

AION[®]

FREE-TO-PLAY

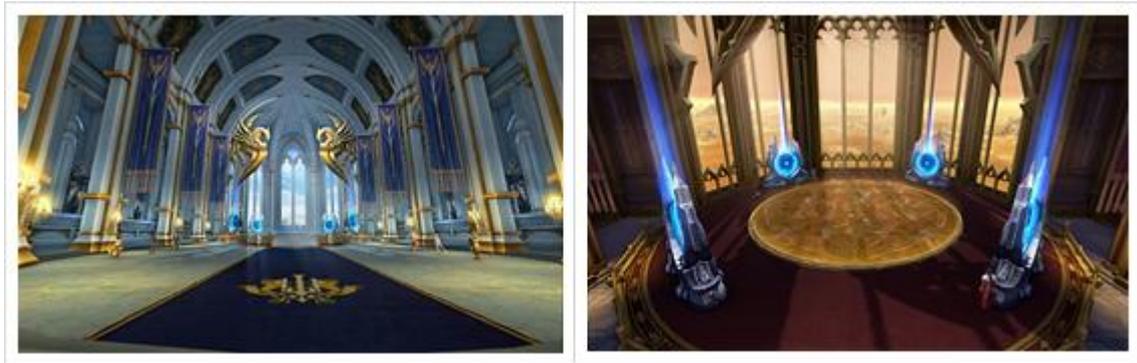
Notes de mise à jour 4.75v



Sommaire

Refuge des troupes	3
Lieu de l'ascension d'Anriksha.....	5
Bataille de forteresse	6
Objets	7
PNJ	16
Quête	20
Interface utilisateur.....	28
Instance	31
Personnages	32
Compétence	32
Environnement	32
Logement.....	32
Familier.....	32

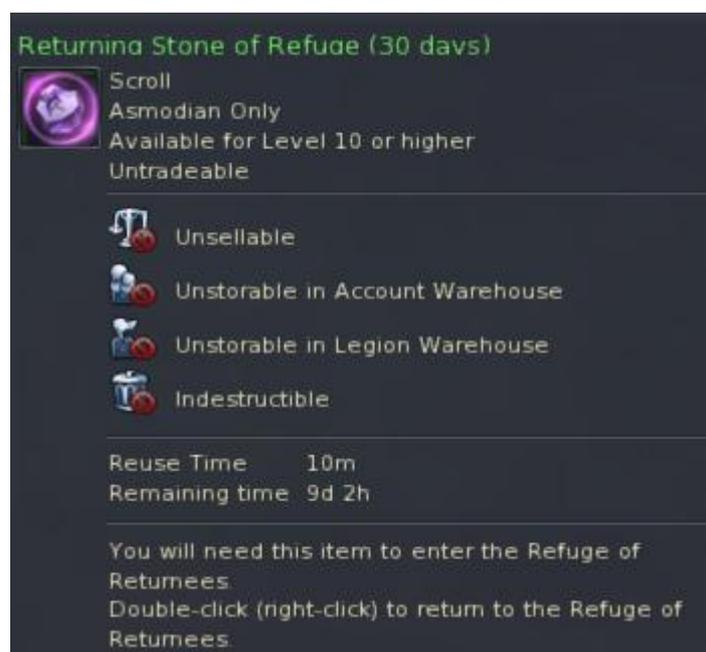
Refuge des troupes



Une nouvelle région a été implémentée dans les capitales pour offrir de l'aide aux Daevas de retour.

Les Seigneurs Kaisinel et Marchutan ordonnent à tous les vénérables Daevas de serrer davantage les rangs face à l'ennemi, afin de protéger leur propre faction. Ils sont d'avis que les Daevas de retour ont particulièrement besoin d'aide pour se retrouver à Atréia. À leur demande, un emplacement distinct, dédié aux Daevas de retour, a donc été érigé dans l'ordalie. Ils y sont accueillis par des chargés de l'accueil et préparés au combat. Ces derniers les envoient dans différentes régions, afin qu'ils contribuent au développement où qu'ils remédient aux difficultés qui se posent sur place.

- Seuls les Daevas de retour peuvent pénétrer le Refuge des troupes.
- Les Daevas de retour sont des personnages en ligne pour la dernière fois il y a au moins 30 jours.
- Pour accéder au Refuge, ils peuvent soit utiliser la Pierre de retour du refuge (30 jours) que le personnage reçoit en se connectant, soit la statue de téléportation de Sanctum et de Pandaemonium, tant que la pierre se trouve dans l'inventaire.



- La statue de téléportation du Refuge des troupes se dresse dans la capitale de chaque faction.



- Au cœur du Refuge des troupes, il existe un espace dans lequel l'Énergie de repos se régénère plus rapidement lorsque le personnage s'y trouve.

Lieu de l'ascension d'Antriksha



L'armée de Beritra a découvert ce lieu en pénétrant la Pangée à travers un portail. Le Commandant Antriksha a détecté une énergie d'Id puissante qui s'était longuement accumulée. Il l'a utilisée à son avantage et commencé l'ascension. Beritra a dépêché des forces armées pour protéger Antriksha et en observation. La stratégie visait à le mettre en sécurité afin de ne pas menacer l'ascension. La faction qui remporte la victoire de la forteresse de la Pangée obtient la possibilité de mener d'autres combats dans le lieu de l'ascension d'Antriksha.

- L'objectif est de conquérir le lieu de l'ascension d'Antriksha et de vaincre le chef dans les temps impartis.

Conditions d'entrée	
Horaires d'entrée	Chaque samedi de 20 h à 21 h
Niveau	Niveau 65
Condition	Partez à la conquête de la forteresse de la Pangée pour décrocher le titre de Conquérant de la Pangée. Les personnages honorés de ce titre peuvent pénétrer le lieu de l'ascension d'Antriksha.
Nombre	100 joueurs par faction qui ont conquis la Pangée (400 au total)
Entrée	Accès via le Corridor d'offensive dans la forteresse de la Pangée occupée

Bataille de forteresse

- La durée de bataille de forteresse de la Pangée a été modifiée.
 - Une fois que la forteresse a bien été conquise/défendue, le personnage reçoit des points d'honneur et le titre de Conquérant de la Pangée.

Faction	Horaire
Forteresse du changement	Chaque samedi 19 - 20 h
Forteresse de fer	
Forteresse de l'éternité	
Forteresse des ruines	

- Les Élyséens et les Asmodiens sont soumis aux mêmes conditions d'accès. Les conditions et les PNJ d'entrée sont les suivants :

PNJ d'entrée	Condition d'entrée	Personnes
Corridor d'offensive (Gouverneur)	Gouverneur	1 pers.
Corridor d'offensive (officiers et supérieurs)	À partir de l'Officier une étoile du serveur en question	49 pers.
Corridor d'offensive (top 100)	Les 100 premiers personnages de la liste au classement par serveur	50 pers.

- Lors de la dernière mise à jour, un nouveau mécanisme a été ajouté à la forteresse d'Anoha, la possession de la forteresse passant aux Balaurs juste avant le prochain combat dès que le nombre maximal des défenses d'affilée est atteint.
 - Ce mécanisme est désormais introduit dans toutes les forteresses.
- Les Balaurs n'entraient pas en la possession de la forteresse d'Anoha lorsqu'elle était occupée par les Élyséens/Asmodiens et que le nombre maximal de conquêtes était atteint. C'est le cas maintenant.
- À l'extérieur de la Forteresse Divine des Abysses, des dispositifs de destruction de porte de fortification ont été mis à la disposition de la faction à l'assaut au niveau de la Porte extérieure de la Forteresse.
 - 2 dispositifs de destruction par porte extérieure (soit 4 au total) ont été ajoutés.
 - Lorsque le dispositif est mis en œuvre, une bombe explose et retire des points de vie à la porte extérieure de la Forteresse.
 - Ce dispositif de destruction n'apparaît que lorsque les Élyséens/Asmodiens assiègent la Forteresse. IL n'apparaît pas lorsque les Balaurs sont en possession de la Forteresse.
 - En outre, des PNJ gardiens sont apparus au niveau de la Forteresse Divine à proximité des dispositifs de destruction de la porte de forteresse.
- Le Général de Brigade n'obtenait pas le Sceau de la Forteresse divine en récompense pour la victoire à la défense de la Forteresse divine. Ce dysfonctionnement est maintenant corrigé.

Objets

Sertissages de Pierres de mana

- Modification du sertissage de Pierre de mana
 - Lorsque le sertissage échoue, seule la Pierre de mana disparaît suite à l'échec. Auparavant, l'échec de l'opération entraînait également la destruction de toutes les Pierres de mana préalablement serties.
 - De ce fait, l'équipement complet d'un objet nécessite à présent moins de Pierres de mana en moyenne.
 - La probabilité de trouver des Pierres de mana dans le monde ouvert est désormais réduite.

Enchantements

1. Il existe à présent de nouvelles Pierres d'enchantement.
 - Il y a 5 nouvelles Pierres d'enchantement de niveau 1 à 5, qui peuvent être enchantées selon le même procédé que les Pierres d'enchantement préexistantes.
 - Les nouvelles Pierres d'enchantement s'obtiennent par extraction d'objets, dans des lots, comme récompense de quêtes et butin pris sur des monstres.
 - Ces Pierres d'enchantement se combinent aux Outils de synthèse.
 - Les Pierres d'enchantement préexistantes ne s'obtiennent plus par extraction d'objets, dans des lots, comme récompense de quêtes et butin pris sur des monstres.

Pierre d'enchantement L1	Pierre d'enchantement L2	Pierre d'enchantement L3	Pierre d'enchantement L4	Pierre d'enchantement L5
				
Cette pierre d'enchantement s'utilise pour les équipements rares du niveau 20.	Cette pierre d'enchantement s'utilise pour les équipements légendaires du niveau 40.	Cette pierre d'enchantement s'utilise pour les équipements uniques du niveau 55.	Cette pierre d'enchantement s'utilise pour les équipements éternels du niveau 60.	Cette pierre d'enchantement s'utilise pour les équipements mythiques du niveau 65.

Évolution d'équipement

- L'évolution d'équipement a été ajoutée.
 - Ce système permet de continuer à enchanter des objets au-delà de leur niveau d'enchantement maximal.
 - Pour procéder à une évolution, il faut disposer de l'Aide d'évolution associée soit une Pierre d'évolution, soit un autre objet identique à l'objet d'équipement que l'on veut soumettre à l'évolution.

Objet	Description
 Aide d'évolution	L'aide d'évolution permet d'encore améliorer les objets qui ont atteint le niveau suprême de renforcement.
 Pierre d'évolution	S'utilise sur tous les équipements pouvant faire l'objet d'une évolution.

- L'évolution d'équipement ne s'utilise que sur les objets qui possèdent l'attribut correspondant.
- L'aide d'évolution et la Pierre d'évolution s'obtiennent comme suit :
 - Aide d'évolution : acquisition auprès du propriétaire de bazar
 - Pierre d'évolution : dans certaines instances, il y a une faible probabilité de ramasser la pierre sur le chef des monstres.

Liste des instances où ce butin est possible	
Laboratoire de Théobomos	Forteresse d'Adma
Poéta la Sombre	Temple d'Udas
Temple d'Udas inférieur	Temple de Beshmundir
Grotte de Padmarashka	Tahmes
Manoir de Dorgel	Forêt d'Elementis
Tranchées de Muada	Base de Rentus
Forteresse de Tiamat	Antre de Tiamat
Pont de la Rose d'acier	Sanctuaire du peuple ruhn
Pont de Jormungand	Pont de Jormungand (bonus)
Dépôt de guerre de Sauro	Ruhnadium
Ruhnadium (héroïque)	Ruhnadium (bonus)
Tour de garde ruhn	Tour de garde ruhn (héroïque)
Catalamize	Bastion du mur d'acier

- La fenêtre d'évolution d'équipement s'ouvre en double-cliquant ou en effectuant un clic droit sur l'aide d'évolution.
- Dans la fenêtre d'évolution d'équipement, on peut enregistrer une Pierre d'évolution ou un objet d'équipement identique pour procéder à l'évolution. Ce processus n'échoue jamais. En d'autres termes, l'évolution fonctionne systématiquement.



- Une fois l'évolution terminée, les particularités d'enchantement suivantes apparaissent :

Catégorie	Enchantement normal	Enchantement suite à l'évolution
Pierres d'enchantement adéquates	Toutes les pierres d'enchantement	Possible uniquement avec une pierre d'enchantement toute-puissante
Résultats en cas d'enchantement réussi	+1 à +3 d'enchantement appliqué aléatoirement	Seulement un enchantement de +1 s'applique
	Les valeurs normales augmentent	Les valeurs normales augmentent
		Une nouvelle compétence est obtenue à partir du niveau +20
	Le nombre d'emballages augmente à partir du niveau +20	
Résultats en cas d'échec de l'enchantement	À un niveau d'enchantement de 1 à 10, réduction d'un seul niveau	Retour à l'état avant la cassure (modification au niveau d'enchantement max.)
	À un niveau d'enchantement de 10 à 15, retour au niveau 10	
Supplément de sertissage	Peut être utilisé	Ne peut pas être utilisé
Visuel	 Jusqu'au niveau d'enchantement max.	 Au-delà du niveau d'enchantement +20

- Lorsqu'un objet est béni après évolution, on obtient les résultats décrits ci-dessous.

Catégorie	Résultat de la bénédiction des équipements
Évolution	L'évolution est levée si, suite à la bénédiction, le niveau d'enchantement est plus faible que le niveau d'enchantement max.
Capacité de renforcement	La capacité est supprimée si, à l'issue de la bénédiction, le niveau d'enchantement est inférieur à 20.
	Une capacité déterminée au hasard est conférée si, à l'issue de la bénédiction, le niveau d'enchantement est supérieur à 20.
Emballage	Un nombre d'emballages est conféré en fonction du nombre d'emballages que possède l'objet issu de la bénédiction. - Le nombre d'emballages de l'objet avant bénédiction est retiré

- Après l'évolution, les objets ne peuvent plus être enchantés qu'avec une Pierre d'enchantement toute-puissante.

Objet	Description
 Pierre d'enchantement toute-puissante	Peut servir à d'autres enchantements après un enchantement normal et après une évolution d'équipement.

La Pierre d'enchantement toute-puissante s'obtient des manières suivantes :

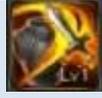
- Dans les régions mentionnées ci-dessous, certains monstres se défont de l'objet sous forme de butin.

Région		
Inggison	Gelkmaros	Défilé de Silentera
Sarpan	Tiamaranta	Œil de Tiamaranta
Nord de Katalam	Sud de Katalam	Sous-sol de Katalam
Akaron	Kaldor	

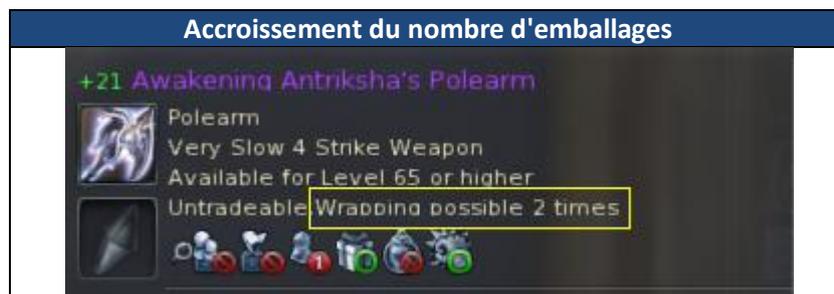
- Après l'évolution, des objets se voient conférer des Capacités de renforcement spéciales déterminées au hasard dès qu'ils ont atteint le niveau d'enchantement +20.
 - À ce titre, les armes bénéficient d'une capacité active, alors que les armures reçoivent un effet passif. La compétence est sélectionnée au hasard à partir d'un large éventail de Capacités de renforcement.

Capacités de renforcement	Informations
Capacité active	La capacité peut être conservée lorsqu'un enchantement d'arme +20 a fonctionné.
	Une fois que l'objet est équipé, la capacité peut être placée dans la fenêtre des capacités de la barre d'actions.
	La capacité ne peut être utilisée que tant que l'objet est équipé.
	Pendant la création de l'arme, un temps de recharge de 15 secondes doit s'écouler avant que la capacité correspondante ne puisse être utilisée.

	Si la capacité a été préalablement utilisée et que le temps de recharge de la capacité n'est pas encore écoulée, c'est le temps de recharge de l'aptitude qui s'applique alors.
Capacité passive	La capacité peut être conservée lorsqu'un enchantement d'armure +20 a fonctionné.
	L'effet est activé dès que l'objet est équipé.
	L'effet n'est actif que tant que l'objet est équipé.

Exemple d'une capacité de renforcement d'arme (capacité active)	
 <p>Puissance : Tranchage divin II</p>	Inflige 665-673 dégâts physiques à une cible se trouvant à une distance maximale de 25 m et l'étourdit pendant 0,5 seconde.
Exemple d'une capacité de renforcement d'armure (capacité passive)	
 <p>Protection : Puissance d'attaque de maître I</p>	À chaque fois que vous êtes attaqué, vous avez 5 % de chance que l'attaque en PVP soit temporairement augmentée.

- À partir d'un niveau d'enchantement de +20, le nombre d'emballages augmente de +1.

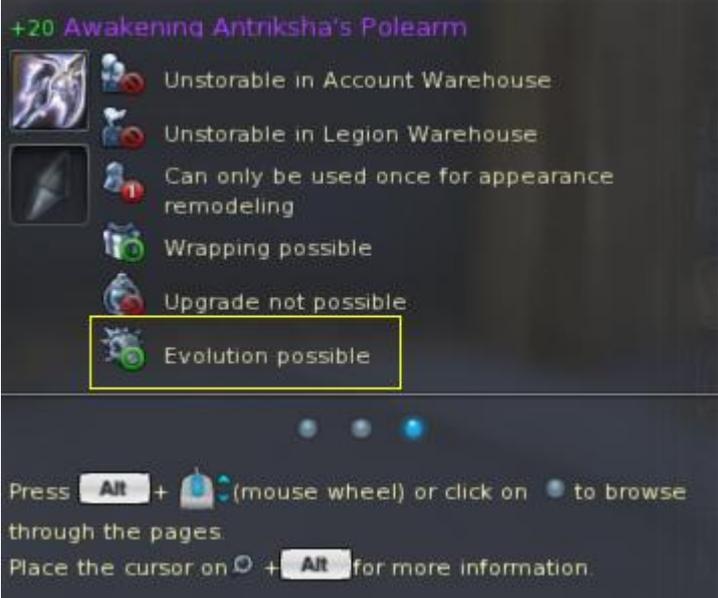


- Les fonctions d'emballages à partir du niveau d'enchantement +20 présentent les particularités suivantes.

Fonction d'emballage	Particularités
Nombre d'emballages accru	Même les objets ne pouvant pas être emballés obtiennent à chaque fois un nombre d'emballages supplémentaire à partir du niveau d'enchantement +20. Il n'y a pas de limite au nombre d'emballages à un niveau d'enchantement de +20.
Consommation de nombre d'emballages	Pour les objets dont l'emballage est possible, le nombre d'emballages possibles qui étaient paramétrés avec l'objet est consommé dans un premier temps. Ce n'est qu'ensuite que l'on consomme le nombre d'emballages possible, que l'objet obtient en plus à partir du niveau d'enchantement +20.
Échec d'enchantement	Le nombre d'emballages obtenu par enchantement est réinitialisé.

- L'information au sujet de l'évolution d'équipement a été ajoutée dans l'astuce d'outil consacrée aux objets.

- Attribut pour évolution d'équipement : seuls les objets qui possèdent cet attribut peuvent être soumis à une évolution.
- Niveau d'enchantement : ∞ (**évolution**) et le niveau d'enchantement s'affichent dans l'astuce d'outil consacrée aux objets.
- Capacités de renforcement : lorsqu'un objet est équipé, la capacité ou l'effet s'affiche.

Catégorie	Astuce d'outil pour objet
Attribut pour l'évolution d'équipement	
Niveau d'enchantement et capacité de renforcement	

- Lorsqu'un enchantement +20 aboutit, une notification de réussite correspondante est visible de tous les personnages dans le chat régional.
- L'arme dragon de feu/roi dragon de feu ne présente pas de niveau d'évolution séparé. Elle peut être enchantée avec la Pierre d'enchantement toute-puissante.
 - Important : lorsque l'enchantement de l'arme de dragon de feu/roi dragon de feu échoue, l'objet est détruit.

Nouveaux objets

- Les armes dragon de feu/roi dragon de feu sont désormais accessibles à tous les joueurs.
 - L'arme s'obtient comme butin par classe d'équipement (éternel/mythique) dans un coffre. À l'ouverture du coffre, le personnage reçoit une arme déterminée au hasard.

Classe éternelle	Classe mythique
Coffre scellé du dragon de feu	Coffre scellé du roi dragon de feu

- L'arme est négociable tant que le personnage ne s'en est pas équipé. L'arme de dragon de feu/roi dragon de feu est liée à l'âme une fois équipée.
- Les coffres prennent la forme de butin dans le Nord de Katalam, dans le Sud de Katalam, dans le Sous-sol de Katalam, à Kaldor et à Akaron.
- Il existe de nouvelles armures de Daevanion pour Daevas de retour.
 - Les personnages obtiennent la nouvelle armure de Daevanion adaptée au personnage et à son niveau dans la Boîte de bénédiction de la patrouille sous forme de récompense de quête.
 - L'arme souhaitée peut être choisie dans le coffre d'armes. Dans la boîte d'armure, le personnage trouve un ensemble d'armure de Daevanion adapté à sa classe.

Coffre	Nom des objets	Contenu
Boîte de bénédiction de la patrouille	Boîte d'armes de Daevanion de la patrouille	Équipement de niveau 10 - 55
	Boîte d'armure de Daevanion de la patrouille	
	Boîte d'armes de Daevanion de la patrouille d'élite	Équipement de niveau 56 - 65
	Boîte d'armure de Daevanion de la patrouille d'élite	

- Les Daevas de retour peuvent acheter certains objets d'armure auprès de PNJ fournisseurs d'équipement dans le Refuge des troupes.
 - Les objets d'équipement peuvent être acquis à moindres frais avec les objets reçus en récompense de quête pour Daevas de retour, à l'aide d'Insignes de l'Ordalie ou des pièces antiques.

Récompense	Coûts		
	Objet pour Daevas de retour		Médaille/pièce
Équipement de l'officier tactique	Armure de Daevanion de la patrouille	Preuve du héros	Insigne de l'Ordalie
Équipement du peuple ruhn	Armure de Daevanion de la patrouille d'élite	Preuve du héros d'élite	Pièce antique

- Après des PNJ propriétaires de bazar/marchands spécialisés qui se trouvent dans le Refuge des troupes, certains consommables s'achètent à des prix plus avantageux qu'auprès d'autres marchands. Néanmoins, le nombre d'objets achetés par jour est limité.
- Des Clés éthérées ont été ajoutées à la liste des objets vendus par l'Administrateur des récompenses.
 - La Clé éthérée de la Légion victorieuse/de la Légion d'honneur modifie la couleur d'arrière-plan de la couleur de Mecha en fonction de l'emblème de la Légion.

Modifications d'objets

- Certaines des valeurs d'objet d'armes/armures bénites ont été augmentées.

Objets
Objets améliorés de Dainatum
Objets améliorés de Grendal la folle
Objets d'Hypérion furieux améliorés
Objets d'Hypérion en furie améliorés

- Toutes les armes et armures abyssales au-delà du rang unique peuvent désormais être bénies. De même, les nouvelles armes et armures des Abysses peuvent être bénies.
- Le nombre d'achats possibles de certains objets de PNJ à Akaron qui ne peuvent être acquis qu'en nombre limité a été modifié.
- La méthode d'obtention des butins sur certains chefs des monstres d'Akaron a été modifiée pour l'objet Lot de récompenses des anciens. Quel que soit le nombre de membres d'un groupe, le butin est de 6 lots dès à présent. Auparavant, le butin était d'un seul lot à partir duquel chaque membre de groupe et d'alliance recevait un objet.
- Dès à présent, le PNJ propriétaire de bazar ne commercialise plus d'Outil de synthèse.
- Une notification de région paraît désormais lorsqu'un objet éternel/mythique est obtenu au cours d'une bataille contre l'Invasion de Beritra.
- Les objets pouvant faire l'objet d'une nouvelle identification peuvent désormais subir cette nouvelle identification même après une Bénédiction des équipements.
 - Lorsqu'un nouvel équipement est obtenu via la Bénédiction des équipements, une seule nouvelle identification peut encore être effectuée, même s'il reste une quantité de nouvelles identifications à l'objet non béni.

Objet d'équipement	
Objets de Grendal la folle améliorés	Objets de Dainatum améliorés

- Certains objets des Abysses peuvent désormais être teints.

Ensembles abyssaux	
Ensemble du gardien de l'unité spéciale/de l'unité spéciale d'archons	Ensemble du maître exécuteur gardien/archon
Ensemble abyssal du service spécial de gardiens/d'archons	Ensemble abyssal de l'exécuteur gardien/archon spécial

- Dans la fenêtre de sertissage de Pierre de mana/d'enchantement d'objet apparaît maintenant le niveau actuel de l'objet sélectionné.



- Le niveau pour l'utilisation du Coffre scellé du dragon de feu/du roi dragon de feu obtenu du Récipient à miel de Kikorinrinerk ou dont les monstres se défont sous forme de butin est passé à 10.
- À partir de maintenant, les objets qui ne sont pas susceptibles d'être améliorés et chargés en magie ne peuvent plus faire l'objet d'une Bénédiction des équipements.

Résolutions de problèmes

- Aucune extraction n'était possible au niveau de la Clé éthérée de Tatar. Ce problème est résolu.
- Il arrivait qu'après bénédiction de la Clé éthérée de Dainatum améliorée, les valeurs magiques de l'objet soient plus faibles qu'avant. Ce dysfonctionnement est maintenant corrigé.
- Le problème faisant que l'intérieur des Jambières magiques de la conquête apparaissait comme étant transparent vu de devant a été résolu.
- L'affichage de la somme de Kinah dans l'entrepôt de la Légion était défectueux lorsqu'une somme plus importante était versée ou retirée. Ce problème est résolu.
- Les valeurs erronées de la **tunique de tissu/jambière de l'unité spéciale** ont été corrigées.
- Certains temps de recharge de parchemins n'étaient pas réglés correctement. Le dysfonctionnement est maintenant corrigé.
- Lorsque le membre d'un groupe recevait un objet, le message système ne s'affichait pas toujours correctement. Ce problème est résolu.
- Le problème d'affichage de l'objet Joyau d'Assassin au combat est désormais résolu.

PNJ

Nouveaux PNJ

- À Pandarung, dans le Sud de Katalam, un marchand est apparu : on peut lui échanger les objets Cristal mystérieux du Ruhnadium/Cristal mystérieux de Catalamize contre des points abyssaux.

Fournisseur d'objets spéciaux	
Élyséens : Amaké	Asmodiens : Haubig
	

- Des PNJ marchands ont été ajoutés au Refuge des troupes.

Lieu	PNJ
Refuge des troupes	Fournisseur d'armes, fournisseur d'armures, fournisseur de la patrouille d'élite, marchand spécialisé, propriétaire de bazar, propriétaire d'entrepôt

- Les portails suivants ont été ajoutés au Refuge des troupes :

Faction	Nom de PNJ	Région	Destination
Élyséens	Corridor de protection d'Atréa	Heiron	Entrée de la Caverne de Draupnir
			Passage vers Poéta la Sombre
		Théobomos	Entrée du Centre de recherches secret de Théobomos
			Entrée de la Forteresse d'Adma
	Corridor d'attaque de Balauréa	Inggison	Accès à l'Abîme de Taloc
Entrée du Temple d'Udas			

			Vestibule du Temple d'Udas
		Défilé de Silentera	Allée de Beshmundir
	Corridor d'offensive de Balauréa	Sarpan	Entrée de la Forteresse céleste d'Aturam
		Tiamaranta	Entrée de la Base de Rentus
		Œil de Tiamaranta	Accès à la Forteresse de Tiamat
	Accès à l'Antre de Tiamat		
	Corridor de conquête de Balauréa	Akaron	Entrée du Dépôt de guerre de Sauro
			Entrée de la Tour de garde ruhn
			Entrée du Laboratoire de recherches de Baruna
		Sous-sol de Katalam	Entrée du pont de Jormungand
Entrée du Sanctuaire du peuple ruhn			
Asmodiens	Corridor de protection d'Atréa	Beluslan	Entrée de la Caverne de Draupnir
			Passage vers Poéta la Sombre
		Brusthonin	Entrée du Centre de recherches secret de Théobomos
	Entrée de la Forteresse d'Adma		
	Corridor d'attaque de Balauréa	Gelkmaros	Accès à l'Abîme de Taloc
			Entrée du Temple d'Udas
			Vestibule du Temple d'Udas
	Défilé de Silentera		Allée de Beshmundir
		Corridor d'offensive de Balauréa	Sarpan
	Tiamaranta		Entrée de la Base de Rentus
Œil de Tiamaranta	Accès à la Forteresse de Tiamat		
	Accès à l'Antre de Tiamat		
Corridor de conquête de Balauréa	Akaron	Entrée du Dépôt de guerre de Sauro	
		Entrée de la Tour de garde ruhn	
		Entrée du Laboratoire de recherches de Baruna	
	Sous-sol de Katalam	Entrée du pont de Jormungand	
Entrée du Sanctuaire du peuple ruhn			

- Le Coffre des troupes et/ou le Coffre étincelant des troupes apparaissent désormais dans certaines instances, une fois les chefs des monstres répertoriés ci-dessous vaincus.
 - Les coffres s'ouvrent à l'aide des clés correspondantes : la Clé de coffre des troupes ou la Clé de coffre étincelant des troupes.
 - À l'ouverture du coffre, tous les membres du groupe reçoivent un objet du coffre chacun.

Chefs des monstres	
Commandant Bakarma	Général de brigade Vasharti
Tiroan instable	Général de brigade Tahabata
Seigneur Lannok	Tiamat
Calindi, Seigneur des flammes	Canon
Tahabata Lige-bûcher	Maîtresse soigneuse Tagnu
Maître forgeron Debilkarim	Chef de la garde Achradim
Anurakti le Dévoué	Général de brigade Shita
Aile-Ouragan	Prototype de Dainatum

- Les personnages qui tiennent une forteresse dans la Pangée peuvent se téléporter vers la Pangée via un portail nouvellement érigé, même lorsqu'aucune bataille de forteresse ne s'y déroule.
 - On y accède via le Corridor d'offensive dans la capitale du personnage : dans le Square d'Élyos ou sur la Grand-Place de Pandaemonium.
 - Seuls les personnages de niveau 65 peuvent emprunter le portail.
 - Les garnisons de la Pangée peuvent être assiégées et conquises.
 - Au cours de la conquête d'une garnison, un PNJ apparaît. Il offre la possibilité, par exemple, d'échanger des reliques à de meilleurs prix, d'acquérir des matériaux particuliers et d'utiliser d'autres fonctions.

Modifications de PNJ

- Le comportement au combat du commandant en chef Paschid du Bastion du mur d'acier a changé.
- On trouve maintenant le PNJ Liurerk seulement dans le Temple du Feu.
- Les icônes d'effets d'affaiblissement et l'astuce d'outil de Tarantum d'élite de première classe de l'Invasion de Beritra ont été revisitées.
- Dans le Temple de l'Ancien dragon d'Inggison, les niveaux de certains monstres ont changé.
- Certaines capacités du Général gardien de la Forteresse d'Anoha à Kaldor ont été rebaptisées.
- Certains PNJ de Sanctum et de Pandaemonium ne peuvent désormais plus vendre d'objets :

	Sanctum	Pandaemonium
PNJ	Moray	Nanuz

	<Maître de la guilde des artisans> Cinuos	<Maître de la guilde des artisans> Bejakra
	<Administrateur des Artisans de l'aube>	<Intendant des Architectes du Crépuscule>
	Usiros <Concepteur des Artisans de l'aube>	Allan <Concepteur des Architectes du Crépuscule>

Résolutions de problèmes

- Dans certains cas, il arrivait que la garnison ne soit pas assiégée, même après que le légat de la garnison d'Akaron ait succombé. Le dysfonctionnement est maintenant corrigé.
- Le problème faisant que certains monstres du Sous-sol de Katalam qui devaient se déplacer ne le faisaient pas a été résolu.
- Dans certaines situations, il devenait impossible d'acquérir des objets normaux auprès d'un PNJ vendant des objets en quantité limitée une fois le rachat effectué. Ce problème a été résolu.
- Il arrivait que l'Écaille de fer du Tueur Kunax du Ruhnatorium disparaisse dans certains cas de figure. Le dysfonctionnement est maintenant résolu.
- Le problème faisant que la voix de certains PNJ était inaudible a été résolu.

Lieu	PNJ
Temple ruhn dans le Nord de Katalam	Bedantun
Pandarung dans le Sud de Katalam	Amaké, Haubig

Quête

Nouvelles quêtes

- Des quêtes pour Daevas de retour ont été ajoutées.
 - Elles offrent des récompenses utiles, comme des armes et des armures.
 - Des objets provenant de coffres peuvent être reçus dans des instances sous la forme de récompenses de quête.

Région de quête : Refuge des troupes			
Faction	Niveau	Quête	PNJ de lancement
Élyséens	Niveau 10 - 65	Vers le Refuge des troupes	Jenny <Chargée de l'accueil>
		Les maîtres mandeurs du refuge	
Asmodiens	Niveau 10 - 65	Refuge des troupes	Janette <Chargée de l'accueil>
		Les maîtres mandeurs du refuge	

Région de quête : Théobomos, Brusthonin			
Faction	Niveau	Quête	PNJ de lancement
Élyséens	Niveau 46 - 49	[Quot.] Protection de l'observatoire	Jenny <Chargée de l'accueil>
	Niveau 46 - 54	En route pour Théobomos	Martine <Maître mandeur>
		En route pour la Caverne de Draupnir	
		En route pour le Laboratoire de Théobomos	
	En route pour la Forteresse d'Adma		
Niveau 48 - 54	En route pour Poéta la Sombre		
Asmodiens	Niveau 46 - 49	[Quot.] Nettoyage	Janette <Chargée de l'accueil>
	Niveau 46 - 54	En route pour Brusthonin	Simona <Maître mandeur>
		En route pour la Caverne de Draupnir	
		En route pour le Laboratoire de Théobomos	
En route pour la Forteresse d'Adma			

	Niveau 48 - 54	En route pour Poéta la Sombre	
--	----------------	-------------------------------	--

Région de quête : Inggison, Beluslan			
Faction	Niveau	Quête	PNJ de lancement
Élyséens	Niveau 50 - 54	[Quot.] Protection de la Forêt de Taloc	Jenny <Chargée de l'accueil>
	Niveau 50 - 54	En route pour Inggison	Philipp <Maître mandeur>
		En route pour Taloc	
		En route pour le Temple d'Udas	
Niveau 53 - 54	En route pour le Temple de Beshmundir		
Asmodiens	Niveau 50 - 54	[Quot.] Protection de la Forêt de Taloc	Janette <Chargée de l'accueil>
	Niveau 50 - 54	En route pour Gelkmaros	Christian <Maître mandeur>
		En route pour Taloc	
		En route pour le Temple d'Udas	
Niveau 53 - 54	En route pour le Temple de Beshmundir		

Région de quête : Sarpan, Tiamaranta			
Faction	Niveau	Quête	PNJ de lancement
Élyséens	Niveau 55 - 60	[Quot.] Protection de Kamar	Jenny <Chargée de l'accueil>
	Niveau 55 - 65	En route pour Sarpan	Stéphanie <Maître mandeur>
		En route pour la Forteresse céleste d'Aturam	
		En route pour Tiamaranta	
	Niveau 60 - 65	En route pour l'Antre de Tiamat	
		En route pour la Base de Rentus	
En route pour la Forteresse de Tiamat			

Asmodiens	Niveau 55 - 60	[Quot.] Protection de Kamar	Janette <Chargée de l'accueil>
	Niveau 55 - 65	En route pour Sarpan	Lethanhia <Maître mandeur>
		En route pour la Forteresse céleste d'Aturam	
	Niveau 58 - 65	En route pour Tiamaranta	
	Niveau 60 - 65	En route pour l'Antre de Tiamat	
		En route pour la Base de Rentus	
		En route pour la Forteresse de Tiamat	

Région de quête : Nord de Katalam, Sud de Katalam, sous-sol de Katalam, Akaron, Kaldor			
Faction	Niveau	Quête	PNJ de lancement
Élyséens	Niveau 61 - 65	[Quot.] Protection du Nord de Katalam	Jenny <Chargée de l'accueil>
	Niveau 61 - 65	En route pour le Nord de Katalam	Nicolas <Maître mandeur>
	Niveau 63 - 65	En route pour le Sud de Katalam	
	Niveau 65	En route pour le Sous-sol de Katalam	
		En route pour Akaron	
		En route pour Kaldor	
		En route pour le pont de Jormungand	
		En route pour le Refuge des Ruhns	
		En route pour le Laboratoire de recherches de Baruna	
		En route pour le Dépôt de guerre de Sauro	
En route pour la Tour de garde ruhn			
Asmodiens	Niveau 61 - 65	[Quot.] Protection du Nord de Katalam	Janette <Chargée de l'accueil>
	Niveau 61 - 65	En route pour le Nord de Katalam	Pascal <Maître mandeur>
	Niveau 63 - 65	En route pour le Sud de Katalam	

	Niveau 65	En route pour le Sous-sol de Katalam	
		En route pour Akaron	
		En route pour Kaldor	
		En route pour le pont de Jormungand	
		En route pour le Refuge des Ruhns	
		En route pour le Laboratoire de recherches de Baruna	
		En route pour le Dépôt de guerre de Sauro	
		En route pour la Tour de garde ruhn	

- Dans les quêtes nouvellement ajoutées répertoriées ci-dessous, les armes et les armures obtenues en récompense sont adaptées au niveau du personnage.

Région de quête : Théobomos, Brusthonin			
Faction	Niveau	Quête	PNJ de lancement
Élyséens	Niveau 46 - 54	Un service pour Atropos	Atropos <Gardien du champ éthéré>
		Un service pour Banarinerk	Banarinrinerk <Union des excavateurs de Meniherk>
		Nettoyage de la Côte d'Alisary	Ionse <Recruteur de Sanctum>
		Un premier service pour Ionse	
		Un second service pour Ionse	
		Visite chez Atropos	
Asmodiens	Niveau 46 - 54	Un service à Surt	Surt <Chef des Faucheurs>
		Mission de Surt	
		En route pour le Village des BuBus	
		Un service à BuBu Khaaan	BuBu Khaaan <Chef BuBu>
		Nettoyage de la Côte Carobienne	
		Visite chez Surt	

Région de quête : Inggison, Gelkmaros			
Faction	Niveau	Quête	PNJ de lancement
Élyséens	Niveau 55 - 65	La première mission spéciale	Outremus <Agent de Kaisinel>
		La deuxième mission spéciale	
		La troisième mission spéciale	Lothas <Nouveau rameau de Taloc>
		La quatrième mission spéciale	
		La cinquième mission spéciale	Barus <Corps expéditionnaire de Sanctum>
		La sixième mission spéciale	
Asmodiens	Niveau 55 - 65	La première mission spéciale	Richelle <Serviteur de Marchutan>
		La deuxième mission spéciale	
		La troisième mission spéciale	Vesvola <Légionnaire de la Fatalité>
		La quatrième mission spéciale	
		La cinquième mission spéciale	Fjoelnir <Corps expéditionnaire de Pandaemonium>
		La sixième mission spéciale	

- Les Daevas de retour peuvent eux aussi effectuer les quêtes mentionnées ci-dessus, ce qui leur permet d'obtenir des armes et des armures.
 - Une quête pour les Daevas de retour a été ajoutée afin de leur permettre de trouver le premier PNJ.
 - Les quêtes de mission spéciale ne peuvent être menées qu'une fois. Si un Daeva de retour les a déjà menées, il ne peut pas les mener de nouveau.

Faction	Niveau	Titre de quête	PNJ de lancement
Élyséens	Niveau 56 - 65	Détachement à Inggison	Jenny <Chargée de l'accueil>
Asmodiens	Niveau 56 - 65	Détachement à Gelkmaros	Janette <Chargée de l'accueil>

- Une quête existante a été modifiée et une nouvelle ajoutée, dans lesquelles on peut désormais recevoir des points d'honneur et des médailles en Céranium lorsque sa faction a pris la Forteresse d'Anoha.
 - Seuls les personnages portant le titre Vainqueur de Kaldor sont en droit de recevoir des

récompenses.

Quête associée à des récompenses supplémentaires

Faction	PNJ de lancement	Quête	Récompense
Élyséens	Therenoa <Intendant de forteresse>	[Hebdo.] Préparation soigneuse	125 points d'honneur, 1 médaille en Céranium
Asmodiens	Philipa <Intendant de forteresse>	[Hebdo.] Préparation soigneuse	125 points d'honneur, 1 médaille en Céranium

Quêtes nouvellement ajoutées

Faction	PNJ de lancement	Quête	Récompense
Élyséens	Therenoa <Intendant de forteresse>	[Hebdo.] Élimination des fauteurs de trouble	125 points d'honneur, 1 médaille en Céranium
		[Hebdo.] Préparation à la bataille	125 points d'honneur, 1 médaille en Céranium
Asmodiens	Philipa <Intendant de forteresse>	[Hebdo.] Élimination des fauteurs de trouble	125 points d'honneur, 1 médaille en Céranium
		[Hebdo.] Préparation à la bataille	125 points d'honneur, 1 médaille en Céranium

- Une fenêtre apparaît lorsqu'un Daevas de retour reçoit la première quête.
- La première quête pour Daevas de retour s'obtient également lorsque le nombre maximal de quêtes est enregistré.
- Une notification système renseignant sur le temps restant aux Daevas de retour apparaît lorsqu'une quête est terminée.
- Les quêtes du Refuge des troupes peuvent être menées jusqu'au niveau 65.
 - Les quêtes spéciales standard ne pouvant être menées que jusqu'à un niveau donné peuvent également être effectuées par les personnages de niveau 65.
 - Par contre, les quêtes quotidiennes ne peuvent être menées qu'à des niveaux donnés.

- Une quête présentant des informations sur la Bataille de forteresse de la Pangée a été ajoutée.

Faction	Niveau	Quête	PNJ
Élyséens	Niveau 65	Participation à la bataille de forteresse	Carley <Assistant d'entrée pour la bataille de forteresse de la Pangée>
Asmodiens	Niveau 65	Bataille de forteresse de la Pangée	Revink <Assistant d'entrée pour la bataille de forteresse de la Pangée>

- Une quête pouvant être menée dans le lieu de l'ascension d'Antriksha a été ajoutée.
 - Les quêtes suivantes permettent d'obtenir de l'XP et des pièces de Kinah.

Faction	Niveau	Quête	PNJ
Faction du siège de la forteresse de la Pangée	Niveau 65	Lieu de l'ascension d'Antriksha	Sloan <Informateur pangéen>

- La faction qui réussit à vaincre Antriksha peut collecter 100 points d'honneur par le biais de la quête mentionnée ci-dessous. Le PNJ apparaît dès qu'Antriksha succombe.

Faction	Niveau	Quête	PNJ
Faction du siège de la forteresse de la Pangée	Niveau 65	Récompense pour la Chute d'Antriksha	Fuen <Informateur au Lieu de l'ascension>

Quêtes modifiées

- Dans le cadre de l'introduction des nouvelles Pierres d'enchantement, les récompenses des quêtes suivantes ont également été modifiées.

Élyséens	Asmodiens
Une livraison secrète	Baguette de la Griffe Noire
Une feuille de Lodas	Antre d'Octanu
Le secret des karaps	Ginseng antique
Des bâtons dans les roues	[Gr.] Frappe au sommet
[Gr.] L'attaque des Ravageurs	Mort au guerrier de l'ombre
[PvP/Gr.] Les taygas, fléaux des shugos	[Gr.] Un pas vers la vengeance
[Gr.] Korumonerk en danger	Ordres de Nerita
Des ordres de Perento	Rembourser la dette
Le collier de l'ettin	Lettre de Strahein
Souvenir de Xanthe	[Gr.] Réanimer Strahein
[Gr.] Le plus terrible de deux maux	Vaincre les soldats élyséens de rang 1
Répandre la nouvelle	[Coh.] Changer la donne
Vaincre les soldats asmodiens de rang 1	Épées à l'épreuve du feu
Pierre de l'Espace-temps	Enigmes balours
Une question de réputation	Frapper les ombres

[Gr.] Chef du Brise-écume	[Gr.] La véritable puissance à bord du Brise-écume
[Gr.] Ramener le butin	[Gr.] Les pirates voleurs de médicaments
[Gr.] Piller les pirates	[Gr.] Un cadeau pour Père
[Gr.] Un anneau pour les amener	[Gr.] Bûcher de serments
La mort d'Archémousse	[Allianz] La mort de Tiamat, Seigneur des Balaurs
[Alliance] La chute de Tiamat, Seigneur des Balaurs	
[PvP] Message à un espion	

- La position dans laquelle s'affiche le titre de quête en question dans l'astuce d'outil consacrée aux objets de quêtes a été modifiée. Par ailleurs, les titres des quêtes passées apparaissent en grisé.
- Dans les quêtes de commando d'urgence pouvant être acceptées automatiquement, les contenus ont été étendus lorsque le combat d'agents commence à Akaron.
- Le problème faisant que certains objets Asmodiens étaient remis en récompense de quêtes élyséennes a été résolu.

Quêtes modifiées
Chasse aux Lépharistes
Le sceau du village est retrouvé
Os blanchi

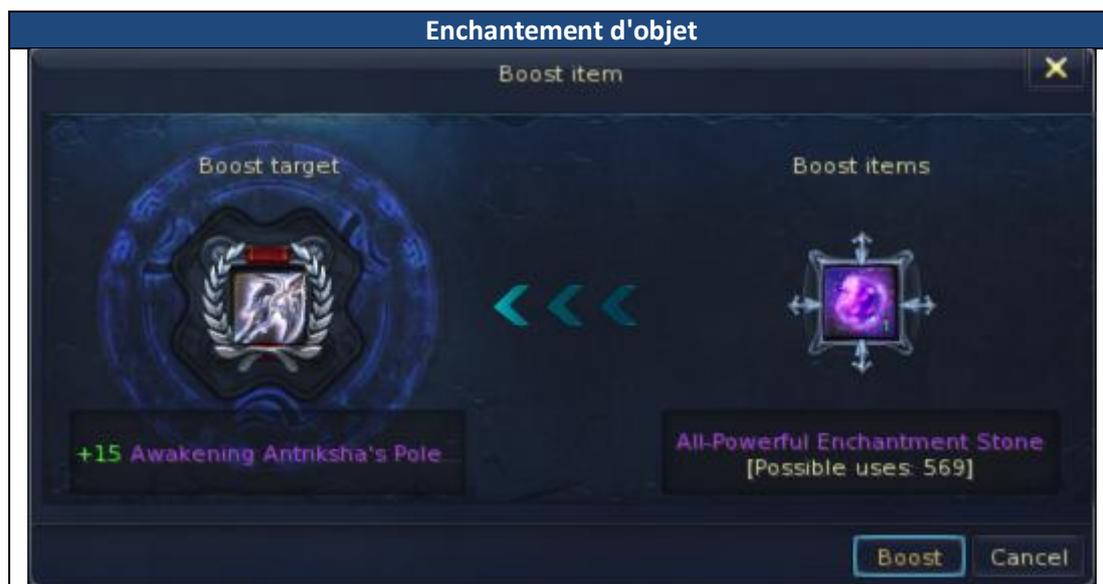
- Le problème faisant qu'un personnage asmodien terminait l'« Enquête sur la disparition du père » sans recevoir la quête « [Gr.] Contacter Strahein » a été résolu.
- Le problème faisant qu'un personnage asmodien ne pouvait pas recevoir les quêtes « [Gr.] Éléments de Golem » et « [Gr.] Des carapaces pour armure » dans certaines situations a été levé.
- Le problème faisant que les monstres de la quête asmodienne « [Gr.] Armes des Balaurs » présentaient des informations erronées a été résolu.
- Les textes des quêtes « [Instance] Ordre d'infiltration » et « [Instance] Infiltration du dépôt de guerre » ont été corrigés.
- Le problème faisant qu'à Kaldor, les récompenses n'étaient pas visibles dans la fenêtre des quêtes pour « Traces brûlées » (Élyséens) et « Cicatrices du passé » (Asmodiens) a été résolu.
- Le problème faisant que les quêtes « [Hebdo.] Libération d'Anoha » (Élyséens) et « [Hebdo.] Âme libérée » (Asmodiens) à Kaldor ne pouvaient pas être terminées, a été levé.

Interface utilisateur

- La fenêtre d'évolution d'équipement a été ajoutée.
 - Dans la fenêtre, on peut voir l'objet pour l'évolution, la pierre d'évolution ainsi que le résultat à l'issue de l'évolution.
 - De plus, les informations concernant le niveau d'enchantement actuel et le niveau d'enchantement maximal sont visibles.



- Après la cassure, le niveau d'enchantement actuel et le nombre des Pierres d'enchantement toutes-puissantes restantes apparaissent dans la fenêtre d'enchantement d'objet.



- L'affichage de niveau après l'évolution d'équipement apparaît en vert.



- Dans la fenêtre de négociant, il est désormais possible de répartir, enregistré et vendre des objets.
 - Pour des objets individuels, la **fenêtre standard de vente/d'inscription apparaît**. Pour **plusieurs objets, il s'agit de la fenêtre de vente par lot/par distribution**.
 - S'il s'agit de plusieurs objets, on peut choisir et inscrire une vente en lot ou individuelle dans la **fenêtre de vente par lot/distribution**.





- Lorsque l'affichage *la vente distribuée est possible* apparaît sous le prix par pièce dans la fenêtre de négociant, la vente distribuée est possible.
- L'affichage du prix actuel le plus bas et le plus élevé de l'objet enregistré a été ajouté dans la fenêtre d'inscription d'objet auprès du négociant.
- Lorsqu'un Daeva de retour se connecte, lui-même, ses amis et ses membres de légion voient apparaître une notification.
- Dès à présent, l'information d'enchantement apparaît en couleur avant le nom de l'objet dans la fenêtre de confirmation au cours de modifications d'objet.
- L'information d'équipement apparaît désormais sous la barre d'enchantement/d'amélioration/d'extraction d'un objet.
 - L'affichage a été étendu au niveau du sertissage de Pierre de mana et d'Idian, des enchantements à l'aide de Pierres d'enchantement ou des Pierres divines et de l'extraction ainsi que de l'extraction de points abyssaux.
- La vue de comparaison des objets d'équipement a été revisitée.
 - Le nom de l'état de l'objet à comparer a été modifié.
 - Une ligne de délimitation est venue s'ajouter.
 - L'arrière-plan est devenu plus clair.
- Lorsque la demande de recrutement interserveur est supprimée, une fenêtre de confirmation apparaît.
- La catégorie pierre d'évolution a été ajoutée dans la fenêtre de négociant au niveau de [Consommables – Modifier].
- La fenêtre d'IU s'ouvre plus rapidement à présent.
- La Bénédiction des équipements présente désormais une fenêtre de confirmation permettant de visualiser l'information au sujet de la bénédiction.
- L'appellation de l'onglet de vente de marchandise de l'Administrateur des récompenses de la Légion a été modifiée. Avant, elle s'appelait simplement Objet de Légion. Dès à présent, les onglets sont baptisés en fonction du niveau de Légion, (par exemple Objet de Légion du niveau 6).

Résolutions de problèmes

- Le problème faisant que les récompenses du Pass Atréia pour la connexion ne s'affichaient pas correctement dans certains cas a été résolu.
- Le problème faisant que la recherche de groupe était effectuée par /Recrutergrroupe, /Recrutercohorter mais n'était pas inscrite a été résolu.
- Le problème faisant que la classe des membres ne s'affichait pas dans le recrutement d'alliance général à la fenêtre d'information de membre a été levé.
- Il y avait un problème faisant que, dans l'inventaire, les récompenses du Pass Atréia n'étaient pas empilées alors qu'il s'agissait bien d'objets identiques. Ce problème a été résolu.
- Le problème faisant que l'Entrepôt personnel dans la fenêtre de sélection d'objets se fermait et que les objets étaient désactivés a été résolu.
- Le problème faisant que certaines informations relatives aux objets bénits obtenus n'apparaissaient pas dans la fenêtre de Bénédiction des équipements a été levé.
- Le problème faisant que l'effet de combat en mouvement n'était pas représenté a été corrigé.
- Le problème faisant que, dans certaines situations, l'icône des objets vendus n'était pas visible auprès du négociant a été levé.
- Un problème faisant que des objets comme l'Épée de la Brise légère vus de l'aperçu et certaines parties étaient représentés de manière transparente a été levé.
- Le problème faisant que la Tunique baignée de soleil était partiellement transparente dans l'IU a été résolu. Ce dysfonctionnement est désormais corrigé dans la fenêtre du personnage, d'aperçu et dans le portrait de personnage.
- Le problème faisant que certaines icônes de la barre d'actions n'étaient pas visibles dans des situations données a été traité.
- Le problème faisant que, pendant la Bénédiction des équipements, le personnage bougeait entraînant l'interruption de la bénédiction, puis l'impossibilité de bouger l'inventaire ou la fenêtre d'information du personnage a été corrigé.

Instance

- Il arrivait qu'un personnage possédant une Clé de Kaliga dans le Procès de Kromède sélectionne un présentoir de la collection d'armes de Kaliga, mais qui ne contenait pas d'arme. Ce problème a été résolu.
- Le problème faisant qu'il soit possible que le symbole de quête n'apparaisse pas dans le Procès de Kromède, au niveau des présentoirs de la collection d'armes de Kaliga, a été corrigé.
- Lorsque l'instance de champ de bataille s'achevait, les informations de personnage de tous les personnages qui avaient participé apparaissaient dans la fenêtre d'information détaillée, que les personnages aient quitté l'instance ou pas.
 - Les détails peuvent désormais être consultés jusqu'à ce que l'on clique sur le bouton Quitter l'instance.
- Une partie du graphisme des environs de l'instance du Pont de Jormungand et du Pont de Jormungand (bonus) a été modifiée.
- Le problème faisant que l'effet d'amélioration de faim et de soif de Mantutu Œil d'or, dans la Cabine du Brise-écume, ne disparaissait pas bien que les mets et l'eau aient été détruits, a été résolu.
- La Statue ruhn de la protection a été ajoutée à l'intérieur du Hall du courroux/Hall de la colère dans le Ruhnatorium.

Personnages

- Pour la création d'un nouveau personnage, des modifications ont été apportées aux objets de départ dans l'inventaire.
 - Au lieu de l'Élixir de vie inférieur et de l'Élixir de mana inférieur, un nouveau personnage reçoit désormais l'Élixir de vie de l'apprenti et l'Élixir de mana de l'apprenti.
 - Le jus de fruit de mercenaire/de bandit ne s'achète plus et ne se négocie plus.
- L'animation de l'Éthertech au moment de l'extraction d'essence et d'éther s'affiche maintenant correctement.
- L'émote de personnage et l'effet au moment de l'enchantement d'objet et de l'extraction ont été modifiés.
- En position assise dans un Mecha, l'émote d'extraction d'éther ne s'affichait pas. Le dysfonctionnement est maintenant corrigé.
- Les problèmes d'affichage liés à l'exécution de l'émote Vacances d'été et de la descente simultanément d'un Mecha ont été résolus.
- Avec une résolution graphique normale, il arrivait qu'une reproduction verte soit maintenue après qu'Aède ait utilisé la compétence Sort de fureur pour ensuite, soit se reconnecter, soit changer de serveur. Ce problème est résolu.
- Le problème faisant que l'effet pendant le sertissage de Pierre de mana apparaissait de manière singulière dans certains cas a été résolu.
- Le problème faisant que le mouvement des ailes du personnage était étrange pendant l'extraction d'éther a été corrigé.

Compétence

Éthertech

- Le problème faisant que certaines notifications de la compétence Éthertech « recharge rapide » n'apparaissaient pas correctement a été traité.

Barde

- La compétence « Variation du silence » du barde a subi une modification.
 - Désormais, l'effet s'applique à tous les alliés qui se trouvent dans un rayon de 25 m autour de son propre personnage. Avant, il s'agissait du rayon de 25 m de la cible visée.

Environnement

- Le problème faisant que Kisk était installé dans la zone neutre du Nord de Katalam a été corrigé.

Logement

- Le personnage ne pouvait pas se placer ou s'allonger sur certains meubles. Le dysfonctionnement est maintenant résolu.

Familier

- Dans certaines situations, le familier ne pouvait pas suivre le personnage. Ce problème a été résolu.