



## PATCH NOTES



### **AION Classic Europe 3.7**

~ Wrath ~

### **Notes de mise à jour**





# PATCH NOTES

## Contenu

Instances .....	4
Instances de champ de bataille.....	9
Arène .....	11
Saison de classement .....	12
Monde .....	14
Laphsaran.....	14
Apheta Beluslan .....	17
Balauréa.....	18
RvR.....	18
Personnages .....	18
Familier .....	19
PNJ .....	19
Monstres .....	22
Légions .....	22
Quêtes .....	22
Objets .....	29
Enchantement .....	35
Stigmas.....	37
Compétences.....	38
Livre des légendes .....	41
Pass Daeva .....	42
Look AION .....	43





## PATCH NOTES

Interface Utilisateur .....	43
Divers.....	46
Paramètres.....	46
Spécificités de Classic Europe .....	47
Compétences : informations et modifications d'équilibrage.....	48

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

## PATCH NOTES

### Instances

1. Ajout de la nouvelle instance « Forteresse sanglante enflammée ».



*Le Dyade du minerai s'est longtemps servi des profondeurs enfouies sous la Forteresse de Laphsaran pour mener ses expériences abominables. Et voilà qu'il a jeté son dévolu sur le dragon Raksha, scellé depuis sa rébellion contre Tiamat : que peut bien manigancer le Dyade du minerai avec ce cobaye surpuissant...*

*Au beau milieu d'une nouvelle série d'expériences, il commet une erreur fatale : au mépris de toute prudence, il fait l'impasse sur l'analyse de rigueur des forces extraites au-delà de la faille et administre à Raksha l'aura du roi dragon de feu ainsi recueillie. La conscience de Raksha se scinde immédiatement en deux et il se transforme en Yaksha, un démon terrifiant qui ne sait plus distinguer les ennemis des amis.*

*Tourmenté par la douleur insupportable de l'aura du roi dragon de feu, Yaksha se soulève contre son tortionnaire et transforme les profondeurs de la Forteresse de Laphsaran en une fournaise sanguinaire.*

*Cet évènement d'une rare violence ne passe pas inaperçu et des Daevas s'aventurent bientôt dans les dangereux sous-sols de la forteresse, où les guette le dragon déchiré. Les Daevas parviendront-ils à terrasser Yaksha le démon et à freiner ainsi l'offensive des Balours ?*

Accès	Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
Laphsaran (Forteresse occupée de la légion de Tiamat)	De 2 à 6	À partir du niveau 56	5x par semaine	Le mercredi à 9h00

- L'instance une durée maximale : 40 minutes au maximum.





## PATCH NOTES

- Votre rang est déterminé en fonction du temps qu'il vous reste après avoir éliminé le monstre de renom.

Rang	Temps
S	Dans les 7 minutes
A	Dans les 12 minutes
B	Dans les 15 minutes
C	Dans les 30 minutes
D	Dans les 40 minutes

- Les récompenses sont déterminées en fonction du rang.

### 2. Ajout de la nouvelle instance « Le Cosmos des Dokkaebis ».



*Cette terre sacrée aurait jadis vu naître Bhulra, le dragon de feu.*

*Ses coins les plus reculés abritaient des sanctuaires et grottes où les descendants de Bhulra le vénéraient. Après plusieurs siècles à s'y rendre en pèlerinage, les humains ont fini par y fonder un village.*

*Cette colonie placée sous la protection de Bhulra était un des lieux les plus sûrs du monde jusqu'à ce qu'une créature d'un autre monde ne vienne y semer la destruction.*

*L'aura maléfique venue d'ailleurs a asséché l'eau limpide du village et attiré toutes sortes de démons.*

*Les humains terrorisés se sont mis à quitter un à un le village, qui n'était plus que l'ombre de lui-même. Imoog et les gardiens de village s'efforcent de protéger les derniers villageois face aux monstres.*

*C'est l'histoire d'un autre monde qui ne fait pas partie d'Atréia. Un endroit inconnu, loin dans l'au-delà, appelé le Cosmos des Dokkaebis.*

Accès	Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
Laphsaran	De 2 à 6	À partir du niveau 56	5x par semaine	Le mercredi à 9h00



## PATCH NOTES

### 3. Suppression des instances suivantes :

- Le Trône rouge : Telos
  - Les quêtes en cours obtenues avant la mise à jour sont supprimées après la mise à jour.
- Temple de Beshmundir
  - Les quêtes en cours obtenues avant la mise à jour sont supprimées après la mise à jour.
  - Les objets de quête obtenus avant la mise à jour sont supprimés après la mise à jour.
  - Le nom de certaines zones du Défilé de Silentera a été modifié.
- Temple d'Udas
  - Les quêtes en cours obtenues avant la mise à jour sont supprimées après la mise à jour.
  - Les objets de quête obtenus avant la mise à jour sont supprimés après la mise à jour.
- Temple d'Udas inférieur
  - Les quêtes en cours obtenues avant la mise à jour sont supprimées après la mise à jour.
  - Les objets de quête obtenus avant la mise à jour sont supprimés après la mise à jour.

### 4. Changements pour le Mur du chagrin :

- Vous pouvez désormais rejoindre le Mur du chagrin 4x par semaine.
- Si vous mourez dans le Mur du chagrin, Samael malheureuse réapparaît désormais 30 secondes après avoir disparu.
- Les spallières, gants et chaussures du commandeur de la mauvaise étoile ont été ajoutés à la récompense pour l'assaut du Mur du chagrin.

### 5. Changements pour le Disque de Phaistos :

- Le niveau de difficulté du Disque de Phaistos a été revu à la baisse.
- Modification des dégâts de la Fusée électrique intelligente
- Augmentation des PV maximums de Phaistos

### 6. Changements pour Telos englouti :

- Vous ne pouvez désormais plus obtenir de médailles d'or bleu, en or et argent dans les coffres au trésor de la garnison et coffres au trésor de l'adjudant à Telos englouti.





## PATCH NOTES

- Les médailles d'or bleu, que vous obteniez dans la garnison, la colonie et le coffre au trésor de l'adjudant à Telos englouti ont été remplacées par des médailles en platine.
  - La probabilité d'obtenir des fragments de médaille en platine dans les coffres au trésor de la garnison et coffres au trésor de l'adjudant à Telos englouti a été revue à la hausse.
  - Le niveau de difficulté de Telos englouti a été ajusté.
    - En entrant dans l'instance, vous commencez au rivage ouest de Telos.
    - Vous pouvez rejoindre la garnison de Samael même si vous n'avez pas vaincu le capitaine Vasharti.
    - Réduction du nombre de verondulants bioniques du Contaminateur de drana
    - Réduction des PV maximums de l'adjudant Anuhart
  - Le dialogue de certains monstres nommés à Telos englouti a été modifié.
  - Erreur corrigée : certaines compétences de Samael manipulée ne s'exécutaient pas correctement dans Telos englouti.
7. Changements pour la Grotte de Padmarashka :
- Vous pouvez désormais rejoindre la Grotte de Padmarashka 4x par semaine.
  - Le niveau de difficulté de la Grotte de Padmarashka a été revu à la baisse.
  - Les armures uniques de Padmarashka l'irritable que vous avez obtenues en supprimant Padmarashka l'irritable ont été remplacées par les « armures uniques du protecteur de Padmarashka (niveau 57) ».
    - La probabilité d'obtention des armures a été revue à la hausse.
  - En éliminant Padmarashka l'irritable, vous êtes désormais assuré d'obtenir des pierres de mana et leur quantité augmente.
  - Deux nouveaux objets de buff que vous pouvez obtenir en éliminant Padmarashka l'irritable ont été ajoutés.
  - En éliminant Padmarashka l'irritable, vous êtes désormais assuré d'obtenir un lot de fragments de Stigma au lieu des fragments de Stigma.
  - Les accessoires éternels que vous pouviez obtenir dans le Temple d'Udas et le Temple d'Udas peuvent désormais être obtenus comme récompenses dans la Grotte de Padmarashka.
    - Le prix de vente des accessoires épiques correspondants a été modifié à l'occasion de la modification des récompenses.



## PATCH NOTES

- Vous pouvez désormais obtenir l'objet d'équipement éternel d'Aile-ouragan dans la Grotte de Padmarashka.
- 8. Changements pour Tempus :
  - Le site d'accès à Tempus a été modifié.
  - Le nombre minimum de points requis pour atteindre le rang D à Tempus a été modifié.
  - La [stock] caisse d'armure unique du soldat d'élite drakan (niveau 57) a été ajoutée aux récompenses des coffres au trésor de Tempus que vous obtenez en atteignant le rang S.
  - Les coffres au trésor premier choix, puissants et majeurs ainsi que les coffres au trésor bonus de Tempus octroient désormais des médailles en platine et fragments de médaille en platine au lieu des médailles d'or bleu.
  - Des journaux de recherche permettant d'obtenir ou perdre beaucoup de points ont été ajoutés à Tempus.
- 9. Changements pour le Temple du feu :
  - Omne Solum et le miroir parlant ont été déplacés dans le Temple du feu.
  - Le miroir suspect a été supprimé dans le Temple du feu.
    - Omne Solum vous permet de quitter l'instance.
- 10. Dans l'Ordalie empyréenne, Drakie de foudre ne laisse plus tomber de caisse contenant des médailles en mithril de l'ordalie.
- 11. Des médailles en mithril ont été ajoutées dans les récompenses du coffre au trésor d'Arminos, dans l'Ordalie solitaire.
- 12. Le nombre de médailles en mithril du coffre au trésor de Tartarus a été modifié.
- 13. En rejoignant le Temple céleste d'Arkanis, vous bénéficiez désormais du buff Protection du temple.
- 14. Triroan, le Seigneur Lannok et le général de brigade Bakarma passent au niveau 51.
- 15. Certains objets pouvant être obtenus dans le Laboratoire de Théobomos, la Forteresse d'Adma et la Caverne de Draupnir apparaissent désormais indépendamment de l'écart de niveau.
- 16. Modification du taux de butin pour certains objets à Haramel :





## PATCH NOTES

### Instances de champ de bataille

1. La Station expérimentale tiarkhe a été retravaillée et réouvre ses portes.

Taille de groupe	Jours d'accès	Horaires d'accès	Durée d'attaque
Joueurs solos 3 joueurs max.	Mar, Jeu, Sam, Dim	De 19h00 à 22h00	20 min

- Pour entrer, cliquez sur le bouton de demande d'accès qui apparaît dans le HUD pendant les horaires d'ouverture.
- Les factions peuvent être combinées.
- Vous empochez des points en éliminant des personnages adverses, des PNJ ou des monstres neutres.
- Des combats [Le sauvetage du porgus] et quêtes de combat ont été ajoutés.
  - Ils commencent quand la différence de points excède les 1 000 points ou 10 minutes après le début de la bataille. Un message vous informe 1 minute avant le début.
  - Un bébé porgus doré apparaît au combat et permet d'empocher des points supplémentaires.

2. Le champ de bataille du dranium bénéficie des ajustements suivants :

Taille de groupe	Jours d'accès	Horaires d'accès	Durée d'attaque
Joueurs solos 3 joueurs max.	Lun, Mer, Ven	De 19h00 à 22h00	20 min

- Le temps d'attente du champ de bataille du dranium passe à 2 min 30.
- Si un joueur quitte le champ de bataille après le début, la bataille prend fin et 1 accès est ajouté.
  - Les personnages ayant quitté le champ de bataille avant le début des hostilités ne reçoivent pas d'accès supplémentaire.
  - Les personnages qui n'ont pas quitté le Champ de Bataille avant le début ne perdront plus leur entrée.
- Une sanction est désormais infligée en cas d'interruption de l'appariement (assignation à un groupe).
- Les points abyssaux de groupe obtenus en cas de victoire, défaite et match nul ont été modifiés :
  - Vous empochez 10 000 points abyssaux de groupe en cas de victoire.



## PATCH NOTES

- Une défaite ou un match nul octroient 500 points abyssaux de groupe.
- Les points personnels obtenus sur le champ de bataille du dranium sont répartis équitablement entre tous les joueurs et le reste est converti en points de groupe.
- Six minutes après le début du champ de bataille, des compétences de renforcement toujours plus puissantes s'appliquent toutes les 2 minutes.
  - Si vous mourez ou êtes dans des situations où la compétence ne peut pas être utilisée, le buff ne s'active pas.
- Le coffre de dranium qui vous octroie 200 points en cas de destruction apparaît désormais 6 minutes après le début du champ de bataille et 3 fois supplémentaires toutes les 3 minutes.
- Au combat, le minerai de dranium géant disparaît désormais après l'attribution de points.
- Les PV maximums d'Alashane et Alashane fou ont été réduits.
- Les commandants régénèrent une partie de leurs PV quand ils mettent fin au combat.
- Des récompenses de Vascaron ont été ajoutées au [Champ de bataille du dranium] lot de Stigmas.
- Vascaron est désormais assuré d'apparaître au début du deuxième combat du Champ de bataille du dranium.
- En utilisant le téléporteur qui apparaît dans les salles d'attente et aux points de résurrection du Champ de bataille du dranium, vous êtes téléporté à l'entrée de votre avant-poste du champ de bataille.
- Un téléporteur est ajouté à l'entrée de votre avant-poste de champ de bataille et vous permet de rejoindre l'entrée de l'avant-poste de champ de bataille adverse.
- Le temps d'incantation des compétences Retour à la Halle des guerriers et Téléporteur de l'avant-poste du champ de bataille passe à 3 secondes.
- Les quêtes « [Jour.] Un coup de stratège » et « [Jour.] La stratégie pour la victoire » ne sont plus rafraîchies quand vous éliminez des monstres de l'avant-poste.
- Dans certains secteurs du Champ de bataille du dranium, vous pouvez désormais utiliser les courants aériens en planant.





## PATCH NOTES

- L'appellation de certains emplacements du Champ de bataille du dranium a été modifiée.
  - Erreur corrigée : le curseur de la souris ne s'affichait pas correctement auprès du portail du champ de bataille (équipe rouge).
  - Erreur corrigée : vous ne receviez pas de points en supprimant des objets de l'avant-poste du Champ de bataille du dranium.
3. Nous avons apporté les ajustements suivants au Dredgion de Chantra :
- Ajustement des horaires d'accès :
- | Avant       | Maintenant         |
|-------------|--------------------|
| 12h00-14h00 | 12h00-14h00        |
| 18h00-20h00 | <b>17h00-19h00</b> |
| 23h00-1h00  | 23h00-1h00         |
- Les points obtenus dans le Dredgion de Chantra sont répartis équitablement entre tous les joueurs et le reste est supprimé.
4. Si vous vous déconnectez alors qu'une recherche de groupe est en cours, la demande d'appariement est supprimée.
- Quand un coéquipier interrompt la demande d'appariement en pleine demande d'entrée du groupe, la demande de tous les coéquipiers est interrompue.
5. Une alliance ne peut pas formuler de demande d'accès en groupe.

## Arène

1. Les arènes ont été retravaillées.

Arène	Jours d'accès
Arène de la discipline	Tous les jours de 18h00 à 0h00
Arène de la coopération	Jeu, Ven, Sam et Dim de 18h00 à 00h00
Arène du chaos	
Toutes les arènes d'entraînement	Accès possible à tout moment
Arène de la gloire	Inaccessible actuellement

2. Toutes les arènes et arènes d'entraînement sont désormais accessibles à partir du niveau 60.
3. Les objets requis pour entrer dans l'arène ont été supprimés.



## PATCH NOTES

- Chaque arène (sauf les arènes d'entraînement) est accessible 2 fois par jour. Les accès sont réinitialisés tous les jours à 9h00.
- 4. Certains règlements de points des arènes et arènes d'entraînement ont été modifiés.
  - Le nombre de points supplémentaires requis dans la 3e manche de l'arène de la discipline et de l'arène d'entraînement de la discipline a été modifié.
  - Le nombre de points en cas d'interruption anticipée des arènes et arènes d'entraînement de la coopération et du chaos a été modifié.
- 5. La saison relative au classement des arènes dure désormais 2 semaines.
  - La récompense de saison octroie désormais uniquement des insignes de rang.
  - Le calcul du classement d'arène prend en compte l'ensemble des serveurs, factions et classes.
- 6. Le niveau des rangs du classement de l'arène a été modifié.

Rang de classe	Niveau de rang
Rang 1	Maître
Rang 2	Diamant
Rang 3	Platine
Rang 4 à 5	Or
Rang 6 à 10	Argent
Rang 10 à 20	Bronze
- 7. Le symbole des insignes de rang de l'Arène de la coopération est modifié.

### Saison de classement

1. La saison des classements commence.
  - Les classements existants vont être réinitialisés. Les rangs les plus faibles sont les soldats Élyséens/Asmodiens de rang 9.
  - Le classement affiche au minimum les officiers 1 étoile des deux factions (100 au maximum).
  - Le nombre de joueurs à chaque rang a été modifié et la quantité de PA PvP que chaque rang obtient ou perd a été ajustée.
2. Vous obtenez des PA PvP en éliminant la faction adverse dans la zone concernée.
  - Ceci s'applique aux champs suivants : Inggison, Gelkmaros, Défilé de Silentera, Monde de Laphsaran et Apheta Beluslan.





## PATCH NOTES

- Les décimales des PA PvP peuvent être erronées.
  - Quand l'adversaire éliminé possède 0 PA PvP, vous recevez la quantité fixe accordée pour le rang le plus faible. Quand l'adversaire possède moins de PA PvP que la quantité fixe, vous recevez uniquement les PA qu'il possède.
3. Si vous vous faites éliminer par la faction adverse, vos PA PvP sont ponctionnés.
    - Les décimales des PA PvP prélevés peuvent être erronées.
    - La limite de PA que vous pouvez obtenir en éliminant plusieurs fois la même cible dans un laps de temps court a été revue à la hausse.
  4. Les rangs sont désormais mis à jour toutes les 5 minutes. La compétence abyssale correspondante est accordée ou retirée en fonction du rang au moment de l'actualisation.
    - Le classement est désormais mis à jour sur le serveur du champ de bataille.
      - Le classement de légion ne s'affiche pas.
  5. Quand les PA du rang correspondant sont inférieurs à une certaine valeur, les adversaires obtiennent seulement les PR (Points de rang) minimums.
  6. Après avoir obtenu des PA PvP, l'affichage des points peut prendre jusqu'à 1 minute.
    - Si les rangs sont mis à jour avant l'affichage des points, ils seront pris en compte lors de la prochaine actualisation des rangs.
  7. Les rangs des personnages de la faction adverse de rang supérieur à officier 1 étoile s'affichent dans le serveur du champ de bataille.
  8. Quatre semaines après la dernière obtention de PA PvP, vous êtes exclu du classement.
    - Si vous supprimez un personnage du classement, celui-ci est retiré de la liste à l'occasion de la prochaine actualisation.
  9. En cas de changement de classe, vous conservez le rang de PA PvP de votre personnage. L'information sur le changement de classe s'affiche après l'actualisation suivante.
  10. Vous ne pouvez pas empocher de PA PvP en terrain neutre.
  11. Des valeurs minimums pour les PA PvP ont été définies pour chaque rang.
    - Vous devez posséder la quantité de PA PvP requise pour atteindre le rang en question.
    - Les rangs 9 à 1 sont actualisés en temps réel.
    - Les rangs d'officier à gouverneur sont modifiés quand le classement est mis à jour.



## PATCH NOTES

- Si vous n'avez plus la quantité minimale de PA PvP permettant de conserver votre rang (officier à gouverneur), vous êtes immédiatement dégradé.
- Les descriptions relatives aux rangs ont été renommées.
  - Les PA PvP sont renommés points de rang (PR).
  - Les points abyssaux accumulés sont renommés points abyssaux (PA).
- 12. Les points obtenus via les combats PvP sont désormais immédiatement comptabilisés dans les PR et PA.
  - Le rang est réinitialisé au bout d'un certain temps.
  - Les PA ne sont pas prélevés, même si le rang est réinitialisé.
- 13. Le nombre de PR et PA obtenus ou prélevés en éliminant un joueur ou en mourant a été ajusté.
- 14. La mise à jour du classement dans des donjons serveurs instanciés a été ajustée pour correspondre à l'heure de mise à jour des autres classements.
- 15. Ajout de « Invocation : bastion des Abysses »
  - Vous pouvez l'utiliser après avoir atteint le rang de commandant en chef ou de gouverneur.

### Monde

1. Il est désormais possible de se transformer en général gardien à Laphsaran/Apheta Beluslan.

### Laphsaran

1. Le contenu du ravitaillement a été modifié.
  - Tous les jours entre 20h00 et 22h00, le PNJ de ravitaillement (pour Élyséens/Asmodiens) apparaît sur le Plateau des esprits salins. Vous pouvez acheter des fournitures avec votre sceau de la garnison.
  - Le PNJ de ravitaillement qui apparaissait tous les jours entre 19h00 et 2h00 aux emplacements désignés a été supprimé.
  - La quantité de vente de stock de ressources (30 minutes) passe à 300 exemplaires.





## PATCH NOTES

2. Le contenu du ravitaillement a été modifié.

- Les horaires d'apparition des marchands provision ont été modifiés.

Nom de PNJ	Horaires d'apparition
Marchand de la corporation Rapida	19h30
Marchand de la corporation Presto	20h30
Marchand de la corporation Turbo	21h30

- Les quantités de vente des ravitaillements des différentes corporations ont été modifiées.

- Il n'est plus possible de disposer des kisks en terrain neutre.
- Vous ne pouvez plus installer de kisks à proximité de la Forteresse occupée de la légion de Tiamat.
- Certains monstres de la Forteresse occupée de la légion de Tiamat ont été supprimés et les temps de réapparition modifiés.
- Les matériaux balaurs que certains monstres de Laphsaran laissaient tomber ont été supprimés.
- Les temps de réapparition du mau d'élite Sirakha et du krall d'élite Dhumuta ont été modifiés.
- Les attributs du commandant de la garnison ont été réduits.
  - Quand vous affrontez le commandant, vous ne vous faites plus attaquer par les autres adversaires environnants.
- Les attributs des monstres balaurs de la 8e et 9e garnison, du superviseur hénash et du surveillant hénash ont été modifiés.
- La portée de certains monstres a été corrigée.
- Les marchands de reliques Krorunerk et Chelsirunerk ont été supprimés.
- Les marchands de reliques Kairunerk, Lairunerk, Berirunerk et Roirunerk ont été ajoutés.
  - Chaque marchand propose des reliques différentes à échanger et ils sont toujours accessibles.
- L'emplacement de l'Eos/du Minox à Laphsaran et des bases (nord et sud) a été modifié.
  - Les positions des bases de chaque faction ont été permutées.
  - Le cout des portails du Minox et de l'Eos passe à 5 000 Kinahs.
  - Des PNJ gardiens sont stationnés sur les navires des différentes factions.
- Certains objets de collecte peuvent désormais également être collectés avec des points de compétence faible en extraction de vitalité.



## PATCH NOTES

- La probabilité de résultat des objets de collecte nécessitant moins de points de compétence diffère désormais de la probabilité pour les autres objets de collection.
- 15. L'apôtre d'Israphel et l'apôtre de Siel ont été ajoutés à Laphsaran.
- 16. La quête de la garnison de Laphsaran a été modifiée.
  - Les quêtes de la 1re et la 2e garnison sont désormais des quêtes de groupe hebdomadaires.
  - Les quêtes des garnisons 3 à 9 sont désormais des quêtes journalières normales.
- 17. Certains terrains de Laphsaran ont été modifiés.
  - Les garnisons 1, 2, 7 et 9 de Laphsaran ont été déplacées.
  - Ajout de 3 nouveaux courants ascendants à Laphsaran
  - Ajout de 2 nouveaux courants aériens à Laphsaran
  - Ajout de 3 nouvelles voies de ravitaillement à Laphsaran
  - Certaines trajectoires des courants ascendants et aériens existants ont été corrigées.
- 18. La vitesse de tous les courants aériens de Laphsaran a été ajustée.
- 19. Certains contenus de chasse au trésor ont été modifiés.
  - Les informations relatives à l'emplacement du coffre au trésor ont été modifiées.
  - Le coffre au trésor apparaît 2 minutes après l'affichage du message et l'apparition de l'intendant d'arène.
  - Une fois que le coffre au trésor a fait son apparition, son emplacement s'affiche désormais sur la carte.
- 20. La méthode d'activation du terrain neutre à Laphsaran a été modifiée.
  - Le terrain neutre à proximité de la légion hénash reste actif en permanence, comme toujours.
  - Les terrains neutres à proximité du Lac syran contaminé, du Camp de transit réian et de la Faille nébuleuse s'activent quand l'intendant d'arène apparaît et annonce l'apparition du coffre au trésor et se désactivent quand le coffre au trésor disparaît.
- 21. Quand le terrain neutre s'active à Laphsaran, ceci s'affiche désormais sur la carte.
- 22. Des fusées de détresse ont été ajoutées.
  - Les stocks de médailles du détachement octroyés via les récompenses des quêtes [Jour.] Supprimez les Asmodiens à Laphsaran et [Jour.] Supprimez les





## PATCH NOTES

Élyséens à Laphsaran ont désormais une certaine probabilité de contenir des fusées de détresse.

- Les fusées de détresse se détruisent 60 minutes après leur obtention.
- En fonction du type de fusées de détresse, vous pouvez les utiliser à proximité du PNJ d'échange de reliques ancestrales à Laphsaran.
- Le Shugo aventurier disparaît 30 minutes après son apparition.
- Des symboles indiquant l'emplacement de la fusée de détresse s'affichent sur la carte.

23. Ajout des 5 autels des rois dragons.

- Vous pouvez obtenir les quêtes auprès d'Odrinrinerk et Odrunerk devant l'autel des failles des aéronefs de chaque faction.
- Les autels cachés sont répartis un peu partout à Laphsaran et sont chacun dédié à un des cinq éléments suivants : feu, eau, lumière, foudre et obscurité.
- Rendez-vous auprès des différents autels en portant l'équipement correspondant pour obtenir des objets spéciaux.

24. Certains emplacements empêchant le vol ont été modifiés.

25. Erreur corrigée : vous ne pouviez pas sortir de la zone à certains emplacements.

26. Erreur corrigée : sur le terrain neutre de Laphsaran les membres d'alliance de la même ligue devenaient ennemis.

27. Erreur corrigée : le mode furtif était supprimé en cas de terrain neutre désactivé.

### Apheta Beluslan

1. Quand vous mourez dans le champ éthéré de la forteresse, vous ne ressuscitez pas au même endroit.
2. L'emplacement depuis lequel vous pouvez quitter la bataille de forteresse a été modifié.
3. Les PV de la porte de la Forteresse d'Apheta Beluslan ont augmenté.
4. Le moment de l'apparition de la porte de la Forteresse d'Apheta Beluslan a été modifié.



## PATCH NOTES

### Balauréa

1. Oméga et Ragnarok ont été supprimés.
2. Les gardiens d'Inggison/Gelkmaros ont été repositionnés.

### RvR

1. Les raids de Zantra/Nuzanta commencent désormais le lundi à 22h00.
2. Les combats d'agent ont été supprimés à Inggison/Gelkmaros.
3. Les récompenses du raid de Dyade du minerai ont été modifiées.
4. Le calendrier du raid de Dyade du minerai a été modifié.

Avant	Maintenant
Tous les derniers vendredis du mois	Après le 2 mai Toutes les deux semaines

- La durée reste inchangée.
5. Ajout du raid d'Haettoda du minerai
    - Quand vous éliminez Haettoda du minerai, vous avez une certaine probabilité d'obtenir la couronne de Lumiel.
  6. Le raid de Dyade du minerai et celui d'Haettoda du minerai se répètent en alternant.

25 avril	2 mai	9 mai	...
Haettoda du minerai	Dyade du minerai	Haettoda du minerai	Répétition

### Personnages

1. Erreur corrigée : les gestes de marchand standards des Revenants et Pugilistes ne s'exécutaient pas correctement.
2. Erreur corrigée : le mouvement ne s'effectuait parfois pas correctement après un changement de mouvement.
3. Erreur corrigée : le mouvement exclusif était réinitialisé en utilisant le lot d'équipement.



## PATCH NOTES

- Erreur corrigée : le mouvement de saut ne s'effectuait parfois pas correctement après avoir été modifié.
- Erreur corrigée : quand les personnages féminins (petit) utilisaient le mouvement du Maître des arts martiaux, celui-ci ne s'effectuait pas correctement.

### Familier

- Vous ne pouvez pas utiliser l'invocation et les fonctions de familiers en plein vol.

### PNJ

- La liste d'achat du PNJ d'équipement abyssal a été modifiée dans certaines zones.

Région	PNJ	Remarque
Sanctum	Seacole	Marchand d'équipement primipile
Théobomos	Euterpe	Marchand d'équipement primipile
Sanctum	Adetes	Marchand d'équipement de l'amiral
	Alcyone	Marchand d'équipement du général de brigade
	Momus	Marchand d'équipement de l'amiral
Cloître de Kaisinel	Falshon	Marchand d'équipement de l'amiral
	Mopsus	Marchand d'équipement du général de brigade
	Elmaia	Marchand d'équipement de l'amiral
Débarcadère de Teminon	Glaucos	Marchand d'équipement de l'amiral
	Nerites	Marchand d'équipement du général de brigade
	Menoetios	Marchand d'équipement de l'amiral
Inggison	Pilipides	Marchand d'équipement de l'amiral
	Sinsoon	Marchand d'équipement du général de brigade
	Kolletia	Marchand d'équipement de l'amiral





## PATCH NOTES

Pandaemonium	Kain	Marchand d'équipement primipile
Brusthonin	Huvat	Marchand d'équipement primipile
Pandaemonium	Mannheim	Marchand d'équipement de l'amiral
	Riegle	Marchand d'équipement du général de brigade
	Sichel	Marchand d'équipement de l'amiral
Couvent de Marchutan	Leokey	Marchand d'équipement de l'amiral
	Louizze	Marchand d'équipement du général de brigade
	Deltandra	Marchand d'équipement de l'amiral
Débarcadère de Primum	Hubert	Marchand d'équipement de l'amiral
	Fichte	Marchand d'équipement du général de brigade
	Bephax	Marchand d'équipement de l'amiral
Gelkmaros	Beldeg	Marchand d'équipement de l'amiral
	Natalia	Marchand d'équipement de l'amiral
	Jelan	Marchand d'équipement du général de brigade

- Les armes de l'amiral sont uniquement disponibles auprès des marchands d'Inggison et Gelkmaros.
  - Certains PNJ ont été supprimés ou déplacés.
2. Un marchand d'accessoire abyssal de l'amiral a été ajouté.
- Le marchand d'équipement abyssal du primipile a été remplacé par le marchand d'accessoire abyssal de l'amiral.

Faction	Région	PNJ	Fonction
Élyséens	Inggison	Pilipides	Vend des accessoires de niveau 1 et améliorations d'équipement
	Cloître de Kaisinel	Falshon	Vend des accessoires de niveau 1
	Sanctum	Etis	
	Débarcadère de Teminon	Glaukos	
Asmodiens	Gelkmaros	Beldeg	Vend des accessoires de niveau 1 et améliorations d'équipement
	Couvent de Marchutan	Leokey	Vend des accessoires de niveau 1
	Pandaemonium	Mannheim	



## PATCH NOTES

	Débarcadère de Primum	Hubert	
--	-----------------------	--------	--

3. Le marchand d'équipement abyssal du tribun a été remplacé par le marchand d'équipement abyssal du primipile.

Faction	Région	PNJ
Élyséens	Sanctum	Seacole
	Théobomos	Euterpe
		Illithyia
	Inggison	Rhonna
		Cadir
Asmodiens	Pandaemonium	Kain
	Brusthonin	Huvat
		Pogel
	Gelkmaros	Hirundo
		Cornix

4. La jeune Shugo Stylée Odanerk a été ajoutée à Inggison et Gelkmaros.
- Odanerk est une marchande des récompenses d'Ascension.
  - En complétant ses quêtes, vous pouvez recevoir des pièces d'équipements enchantées JcE et JcJ.
5. Les marchands de pièces d'argent, d'or et de platine du protectorat ont été supprimés.
6. Les listes de vente du Syndicat et des Démons de Charlirunerk ont été supprimées.
7. Les PNJ de l'Ordre d'albâtre et des Veilleurs de champs font désormais partie du Protectorat.
8. En échangeant des médailles auprès des fontaines du Débarcadère de Teminon et du Débarcadère de Primum vous obtenez des objets sous forme de lots aléatoires.
9. Les fontaines aux pièces supplémentaires des capitales et des régions de Balauréa ont été supprimées.
10. Une statue de téléportation de la Grandiose Galerie a été ajoutée à Sanctum.
11. Les livres de compétence des différentes classes sont disponibles auprès des PNJ instructeurs dans la Salle des protecteurs à Sanctum et l'Assemblée à Pandaemonium.
12. Le dialogue du PNJ qui vend des plans baliques dans les régions des Abysses a été corrigé.
13. Erreur corrigée : des signes superflus s'affichaient dans les noms des failles.



## PATCH NOTES

### Monstres

1. Certains monstres n'octroient plus de PA.
2. Les monstres des instances accessibles via certaines campagnes ne laissent plus tomber d'objets.
3. Les objets que laissent tomber les monstres de la campagne asmodienne « Leur passer sur le corps » sont supprimés (sauf les objets de quête).

### Légions

1. Le système de notification 'tchat impossible' s'affiche désormais en activant plusieurs fois de suite le tchat de légion.
2. La nouvelle fabrication magique pour pierre d'enchantement (niveau 120) a été ajoutée.
  - Les pièces requises pour fabriquer l'objet seront ajoutées ultérieurement lors d'évènements.
3. Les missions hebdomadaires de collecte/fabrication de la légion sont modifiées.

### Quêtes

1. Ajout de cinq nouvelles quêtes du Cosmos des Dokkaebis

Faction	Quête	PNJ de quête
Élyséens	[Gr.] La route de l'au-delà	Apôtre d'Israphel
	[Gr.] Les trois reliques	Imoog
	[Gr.] L'éveil des mauvais esprits	
	[Gr.] Ceux qui sont restés	
	[Gr.] La malédiction de Bhulrasan	Vous les obtenez automatiquement en rejoignant le Cosmos des Dokkaebis.
Asmodiens	[Gr.] La route de l'au-delà	Apôtre de Siel
	[Gr.] Les trois reliques	Imoog





## PATCH NOTES

	[Gr.] L'éveil des mauvais esprits	Vous les obtenez automatiquement en rejoignant le Cosmos des Dokkaebis.
	[Gr.] Ceux qui sont restés	
	[Gr.] La malédiction de Bhulrasan	

2. Une quête est ajoutée et permet de troquer des pièces d'armure et morceaux de bambou du garde du temple d'Éon contre un manteau du garde du temple d'Éon.
  - Les Élyséens obtiennent la quête auprès de l'apôtre d'Israphel et les Asmodiens auprès de l'apôtre de Siel.
3. Le lot de livres de compétence est ajouté aux récompenses des quêtes à répétition de Tartarus.
  - Il s'agit d'un lot de tirage au sort automatique. Directement après avoir obtenu le lot, vous obtenez des objets selon des probabilités données.
4. Deux quêtes de Tartarus hebdomadaires vous octroient désormais des récompenses en EXP supplémentaires.
5. Des médailles en mithril et fragments de médaille en mithril sont ajoutées aux récompenses des quêtes hebdomadaires de Tartarus.
6. Les récompenses de la quête quotidienne du Champ de bataille du dranium ont été modifiées.
7. Vous pouvez désormais obtenir la quête de la Station expérimentale tiarkhe.
8. Vous obtenez automatiquement la quête en rejoignant le Dredgion de Chantra ou le Champ de bataille du dranium.

Faction	Quête
Élyséens	[Jour.] Récupérer les fournitures balaurs
	[Jour.] L'affliction du Dredgion
	Élimination du capitaine Zanata
Asmodiens	[Jour.] Confisquer les fournitures balaurs
	[Jour.] Assassinat d'agent balaur
	Élimination du capitaine Zanata

9. Les récompenses en PA des quêtes « [Jour.] Récupérer les fournitures balaurs » et « [Jour.] Confisquer les fournitures balaurs » ont été modifiées.
10. Les quêtes « [Jour.] Nouvelle arme d'essai » et « [Jour.] Mon nouveau jouet » ne sont plus disponibles.
  - Les quêtes en cours obtenues avant la mise à jour sont supprimées après la mise à jour.



## PATCH NOTES

11. Les quêtes d'arène d'entraînement ont été supprimées (à l'exception des quêtes d'information du Colisée de l'Ordalie).
12. La balise de la quête dont la récompense permet d'élargir le cube et l'entrepôt s'affiche désormais également aux niveaux de personnages élevés.
13. Il est désormais possible d'échanger le bouclier de général de brigade dans les quêtes « Une offre alléchante » (Élyséens) et « Un marché tentant » (Asmodiens).
  - Les objets du sac de familier ne sont pas prélevés en effectuant les quêtes « Une offre alléchante » et « Un marché tentant ».
14. Puisqu'il n'est plus possible d'obtenir et utiliser des médailles d'or et d'argent, vous ne pouvez pas non plus obtenir de médailles d'or bleu en échange de médailles d'or et d'argent.
15. Des médailles suffisent désormais pour acheter des équipements inférieurs à ceux du tribun d'élite. Puisque vous pouvez désormais acheter de l'équipement du tribun d'élite avec des pièces du protectorat, les récompenses des quêtes suivantes n'octroient plus de PA.

Quête
Souvenirs du chef d'escouade gardien d'élite
Souvenirs du centurion gardien d'élite
Souvenirs du tribun gardien d'élite
Souvenirs du chef d'escouade archon d'élite
Souvenirs du centurion archon d'élite
Souvenirs du tribun archon d'élite

16. 4 PNJ sont ajoutés à la quête de Daevanion de niveau 50.

Faction	Nom de PNJ
Élyséens	Dairos, Iocaste
Asmodiens	Tragi, Genoveva

17. La description d'emplacement de la Brèche du destin dans la campagne abyssale élyséenne « Une décision importante » a été améliorée.
18. Le « lot de matériaux balaurs » est ajouté aux récompenses des quêtes à répétition hebdomadaires de Laphsaran.
  - Il s'agit d'un lot de tirage au sort automatique. Directement après avoir obtenu le lot, vous obtenez des objets selon des probabilités données.
19. Le changement d'emplacement des bases implique un changement du lieu d'exécution des quêtes de Laphsaran.
20. Les récompenses des quêtes de la garnison de Laphsaran ont été modifiées.



## PATCH NOTES

21. Vous obtenez désormais de meilleures récompenses en EXP pour quatre quêtes à répétition hebdomadaires à Laphsaran.
22. Les récompenses des quêtes hebdomadaires de Laphsaran vous octroient désormais des médailles en platine (à la place des médailles d'or noir).
  - Les quêtes acceptées avant la mise à jour sont automatiquement considérées comme annulées.
23. Le nombre de médailles en mithril et fragment de médaille en mithril obtenus en récompenses pour les quêtes de groupe de Laphsaran a été ajusté.
24. Les monstres à supprimer dans le cadre des quêtes hebdomadaires (Élyséens/Asmodiens) de Laphsaran ont été échangés.
25. L'exécution de 3 campagnes de Laphsaran a été simplifiée.
  - La simplification implique la suppression de certains objets de campagne que vous possédez déjà.
  - Si les campagnes en question ont été menées à bien avant la mise à jour, elles sont considérées comme accomplies après la mise à jour.

Campagne (Élyséens)	Campagne (Asmodiens)
Atterrissage forcé à Laphsaran	Atterrissage en catastrophe
Rencontre inconnue	Rencontre mystérieuse
Des informations sur l'évasion	Pour l'évasion

26. Les récompenses en EXP de 5 campagnes de Laphsaran ont été revues à la hausse.

Campagne (Élyséens)	Campagne (Asmodiens)
L'heure de l'offensive	L'heure de l'assaut
Atterrissage forcé à Laphsaran	Atterrissage en catastrophe
Rencontre inconnue	Rencontre mystérieuse
Des informations sur l'évasion	Pour l'évasion
La solution espérée	La route espérée

27. La téléportation dans certaines quêtes abyssales a été simplifiée.
28. Les récompenses de certaines quêtes vous octroient désormais des consommables au lieu des Kinahs.
29. Les pièces en mithril des récompenses de quêtes sont remplacées par des pièces du protectorat.
30. Vous ne pouvez plus rejoindre l'Ordre d'albâtre et les Veilleurs de champs.
  - Si vous êtes déjà membre d'un de ces groupes, vous pouvez le quitter en rejoignant un autre groupe.





## PATCH NOTES

- Certaines quêtes de ces groupes ne peuvent plus être obtenues. Si vous avez déjà obtenu les quêtes en question, vous pouvez encore les accomplir.
- 31. Les quêtes d'assistant de l'Ordre d'albâtre et des Veilleurs de champs sont remplacées par les celles du Protectorat.
- 32. L'interlocuteur permettant de valider les quêtes du Protectorat a changé.
- 33. Le Syndicat des chasseurs de prime et les Démons de Charlirunerk ont été convertis en Protectorat.
  - Certaines quêtes de ces groupes ne peuvent plus être obtenues. Si vous avez déjà obtenu les quêtes en question, vous pouvez encore les accomplir.
  - Les coffres de récompense de ces groupes ont été convertis en coffres du Protectorat.
  - Les quêtes du Protectorat peuvent désormais être exécutées auprès du PNJ du Protectorat.
  - Les récompenses du PNJ du Syndicat et du PNJ des Démons de Charlirunerk ont été supprimées.
- 34. Vous ne pouvez plus obtenir de quêtes d'assistant du Syndicat et des Démons de Charlirunerk.
  - Si vous avez déjà obtenu les quêtes en question avant la mise à jour, vous pouvez encore les accomplir.
- 35. Vous ne pouvez plus obtenir « [Jour.] L'élimination des Élyséens/Asmodiens » pendant la quête des Forces flamboyantes/de la Croisade sanglante.
- 36. Les récompenses de quête existantes pour les symboles sanglants/flamboyants ont été modifiées.
- 37. Le nombre d'adversaires à éliminer dans les quêtes PvP de Laphsaran et des Forces flamboyantes/de la Croisade sanglante a été modifié.
  - Les quêtes acceptées avant la mise à jour sont automatiquement considérées comme annulées.
- 38. Vous pouvez désormais obtenir « [Jour.] Élimination des Asmodiens/Élyséens » (Forces flamboyantes/Croisade sanglante).
  - Les récompenses de quête pour « [Jour.] Élimination des Asmodiens/Élyséens » ont été modifiées.



## PATCH NOTES

39. Le nombre d'EXP octroyés en récompense pour certaines quêtes a été revu à la hausse.

Quêtes élyséennes	Quêtes asmodiennes
Promesse du seigneur	Promesse de puissance
Origine des ténèbres	Source des ténèbres
Temps figé	Temps suspendu

40. Discutez avec Bulagan pendant la campagne « Flamme captive » pour obtenir 1 parchemin d'entrée pour le Temple du feu.

41. Les quêtes de général, d'officier et de soldats ont été modifiées et ajoutées.

- Si vous avez obtenu ces quêtes avant la mise à jour, elles sont réinitialisées après la mise à jour.

Faction	PNJ de quête
Élyséens	Kyarena
Asmodiens	Nekros

42. Les quêtes d'obtention des armes [Force de Siel] ont été supprimées.

- Les quêtes en cours obtenues avant la mise à jour sont supprimées après la mise à jour.
- Les objets de quête obtenus avant la mise à jour sont supprimés après la mise à jour.
- Vous ne pouvez plus utiliser l'affineur spécial shulack.

43. Si la dernière campagne de Laphsaran a été menée à bien avant la mise à jour, elle est considérée comme accomplie après la mise à jour.

Faction	Quête
Élyséens	La solution espérée
Asmodiens	La route espérée

44. Une quête de prophétie a été ajoutée et permet d'obtenir des fragments du destin.

- Vous l'obtenez automatiquement en atteignant le niveau 58.
- Combinez 5 fragments du destin pour obtenir le livre de compétence [Stock] Vol plané rapide.

45. Des quêtes de prophétie ont été ajoutées pour chaque faction.

- Après avoir terminé la quête « Paris gagnés », les Élyséens peuvent obtenir les quêtes en question auprès de Jucléas et les Asmodiens auprès de Balder.
- Après avoir terminé les quêtes « Bellicistes » et « Défonceur de coffres », les Élyséens peuvent obtenir les quêtes en question auprès de Jucléas et les Asmodiens auprès de Balder.

46. La quête Méta-Stigma I a été ajoutée.



## PATCH NOTES

- Disponible auprès du maître de Stigma à proximité des forteresses des factions correspondantes à Balauréa.

47. Les quêtes de Stigma majeure ne peuvent plus être attribuées.

48. Une quête de troc pour le Vol plané rapide II a été ajoutée.

Faction	Quête	Disponible chez	Niveau
Élyséens	Le secret d'un vol spectaculaire	Transporteur aérien Volunerk	À partir du niveau 58
Asmodiens	Le secret du vol artistique	Transporteur aérien Volunerk	À partir du niveau 58

- Si la quête est interrompue, le livre de compétence est désormais repris.

49. Le nombre de monstres de la zone de départ des Élyséens/Asmodiens, les temps de réapparition et la probabilité d'obtention des objets de quêtes ont été modifiés.

50. Les récompenses en EXP de certaines campagnes de la zone de lancement ont été améliorées.

51. L'exécution de la campagne d'odieux dans le Territoire des dukakis a été simplifiée.

52. Le PNJ de lancement pour les Mémoires de la légion engloutie et la quête Cœur du souvenir a été modifié.

53. Certains objets requis pour la campagne asmodienne « Tombes de la Légion du ciel pourpre » ont été supprimés.

54. La fonction de téléportation du PNJ de quête peut désormais être utilisée en plein vol.

55. Certaines campagnes et quêtes des capitales disposent désormais de la fonction téléportation.

56. Le temps de réapparition des monstres et PNJ requis pour accomplir certaines quêtes a été modifié.

57. Pendant la quête « Camarades capturés » (Élyséens/Asmodiens) vous ne pouvez plus vous téléporter directement auprès des prisonniers.

58. Vous ne pouvez plus obtenir les quêtes De beaux vêtements pour Bollvig, Ailes maitresses et Lettre d'Huron.

- Les quêtes en cours obtenues avant la mise à jour sont supprimées après la mise à jour.

59. Erreur corrigée : certains niveaux de la quête Le cadeau de Richelle ne pouvaient pas être accomplis.

60. Erreur corrigée : certains monstres laissaient tomber des objets contenant des quêtes ne pouvant pas être acceptées.





## PATCH NOTES

61. Erreur corrigée : les objets de quête de [groupe] Armes améliorées ne pouvaient pas être utilisés au cours de la quête.
62. Erreur corrigée : la quête « [Espion] Miroir, mon beau miroir » ne pouvait pas être accomplie.
63. Erreur corrigée : la quête Belliciste ne pouvait pas être accomplie correctement.
64. Erreur corrigée : le dialogue du PNJ pendant l'exécution de la campagne « Tombes de la Légion du ciel pourpre » affichait des informations sur des objets de quête ne pouvant pas être utilisés.

### Objets

1. Une fonction de réattribution de compétences d'équipement a été ajoutée.
  - La réattribution de compétences est un système qui permet d'échanger, moyennement paiement, les compétences d'équipement déjà dotées de compétence contre une autre compétence.
  - La réattribution de compétences octroie une compétence aléatoire issue de la liste de compétences disponibles. Si le changement n'est pas satisfaisant, vous pouvez sélectionner [Conserver la compétence initiale]. Si vous voulez adopter



## PATCH NOTES

la compétence modifiée, sélectionnez [Appliquer le résultat].



- Les compétences d'équipement suivantes peuvent être réattribuées suite à cette mise à jour :  
Armure d'élite de l'amiral archon/gardien
- Si vous possédez cet équipement au moment de la mise à jour, vous pouvez échanger la compétence d'équipement contre une autre de même impact.
- Pour ce faire, rendez-vous dans options de jeu > personnage > menu.



- La réattribution de compétences d'équipement sera progressivement étendue à d'autres équipements.



## PATCH NOTES

2. Le nombre de repas requis pour obtenir des récompenses auprès des familiers productifs est désormais fixe.

Sommaire	Auparavant	Maintenant
Œuf d'Acarun nain	30x nourriture $\pm 10\%$ (aléatoire)	30x nourriture
Œuf d'Ayas rondouillet	40x nourriture $\pm 10\%$ (aléatoire)	40x nourriture
Œil de Poppy gobe-médailles		
Œuf de Mookie petits-yeux	100x nourriture $\pm 10\%$ (aléatoire)	100x nourriture
Œuf de Ksellid serein		
Œuf de Poroco tête		

3. Vous pouvez désormais obtenir de nouveaux équipements dans le Cosmos des Dokkaebis.
4. Les ailes du commodore archon/gardien ont été ajoutées.
- Quand vous vous équipez des ailes, vous pouvez désormais utiliser la compétence Colère destructrice des Daevas excentriques.
5. Les accessoires du commodore archon/gardien ont été ajoutés. Les attributs principaux sont améliorés en fonction du niveau d'amélioration des accessoires.

Objet	Type d'attribut	Noble	Lumineux	Brillant	Superbe	Sacré
Collier en corindon de l'amiral archon/gardien	Critiques physiques	57	57	60	60	63
	Précision	134	140	140	146	146
Collier en turquoise de l'amiral archon/gardien	Critiques magiques	22	22	23	23	24
	Précision	55	58	58	61	61
Boucle d'oreille en corindon de l'amiral archon/gardien	Critiques physiques	44	44	46	46	48
	Précision	104	107	107	110	110
Boucle d'oreille en turquoise de l'amiral archon/gardien	Critiques magiques	17	17	18	18	19
	Précision	42	44	44	46	46
Anneau en corindon de l'amiral archon/gardien	Critiques physiques	30	30	32	32	34
	Précision	71	74	74	77	77
Anneau en turquoise de l'amiral archon/gardien	Critiques magiques	12	12	13	13	14
	Précision	29	31	31	33	33
Ceinture en cuir de l'amiral archon/gardien	Attaque physique	16	16	17	17	18
	Précision	71	74	74	77	77
Ceinture en tissu de l'amiral archon/gardien	Puissance magique	42	42	45	45	48
	Précision	29	31	31	33	33
Chapeau en cuir de l'amiral archon/gardien	Attaque physique	3	3	4	4	5
Casque en plates de l'amiral archon/gardien	PV	412	457	457	503	503





## PATCH NOTES

Bandana en tissu de l'amiral archon/gardien	Puissance magique	82	82	85	85	88
Casque en mailles de l'amiral archon/gardien	PV	412	457	457	503	503

6. Des équipements abyssaux de l'Amiral et du Commodore ont été ajoutés.
  - Vous pouvez les obtenir auprès du marchand d'équipement de l'amiral.
  - Le prix est identique pour tous les équipements du commodore.
  - Vous devez porter les équipements abyssaux de l'amiral pour activer les compétences de combat.
  - Les compétences de combat sont conservées quand vous vous équipez d'équipements abyssaux de l'amiral sans compétences de combat.
7. Les attributs de « [Évènement] Caisse d'arme de béatitude » ont été modifiés pour permettre de la stocker dans l'entrepôt de compte.
8. Une description de l'emplacement de troc a été ajoutée à l'infobulle de l'objet « [Évènement] Fragment de lot de Kinahs ».
9. Les noms des armes fusionnées s'affichent désormais dans l'infobulle de la fusion d'armes.
10. Vous pouvez désormais acheter des équipements du tribun, tribun d'élite, primipile et du primipile d'élite avec des pièces du protectorat.
11. Quand vous utilisez des pièces en fer, en bronze, en argent, en or et en platine, des médailles d'argent et d'or, des pièces en mithril, des médailles d'albâtre ainsi que des symboles du syndicat, des veilleurs et des Démons de Charlirunerker, vous obtenez une pièce du protectorat.
12. Les pièces du protectorat sont désormais une monnaie d'échange universelle.
13. Ajout : armes et armures du caporal, lots de Stigmas et 2 cartes de titre
  - Vous les obtenez auprès des marchands de récompenses du protectorat.
14. Les médailles d'or et d'argent ne peuvent plus être détruites.
15. Les couronnes, timbales, sceaux et icônes ancestraux peuvent désormais être empilés par 100.
16. L'apparence des armes enflammées de Subterranea ne peut plus être modifiée ou extraite.
17. La liste de vente d'équipements que vous pouvez acheter avec des pièces en mithril est remplacée par les équipements du caporal.
18. Le lot de médailles d'or bleu a été supprimé de la liste de vente de consommables abyssaux.



## PATCH NOTES

19. Vous pouvez désormais échanger des médailles d'or bleu contre des caisses de médailles en platine auprès du marchand de médailles d'or bleu à Inggison et Gelkmaros.
20. Vous pouvez désormais acheter les armures du commando de l'ascension d'élite avec des médailles en platine (auparavant : médailles d'or noir).
21. Vous pouvez échanger vos médailles d'or noir contre des médailles en platine.
22. Les médailles en platine peuvent désormais être échangées et servir de monnaie d'échange universelle.
23. Le prix des livres de compétence Coup énergétique I et Érosion I ont été modifiés.
24. Il est désormais possible d'utiliser le parchemin de retour à Laphsaran depuis Apheta Beluslan.
25. Le [événement] lot de parchemins d'entrée pour instances permet désormais de sélectionner d'autres instances :
  - Le Temple de Beshmundir est supprimé.
  - Le Temple d'Udas est supprimé.
  - Le Temple d'Udas inférieur est supprimé.
  - Le Cosmos des Dokkaebis est ajouté.
  - La Forteresse sanglante enflammée est ajoutée
26. Il est désormais possible d'ouvrir plusieurs lots de choix empilés d'un coup.
27. Une fonction de verrouillage des objets d'équipement a été ajoutée.
  - Vous pouvez cliquer sur le symbole de verrou dans la partie inférieure de l'inventaire pour utiliser les fonctions verrouiller/déverrouiller.
  - Vous pouvez sélectionner et verrouiller des objets d'équipement dans l'inventaire, les équipements portés et l'interface de lots d'équipement.
  - Les fonctions suivantes sont désactivées pour les objets verrouillés :

Échanges	Enregistrement dans la penderie
Vente	Inscription de Moreth
Destruction	Attribution d'ÉD
Renforcer	Troc de quête
Extraction	Stocker dans l'entrepôt
Modifier l'apparence	Lien d'âme
28. Quand vous cliquez sur un objet avec informations de probabilité dans le tchat, une fenêtre contextuelle avec un récapitulatif détaillé s'affiche.
29. Le temps de rechargement des cristaux n'est plus commun à celui de Seren.
  - Le temps de rechargement des cristaux passe à 20 minutes.



## PATCH NOTES

- Il n'est plus possible de collecter des cristaux.
  - La liste de vente des marchands d'alchimie contient désormais des plans de cristaux.
  - Ceci ne concerne pas [spécial] médicament de Pezehnerk.
30. Le message « enregistrement impossible dans la salle des ventes globale » a été ajouté à l'avertissement qui s'affiche quand vous changez l'apparence de l'objet.
  31. Certaines descriptions d'objets vendus par le quartier-maitre d'arène dans l'Ordealie empyréenne et les endroits où les utiliser ont été modifiés.
  32. Suppression du niveau minimum de l'arme secondaire pour la fusion d'armes
    - La fusion est possible même si le niveau de l'arme secondaire est plus élevé que celui de l'arme à fusionner.
  33. La nouvelle pierre divine : prise d'éther a été ajoutée.
  34. Les infobulles des objets avec niveau d'enchantement général affichent désormais des informations sur les objets avec effet de synergie renforcée.
  35. Les rangs d'objet de la caisse d'ailes d'un autre monde et des armes/bouclier/ailes du dragon céleste ont été modifiés.
  36. La description de l'option d'octroi potentiel d'ÉD a été modifiée dans l'infobulle.
  37. Les objets d'énergie ne peuvent plus être enregistrés dans l'inventaire de familier.
  38. Erreur corrigée : certains effets des gestes ne s'affichaient pas sur les deux mains.
  39. Erreur corrigée : le buff Énergie de Rotan ne pouvait pas être combiné au buff bonbon de transformation.
  40. Erreur corrigée : le bonbon : Daeva coriace ne pouvait pas être utilisé pour la production de légion.
  41. Erreur corrigée : les ailes de l'amiral gardien/archon n'étaient pas symétriques pendant le vol plané.
  42. Erreur corrigée : quand vous passiez en mode combat après vous être équipé du bouclier du tigre obscur ou de l'arc du roi dragon sage, vous ne pouviez pas utiliser les armes.



## PATCH NOTES

### Enchantement

- Le système d'enchantement garanti à +10 a été ajouté au jeu.
  - Vous pouvez l'utiliser en ouvrant l'onglet « Enchantement garanti » dans la fenêtre d'enchantement d'objet. Si toutes les conditions sont remplies, l'équipement est assuré d'être enchanté à +10.
  - Ceci s'applique uniquement aux équipements +0 à +5.



#### [Menu détaillé de l'enchantement garanti]

- Vous pouvez consulter les pierres d'enchantement concernées par l'enchantement garanti.
  - La quantité de pierres d'enchantement utilisée au début de l'enchantement de l'arme est enregistrée et ne peut plus être modifiée.
  - La pierre d'enchantement issue du cube à enchanter peut être enregistrée en supplément et peut être supprimée.
- Vous pouvez consulter le niveau minimum de la pierre d'enchantement requis pour l'enchantement garanti.
  - Le niveau minimum de la pierre d'enchantement augmente en fonction du rang et du niveau de l'équipement.



## PATCH NOTES

Rang d'objet	Niveau minimal des pierres d'enchantement requises
Normal	Niveau d'objet +0
Rare	Niveau d'objet +5
Héroïque	Niveau d'objet +15
Unique	Niveau d'objet +35
Éternel	Niveau d'objet +50

(3)

- Vous pouvez consulter le nombre de pierres d'enchantement supplémentaires requises pour l'enchantement garanti.
- La quantité de pierres d'enchantement requise dépend du niveau d'enchantement actuel de l'équipement.

Niveau d'enchantement	Quantité des pierres d'enchantement requises
+0	10 pierres
+1	9 pierres
+2	8 pierres
+3	7 pierres
+4	6 pierres
+5	5 pierres

(4)

- Vous pouvez enregistrer les pierres d'enchantement supplémentaires requises dans le cube d'objets.
- Une fois la pierre d'enchantement enregistrée, toutes les pierres d'enchantement sont enregistrées dans l'emplacement correspondant. Si vous possédez plus de pierres d'enchantement que nécessaire, seule la quantité requise est enregistrée.
  - Exemple : si 5 pierres d'enchantement supplémentaires de niveau 93 sont requises :
    - > Si vous possédez plus de 3 pierres d'enchantement de niveau 93 ou supérieur, elles sont toutes les 3 enregistrées.
    - > Si vous possédez plus de 7 pierres d'enchantement de niveau 93 ou supérieur, 5 d'entre elles sont enregistrées.



## PATCH NOTES

### Stigmas

1. Les pages de Stigma ont été ajoutées au jeu.
  - Quand vous déverrouillez un emplacement de Stigma, vous pouvez utiliser 2 pages.
  - Pour modifier une page de Stigma, vous avez besoin de 1,5x la quantité des fragments de Stigmas requis pour sertir/retirer.
  - Les Stigmas serties sur la page de Stigma ne sont pas replacées dans l'inventaire après la modification de la page.
2. Les pierres de Stigma peuvent être modifiées quand le personnage ne se trouve pas dans un état spécial (comme le combat ou le vol plané).
  - Le délai d'application en cas de modification de la page de Stigma s'élève à 3 s.
  - Les compétences d'activation/désactivation sont supprimées en cas de modification de la page de Stigma.
  - Vous ne pouvez pas modifier la page de Stigma depuis l'arène ou l'arène d'entraînement.
3. Si vous subissez des dégâts en pleine modification de la page de Stigma, si le personnage est transporté ou si son état change, la modification de la page de Stigma est interrompue.
4. Vous pouvez déterminer la page de Stigma à modifier en même temps que le lot d'équipement.
  - La page de Stigma peut être modifiée en même temps que le lot d'équipement.
  - Si vous n'avez pas assez de fragments de Stigmas ou si modifier la page de Stigma est impossible dans votre état actuel, seul le lot d'équipement est modifié.
5. En modifiant la page de Stigma, vous pouvez également modifier le numéro correspondant dans la barre d'actions.
  - Quand la page de Stigma est modifiée, vous basculez sur la barre d'actions sélectionnée.
  - Les barres d'actions mobiles ne sont pas modifiées.
6. Pendant que vous sertissez/retirez des Stigmas, il n'est plus possible de changer de pages de Stigma.
7. La Méta-Stigma I a été ajoutée.





## PATCH NOTES

- Elle est disponible auprès du PNJ à proximité des forteresses de la faction correspondante à Balauréa, à l'entrée des capitales et du couvent.

### Compétences

1. Les compétences du général gardien ont été renouvelées.

Compétence	Description
Transformation : général gardien I	Pendant 5 minutes, les PV et PM augmentent de 7 800 points, les PV maximums de 7 800, les PM maximums de 15 600 et la vitesse de déplacement ainsi que la vitesse de vol de 10. Quand vous attaquez un autre joueur, vous infligez des dégâts supplémentaires. Temps de rechargement : 1 h Temps d'incantation : 2 s
Transformation : général gardien II	Pendant 5 minutes, les PV et PM augmentent de 9 360 points, les PV maximums de 9 360, les PM maximums de 18 720 et la vitesse de déplacement ainsi que la vitesse de vol de 10. Quand vous attaquez un autre joueur, vous infligez des dégâts supplémentaires. Temps de rechargement : 1 h Temps d'incantation : 2 s
Transformation : général gardien III	Pendant 5 minutes, les PV et PM augmentent de 10 920 points, les PV maximums de 10 920, les PM maximums de 21 840 et la vitesse de déplacement ainsi que la vitesse de vol de 20. Quand vous attaquez un autre joueur, vous infligez des dégâts supplémentaires. Temps de rechargement : 1 h Temps d'incantation : 2 s



## PATCH NOTES

Transformation : général gardien IV	Pendant 5 minutes, les PV et PM augmentent de 12 480 points, les PV maximums de 12 480, les PM maximums de 24 960 et la vitesse de déplacement ainsi que la vitesse de vol de 30. Quand vous attaquez un autre joueur, vous infligez des dégâts supplémentaires. Temps de rechargement : 1 h Temps d'incantation : 2 s
Transformation : général gardien V	Pendant 5 minutes, les PV et PM augmentent de 15 600 points, les PV maximums de 15 600, les PM maximums de 31 200 et la vitesse de déplacement ainsi que la vitesse de vol de 30. Quand vous attaquez un autre joueur, vous infligez des dégâts supplémentaires. Temps de rechargement : 1 h Temps d'incantation : 2 s
Orage des Abysses I	Vous infligez 850 points de dégâts magiques à 6 ennemis maximum dans un rayon de 20 m. (Seuls les attributs PvP impactent ce coup.)
Orage des Abysses II	Vous infligez 900 points de dégâts magiques à 12 ennemis maximum dans un rayon de 20 m. (Seuls les attributs PvP impactent ce coup.)
Orage des Abysses III	Vous infligez 1 100 points de dégâts magiques à 18 ennemis maximum dans un rayon de 20 m. (Seuls les attributs PvP impactent ce coup.)
Orage des Abysses IV	Vous infligez 1 300 points de dégâts magiques à 18 ennemis maximum dans un rayon de 20 m. (Seuls les attributs PvP impactent ce coup.)
Énergie des Abysses I	Vous générez une énergie qui inflige 850 points de dégâts magiques à



## PATCH NOTES

	6 ennemis dans un rayon de 20 m autour d'une cible à une distance de 20 m. (Seuls les attributs PvP impactent ce coup.)
Énergie des Abysses II	Vous générez une énergie qui inflige 1 000 points de dégâts magiques à 6 ennemis dans un rayon de 20 m autour d'une cible à une distance de 20 m. (Seuls les attributs PvP impactent ce coup.)
Égide des Abysses réfléchissant I	Pendant 30 secondes, vous renvoyez 1 000 points de dégâts aux adversaires dans un rayon de 30 m Temps de rechargement : 2 min
Vague des Abysses I	Ceci étourdit jusqu'à 18 ennemis dans un rayon de 20 m autour de vous pendant 5 secondes. Temps de rechargement : 1 min
Raz-de-marée des Abysses I	Cette compétence inflige 1 300 points de dégâts magiques à un maximum de 18 cibles dans un rayon de 30 m devant vous et elles subissent des dégâts supplémentaires pendant 30 secondes quand un joueur les attaque. (Seuls les attributs PvP impactent ce coup.)
Exécution des Abysses I	Vous infligez 5 000 points de dégâts magiques à une cible dans un rayon de 30 m. Temps de rechargement : 2 min (Seuls les attributs PvP impactent ce coup.)

2. Certains effets de compétence ont été modifiés.
  - Pour en savoir plus, reportez-vous à la section Compétences : informations et modifications d'équilibrage.
3. Certains effets de compétence de Stigma ont été modifiés.
  - Pour en savoir plus, reportez-vous à la section Compétences : informations et modifications d'équilibrage.
4. En créant un Guerrier/Éclaireur/Mage/Prêtre, vous recevez désormais des compétences d'attaque supplémentaires.





## PATCH NOTES

- Celles-ci sont enregistrées dans la case après la création du personnage.

Classe	Compétence
Guerrier	Coup énergétique I
Éclaireur	Attaque surprise I
Mage	Érosion I
Prêtre	Frappe bénie I

5. L'effet de chuchotement apaisant I, II et III (Rôdeur) peut désormais être levé.
6. Les fautes de frappe du message système qui s'affichait en utilisant Érosion I à V ont été corrigées.
7. Les informations sur la compétence Ailes renforcées I ont été corrigées.
8. Les compétences que vous ne pouviez pas utiliser en plein vol peuvent désormais être utilisées.
9. Erreur corrigée : en utilisant la compétence de Pugiliste Posture d'acier I, la parade ne s'activait pas.
10. Erreur corrigée : quand une cible dotée de l'effet Déflagration aveuglante I lançait une attaque standard avec le grimoire, le coup comptait comme une attaque physique.
11. Erreur corrigée : les compétences conditionnelles ne s'activaient pas en cas de parade des attaques magiques.
12. Erreur corrigée : quand la compétence passive Générosité était activée, la consommation de PM augmentait.
13. Erreur corrigée : les effets de Flèche empoisonnée et Piège empoisonné (Rôdeur) se chevauchaient.
14. Erreur corrigée : les symboles des débuffs Piège empoisonné III et Piège empoisonné IV étaient identiques.
15. Erreur corrigée : les personnages ne pouvaient pas utiliser de compétences en tombant.

### Livre des légendes

1. Des tableaux du Cosmos des Dokkaebis ont été ajoutés.
2. La complétion du tableau de Lumiel a été simplifiée.
  - La probabilité d'identification des fragments notoires inconnus d'un tableau de Lumiel a été modifiée.



## PATCH NOTES

- La liste de ventes du Shugo aventurier contient désormais la caisse de tableaux de Lumiel.
  - Les classes éthérées d'Inggison/Gelkmaros laissent désormais tomber 2x fragment majeur inconnu d'un tableau de Lumiel au lieu d'un.
  - Les cibles au sol d'Inggison/Gelkmaros laissent désormais tomber 4x fragment inférieur inconnu d'un tableau de Lumiel au lieu de 3.
  - À proximité de la 5e garnison de Laphsaran, vous empochez désormais 7x poussière inférieure d'un tableau de Lumiel au lieu de 5.
  - Les classes éthérées de Laphsaran laissent désormais tomber 2x fragment majeur inconnu d'un tableau de Lumiel au lieu de 3.
  - Les gardiens de la 5e garnison de Laphsaran laissent désormais tomber 3x fragment majeur inconnu d'un tableau de Lumiel au lieu de 2.
  - Quand vous utilisez la caisse de tableau de Lumiel, vous obtenez respectivement 2 fragments de tableau inconnus normaux et majeurs au lieu d'un de chaque.
3. Erreur corrigée : La liste de « tableaux antiques » ne s'affichait pas correctement dans le Livre des légendes.

### Pass Daeva

1. Un cube premium du pass Daeva a été ajouté.
  - Vous pouvez l'utiliser quand la récompense premium du pass standard est déverrouillée.
  - Vous avez jusqu'à la fin de la saison pour l'utiliser en déverrouillant la récompense premium. Après ça, vous ne pouvez pas l'entreposer ou l'utiliser.
  - Les objets du cube premium désactivé peuvent être déplacés dans l'inventaire standard. De plus, vous pouvez les enregistrer auprès du négociant et dans la salle des ventes globale, ou encore dans Moreth et la penderie.





# PATCH NOTES

## Look AION

1. Erreur corrigée : l'aperçu des ailes ne fonctionnait pas dans la penderie.

## Interface Utilisateur

1. La convivialité de l'interface utilisateur a été améliorée pour que les objets et probabilité des lots et autres contenus soient plus faciles à identifier.
  - Faites un [Ctrl+Clic droit] sur l'icône pour afficher directement le contenu et la probabilité d'un lot.

Objet principal et composants du lot	Probabilité des différents composants
<p><b>Coffre d'enchantement niv. 91 à 105</b></p> <p>Type Lot d'objet (type : probabilité) Invendable; Impossible de stocker dans l'entrepôt de Légion; Inscription impossible</p> <p>Vous y trouverez des pierres d'enchantement de niveau 91 à 105. Doublecliquez dessus pour l'ouvrir et obtenir un objet aléatoire.</p> <p>Composants principaux</p> <p> Pierre d'enchantement niveau 91</p> <p>Ctrl + clic sur le symbole : détails sur les composants</p>	

- Utilisez le raccourci [Ctrl+clic droit] sur les matériaux de fabrication pour consulter les résultats de l'assemblage.
- Pour consulter les probabilités d'obtention des différents objets disponibles, utilisez la fontaine aux pièces de Terminon/Primum.
- Utilisez le raccourci [Ctrl+Clic droit] sur un œuf de familier pour afficher les probabilités de produits de familier.
- En survolant votre objet avec la souris dans la fenêtre d'enchantement, vous pouvez consulter l'infobulle « Objet en cas d'enchantement réussi ».





## PATCH NOTES

- Utilisez le raccourci [Ctrl+Clic droit] sur les teintures de luxe pour consulter les attributs et probabilités de chaque teinture de luxe.
  - En indiquant l'apparence à teindre et votre teinture de luxe dans [Look AION -> Penderie -> Teindre l'apparence], un bouton s'active et vous permet d'afficher les attributs et probabilité pour chaque teinture de luxe.
  - Utilisez le raccourci [Ctrl+Clic droit] sur un tableau du [Livre des légendes] pour afficher vos chances d'identification, de démantèlement et d'assemblage.
  - Quand vous fabriquez un objet, vous pouvez afficher les chances de réussite de la fabrication.
2. Un système de mouvements exclusifs est ajouté.
    - Seule l'apparence de certaines tenues permet d'utiliser le mouvement exclusif.
  3. L'animation d'arrière-plan de la sélection de serveur a été modifiée.
  4. L'image d'éclaboussure qui s'affiche après le lancement du jeu a été modifiée.
  5. Une nouvelle image s'affiche en quittant le jeu.
  6. Des informations sur la page de Stigma utilisée ont été ajoutées à l'infobulle des Stigmas.
  7. L'infobulle des Stigmas ayant des conditions à remplir indique désormais des informations sur la progression des conditions en fonction de la page de Stigma.
  8. Les attaques PvP ne pouvant pas être utilisées en combattant à deux mains sont grisées dans l'infobulle des armes.
  9. L'attaque PvP s'affiche désormais avec l'effet de divinité dans l'infobulle d'arme.
  10. L'apparence de la carte du monde a été renouvelée.
  11. L'infobulle des buffs indique désormais jusqu'à 32 buffs.
    - La fenêtre d'informations sur les débuffs a été déplacée.
  12. Le texte indicatif qui s'affiche en franchissant le nombre maximal de personnages créés a été corrigé.
  13. Trois nouvelles préconfigurations ont été ajoutées pour les personnages féminins.
  14. Quand un personnage est créé, un bouton d'alternance entre vol/atterrissage est enregistré dans une case.
  15. Vous pouvez désormais afficher jusqu'à 30 buffs sur la cible sélectionnée.
  16. Les infobulles des buffs d'avantage d'évènement ont été étoffées.
  17. Nous avons supprimé le brouillard sur la carte des régions principales d'Élysée, Asmodae et Balauréa.
  18. Tous les rangs des factions adverses s'affichent désormais dans chaque région.
  19. Les explications du menu Enchantement garanti ont été étoffées.



## PATCH NOTES

20. Quand un personnage est créé, le bouton d'alternance pour vol/atterrissage est converti en raccourci avec Alt+1.
21. Erreur corrigée : quand le stockage dans la salle des ventes globale n'est pas possible et que vous survolez les couts d'enregistrement avec la souris, l'infobulle indiquait les frais pour le niveau 1.
22. Erreur corrigée : en échangeant des objets auprès du PNJ des récompenses, le nombre d'objets à troquer ne s'affichait pas correctement.
23. Erreur corrigée : en fermant la fenêtre [Préparation à l'entrée] pour les instances interserveurs, il n'était pas possible de la réouvrir sans difficultés via le symbole affiché.
24. Erreur corrigée : la probabilité de 'Afficher le résultat d'assemblage' s'affiche désormais correctement.
25. Erreur corrigée : les effets visuels des compétences de certains boss s'affichent à nouveau correctement avec toutes les options.
26. Erreur corrigée : en basculant de la fenêtre de sélection du serveur à celle de sélection du personnage, la première ne se fermait pas complètement.
27. Erreur corrigée : il n'était pas possible d'afficher le contenu des lots dans le menu de récompense de quête et de sondage.
28. Erreur corrigée : dans certaines résolutions, le message système ne s'affichait pas au milieu de l'écran,
29. Erreur corrigée : dans certains formats, le message système ne s'affichait pas correctement.
30. Erreur corrigée : suite à la refonte du HUD, la première et la deuxième barre d'actions étendue ne s'affichaient pas en haut de la barre d'actions étendue.
31. Erreur corrigée : un message système erroné s'affichait en cas de résistance face à une compétence magique.
32. Erreur corrigée : les couleurs de la base nord et sud de Laphsaran étaient inversées.
33. Erreur corrigée : en inscrivant dans la penderie des objets en vue de modifier leur apparence, la teinture premium ne s'affichait pas dans l'aperçu.
34. Erreur corrigée : il n'était pas possible d'utiliser la fonction de défilement du cube de quête.
35. Erreur corrigée : en cas de fermeture de la fenêtre d'inventaire, la fenêtre du cube de quête restait ouverte.



# PATCH NOTES

## Divers

1. Le cout d'enregistrement des obélisques a été modifié.
2. Le Vestibule d'Undirborg, à Inggison, a été rebaptisé Vestibule d'Undirborg abandonné.
3. Le Vestibule du Temple de Subterranea à Gelkmaros a été rebaptisé Vestibule abandonné du Temple de Subterranea.
4. Erreur corrigée : en achetant des objets au moyen de PA, un message de perte de rang s'affichait par erreur.
5. En basculant du serveur principal au serveur du champ de bataille, l'historique de tchat est désormais maintenu.
6. Le symbole des compétences de ruée d'attaque ne s'affiche plus en cas d'escorte rapide sans avoir appris la compétence de ruée d'attaque.
7. Erreur corrigée : des remarques s'affichaient parfois quand l'entrepôt de la légion comportait des objets.
8. Erreur corrigée : dans certaines résolutions d'écran, les illustrations « Charger » et « Quitter le jeu » ainsi que l'arrière-plan de l'écran des collaborateurs ne s'affichaient pas correctement.
9. Erreur corrigée : l'animation de certaines armes ne s'affichait pas correctement pendant les cinématiques.
10. Erreur corrigée : En mode Pseudo plein écran, la taille de la jauge d'EXP était erronée.
11. Erreur corrigée : les courants aériens étaient parfois difficiles à discerner dans certains environnements graphiques.
  - Ceci demande de paramétrer une meilleure qualité des graphismes.

## Paramètres

1. Les onglets non utilisés de [Attribution des touches -> Ouverture/fermeture de fenêtre] ont été supprimés.
2. Erreur corrigée : en mode graphique standard, l'écran clignotait parfois en rejoignant Laphsaran.





## PATCH NOTES

### Spécificités de Classic Europe

1. L'instance d'évènement « Tour des illusions » reste active.
2. Arène : les appariements d'arène vous octroient des des PA.
3. Les objets suivants ont été ajoutés au butin du boss final du Cosmos des Dokkaebis :

Instance	Boss	Objet	Quantité
Cosmos des Dokkaebis	Gangcheol (normal)	Lot de pierres de mana exceptionnelles	1
		Flux majeurs spéciaux (qualité : de normal à unique)	1
	Gangcheol (difficile)	Lot de pierres de mana considérables	1
		Flux majeurs spéciaux (qualité : de normal à unique)	1

4. Vous avez une certaine probabilité d'obtenir l'objet « Coffre d'enchantement niv. 91 à 105 » auprès de Gangcheol dans le Cosmos des Dokkaebis.
5. 2x [évènement] sac de pierres de mana rares (niveau 60) ont été ajoutés aux récompenses des quêtes suivantes à Laphsaran :

Faction	Titre de quête
Élyséens	[Hebdo] [1re garnison] Sabotage de la récolte du drana
	[Hebdo] [1re garnison] Détruire la Forteresse occupée de la légion de Tiamat
	[Hebdo] [2e garnison] Sabotage de la culture du drana
	[Hebdo] [2e garnison] Drakans dans la forteresse
Asmodiens	[Hebdo] [1re garnison] Sabotage du projet de récolte
	[Hebdo] [1re garnison] Conquérir la Forteresse occupée de la légion de Tiamat
	[Hebdo] [2e garnison] Sabotage du projet de culture
	[Hebdo] [2e garnison] Supprimer les drakans dans la forteresse

4. Les PV de certains monstres et objets de la forteresse d'Apheta Beluslan ont été réduits.
5. Ajout d'une nouvelle saison pour le pass débutant
6. Ajout d'une nouvelle saison pour le pass progression



## PATCH NOTES

### Compétences : informations et modifications d'équilibrage

#### 1. Ajustement d'équilibrage des compétences du Gladiateur

Le Gladiateur est déjà très puissant en PvP et nous nous sommes donc ici avant tout concentrés sur sa convivialité.

Jusqu'à présent, la **compétence d'enchaînement Frappe imprudente** avait une certaine probabilité de s'activer et **elle est désormais assurée de s'activer sans restriction**. Cela entraîne certes des dégâts plus élevés en PvE, mais la cadence réduite de la compétence la rend peu intéressante dans les combats PvE où vous devez constamment rester en mouvement. Cela nous permettait de minimiser l'impact en PvP tout en justifiant ce changement.

Compétence	Avant	Maintenant
Frappe imprudente	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Rupture -> Frappe imprudente (s'active selon une certaine probabilité)	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Rupture -> Frappe imprudente ( <b>activation garantie</b> )

En supplément, la compétence **Frappe finale** qui pouvait uniquement être utilisée en cas de trébuchement/prise d'éther **est modifiée de manière à pouvoir l'activer sans restriction**. Cela vise à permettre d'utiliser plus facilement la compétence, y compris dans les situations où ces états spéciaux sont difficiles à infliger (par exemple, en affrontant des boss difficiles).

Compétence	Avant	Maintenant
Frappe finale	Cette compétence inflige des dégâts physiques à une cible ayant trébuché ou liée par une prise d'éther.	Cette compétence inflige des dégâts physiques <del>à une cible ayant trébuché ou liée par une prise d'éther</del> ( <b>condition supprimée</b> ).

#### 2. Ajustement d'équilibrage des compétences du Templier

**Afin d'améliorer la convivialité**, la **condition d'activation a été modifiée** chez le Templier, à l'image de celle de l'Aède.

Représailles au bouclier peut désormais **être utilisée sans blocage réussi**. **Bouclier courageux** peut également être **activé en cas de résistance magique** et les



## PATCH NOTES

compétences qui ne pouvaient être utilisées que contre les adversaires magiques peuvent désormais également s'appliquer aux adversaires physiques.

Compétence	Avant	Maintenant
Représailles au bouclier (Réservé aux Élyséens)	Vous infligez des dégâts physiques après un blocage réussi.	Vous infligez des dégâts physiques après <del>un blocage réussi</del> <b>(condition supprimée)</b> .
Bouclier courageux	Après un blocage réussi, l'attaque physique augmente de 20 %, les critiques physiques de 100 et la précision de 200 pendant 10 secondes.  Temps de rechargement : 5 s	Après un blocage réussi ou une <b>résistance magique (condition supplémentaire)</b> , l'attaque physique augmente de 20 %, les critiques physiques de 100 et la précision de 200 pendant 10 secondes.  Temps de rechargement : 5 s

Par ailleurs, les compétences suivantes sont ajustées :

Compétence	Avant	Maintenant
Armure éthérée	Votre résistance magique augmente de 800 pendant 30 secondes.	Votre résistance magique augmente de 800 pendant 30 secondes et <b>la résistance magique de vos coéquipiers augmente de 200</b> .
Prière de ténacité	Vous récupérez des PV.	Vous <b>et vos coéquipiers dans un rayon de 25 m</b> récupérez des PV.
Raillerie menaçante	Vous provoquez une cible dans un rayon de 15 m et augmentez son hostilité à votre égard. Sa vitesse d'attaque diminue temporairement.	Vous provoquez une cible dans un rayon de 15 m et augmentez son hostilité à votre égard. Sa vitesse d'attaque diminue temporairement. <b>La probabilité de touche augmente et le temps de rechargement de Captivité, Captivité concentrée et Chaines d'illusion diminue de 30 %.</b>





## PATCH NOTES

### 3. Ajustement d'équilibrage des compétences de l'Assassin

Compétence	Avant	Maintenant
Vœu de précision	Votre précision et votre précision magique augmentent de 500 pendant 30 secondes.	Votre précision et votre précision magique augmentent de 500 pendant 30 secondes. <b>La précision et la précision magique de vos coéquipiers augmentent de 200.</b>
Lancer de couteau	Vous infligez des dégâts physiques à une cible dans un rayon de 20 m puis l'étourdissez pendant 2 secondes et levez ses effets de protection.	Vous infligez des dégâts physiques à une cible dans un rayon de 20 m <b>ainsi que 3 adversaires maximum dans un rayon de 2 m puis les étourdissez pendant 2 s et levez leurs effets de protection.</b>
Éclat de rapidité	Vous vous déplacez instantanément 10 m vers l'avant. Tous les effets entraînant l'immobilisation et le ralentissement de la vitesse de déplacement sont dissipés.	Vous vous déplacez instantanément 10 m vers l'avant. Tous les effets entraînant l'immobilisation et le ralentissement de la vitesse de déplacement sont dissipés. <b>Vous passez en mode furtif pendant 2 secondes.</b>
Frappe des ténèbres, Frappe divine, Poignard de Triniel, Poignard de Vaizel	-	<b>Les dégâts physiques augmentent de 50 %.</b>

### 4. Ajustement d'équilibrage des compétences du Rôdeur

Chez le Rôdeur aussi, la compétence d'enchaînement **Flèche empoisonnée**, qui pouvait être utilisée après **Tir d'élite**, est devenue une compétence autonome pour une meilleure convivialité. Pour remédier au problème récurrent du manque de PM du Rôdeur en PvE, la **régénération de PM d'Astuce acérée est doublée**.



## PATCH NOTES

Compétence	Avant	Maintenant
Flèche empoisonnée	Cette compétence inflige des dégâts physiques à l'ennemi, et l'empoisonne et le réduit au silence pendant 12 secondes. Tir d'élite -> Flèche empoisonnée (compétence d'enchaînement)	Cette compétence inflige des dégâts physiques à l'ennemi, et l'empoisonne et le réduit au silence pendant 12 secondes. <del>Tir d'élite -&gt; Flèche empoisonnée (compétence d'enchaînement)</del>
Astuce acérée	Pendant 1 minute 30, chaque attaque vous restitue 60 PM.	Pendant 1 minute 30, chaque attaque vous restitue <b>120</b> PM.

Par ailleurs, la compétence active **Flèches aiguisées** que vous deviez activer et désactiver vous-même a été convertie en **compétence activée en permanence**.  
**Son utilisation était restreinte** étant donné qu'il s'agissait d'une compétence de Stigma qu'il fallait installer à nouveau via la page de Stigma ou **l'activer manuellement suite à la résurrection**. Elle s'active désormais directement quand vous vous en équipez, pour une meilleure convivialité.

Compétence	Avant	Maintenant
Flèches aiguisées	L'attaque physique de l'arc augmente de 10 %. Compétence active	L'attaque physique de l'arc augmente de 10 %. <b>Compétence passive</b>

Les compétences suivantes ont également été ajustées

Compétence	Avant	Maintenant
Souffle de la Nature	Pendant 5 minutes, votre régénération de PV et les soins de mana augmentent. Vos PV maximums augmentent de 2 000.	Pendant 5 minutes, votre régénération de PV et les soins de mana augmentent. Vos PV maximums augmentent de 2 000 <b>et les PV maximums de vos coéquipiers de 1 000</b> .
Chuchotement apaisant	La fureur d'une cible dans un rayon de 25 m diminue. Pendant 30 secondes, votre résistance à l'étourdissement, à la projection, au trébuchement, au tournoiement et à la prise d'éther augmente.	La fureur d'une cible dans un rayon de 25 m diminue. Pendant 30 secondes, votre résistance à l'étourdissement, à la projection, au trébuchement, au tournoiement et à la prise d'éther <b>ainsi que celle des</b>



## PATCH NOTES

		<b>coéquipiers proches,</b> augmente.
Narco-piège	Ceci pose un piège à distance près de vous. Le piège endort un ennemi qui s'en approche.	Ceci pose un piège à distance près de vous. Le piège endort <b>jusqu'à 4 cibles qui s'en approchent.</b>

### 5. Ajustement d'équilibrage des compétences du Sorcier

Les compétences du Sorcier suivantes ont été ajustées.

Compétence	Avant	Maintenant
Peau de pierre	Vous créez un bouclier de protection capable d'absorber des dégâts pendant 5 minutes. Les attaques de la faction adverse vous infligent 40 % de dégâts en moins.	Vous créez un bouclier de protection capable d'absorber des dégâts pendant 5 minutes. Les attaques de la faction adverse vous infligent <b>50 %</b> de dégâts en moins.

### 6. Ajustement d'équilibrage des compétences du Spiritualiste

Les compétences de Spiritualiste suivantes ont été ajustées.

Compétence	Avant	Maintenant
Étouffement du vide	Cette compétence inflige des dégâts de vent magiques à une cible.	Vous infligez des dégâts magiques de vent à une cible <b>ainsi qu'à 3 autres cibles dans un rayon de 3 m autour de la cible.</b>
Ténèbres cinglantes	Pendant 30 secondes, les PM et PV maximums d'une cible dans un rayon de 25 m diminuent de 2 200, son amélioration des soins de 700 et la régénération de points de mana est entravée. Ceci ne peut pas être levé.	Pendant 30 secondes, les PM et PV maximums d'une cible dans un rayon de 25 m <b>et de 3 adversaires supplémentaires dans un rayon de 3 m autour de la cible</b> diminuent de 2 200, leur amélioration des soins de 700 et la régénération de points de mana est entravée. Ceci ne peut pas être levé.





## PATCH NOTES

Peau de pierre	Vous créez un bouclier de protection capable d'absorber des dégâts pendant 5 minutes. Les attaques de la faction adverse vous infligent 40 % de dégâts en moins.	Vous créez un bouclier de protection capable d'absorber des dégâts pendant 5 minutes. Les attaques de la faction adverse vous infligent <b>50 %</b> de dégâts en moins.
----------------	--	---

### 7. Ajustement d'équilibrage des compétences du Clerc

Le premier ajustement de compétence du Clerc concerne **l'augmentation des dégâts PvE de la compétence de Stigma Prière destructrice**.

Cela devrait renforcer vos performances de causeur de dégâts et dans les instances solos. Nous estimons que vos dégâts en PvE devraient ainsi augmenter d'environ 20 %.

Compétence	Avant	Maintenant
Prière destructrice	Pendant 20 secondes, la précision magique et le renforcement magique augmentent de 200, vos critiques magiques de 50 et le temps d'incantation de toutes les compétences magiques diminue de 10 %.	Pendant 20 secondes, la précision magique et le renforcement magique augmentent de 200, vos critiques magiques de 50 et le temps d'incantation de toutes les compétences magiques diminue de 10 %. <b>Par ailleurs, les dégâts augmentent de 20 % quand vous attaquez un PNJ.</b>

Nous nous sommes ensuite penchés sur la compétence **Générosité**.

**L'augmentation de la consommation de PM** en cas d'activation de compétence a été **supprimée**. Par ailleurs, cette compétence a été **convertie en compétence passive**.

Cela favorise la **convivialité de la compétence**.

Compétence	Avant	Maintenant
Générosité	L'amélioration des soins augmente de 250 et la consommation de PM de 8 %. Compétence active	L'amélioration des soins augmente de 250 <del>et la consommation de PM de 8 %</del> . <b>Compétence passive</b>

Par ailleurs, la compétence **Main de régénération** ne peut plus être levée par l'effet de suppression du renforcement magique pour éviter que le soigneur soit neutralisé pendant le combat.



## PATCH NOTES

Pour finir, le temps d'incantation de **Grâce du seigneur empyréen** passe de **12 secondes à 30 secondes pour éviter les déficiences de PM.**

Compétence	Avant	Maintenant
Main de régénération	Pendant 30 secondes, les effets des compétences de soin augmentent de 50 % et le temps d'incantation des compétences de soin diminue de 50 % un certain nombre de fois.	Pendant 30 secondes, les effets des compétences de soin augmentent de 50 % et le temps d'incantation des compétences de soin diminue de 50 % un certain nombre de fois. <b>(Cet effet ne peut pas être supprimé.)</b>
Grâce du Seigneur Empyréen	Vous pouvez utiliser la compétence pendant 12 secondes sans consommer de PM.	Vous pouvez utiliser la compétence pendant <b>30</b> secondes sans consommer de PM.

### 8. Ajustement d'équilibrage des compétences de l'Aède

En tout, 4 compétences de l'Aède sont ajustées.

En raison des spécificités de l'Aède, cette classe est souvent considérée comme un **soigneur d'appoint**.

En conséquence, l'**amélioration des soins de la compétence d'énergie divine Protection de Yustiel/de Marchutan augmente de 300 points.**

Compétence	Avant	Maintenant
Protection de Yustiel/ Protection de Marchutan	Pendant 30 secondes, votre attaque physique est doublée.	Pendant 30 secondes, votre attaque physique est doublée <b>et l'amélioration des soins augmente de 300.</b>

Par ailleurs, la compétence **Swing jaillissant**, qui pouvait uniquement être utilisée en cas de parade réussie, peut désormais **être déclenchée sans remplir cette condition.**

L'Aède a le choix entre 3 compétences après une parade réussie. Nous avons l'impression que cela désarmait les nouveaux joueurs et les joueurs de retour et nous avons donc décidé d'y remédier.



## PATCH NOTES

Compétence	Avant	Maintenant
Swing jaillissant	Vous infligez des dégâts physiques à la cible après une parade réussie.	Vous infligez des dégâts physiques à la cible <b>après une parade réussie (condition supprimée)</b> .

Comme évoquée, en plus de la compétence Swing jaillissant, l'Aède peut utiliser **Riposte et Renforcement corporel/Défense confiante** après une parade réussie. Les deux dernières compétences ne sont plus uniquement proposées après une parade réussie, mais également **en cas de résistance magique**.

Cela permet d'améliorer la convivialité de la compétence étant donné que les ensembles de résistance magique sont de plus en plus prisés. Nous espérons vous donner ainsi la possibilité de mieux contrer les adversaires magiques.

Compétence	Avant	Maintenant
Frappe de parade	Après une parade réussie, vous infligez des dégâts physiques à la cible et l'étourdissez brièvement.	Après une parade réussie ou une <b>résistance magique (condition ajoutée)</b> , vous infligez des dégâts physiques à la cible et l'étourdissez brièvement.
Renforcement corporel (Défense confiante)	Après une parade réussie, votre défense physique augmente de 500 et toutes vos défenses élémentaires de 100 pendant 15 secondes.	Après une parade réussie ou une <b>résistance magique (condition ajoutée)</b> , votre défense physique augmente de 500 et toutes vos défenses élémentaires de 100 pendant 15 secondes.

### 9. Ajustement de l'équilibrage des compétences du Revenant

Le Revenant aussi avait beaucoup de conditions d'activation liées aux parades réussies. Nous tenions donc à ajuster la difficulté d'utilisation.

Nous avons donc converti **Charge électrique et Courant amplifié en compétences qui s'activent sans parade réussie préalable**.

Compétence	Avant	Maintenant
Charge électrique	Vous rechargez votre flux ionique à 60 après une parade réussie.	Vous rechargez votre flux ionique à 60 après <del>une parade réussie</del> <b>(condition supprimée)</b> .





## PATCH NOTES

Courant amplifié	Suite à une parade réussie, votre attaque physique augmente de 15 % et votre précision magique de 200 pendant 20 secondes.	Suite à une parade réussie <b>(condition supprimée)</b> , votre attaque physique augmente de 15 % et votre précision magique de 200 pendant 20 secondes.
------------------	--	--

### 10. Ajustement d'équilibrage des compétences de Stigma

Jusqu'à présent, nous nous sommes penchés sur les compétences spécifiques qui impactaient la teneur des combats entre les classes ou étaient moins utilisées au combat, afin d'accentuer leur convivialité.

Puisque le changement de compétences isolées n'apporte pas de changement fondamental, nous avons songé à une possibilité d'utiliser les compétences de manière plus ciblée. Nous avons donc préparé un changement des Stigmas à même de vous permettre de développer de nouvelles stratégies.

Comme vous le savez déjà, chaque branche de Stigma nécessite d'installer d'abord une Stigma normale avant de pouvoir placer une Stigma majeure (rare ou héroïque). Cette condition était assez restrictive et nous avons donc ajouté un nouvel objet et supprimé **la condition de sertissage pour la branche de Stigma**.

Les **Méta-Stigmas** n'ont pas de condition à remplir et vous n'avez pas besoin de serti des Stigmas normales pour pouvoir vous en équiper.

Nous espérons que l'introduction des Méta-Stigmas vous permettra de sélectionner des Stigmas mieux adaptées aux différentes situations et de pouvoir les utiliser de manière plus ciblée au combat.

Stigma majeure (auparavant)	Méta-Stigma majeure
Une Stigma préalable est requise pour pouvoir la serti.	Il n'est pas nécessaire d'avoir serti une Stigma préalable pour la serti.  Les attributs sont les mêmes que pour les Stigmas majeures existantes.



## PATCH NOTES

<b>Bénédiction du vent V/V</b> Qualité Abysses Type Pierres de Stigma Impossible à échanger;Invendable;Impossible à stocker dans l'entrepôt du compte;Impossible de stocker dans l'entrepôt de Légion;Échange global exclu <b>Disponible pour Aède de niveau 59 ou supérieur</b>  Prérequis Parole de lien Swing jaillissant Toutes les compétences pour la page 1 sont remplies. Toutes les compétences pour la page 2 sont remplies.	<b>[Méta-Stigma] Bénédiction du vent I</b> Qualité Abysses Type Pierres de Stigma Impossible à échanger;Invendable;Impossible à stocker dans l'entrepôt du compte;Impossible de stocker dans l'entrepôt de Légion;Échange global exclu <b>Disponible pour Aède de niveau 60 ou supérieur</b>
--	--

Des Méta-Stigmas correspondant à toutes les Stigmas abyssales rares et héroïques de chaque classe ont été ajoutées. Le Pugiliste reçoit 4 Méta-Stigmas et les autres classes 6 chacune.

### [Méta-Stigmas de classe]

Classe	Compétence	
Gladiateur	Coupure précise I	Rage de l'ombre I
	Coupe-tendon I	Riposte technique I
	Frappe brusque I	Frappe tourbillonnante I
Templier	Prière de ténacité I	Prière victorieuse I
	Raillerie menaçante I	Destruction mentale I
	Fracas magique I	Vague du châiment I
Assassin	Cicatrice bestiale I	Entaille vive I
	Salve explosive I	Application de poudre explosive I
	Coupure foudroyante I	Amplification des sens I
Rôdeur	Flèche rafale I	Mistral frénétique I
	Piège embrasé I	Flèche d'explosion I
	Résolution de chasseur I	Flèches aiguisées I
Sorcier	Tempête illusoire I	Illusion I
	Protection élémentaire I	Invocation : rochers I
	Supplication de concentration I	Éclair des arcanes I
Spiritualiste	Invocation : Serviteur du cyclone I	Esprit fortifiant : armure enchantée I
	Esprit de guérison I	Menotte de léthargie I
	Renversement magique I	Toucher de stupeur I
Clerc	Splendeur de renaissance I	Vide-mémoire I



## PATCH NOTES

Aède	Invocation : énergie de soins I	Chaine de souffrance I
	Toucher de réincarnation I	Détonation affaiblissante I
	Récupération magique I	Bénédiction rocheuse I
	Salve de guérison I	Restauration d'endurance I
Revenant	Bénédiction du vent I	Frappe déstabilisante I
	Entaille électrisée I	Éclair de guérison I
	Coup de foudre I	Mode éco I
	Frappe électrisée I	Fission éclair I
Pugiliste	Contrattaque mortelle I	Éclair de combattivité I
	Déroutée I	Ultrarapide I

La quête vous permet de sélectionner une fois une Méta-Stigma gratuite, après quoi vous pouvez les acheter avec des PA, à l'instar des Stigmas abyssales existantes.

La mise à jour des Méta-Stigmas entraîne l'ajustement de certaines compétences de Stigma.

### [Gladiateurs/Templiers]

Le temps d'incantation a été supprimé pour certaines compétences de Stigma du Gladiateur et du Templier qui étaient rarement utilisées en raison de leur temps d'incantation prolongé. En contrepartie, les dégâts des coups ont été légèrement réduits pour prévenir un impact trop important de l'ajustement.

Classe	Compétence	Avant	Maintenant
Gladiateur	Coupure précise	Vous avez une forte probabilité d'infliger des dégâts physiques à une cible. Temps d'incantation : 1,7 secondes	Vous avez une forte probabilité d'infliger des dégâts physiques à une cible. <b>Incantation instantanée</b>
	Coup destructeur énergétique	Vous infligez des dégâts physiques à jusqu'à 6 adversaires dans un rayon de 7 m. L'attaque a une forte probabilité de faire mouche.	Vous infligez des dégâts physiques à jusqu'à 6 adversaires dans un rayon de 7 m. L'attaque a une forte probabilité de faire mouche.





## PATCH NOTES

		Par ailleurs, elle a une certaine probabilité de les faire trébucher. Temps d'incantation : 2 s	Par ailleurs, elle a une certaine probabilité de les faire trébucher. <b>Incantation instantanée</b>
	Frappe infaillible	Vous avez une forte probabilité d'infliger des dégâts physiques à une cible. Temps d'incantation : 2,1 secondes	Vous avez une forte probabilité d'infliger des dégâts physiques à une cible. <b>Incantation instantanée</b>
Templier	Bouclier hurlant	Vous avez une forte probabilité d'infliger des dégâts physiques à une cible et de la faire trébucher.  Temps d'incantation : 2 s	Vous avez une forte probabilité d'infliger des dégâts physiques à une cible et de la faire trébucher.  <b>Incantation instantanée</b>

### [Assassin/Rôdeur]

La compétence d'Assassin « Contrat d'anéantissement » bénéficiait d'une surface d'attaque accrue uniquement en plein vol. Suite à l'amélioration, vous pouvez également l'utiliser au sol. La compétence de Rôdeur « Flèche du tourment » inflige désormais des dégâts physiques accrus en faisant mouche, pour augmenter son impact de Stigma unique.

Classe	Compétence	Avant	Maintenant
Assassin	Salve explosive	Vous infligez des dégâts de feu magiques à une cible dans un rayon de 11 m et l'étourdissez.  Temps d'incantation : 1,2 secondes	Vous infligez des dégâts de feu magiques à une cible dans un rayon de 11 m et l'étourdissez.  <b>Incantation instantanée</b>



## PATCH NOTES

	Transformation : Contrat d'anéantissement	Votre précision magique, vos PV maximums et votre vitesse d'attaque augmentent et les PM se régénèrent rapidement.  Enfin, votre portée augmente de 2 m tant que vous volez.	Votre précision magique, vos PV maximums et votre vitesse d'attaque augmentent et les PM se régénèrent rapidement.  Enfin, votre portée augmente de 2 m <b>tant que vous volez.</b>
Rôdeur	Flèche du tourment	Vous infligez des dégâts physiques à la cible et, quand un joueur l'attaque, elle subit des dégâts supplémentaires pendant 12 secondes. (Défense PvP : environ -15 %)	Vous infligez des dégâts physiques à la cible et, quand un joueur l'attaque, elle subit des dégâts supplémentaires pendant 12 secondes. (Défense PvP : environ <b>-30 %</b> )

### [Sorcier/Spiritualiste]

La consommation de PM de la compétence de Sorcier « Invocation de météorite » a été réduite. Pour favoriser l'utilisation de la compétence de Spiritualiste « Force vitale », les dégâts magiques ont été légèrement rehaussés, car cela accroît l'effet de survie.

Classe	Compétence	Avant	Maintenant
Sorcier	Invocation de météorite	Vous infligez des dégâts de terre magiques aux adversaires dans un rayon de 10 m et avez une certaine probabilité de les repousser.  Cout en PM : 480	Vous infligez des dégâts de terre magiques aux adversaires dans un rayon de 10 m et avez une certaine probabilité de les repousser.  Cout en PM : <b>336</b>



## PATCH NOTES

Spiritualiste	Force vitale	Vous infligez des dégâts de feu magiques à une cible et absorbez 75 % des dégâts infligés sous forme de PV.	Vous infligez des dégâts de feu magiques à une cible et absorbez <b>100 %</b> des dégâts infligés sous forme de PV.
		Temps d'incantation : 2 s	Temps d'incantation : <b>1 s</b>

### [Clerc/Aède]

La portée de la compétence de Clerc « Blessure purulente » a été rehaussée. Le temps d'incantation de la compétence d'Aède « Salve de guérison » passe de 3 à 2 secondes. Les dégâts de « Frappe engourdissante » ont été rehaussés et son temps de rechargement abaissé pour correspondre à une Stigma unique.

Classe	Compétence	Avant	Maintenant
Clerc	Blessure purulente	Vous infligez 42 points de dégâts d'eau magiques à une cible à une distance maximale de 15 m. Son effet de restauration diminue de 50 % pendant 1 minute.	Vous infligez 42 points de dégâts d'eau magiques à une cible à une distance maximale de <b>25 m</b> . Son effet de restauration diminue de 50 % pendant 1 minute.
		Restitue des PV à la cible. Temps d'incantation : 3 s	Restitue des PV à la cible. Temps d'incantation : <b>2 s</b>
Aède	Frappe engourdissante	Vous infligez des dégâts physiques à la cible, réduisez sa vitesse d'attaque pendant 7 s et la réduisez au silence. Temps de rechargement : 40 s	Vous infligez des dégâts physiques à la cible, réduisez sa vitesse d'attaque pendant 7 s et la réduisez au silence. Temps de rechargement : <b>30 s</b>





## PATCH NOTES

### [Revenant/Pugiliste]

Les conditions permettant d'utiliser la compétence Chute de courant du Revenant augmentent de 2 à 5 pour permettre d'utiliser cette compétence plus souvent dans le jeu en groupe.

La compétence Dérouillée du Pugiliste peut désormais être utilisée plus souvent et le temps de rechargement d'Abondance & Néant a été ajustée pour permettre des dégâts plus importants en portant des coups.

Classe	Compétence	Avant	Maintenant
Revenant	Chute de courant	Une cible repoussée ou liée par la prise d'éther ainsi que jusqu'à 8 adversaires dans un rayon de 7 m subissent des dégâts de vent magiques, sont réduits au silence irréversible pendant 4 secondes et projetés au sol.	<b>Une cible victime d'étourdissement, de projection, de trébuchement, de tournoiement ou de prise d'éther</b> ainsi que jusqu'à 8 adversaires dans un rayon de 7 m subissent des dégâts de vent magiques, sont réduits au silence irréversible pendant 4 secondes et projetés au sol.
Pugiliste	Dérouillée	Temps de rechargement : 1 min et 30 s	Temps de rechargement : <b>40 s</b>
	Abondance & Néant	Vous foncez sur une cible se trouvant à une distance maximale de 15 m et lui infligez des dégâts physiques. Temps de rechargement : 1 min	Vous foncez sur une cible se trouvant à une distance maximale de 15 m et lui infligez des dégâts physiques. Temps de rechargement : <b>40 s</b>