Le temps de rechargement de certains parchemins s'élève désormais à 1 s.

Parchemin	Temps de rechargement
Parchemin de course	1.
Parchemin de vent rageur	15







Parchemin du courage
Sort d'ascension
Parchemin de critiques physiques
Parchemin de critiques magiques
Parchemin de résistance aux critiques physiques
Parchemin de résistance aux critiques magiques

20. Certains parchemins ne se partagent plus un même temps de rechargement.

Parchemin	Groupe
Parchemin de course	
Parchemin de vent rageur	1
Parchemin du courage	'
Sort d'ascension	
Parchemin de critiques physiques	
Parchemin de critiques magiques	2
Parchemin de résistance aux critiques physiques	۷
Parchemin de résistance aux critiques magiques	
Parchemin de protection du feu	
Parchemin de protection de la terre	
Parchemin de protection de l'eau	5
Parchemin de protection contre le vent	

- 21. Le « Lot d'herbes de l'Ordalie » et le « Lot de bijoux de l'Ordalie » vous permet désormais d'obtenir les compétences « Transformation : tigre blanc » et « Transformation : krall » de rang V (au lieu du rang IV).
- 22. Erreur corrigée : les attributs des équipements de Veille enragée/Mastarius enragé obtenus dans le lot bonus de participation au combat d'agent étaient erronés.
- 23. Ajout d'objets pouvant être troqués contre l'agate de combattivité.
- 24. Modification du nombre d'agates de combattivité requis pour l'échange d'objets
- 25. Composition modifiée pour l'objet « Trésor du tueur ».
- 26. Certains objets ne peuvent plus être obtenus comme butin des monstres en monde ouvert.





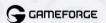


#### Balauréa

- 1. La faille spatiotemporelle de Balauréa reste durablement ouverte.
- 2. Ajout d'un nouveau marchand de médailles.
  - Vous pouvez échanger 1 médaille d'or noir contre 1 médaille en platine.
  - L'échange est possible dans l'office d'efforts de guerre à Inggison et Gelkmaros.
- 3. Ajout d'un fournisseur du commando d'ascension d'élite dans l'office d'efforts de guerre à Inggison et Gelkmaros.
  - Vous pouvez échanger des médailles d'or noir et PA contre les armures du commando d'ascension d'élite.
- 4. Les matériaux Balaurs et pierres élémentaires précieuses ne sont plus disponibles auprès des monstres normaux à Inggison, Gelkmaros et le Défilé de Silentera.
  - Vous pouvez cependant encore les obtenir auprès des monstres de la bataille de forteresse de Balauréa.
- 5. Suppression des récompenses en Kinahs des certains monstres à Balauréa et le Défilé de Silentera.
- 6. Ajustements des combats d'agents.
  - Si vous quittez le combat d'agents après le coup d'envoi, vous ne pouvez plus voir le menu de résurrection utilisé au combat avec les compétences et objets de vos coéquipiers.
  - Erreur corrigée : l'Avant-poste d'Inggison n'apparaissait parfois pas après le combat d'agents.
- 7. Augmentation de la probabilité d'obtenir des équipements éternels auprès d'Oméga et Ragnarok.
  - Vous avez désormais 100 % de chances d'obtenir un chapeau éternel ou un collier éternel auprès d'Oméga.
  - Vous avez désormais 100 % de chances d'obtenir des boucles d'oreilles éternelles ou un anneau éternel auprès de Ragnarok.
- 8. Modification des horaires d'apparition d'Oméga et Ragnarok.

Nom du monstre	Avant	Maintenant
Oméga	Les mercredis et vendredis à 23h00	Les mardis et lundis à 23h00
Ragnarok	Les mardis et lundis à 23h00	Les mercredis et vendredis à 23h00







- Debilkarim courroucé et Lakhara courroucé n'apparaissent plus dans le Défilé de Silentera.
- 10. Les monstres nommés suivants n'apparaissent plus.

Région	Nom du monstre	
	Prêtre Zitan	
Inggison	Corneroc	
	Archiprêtre Nashuma	
	Sukana l'Érudit	
Gelkmaros	Archiprêtre Heka	
	Skully Coquille-rouge	
	Turatu Pousse-pied	
	Malekor l'Ancien	

#### Livre des légendes

- 1. Ajout du Tableau d'Apheta comme nouveau tableau antique.
- 2. Ajout d'une fonction permettant d'identifier les fragments de tableau inconnus.
  - Vous pouvez utiliser la fonction depuis « Menu démarrage -> Livre des légendes -> Tableaux antiques ».
  - Les PNJ spécialistes d'art pour fragments de tableaux inconnus et les quêtes d'identification correspondantes ont été supprimées.
- 3. Votre probabilité d'obtenir de la poussière inférieure/majeure d'un tableau de brohum à Balauréa s'élève désormais à 100 %.
- 4. Augmentation du nombre de fragments normaux/puissants inconnus d'un tableau de brohum disponibles en conquérant certaines instances.
- 5. Combiner de la poussière inférieure d'un tableau de brohum n'octroie plus de fragments notoires inconnus d'un tableau de brohum.
- 6. Augmentation de la probabilité d'obtenir un fragment notoire inconnu d'un tableau de brohum en combinant de la poussière d'un tableau de brohum (normale à puissante).
- 7. Réduction des PV du « Coffre d'œuvres volées » à Balauréa.
  - Réduction du délai de réapparition.
  - Ajout d'emplacements d'apparition à Inggison et Gelkmaros.







- 8. Augmentation de la quantité de poussière puissante d'un tableau de dramata dans le Dredgion de Chantra et la Station expérimentale tiarkhe.
- 9. Augmentation de la probabilité d'obtenir un fragment notoire inconnu d'un tableau de dramata en combinant de la poussière d'un tableau de dramata (inférieure à puissante).

#### Moreth: chronique du temps

- 1. Erreur corrigée : les points d'inscription n'étaient pas toujours correctement paramétrés.
- 2. Erreur corrigée : certains objets n'indiquaient pas clairement s'ils pouvaient être inscrits dans Moreth, la chronique du temps.

#### Compétences

- 1. Chaque classe bénéficie de 2 nouvelles compétences.
  - Vous pouvez les apprendre via le livre de compétence.

Classe	Compétence	
Gladiateur	Charge d'endurance I	
Giadiateur	Sérum de contrattaque I	
- ·	Bouclier du sage I	
Templier	Défense douloureuse I	
Rôdeur	Flèche concentrée I	
Rodeur	Souffle agile I	
Assassin	Destruction épuisante I	
Assassin	Élimination I	
Sorcier	Robe de la nature I	
Sorcier	Chute de température I	
Cairitualista	Absorption d'âme I	
Spiritualiste	Entraves de l'horreur I	
C	Prière focalisée I	
Clerc	Bouclier protecteur I	



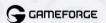




Aède	Renforcement corporel I	
Aede	Sort de bataille I	
Davianant	Supersonique I	
Revenant	Chaine d'aversion I	

- 2. Ajout d'un nouveau niveau pour certaines compétences de classe.
- 3. Ajout de la compétence : Vol plané rapide.
  - Vous pouvez apprendre la compétence Vol plané rapide via le livre de compétence, à partir du niveau 58.
  - La vitesse de déplacement s'élève à 18 en utilisant le Vol plané rapide.
  - Appuyez deux fois de suite sur la touche de montée verticale pendant le vol plané pour basculer vers le Vol plané rapide.
    - ➤ Dans la zone de survol, Le Vol plané rapide consomme 3,5 s de temps de vol total par seconde.
    - Dans la zone d'exclusion aérienne, Le Vol plané rapide consomme
       15 s de temps de vol total par seconde.
    - L'utilisation du Vol plané rapide ajoute 1 seconde de temps d'attente avant de reprendre le vol.
    - Appuyez sur la touche d'atterrissage ou la touche de saut pour interrompre le Vol plané rapide.
  - Vous ne pouvez pas utiliser le Vol plané rapide dans les situations suivantes :
    - Geyser/vent ascendant/courant aérien.
    - Le Vol plané rapide prend fin si vous vous faites attaquer ou subissez un état spécial.
    - ➤ Si le temps de vol total passe sous la barre des 12 s, le Vol plané rapide s'arrête automatiquement.
- 4. Ajout de compétences d'assaut.
  - Vous pouvez les apprendre via le livre de compétence et les utiliser pendant le Vol plané rapide.
- 5. Modification de certains effets de compétence pour les classes Templier, Assassin et Rôdeur.
  - Consultez la section « ajustements des compétences » en bas de ce document pour en savoir plus.
- 6. Suppression des restrictions de certaines compétences de classes pour les Asmodiens/Élyséens.







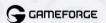
- Consultez la section « ajustements des compétences » en bas de ce document pour en savoir plus.
- Vous pouvez acquérir les compétences de la faction adverse auprès du PNJ d'instruction. Les livres de compétence gardent le même niveau et le même prix qu'auparavant et s'affichent désormais également dans la liste d'achat.
  - Les compétences de Stigma de la faction adverse apparaissaient déjà parfois dans le butin et nous n'avons donc pas ajouté de possibilités d'obtention.
- 7. La compétence Invocation : membre du groupe peut également s'appliquer sur une cible du même groupe au sein de la ligue.
- 8. Augmentation des dégâts pour les compétences Frappe des ténèbres I à V, Rune de ténèbres I et Éruption lunaire I.
- 9. Erreur corrigée : Bouclier de foudre I et II ne se partageaient pas un même temps de rechargement.
- 10. Erreur corrigée : les dégâts du 2e niveau de « Tir d'élite V » étaient inférieurs aux dégâts du 9e niveau de « Tir d'élite IV ».
- 11. Erreur corrigée : l'affichage de certaines apparences de la compétence Transformation : Mau était erroné.

#### PNJ

- 1. Suppression du PNJ d'accès au Dredgion et du PNJ d'attribution des quêtes.
- 2. Les objets du livre de transmutation qui étaient vendus dans les forteresses des Abysses sont désormais disponibles auprès d'un nouveau PNJ à Sanctum et Pandaemonium.
  - Le prix des livres de transmutation a été partiellement ajusté.

Faction	Nom du PNJ	Emplacement	
Éluadana	Semelle	Construes y Hallo dos auticono	
Élyséens	Pherdix	Sanctum : Halle des artisans	
Asmadians	Tazze	Grand-place de Pandaemonium : Temple des	
Asmodiens	Acetlar	artisans	







#### **Fabrication**

- 1. Ajout d'une nouvelle fabrication d'arme pour le niveau 58.
- 2. Ajout d'une nouvelle fabrication d'accessoires pour le niveau 58.
- 3. Ajout de nouveaux sérums et potions de restauration.
- 4. Ajout de nouveaux matériaux de collecte avec 480 points de compétence ou plus.
  - Les nouveaux matériaux de collecte se trouvent à Apheta Beluslan.
- 5. Des nouveaux plans et matériaux sont disponibles auprès des marchands d'artisanat de chaque faction.

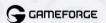
#### Son

- 1. L'effet sonore d'un étourdissement s'exécute désormais une seule fois.
- 2. Modification de l'effet sonore en obtenant une couronne ancestrale puissante, majeure, normale ou inférieure.
- 3. Erreur corrigée : aucun effet sonore ne signalait l'apparition du monstre renommé.
- 4. Erreur corrigée : les pas ne faisaient parfois pas de bruit en gravissant des escaliers.
- 5. Erreur corrigée : certains bruitages de fond n'étaient pas reproduits.
- 6. Erreur corrigée : les effets sonores des sauts s'exécutent désormais correctement.

#### Interface utilisateur

- 1. Modification du menu de résurrection.
  - a. Ajout de la fonction « Résurrection au niveau du point de liaison ».
  - b. La résurrection au point de liaison fonctionne uniquement à Apheta Beluslan.
- 2. Correction des remarques relatives à la résurrection si vous mourez au sein d'une instance.
- 3. Modification de l'image d'éclaboussure qui s'affiche après le lancement du jeu dans le lanceur.





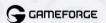


- 4. Erreur corrigée : la fenêtre d'inventaire s'affichait au mauvais endroit dans le menu de la penderie.
- 5. Modification de l'énumération des objets de soutien dans le menu d'enchantement.
- 6. Modification du message en cliquant sur le symbole [salle des ventes globale] (avant l'ascension au rang de Daeva).
- 7. Erreur corrigée : certaines interfaces ne s'affichaient pas correctement en cas d'extension de la penderie.
- 8. Erreur corrigée : en survolant la liste des membres du groupe et d'alliance avec la souris, l'infobulle s'affichait au mauvais endroit.
- 9. Les adversaires sont mis en évidence sur la boussole pendant le Vol plané rapide.
- 10. Seuls les adversaires qui planent rapidement devant vous s'affichent.

#### **Divers**

- 1. Ajout de la fonction « Afficher l'insigne de rang » dans les Options de jeu.
  - Si vous sélectionnez la fonction « Masquer », personne ne peut voir votre insigne de classement.
- 2. Ajout de la fonction « Afficher les bulles de dialogue » dans les Options de jeu
  - Si vous sélectionnez la fonction « Masquer », aucune bulle de dialogue ne s'affiche.
- 3. Ajout de l'affichage d'évènements dans la liste « Carte d'Atréia [M] -> Montrer sur la carte -> Informations principales ».
- 4. Ajout de l'affichage du nom des régions dans la liste « Carte d'Atréia [M] -> Montrer sur la carte -> Informations principales ».
- 5. Le « taux Tigraki » est remplacé par « Échange d'Apheta Beluslan » dans l'évaluateur de reliques.
- 6. Erreur corrigée : l'affichage des IPS se désactivait automatiquement à chaque nouvelle connexion.
- 7. Ajout de l'affichage de l'heure dans les options de fenêtre de tchat.
  - Ces options sont disponibles pour tous les personnages. Vous pouvez personnaliser les paramètres dans chaque fenêtre.







- 8. Erreur corrigée : certains objets de collection d'Élyséa/Asmodae permettaient d'obtenir « Soupçon de campagne ».
- 9. La distance de reconnaissance de la prochaine cible passe de 40 m à 50 m.
- 10. Erreur corrigée : il était parfois impossible de réinvoquer un familier suite à une téléportation et un passage dans le serveur d'instance.
- 11. Erreur corrigée : la teinture n'était pas supprimée en cas de réinitialisation d'objets modifiés.
- 12. Erreur corrigée : les informations de renforcement d'objet ne s'affichaient pas en mettant des objets en lien dans la fenêtre de tchat.
- 13. Erreur corrigée : le nombre d'objets affiché était incorrect dans la fenêtre d'enregistrement de la salle des ventes.
- 14. Ajustements du look d'AION :
  - Les boucles d'oreilles ne sont plus automatiquement portées dans l'aperçu.
  - Erreur corrigée : l'interface de recherche automatique s'affichait parfois alors que la fenêtre du look d'AION avait été refermée.
  - Erreur corrigée : le menu du look d'AION ne s'affichait pas correctement en mode fenêtre.
  - Erreur corrigée : le raccourci d'ouverture/fermeture ne s'affichait pas correctement dans le menu du look d'AION.







#### Ajustements des compétences

- 1. Ajustements de certaines compétences pour Templier, Assassin et Rôdeur :
  - Templier

Le Templier s'appuie sur ses capacités de défense puissantes pour se protéger luimême ainsi que son groupe. C'est la raison pour laquelle, au combat, il était souvent réduit au rôle de gardien. Pour éviter cela, nous avons procédé à quelques ajustements.

Tout d'abord, « Captivité » et « Captivité concentrée », les compétences centrales du Templier, ne partagent plus un même temps de rechargement.

Par ailleurs, le livre de compétence « Captivité » est doté du même effet que la compétence de Stigma « Captivité I ».

(\* Le livre de compétence Captivité est disponible auprès du PNJ d'instruction.)

« Captivité » inflige à la cible attirée un effet de paralysie qu'elle ne peut pas lever. Cela permet d'éloigner complètement une cible de ses coéquipiers. Le rééquilibrage permet d'utiliser plus souvent Captivité et Captivité concentrée. De plus, une extension des emplacements de Stigma permet au Templier de prendre une plus grande importance au combat.

**Le temps de rechargement** de « **Coup étourdissant énergique** » a été dissocié de celui de deux autres types de compétences de frappe.

Coup contondant énergique bénéficie d'un effet de buff qui augmente les dégâts PvE de 20 %. Le Templier a déjà suffisamment de poids en PvP, de sorte que nous n'avons pas cherché à renforcer ses compétences mais plutôt ses attributs PvE.

Compétence	Avant	Maintenant
Captivité I	Vous attirez un adversaire	Vous attirez un adversaire
	juste devant vous.	juste devant vous.
	La fureur de l'ennemi à	La fureur de l'ennemi à
	votre égard augmente.	votre égard augmente.
	La vitesse de déplacement	La vitesse de déplacement
diminue pendant		diminue pendant
10 secondes.		10 secondes.
	Stigmas	Livre de compétence
	(Temps de rechargement	(Temps de rechargement
	partagé avec celui de	dissocié de celui de
	Captivité concentrée.)	Captivité concentrée.)







Captivité	Vous attirez jusqu'à 4	Vous attirez jusqu'à 4
concentrée l	adversaires juste devant	adversaires juste devant
	vous.	vous.
	La fureur de l'ennemi à	La fureur de l'ennemi à
	votre égard augmente.	votre égard augmente.
	La vitesse de déplacement	La vitesse de déplacement
	diminue pendant	diminue pendant
	10 secondes.	10 secondes.
	Temps de rechargement :	Temps de rechargement :
	30 s	1 min
	(Temps de rechargement	(Temps de rechargement
	partagé avec celui de	dissocié de celui de
	Captivité.)	Captivité.)
Coup étourdissant	La cible subit des dégâts	La cible subit des dégâts
énergique	physiques.	physiques.
	La vitesse d'attaque des	La vitesse d'attaque des
	adversaires diminue	adversaires diminue
	pendant 12 secondes.	pendant 12 secondes.
	(Temps de rechargement	(Le temps de rechargement
	commun pour Coup	de Coup étourdissant
	étourdissant énergique,	énergique est dissocié.)
	Coup énergique et Coup	
	contondant énergique)	
Coup énergique	La cible subit des dégâts	La cible subit des dégâts
	physiques.	physiques.
	La défense physique	La défense physique
	diminue de 500 pendant	diminue de 500 pendant
	6 secondes.	6 secondes.
	La fureur d'un ennemi à	(Temps de rechargement
	votre égard augmente.	partagé pour <del>Coup</del>
	Les Balaurs subissent des	étourdissant énergique,
	dégâts supplémentaires.	Coup énergique et Coup
	(Temps de rechargement	contondant énergique)
	commun pour Coup	
	étourdissant énergique,	
	Coup énergique et Coup	
	contondant énergique)	







Coup contondant	La cible subit des dégâts	La cible subit des dégâts
énergique	physiques.	physiques.
	La précision et l'esquive	La précision et l'esquive
	diminuent de 200 pendant	diminuent de 200 pendant
	12 s.	12 s.
	(Temps de rechargement	Par ailleurs, les dégâts
	commun pour Coup	infligés aux adversaires (sauf
	étourdissant énergique,	personnages joueurs)
	Coup énergique et Coup	augmentent de 20 %
	contondant énergique)	pendant 20 secondes.
		(Temps de rechargement
		partagé pour <del>Coup</del>
		étourdissant énergique,
		Coup énergique et Coup
		contondant énergique)

#### Assassin

Les Assassins avancent dans l'ombre pour attaquer les points faibles adverses et peuvent ainsi parfois conclure un combat en un seul coup. Ces derniers temps, nous avons constaté qu'avec la multiplication des combats multijoueurs et l'introduction d'Apheta Beluslan, ces points forts de l'Assassin en duel perdent en signification. Nous étions toutefois d'avis que ça n'aurait pas trop de sens d'ajouter des compétences d'attaque de zone à l'Assassin, car ça ne correspond pas vraiment au profil de l'Assassin. Nous avons donc modifié ses compétences de combat types pour renforcer les attributs caractéristiques de l'Assassin.

Ainsi, la compétence « Lancer de couteau » qui ne pouvait servir qu'en plein vol est désormais également utilisable au sol. Le Lancer de couteau étourdit l'adversaire et renforce désormais les performances au sol de l'Assassin.

## Par ailleurs, le Lancer de couteau et la compétence Embuscade ne partagent plus le même temps d'utilisation.

Enfin, la compétence Déflagration aveuglante réduit désormais la précision magique des adversaires environnants, de sorte qu'elle peut servir de compétence d'évasion aussi bien face aux adversaires physiques que magiques.

Compétence	Avant	Maintenant
Lancer de couteau I et II Vous infligez des dégâts		Vous infligez des dégâts
	physiques à la cible dans	physiques à la cible dans
	un rayon de 20 m et	un rayon de 20 m et







The same of the sa	l'étourdissez pendant	l'étourdissez pendant
ALL A	2 secondes.	2 secondes.
	Temps de rechargement :	Temps de rechargement :
	40 s	2 s
	Il s'agit d'une	<del>Il s'agit d'une</del>
	compétence spécifique	compétence spécifique
	au vol.	au vol.
		XLe temps de  ■ Temps de
		rechargement est
		désormais dissocié de
		celui de la compétence
		Embuscade.
Déflagration aveuglante	Les adversaires dans un	Les adversaires dans un
1	rayon de 15 m sont	rayon de 15 m sont
	aveuglés pendant	aveuglés pendant
	15 à 25 secondes.	15 à 25 secondes et leur
		précision magique
		diminue de 300.

#### Rôdeur

D'après nous, la force du Rôdeur dépendait fortement des situations et de ses points de compétence. Concrètement, la faible probabilité de touche et la difficulté d'utilisation élevée de ses compétences rendaient le Rôdeur peu intéressant. Nous souhaitons donc apporter quelques améliorations fondamentales au niveau de difficulté du Rôdeur tout en ajustant sa portée pour augmenter son confort d'utilisation et ses capacités de survie.

En premier lieu, la compétence « Œil du tigre », la compétence principale du Rôdeur est modifiée en compétence active à activer/désactiver.

Par ailleurs, le Rôdeur repousse sur une distance de 12 m au lieu de 10 m, de telle sorte qu'il n'agit plus dans la même zone d'effet que le Revenant et bon nombre d'armes différentes et a la possibilité de leur échapper.

Parallèlement, Tirs concentrés, responsable de l'augmentation des DPS du Rôdeur, peut s'activer instantanément sans temps d'incantation. La consommation en PM est également réduite.





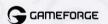


Cette compétence était souvent activée en début de combat, mais son temps d'incantation compliquait son utilisation. Nous espérons que cette compétence sera bien plus souvent utilisée suite à cette amélioration.

Les effets de résistance à l'étourdissement et à la projection sont ajoutés à Chuchotement apaisant, pour augmenter les capacités de survie du Rôdeur.

Compétence	Avant	Maintenant
Œil du tigre l	La portée diminue de 15 m pendant 1 minute et, en contrepartie, l'attaque physique augmente de 50 % et la vitesse d'attaque de 20 %.	La portée diminue de 13 m pendant 1 minute et, en contrepartie, l'attaque physique augmente de 50 % et la vitesse d'attaque de 20 %.  Compétence active
Tirs concentrés I	Vos 5 prochaines compétences d'attaque physique augmentent de 30 % pendant 1 minute. En revanche, votre défense physique diminue de 50 %. Consommation de PM: 248 Temps d'incantation: 0,5 s	Vos 5 prochaines compétences d'attaque physique augmentent de 30 % pendant 1 minute. En revanche, votre défense physique diminue de 50 %. Consommation de PM: 199 (-20 %) Temps d'incantation: 0 s
Chuchotement apaisant I, II et III	Diminue la fureur d'une cible dans un rayon de 25 m.	Diminue la fureur d'une cible dans un rayon de 25 m. Par ailleurs, la résistance à l'étourdissement, à la projection, au trébuchement, au tournoiement et à la prise d'éther augmente de 250 pendant 30 secondes.







- 2. Ajustements et levées pour l'utilisation des compétences des autres factions :
  - Gladiateur

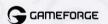
**Souffle de force** est une compétence de Gladiateur élyséen à longue portée qui peut également être utilisée en plein déplacement tandis que la compétence de Gladiateur asmodien **Vague perçante** inflige d'importants dégâts et ne peut être utilisée qu'à l'arrêt. Puisque les deux compétences sont très différentes, nous avons décidé de lever la restriction de faction.

Il en va de même pour **Vague tranchante** et **Rupture perçante**, aux portées et surface d'effet différentes.

Les autres compétences de faction ne présentent que des différences minimes, de sorte que les restrictions en vigueur sont maintenues.

<u>'</u>	L	
Répartition	Compétence (Élyséens)	Compétence
	Les Asmodiens peuvent	(Asmodiens)
	également l'utiliser.	Les Élyséens peuvent
		également l'utiliser.
Livre de compétence	Souffle de force	Vague perçante
·	Une cible située dans un	Vous infligez des dégâts
	rayon de 15 m ainsi que	physiques à jusqu'à
	jusqu'à 5 adversaires dans un	12 adversaires dans un
	rayon de 10 m subissent des	rayon de 10 m.
	dégâts physiques.	La défense physique de
	La défense physique de	l'adversaire diminue de
	l'adversaire diminue de 600	500 pendant
	pendant 30 secondes et son	30 secondes.
	esquive de 200.	
Stigma	Vague tranchante	Rupture perçante
	Une cible située dans un	Vous infligez des dégâts
	rayon de 15 m ainsi que	physiques à jusqu'à
	jusqu'à 18 adversaires dans	18 adversaires dans un
	un rayon de 10 m subissent	rayon de 10 m.
	des dégâts physiques.	La défense physique de
	La défense physique de	l'adversaire diminue de
	l'adversaire diminue de	600 pendant
	1 000 pendant 30 secondes	30 secondes.
	et son esquive de 500.	







#### Templier

Les deux compétences de faction du Templier « Châtiment » et « Punition » ont chacune des particularités propres comme blocage contre absorption/réverbération et étourdissement contre drainage de PV. Pour conserver ces particularités, nous n'avons rien changé aux compétences. En revanche, nous avons levé les restrictions d'utilisation des factions Élyséens et Asmodiens.

Répartition	Compétence (Élyséens)	Compétence
· •	Les Asmodiens peuvent	(Asmodiens)
	également l'utiliser.	Les Élyséens peuvent
		également l'utiliser.
Livre de compétence 1	Châtiment divin	Punition des ténèbres
	Cette compétence inflige	Cette compétence inflige
	des dégâts physiques à	des dégâts physiques à
	la cible et augmente son	la cible et augmente son
	hostilité.	hostilité.
	Vous bloquez toutes les	Vous générez un
	attaques pendant	bouclier qui absorbe
	15 secondes.	50 % des dégâts
		pendant 15 secondes et
		renvoie 50 points de
		dégâts.
		Le bouclier peut
		absorber jusqu'à
		10 000 points de dégâts.
Livre de compétence 2	Punition sacrée	Châtiment juste
	La cible subit des dégâts	La cible subit des dégâts
	physiques.	physiques.
	La cible est étourdie	Des PV sont absorbés à
	pendant 2 secondes.	hauteur de 100 % des
		dégâts.
Stigma	Punition de la lumière	Punition des ténèbres
	La cible subit des dégâts	La cible subit des dégâts
	physiques.	physiques.
	La cible est étourdie	Des PV sont absorbés à
	pendant 2 secondes.	hauteur de 100 % des
		dégâts.







#### Assassin

Les compétences de l'Assassin diffèrent fortement d'une faction à l'autre. En comparant les compétences similaires « Frappe divine » (Élyséens) et « Frappe des ténèbres » (Asmodiens), cette dernière semblait plus faible. En conséquence, nous avons légèrement augmenté ses dégâts pour accroitre l'efficacité de Frappe des ténèbres dans certaines situations.

Nous avons aussi reçu beaucoup de demandes concernant la série « Rune de souffrance ».

Les dégâts de compétence de Rune de ténèbres et Éruption lunaire augmentent légèrement pour renforcer leur efficacité.

Répartition	Compétence (Élyséens)	Compétence
	Les Asmodiens peuvent	(Asmodiens)
	également l'utiliser.	Les Élyséens peuvent
	egatement tattiser.	également l'utiliser.
Lime de como (tomo 1	Funna di da	_
Livre de compétence 1	Frappe divine	Frappe des ténèbres
	La cible subit des dégâts	Cette compétence inflige
	physiques.	des dégâts physiques à
	Vous récupérez des PV.	la cible.
		Les dégâts physiques
		ont augmenté de 10 %.
Livre de compétence 2	Esquive de sort	Rage de l'ombre
	Vous résistez à jusqu'à	Votre attaque physique
	2 attaques magiques	augmente de 100 %
	pendant 10 secondes.	pendant 10 secondes.
	En revanche, votre	L'esquive diminue de
	attaque physique	50 % et la résistance
	diminue de 50 %.	magique de 500.
Livre de compétence 3	Rune rayonnante	Rune de ténèbres
	Cette compétence efface	Cette compétence efface
	la rune (niveau 5 au	la rune (niveau 5 au
	maximum) d'une cible	maximum) d'une cible
	dans un rayon de 20 m	dans un rayon de 20 m
	=	<u> </u>
	I	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Livre de compétence 3	diminue de 50 %.  Rune rayonnante  Cette compétence efface la rune (niveau 5 au	magique de 500.  Rune de ténèbres  Cette compétence efface la rune (niveau 5 au







	Par ailleurs, sa vitesse	Par ailleurs, vous
W. Carrier	d'attaque diminue	aveuglez les adversaires
	pendant 7 secondes et la	pendant 4 secondes.
	cible est réduite au	► L'attaque augmente
	silence.	du triple.
Livre de compétence 4	Rune divine	Éruption lunaire
	Cette compétence efface la rune (niveau 5 au maximum) d'une cible dans un rayon de 20 m	Cette compétence efface la rune (niveau 5 au maximum) d'une cible dans un rayon de 20 m
	et la fait exploser, infligeant des dégâts à la cible.	et la fait exploser, infligeant des dégâts à la cible.
	Par ailleurs, sa vitesse d'attaque diminue pendant 7 secondes et la cible est réduite au	Par ailleurs, vous aveuglez les adversaires pendant 4 secondes.  L'attaque augmente
	silence.	du triple.

#### Rôdeur

Les Élyséens se servaient des Stigmas de faction du Rôdeur « transformation en Mau » pour esquiver et les Asmodiens pour attaquer.

En conséquence, nous estimons que les préférences pour les deux Stigmas variaient fortement. Nous n'avons donc pas modifié les effets de compétence.

Répartition	Compétence (Élyséens)	Compétence (Asmodiens)
	Les Asmodiens peuvent	Les Élyséens peuvent
	également l'utiliser.	également l'utiliser.
Livre de	Transformation : Mau	Transformation : Mau
compétence 1	Utilisez l'ÉD pour vous	Utilisez l'ÉD pour vous
	transformer en guerrier mau	transformer en guerrier mau
	pendant 2 minutes.	pendant 2 minutes.
	Pendant la transformation,	Pendant la transformation,
	l'attaque physique augmente de	l'attaque physique augmente
	+22 %, l'esquive de 120, la	de +27 %, la précision de 50,
	vitesse d'attaque de 39 % et la	la vitesse d'attaque de +26 %
	vitesse de déplacement de	et la vitesse de déplacement
	+39 %.	de +39 %.







#### Sorcier

Les restrictions d'une compétence avec différents effets et applications ont été levées pour les deux factions pour la série de compétences "Robe".

Chez le Sorcier, la restriction d'usage pour les factions est levée pour **Souhait de renforcement**, qui augmente le renforcement magique et la précision magique ainsi que pour **Souhait de vivacité**, qui diminue le temps d'incantation de 50 %. La compétence élyséenne permet d'infliger d'importants dégâts grâce aux attributs d'attaque accrus tandis que les Asmodiens déclenchent rapidement plusieurs compétences à la suite. Nous avons toutefois décidé de lever la restriction des factions parce que les avantages et inconvénients des compétences sont assez distincts.

Répartition	Compétence (Élyséens) Les Asmodiens peuvent également l'utiliser.	Compétence (Asmodiens) Les Élyséens peuvent également l'utiliser.
Stigma	Souhait de renforcement La précision magique et le renforcement magique	Souhait de vivacité Le temps d'incantation de toutes vos compétences
	augmentent de 500 pendant 15 secondes.	magiques diminue de 50 % pendant 15 secondes.

#### - Spiritualiste

Le Spiritualiste a ceci de particulier que le fonctionnement et l'effet de la compétence **[ordre]** varient fortement en fonction de l'esprit invoqué.

Jusqu'à présent, il n'était pas possible d'invoquer aussi bien l'**esprit de la tempête** que l'**esprit du magma**, les esprits du plus haut rang. Cette restriction est levée et vous pouvez **choisir librement les deux compétences.** 

Répartition	Compétence (Élyséens)	Compétence (Asmodiens)
	Les Asmodiens peuvent	Les Élyséens peuvent
	également l'utiliser.	également l'utiliser.
Livre de	Invocation : esprit de la	Invocation : esprit du
compétence	tempête	magma
	Cette compétence invoque	Cette compétence invoque
	un esprit de la tempête	un esprit du magma
	pendant 20 minutes.	pendant 20 minutes.
	*Compétence principale	*Compétence principale
	d'esprit de la tempête*	d'esprit du magma*
	[Ordre : Esprit dérangé l	[Ordre : esprit dérangé l
	Tempête] : dégâts d'eau	Lave] : une partie des







magiques et étourdissement [Ordre: mur tempétueux de protection I]: précision magique, résistance magique, probabilité accrue de précision et esquive	dégâts est absorbée sous forme de PV et la défense physique diminue [Ordre : mur magmatique de protection I] : augmentation de la régénération de PV et de l'attaque physique
---	--

#### Clerc

La restriction d'utilisation pour les compétences de Clerc **Lumière de Yustiel/Marchutan** et **Splendeur de Yustiel/Marchutan** a été levée.
Comme pour l'Aède, ces compétences ont des effets différents en fonction de la situation, c'est pourquoi nous avons décidé de lever la restriction.

Répartition	Compétence (Élyséens)	Compétence (Asmodiens)
	Les Asmodiens peuvent	Les Élyséens peuvent
	également l'utiliser.	également l'utiliser.
Livre de	Lumière de Yustiel	Lumière de Marchutan
compétence	Restauration immédiate de	Restauration immédiate de
	PV pour les cibles dans un	PV pour les cibles dans un
	rayon de 25 m et à un	rayon de 25 m et à un
	maximum de 6 alliés dans	maximum de 6 alliés dans
	un rayon de 25 m.	un rayon de 25 m.
	Régénération de PV toutes	Un bouclier est généré et
	les 2 secondes pendant	absorbe 1 387 points de
	10 secondes	dégâts sur une durée de
		10 secondes.
Stigma	Splendeur de Yustiel	Splendeur de Marchutan
	Restauration immédiate de	Restauration immédiate de
	PV pour les cibles dans un	PV pour les cibles dans un
	rayon de 25 m et à un	rayon de 25 m et à un
	maximum de 6 alliés dans	maximum de 6 alliés dans
	un rayon de 25 m.	un rayon de 25 m.
	Régénération de PV toutes	Un bouclier est généré et
	les 2 secondes pendant	absorbe 1 683 points de
	10 secondes	dégâts sur une durée de
		10 secondes.







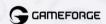
#### Aède

Chez l'Aède, les compétences **Parole anti-sort/Rideau divin** et **Champ éthéré/Rideau du champ éthéré** se chargeaient de l'effet de protection pour la faction concernée.

Chez les Élyséens, l'effet de protection était moindre mais s'accompagnait d'une régénération des PV. Les Asmodiens ne bénéficiaient pas de la régénération de PV, mais 10 % des coups reçus étaient absorbés. Nous avons décidé de lever la restriction pour que vous puissiez choisir entre les différents effets en fonction de la situation. La restriction pour Protection de Yustiel/Marchutan (effet identique) ainsi que Jugement inéluctable et Frappe verrouillée (dégâts infligés différents) n'a pas été levée.

ievee.		
Répartition	Compétence (Élyséens) Les Asmodiens peuvent	Compétence (Asmodiens) Les Élyséens peuvent
	également l'utiliser.	également l'utiliser.
Livre de compétence	Parole anti-sort Un bouclier est créé pendant 15 secondes. Il a 100 % de chances d'absorber des dégâts à chaque fois que vous et 12 alliés maximum dans un rayon de 20 m subissez une attaque. Des PV sont régénérés toutes les 3 s. (Le bouclier protecteur absorbe 45 % des dégâts à chaque coup et peut absorber jusqu'à	Champ éthéré Un bouclier est créé pendant 15 secondes. Il a 100 % de chances d'absorber des dégâts à chaque fois que vous et 12 alliés maximum dans un rayon de 20 m subissez une attaque. (Le bouclier protecteur absorbe 55 % des dégâts à chaque coup et peut absorber jusqu'à 5 000 points de dégâts au total.)
	5 000 points de dégâts au total.)	total.)
Stigma	Rideau divin Un bouclier est créé pendant 15 secondes. Il a 100 % de chances	Rideau du champ éthéré Un bouclier est créé pendant 15 secondes. Il a 100 % de chances
	d'absorber des dégâts à	d'absorber des dégâts à







chaque fois que vous et 12 alliés maximum dans un rayon de 20 m subissez une attaque. Des PV sont régénérés toutes les 3 s. (Le bouclier protecteur absorbe 55 % des dégâts à chaque coup et peut

5 000 points de dégâts au

absorber jusqu'à

total.)

attaque.
(Le bouclier protecteur
absorbe 65 % des dégâts à
chaque coup et peut
absorber jusqu'à
5 500 points de dégâts au
total.)

chaque fois que vous et

12 alliés maximum dans un

rayon de 20 m subissez une



