

# AION<sup>®</sup>

## FREE-TO-PLAY

Notes de la mise à jour 5.0  
« **Souvenirs perdus** »



## Sommaire

	<b>Personnages</b>	<a href="#">Modifications générales des personnages</a> <a href="#">Pouvoir de création et Daeva du Destin</a> <a href="#">Modifications de la création de personnages</a> <a href="#">Autres ajustements</a>
	<b>Régions</b>	<a href="#">Esterra et Nosra</a>
	<b>Zones instanciées</b>	<a href="#">Bibliothèque du savoir</a> <a href="#">Ruines d'Adma</a> <a href="#">Laboratoire du seigneur des éléments</a> <a href="#">Cachette d'Arkhal</a> <a href="#">Autres ajustements</a>
	<b>Quêtes</b>	<a href="#">Nouvelles quêtes</a> <a href="#">Ajustement des quêtes existantes</a> <a href="#">Erreurs corrigées</a>
	<b>Objets</b>	<a href="#">Nouveautés et nouveaux objets</a> <a href="#">Erreurs corrigées</a>
	<b>Interface utilisateur</b>	<a href="#">Nouveautés</a> <a href="#">Ajustements</a>
	<b>Autres</b>	<a href="#">Abysses et forteresse</a> <a href="#">Compétences</a> <a href="#">Personnages non jouables (PNJ)</a>
	<b>Exclusivités Gameforge</b>	<a href="#">[Fonctionnalité Bêta] Système de quêtes journalières - Épreuves héroïques</a> <a href="#">Ajustements de systèmes spécifiques</a>

## Personnages



Un nouveau périple commence pour retrouver les souvenirs perdus et rencontrer sa propre destinée. Vous ferez une découverte stupéfiante qui bouleversera à jamais le destin d'Atréia. Tous les Daevas de niveau 65 sont invités à participer à ce voyage. **Relevez la boîte aux lettres la plus proche.**

### Modifications générales des personnages

- Le niveau maximal des personnages passe de 65 à 75.
- La mission de Daeva du Destin vous élève au rang de Daeva du Destin dès le niveau 65.
  - Seuls ceux qui ont affronté et surmonté les défis de cette mission peuvent accéder au niveau 66.
  - Les personnages qui accomplissent cette mission passent immédiatement au niveau 66, quel que soit leur montant de points d'expérience.
  - Les Daevas du Destin ont une image de profil modifiée.



### Pouvoir de création et Daeva du Destin

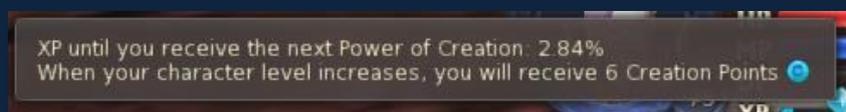
- Ajout de la fonctionnalité « Pouvoir de création ».
  - Quand un personnage s'élève au rang de Daeva du Destin, un symbole apparaît sur sa barre d'EXP. Celui-ci s'affiche lorsque le joueur reçoit des points de création et disparaît lorsqu'il clique dessus.



- La fenêtre du pouvoir de création ne s'ouvre pas automatiquement lorsque le personnage s'élève au rang de Daeva du Destin.
- Les informations concernant le pouvoir de création ont été ajoutées aux conseils importants.
- Les Daevas du Destin reçoivent des points de création après avoir accumulé un certain nombre de points d'expérience.
- Tout au long de votre progression dans les 10 nouveaux niveaux, vous recevrez des points selon la répartition suivante :

Niveau franchi	Nombre de points de création obtenus
Accession au rang de Daeva du Destin	6
66	9
67	9
68	11
69	12
70	13
71	15
72	17
73	20
74	23
75	27

- Le nombre de points que vous pouvez obtenir en progressant dans votre niveau actuel est également affiché dans une infobulle de la barre d'EXP.



- Les joueurs peuvent ouvrir la fenêtre de création à l'aide du raccourci [SHIFT]+[U] pour ensuite y dépenser leurs points de création afin de renforcer leur personnage ou améliorer leurs compétences. Le pouvoir de création est attribué tant que le bouton d'attribution du pouvoir de création est maintenu enfoncé.
- Une fois le pouvoir de création attribué, un temps de rechargement de 5 secondes s'enclenche avant la prochaine attribution de pouvoir de création



- La valeur maximale de renforcement croît lentement en fonction du niveau du personnage.
- Parmi les statistiques primaires, ce sont les valeurs suivantes qui augmentent :

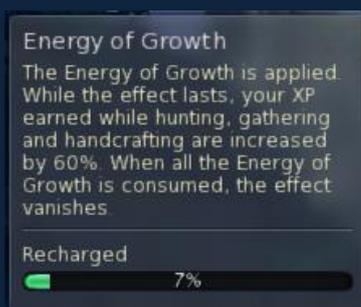
<b>Puissance</b>	Attaque physique/Défense physique
<b>Vitalité</b>	PV/Régénération/Blocage
<b>Agilité</b>	Esquive/Parade/Concentration/Résistance aux critiques physiques
<b>Précision</b>	Critique physique/Précision/Précision magique
<b>Intelligence</b>	Puissance magique/Critiques magiques/Suppression magique
<b>Foi</b>	PM/Récupération de mana/Résistance magique/Résistance aux critiques magiques

- Dans l'onglet « **Transformation** », les points de création permettent d'accéder aux compétences « Compassion du vent/du feu/de l'eau/de la terre ». Une fois obtenues, ces compétences permettent d'utiliser des compétences supplémentaires, disponibles conjointement avec l'effet de compétence.

Compétences de transformation	Compétences supplémentaires
Compassion du vent	Charge de rafales
Compassion du feu	Perte de chaleur
Compassion de l'eau	Piège enracinant du gel
Compassion de la terre	Purification terrestre

- Les compétences peuvent être améliorées jusqu'au niveau 5. En passant la souris sur le symbole correspondant, le joueur peut afficher une infobulle contenant des informations au sujet de la compétence concernée.
- Les valeurs d'amélioration s'affichent sous forme de total dans l'infobulle de la compétence.

- Quand un joueur atteint un niveau donné, il obtient également des emplacements de compétence supplémentaires.
  - **Remarque importante :** à l'heure actuelle, il n'est pas possible d'apprendre ou d'améliorer ces compétences. Ceci fera l'objet d'une publication ultérieure.
- Les statistiques générées par l'attribution de pouvoir de création peuvent être réinitialisées gratuitement et à volonté. Suite à la réinitialisation, il est possible de restaurer la répartition annulée. Cette option est également gratuite.
- Ajout de la fonctionnalité « **Énergie de croissance** ».
  - L'Énergie de croissance augmente de 60 % les points d'expérience obtenus grâce à la chasse, la collecte et l'artisanat.



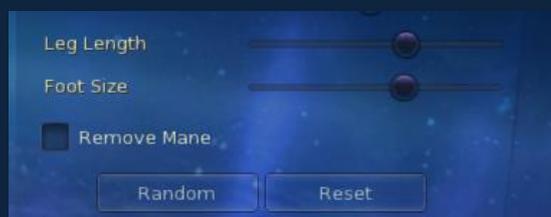
- L'Énergie de croissance est réservée aux Daevas du Destin. Elle peut être chargée comme suit :
    - En chassant des monstres dans certaines régions ou instances données
    - En récompense de certaines quêtes
    - En recevant du pouvoir de création
  - Une fois que cette valeur a atteint 100 %, elle ne peut pas être chargée davantage. La consommation de l'énergie s'oriente aux points d'expérience obtenus par le joueur.
  - Une fois chargée, l'Énergie de croissance est maintenue pendant 60 minutes après déconnexion. Ensuite, elle disparaît.
  - Quand un personnage bénéficie du renforcement « Énergie de croissance », un effet s'affiche et une tonalité retentit. Par ailleurs, l'icône suivante s'affiche sur la barre d'améliorations.
- 
- La valeur maximale de l'Énergie de croissance dépend du niveau du personnage. En revanche, le taux de remplissage de l'Énergie de croissance est le même pour tous les personnages, indépendamment de leur niveau.
  - Le nombre quotidien d'Énergies de croissance qui peuvent être chargées en chassant des monstres dans certaines régions ou instances est plafonné à 10. Il est réinitialisé tous les matins à 9h00. Cette réinitialisation ne requiert pas de reconnexion.
  - Les Daevas du Destin d'un même groupe/alliance bénéficient du même nombre de points d'expérience, quel que soit leur écart de niveau.
  - Les Daevas du Destin peuvent obtenir « Énergie du repos » grâce à la « Lumière reposante ».
    - La « Lumière reposante » est également disponible dans les nouvelles régions.
    - Le nombre de recharges de l'Énergie du repos est limité.
    - Le « Thé récupérateur » permet d'effectuer la recharge.

- Les effets de renforcement octroyés par « Énergie de soutien » n'affectent pas les Daevas du Destin. Ils ne s'appliquent qu'au personnage de niveau 15 à 65.
- La durée pendant laquelle l'ED et l'Énergie de soutien sont maintenues après déconnexion passe de 10 minutes à 1 heure.

## Modifications de la création de personnages



- La création de personnages est enrichie de nouveaux éléments.
  - Ajout de 9 nouveaux modèles, 9 nouvelles coiffures et 4 nouvelles formes de visage pour les personnages féminins.
  - Ajout de 10 nouveaux modèles, 6 nouvelles coiffures et 7 nouvelles formes de visage pour les personnages masculins.
  - Les nouveaux modèles et les nouvelles coiffures sont mis en valeur à l'aide d'un effet.
  - La taille, la couleur et la forme des yeux peuvent désormais être modifiées dans la nouvelle catégorie « Forme des yeux ».
  - La couleur des yeux peut désormais être réglée pour les deux yeux ou indépendamment pour l'œil droit et l'œil gauche.
  - Le nombre de formes des yeux proposées s'élève à 25 pour les personnages féminins et 24 pour les personnages masculins.
  - Par ailleurs, 9 modèles de cils différents sont proposés pour les personnages féminins. Cependant, les deux sexes peuvent choisir de se passer de cils.
  - Modification de l'apparence de la crinière dorsale des Asmodiens.
    - La fenêtre « Détails corporels » propose désormais une option permettant de désactiver la crinière des Asmodiens.



- L'épaisseur des mollets et des bras peut également être réglée dans les détails corporels.
- Ajout de nouveaux émotes standards dans le jeu.



Sans voix



Exulter



Mignon



Timide



Ignorer

### Autres ajustements

- Réduction du volume de certains sons au combat.
- Ajout de bruitages supplémentaires pour le vol et le vol plané.
- Modification de la position des personnages Éthertech qui descendent d'une monture en plein vol.
- Les derniers paramètres d'activation des tessons de pouvoir et d'invocation de familier utilisés par un personnage avant l'interruption de sa connexion sont conservés à sa prochaine connexion.

## Esterra et Nosra



*Il y a fort longtemps, une guerre faisait rage entre les humains et les Balaurs. Aion créa donc les Daevas, parmi lesquels se trouvaient les Daevas du Destin à la puissance prodigieuse, pour les envoyer sauver l'humanité aux côtés des seigneurs empyréens.*

*Sous couvert de négociations pacifiques, le Seigneur Israphel chercha à attirer les Balaurs dans un traquenard. Le champ éthéré protecteur qui entourait la Tour de l'Éternité fût désactivé afin de les laisser passer. Mais le Seigneur Fregion comprit ce qui se tramait. Pris de colère, il détruisit la Tour d'Aion et précipita ainsi l'effondrement d'Atréia. Au tout dernier moment, les Daevas du Destin parvinrent à réactiver le champ d'Éther et à préserver la planète de la destruction totale. Mais ces guerriers jadis glorieux étaient à bout de force et leur fin semblait inéluctable. Dame Siel parvint à figer le temps au cœur du champ éthéré et à sauver ainsi les Daevas du Destin.*

*D'innombrables années se sont écoulées depuis. Le champ éthéré se dissipe peu à peu et lève progressivement le voile sur les régions oubliées de Nosra et d'Esterra.*



- Les nouvelles régions sont accessibles via téléportation depuis Sanctum/Pandaemonium.
- Ajout d'un corridor de protection d'Atréia dans le Refuge des troupes vous permettant de rejoindre Esterra/Nosra.
- Dans les deux régions, les fonctionnalités supplémentaires suivantes sont activées à intervalles réguliers :
  - Possibilité de voler
  - Apparition de nuages qui rendent invisibles les personnages qui les traversent.
- Ajout de courants aériens dans les nouvelles régions. Ceux-ci permettent de parcourir la région.
- Des évènements d'infiltration moyens et grands surviennent à intervalles irréguliers et permettent d'infiltrer le territoire de la faction adverse ou de protéger son propre territoire.
  - Les joueurs peuvent participer aux évènements d'infiltrations majeurs de la façon suivante :

Faction	Région
Défense des territoires alliés	Utilisation des courants aériens des aires d'atterrissage situées à Esterra/Nosra
Infiltration des territoires ennemis	Utilisation des failles spatio-temporelles des aires d'atterrissage situées à Esterra/Nosra

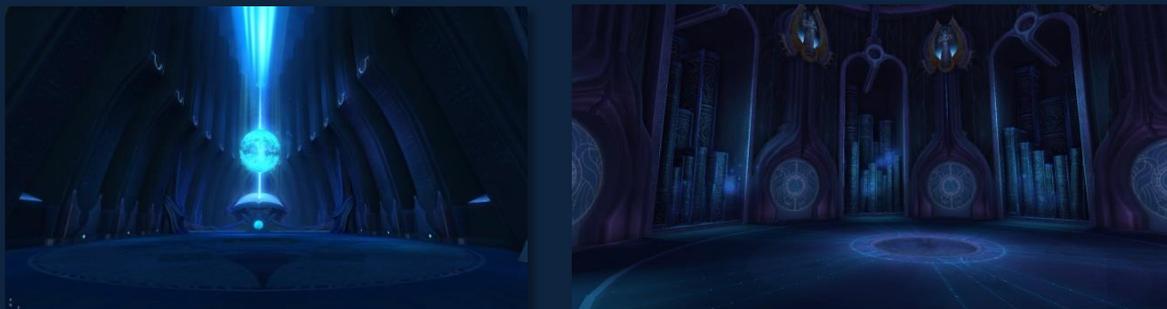
- Au début d'un grand évènement d'infiltration, une troupe d'assaut fait son apparition sur l'île céleste. Si la troupe est éliminée dans un délai imparti, l'infiltration du territoire ennemi est lancée.
- Les failles spatio-temporelles d'infiltration restent actives pendant 1 heure et peuvent être empruntées par un maximum de 24 joueurs de niveau 66 ou plus.
- L'évènement d'infiltration moyen ne peut pas être déclenché entre 2h00 et 11h00 du matin.
- Si un joueur se déconnecte tandis qu'il se trouve dans le territoire ennemi d'Esterra/de Nosra, il est ramené, après un certain délai, auprès du dernier obélisque auquel il s'est lié.
- Les joueurs peuvent recharger leur Énergie du repos dans les ports d'Esterra/de Nosra à l'aide de la Lumière reposante.
- Si certains monstres donnés sont éliminés à Esterra/Nosra, d'autres monstres dotés de divers attributs spéciaux apparaissent.
- Quand la condition d'utilisation d'une faille spatio-temporelle est donnée par le niveau maximum des personnages, alors l'annonce n'indique pas le niveau maximum mais « À partir du niveau x ».

## Zones instanciées

- Ajout d'une entrée vers la zone instanciée « Bibliothèque du savoir » sur la Tour de l'Éternité.
  - Les portails permettant de rejoindre la Tour de l'Éternité apparaissent dans des zones aléatoires d'Esterra et de Nosra et seuls les Daevas du Destin peuvent les emprunter.
  - Ils sont indiqués sur la carte à l'aide des symboles correspondants.

Région	
<b>Élyséen</b>	<b>Asmodien</b>
	
Place du Refuge	Place du temple
Zone de recherche de Rotia	Zone de recherche d'Adnari
Zone de recherche de Nero	Zone de recherche de Besu
Zone de recherche de Pilos	Zone de recherche de Gran
Zone de recherche d'Anemis	Zone de recherche de Dain

## Bibliothèque du savoir



Ajout de l'instance « **Bibliothèque du savoir** ».

*Les Daevas du Destin apprennent l'existence d'un artefact capable de détruire une partie de la Tour de l'Éternité. Leur dernière heure pourrait bien avoir sonné si cet artefact venait à tomber entre les mains des ennemis. L'Agent décide de constituer une unité de recherche et de mettre au plus vite le cap sur la Tour de l'Éternité.*

*L'unité de recherche et les Daevas du Destin que vous êtes s'y croisent. Vous apprenez que le champ éthéré a déjà faibli et ainsi permis la création d'un certain nombre d'espaces. L'unité de recherche n'a pas encore réussi à explorer tous ces espaces, mais elle a trouvé l'entrée de la Bibliothèque du savoir.*

*Rendez-vous dans la Bibliothèque du savoir en compagnie de vos camarades et retrouvez l'agent.*

- L'entrée se trouve à proximité de l'Artefact du savoir, à l'intérieur de la Tour de l'Éternité.

Conditions d'accès :

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

## Ruines d'Adma



Ajout de la zone instanciée « Ruines d'Adma ».

*Le marionnettiste maléfique sévit dans la Forteresse d'Adma et manipule ses habitants. Même la pernicieuse princesse Karemiwen compte parmi ses victimes et se soumet désormais à sa volonté.*

**Conditions d'accès :**

Conditions d'entrée	Membres	Niveau	Réinitialisation des accès	Nombre d'accès
Lundi, mercredi et vendredi Pendant 24 heures à partir de 9h00	6	À partir du niveau 66	Le mercredi à 9h00	2 accès (utilisateurs Gold) 1 accès (utilisateurs Néophytes)

### Laboratoire du seigneur des éléments



Ajout de la zone instanciée « **Laboratoire du seigneur des éléments** ».

*Un artefact mystérieux capable d'accorder la vie éternelle est tombé entre de mauvaises mains. Éliminez le Seigneur des éléments avant qu'il ne puisse s'en servir pour ses desseins diaboliques.*

**Conditions d'accès :**

Conditions d'entrée	Membres	Niveau	Réinitialisation des accès	Nombre d'accès
Mardi, jeudi et samedi Pendant 24 heures à partir de 9h00	6	À partir du niveau 66	Le mercredi à 9h00	2 accès (utilisateurs Gold) 1 accès (utilisateurs Néophytes)

## Cachette d'Arkhal



Ajout de la zone instanciée « **Cachette d'Arkhal** ».

*Le fidèle Arkhal a récupéré un fragment de la Tour de l'Éternité pour son maître Beritra et s'est réfugié dans son antre. Détruisez-le afin d'affaiblir le pouvoir de Beritra.*

- L'entrée de l'instance se trouve à Esterra ou encore Nosra.
- Dans cette instance, vous avez 10 minutes pour détruire les trois dispositifs de défense qui protègent Arkhal avant d'éliminer ce dernier.
- Une fois les 10 minutes écoulées, vous êtes renvoyé au point de départ.

### Conditions d'accès :

Membres	Niveau	Réinitialisation des accès	Nombre d'accès
6	À partir du niveau 66	Le mercredi à 9h00	3 accès (utilisateurs Gold) 1 accès (utilisateurs Néophytes)

### Autres ajustements

- Extension du niveau des instances existantes afin de permettre aux Daevas du Destin d'y entrer.
- Ajout d'un portail pour les combats territoriaux, afin de permettre aux joueurs de quitter la région après la bataille.
- Ajout d'une nouvelle fonctionnalité qui permet aux personnages qui viennent de quitter une instance solo d'y retourner dans un délai de 10 minutes, soit dans l'état dans laquelle ils l'ont laissée, soit en la réinitialisant et en y réentrant.
  - En cliquant sur « Nouvelle entrée » l'instance est réinitialisée et le compteur d'accès est réduit de 1.
  - En cliquant sur « Réentrer », le joueur rejoint l'instance en cours et le

compteur d'accès reste inchangé.

- Une fois les 10 minutes écoulées, l'option de réentrée disparaît. Auquel cas une nouvelle instance est créée et peut être rejointe.
- Modification du nombre de points obtenus dans l'Arène de la coopération, en gagnant en 3 manches face à l'équipe en tête du classement.

Avant	Après
Les points obtenus en battant l'équipe en tête du classement sont quadruplés	Les points obtenus en battant l'équipe en tête du classement sont doublés

- Augmentation du niveau de la statue de protection de votre propre campement dans le Champ de bataille du Bastion du mur d'acier.
- Correction d'une erreur qui permettait parfois à Beritra de réapparaître sous forme humaine en plein combat.
- Correction d'un problème qui entraînait, dans certaines situations, la réinitialisation du combat quand le personnage affrontait Jadra amnésique dans l'instance Manoir de Dorgel maudit.
- Correction d'une erreur qui entraînait l'affichage de messages erronés dans les combats territoriaux.
- Correction du problème de non-infliction des dégâts des bombardements du poste de garde dans l'Itinéraire de Jormungand et le Champ de bataille du Bastion du mur d'acier.
- Correction de l'affichage d'un nom erroné pour le canon de campagne de l'Itinéraire de Jormungand.

## Quêtes

### Nouvelles quêtes

- Ajout de missions de Daeva du Destin.
  - Les personnages de niveau 65 reçoivent automatiquement ces missions en se connectant. Après avoir accompli deux missions, le personnage accède au rang de Daeva du Destin et au niveau 66.
  - La réalisation de la première mission « Souvenirs perdus » requiert l'objet de mission que vous trouverez dans votre boîte aux lettres.

Nom de mission	
Élyséen	Asmodien
Souvenirs perdus	Souvenirs perdus
Souvenirs retrouvés	Souvenirs retrouvés

- Une fois les missions de Daeva du Destin accomplies, une mission de Daeva du Destin supplémentaire peut être lancée.

Élyséen	Asmodien
Informations sur le pouvoir de création	Informations sur le pouvoir de création

- Ajout de quêtes de campagne pour l'instance Bibliothèque du savoir.
  - Une fois les quêtes clés accomplies, le joueur obtient automatiquement des campagnes en rejoignant la zone instanciée.

Quêtes clés		
Faction	Nom de quête	PNJ de quête
Elyséen	[Zone instanciée/Gr.] Sur la Tour de l'Éternité	Weda <Agent d'Ariel>
Asmodien	[Zone instanciée/Gr.] Sur la Tour de l'Éternité	Peregran <Agent d'Azphel>

Quêtes de campagne dans la zone instanciée	
Faction	Nom de quête
Élyséen	Protecteurs de la 1e salle
	Protecteurs de la 2e salle
	Protecteurs de la 3e salle
	Protecteurs des archives de l'origine
Asmodien	Protecteurs de la 1e salle
	Protecteurs de la 2e salle
	Protecteurs de la 3e salle
	Protecteurs des archives de l'origine

- Une fois les quêtes de campagne accomplies, vous obtenez automatiquement des quêtes normales et renouvelables.
- Ajout de quêtes pour les nouvelles régions Esterra et Nosra.

Quêtes primaires		
Faction	Nom de quête	PNJ de quête
Élyséen	Esterra et l'antique Atréa	Ilisia <Général de brigade des lumières du ciel>
Asmodien	Nosra et l'antique Atréa	Renard <Général de brigade des porteurs de l'Ombre>

- Une fois ces quêtes accomplies, vous obtenez les quêtes normales pour ces régions.

Quêtes clés		
Faction	Nom de quête	PNJ de quête
Élyséen	Plans spéciaux d'Orpheus	Ador <Intendant du refuge>
	Moyen de transport pour Esterra 1	Aquaris <Lumières du ciel>
	Moyen de transport pour Esterra 2	Aquaris <Lumières du ciel>
	Moyen de transport pour Esterra 3	Aquaris <Lumières du ciel>
	Moyen de transport pour Esterra 4	Aquaris <Lumières du ciel>
Asmodien	Plans spéciaux de Nielon	Konratu <Intendant du refuge>

	Moyen de transport pour Nosra 1	Badorei <Porteurs de l'Ombre>
	Moyen de transport pour Nosra 2	Badorei <Porteurs de l'Ombre>
	Moyen de transport pour Nosra 3	Badorei <Porteurs de l'Ombre>
	Moyen de transport pour Nosra 4	Badorei <Porteurs de l'Ombre>

- Ajout de quêtes pour les zones instanciées Ruines d'Adma et Laboratoire du seigneur des éléments.

Zones instanciées	Faction	Nom de quête
Ruines d'Adma	Élyséen	[Zone instanciée/Gr.] Fragments de tour dangereux
		[Zone instanciée/Gr.] Le marionnettiste
	Asmodien	[Zone instanciée/Gr.] Fragments de tour suspects
		[Zone instanciée/Gr.] Le marionnettiste
Laboratoire du seigneur des éléments	Élyséen	[Zone instanciée/Gr.] Fragments de tour instables
		[Zone instanciée/Gr.] Le seigneur des éléments
	Asmodien	[Zone instanciée/Gr.] Fragments de tour dangereux
		[Zone instanciée/Gr.] Le seigneur des éléments

- Ajout de quêtes pour la zone instanciée Cachette d'Arkhal.

Faction	Nom de quête	PNJ de quête
Élyséen	[Zone instanciée/Gr.] Le fragment instable du Plateau de la tempête	Weda <Agent d'Ariel>
Asmodien	[Zone instanciée/Gr.] Le fragment instable du Lac de la vie	Peregran <Agent d'Azphel>

- Une fois les quêtes ci-dessus accomplies, vous obtenez les quêtes renouvelables auprès du PNJ à l'entrée de la zone instanciée.
- Ajout de quêtes qui peuvent être accomplies pendant la grande invasion d'Esterra et de Nosra.

Faction	Nom de quête
Élyséen	[Commando d'urgence] Défense du Refuge d'Ariel
	[Espion/Hebdo.] Aide lors de l'invasion de Nosra
Asmodien	[Commando d'urgence] Défense du Temple d'Azphel
	[Espion/Hebdo.] Aide lors de l'invasion d'Esterra

- Ajout de quêtes pour les zones de recherche d'Esterra et de Nosra.

Faction	Nom de quête	PNJ de quête
Élyséen	[Espion/Jour.] Perturbation des recherches asmodiennes	Ilisia <Général de brigade des lumières du ciel>
	[Jour.] Rapport concernant les Fragments de la Tour de l'Éternité	Ilisia <Général de brigade des lumières du ciel>
Asmodien	[Espion/Jour.] Perturbation des recherches élyséennes	Renard <Général de brigade des porteurs de l'Ombre>
	[Jour.] Rapport concernant les Fragments de la Tour de l'Éternité	Renard <Général de brigade des porteurs de l'Ombre>

- Ajout de quêtes d'élimination des boss qui apparaissent à intervalles réguliers à Esterra et Nosra.

Faction	Nom de quête	PNJ de quête
Élyséen	[Alliance] Enregistrements de Nasquis	Ruabo <Daeva de tempête>
	[Gr.] Volonté de la nature sauvage	Alexandria <Daeva de tempête>
	[Gr.] Les dangers de l'Ombre	Siklon <Daeva de tempête>
	[Alliance] Créature primitive	Polonius <Daeva de tempête>
	[Gr.] Vents puissants	Taleia <Daeva de tempête>
	[Gr.] Examen de Spores	Kanela <Daeva de tempête>
	[Espion] La meilleure décision	Volta <Daeva de tempête>
Asmodien	[Alliance] La légende de Sphiro	Hekadun <Porteurs de l'Ombre>
	[Gr.] Les raisons de la mort de la forêt	Phindar <Juge de l'Ombre>
	Camp de prisonniers de la tranquillité	Svanhild <Exécutrice de l'Ombre>
	[Alliance] Daevas prisonniers du temps	Shardeil <Porteurs de l'Ombre>
	[Zone instanciée/Gr.] Le destin d'une femme	Shaelshin <Centurion des porteurs de l'Ombre>
	[Gr.] À croquer	Vindar <Propriétaire de bazar>

- Ajout de quêtes pour les Daevas de retour.

Faction	Nom de quête
Élyséen	La tâche principale
	En avant pour Esterra
Asmodien	La mission principale
	En avant pour Nosra

- Ajout supplémentaire des quêtes suivantes pour les Daevas de retour, réalisables dans les Abysses, à Esterra et à Nosra.

Élyséen	Asmodien
[Jour.] Protection du refuge	[Jour.] Protection du temple
Danger pour le refuge	Dangers pour le temple
[Jour.] Demande d'Ilisia	[Jour.] Demande de Renard
Sur l'aire d'atterrissage de Magos	Sur l'aire d'atterrissage de Tokanu

- Ajout de quêtes journalières réalisables à Esterra et Nosra.
  - Les quêtes journalières peuvent être acceptées une fois les quêtes préalables « Esterra et l'antique Atréia » (Élyséen) ou « Nosra et l'antique Atréia » (Asmodien) accomplies.

Faction	Nom de quête	PNJ d'activation de quête
Élyséen	[Gr./Jour.] Créatures antiques du Marais coloré	Panneau d'affichage d'Esterra
	[Gr./Jour.] Créatures antiques de la Forêt de la tranquillité	
	[Gr./Jour.] Créatures antiques du Plateau de la tempête	
	[Gr./Jour.] Créatures antiques du Défilé de champignons	
	[Jour.] Créatures étranges à Esterra	
Asmodien	[Gr./Jour.] Créatures antiques du Canyon de la malédiction	Panneau d'affichage de Nosra
	[Gr./Jour.] Créatures antiques du Plateau des représailles	
	[Gr./Jour.] Créatures antiques du Lac de la vie	
	[Gr./Jour.] Créatures antiques de la Forêt de Saphora	
	[Jour.] Créatures étranges à Nosra	

- Ajout de quêtes hebdomadaires réalisables à Esterra et Nosra.

Faction	Nom de quête	PNJ d'activation	Quête préalable
Élyséen	[Hebdo./Gr.] Gerkan	Alexandria <Daeva de tempête>	[Gr.] Volonté de la nature sauvage
	[Hebdo./Gr.] Sheluk des ténèbres	Siklon <Daeva de tempête>	[Gr.] Les dangers de l'Ombre

	[Hebdo./Gr.] Bartir	Taleia <Daeva de tempête>	[Gr.] Vents puissants
	[Hebdo./Gr.] Tenaklu	Kanela <Daeva de tempête>	[Gr.] Examen de Spores
<b>Asmodien</b>	[Hebdo./Gr.] Urgal	Phindar <Exécuteur de l'ombre>	[Gr.] Les raisons de la mort de la forêt
	[Hebdo./Gr.] Kadunal	Groma <Exécuteur de l'ombre>	Camp de prisonniers de la tranquillité
	[Hebdo./Gr.] Chasse aux spectres	Scorvio <Porteurs de l'ombre>	[Gr.] Les souvenirs tristes d'une femme
	[Hebdo./Gr.] Kurubi	Monis <Porteurs de l'ombre>	[Gr.] À croquer

- Ajout de quêtes renouvelables pour les personnages de niveau 66 à 67 et réalisables à Esterra et Nosra.

Faction	Nom de quête	PNJ d'activation	Quête préalable
<b>Élyséen</b>	Fossile vivant	Aquaris <Lumières du ciel>	Esterra et l'antique Atréia
	Gardien de l'antique jardin de la lumière	Luvie <Lumières du ciel>	
<b>Asmodien</b>	Vieux gardiens de la Plaine de l'aube écarlate	Badorei <Porteurs de l'Ombre>	Nosra et l'antique Atréia
	Créatures primitives	Piskés <Porteurs de l'Ombre>	

- Ajout de quêtes à réaliser dans le Village de Tarha (Esterra) et sur le territoire de Zenzen (Nosra).

Faction	Nom de quête	PNJ d'activation
<b>Élyséen</b>	[Gr.] Défense du Village de Tarha	Kylo <Légion des lumières du ciel>
	[Espion/Gr.] Reconnaissance du Territoire Zenzen	
	[Gr.] Arme de Mumuki	
<b>Asmodien</b>	[Gr.] Défense du Territoire Zenzen	Sinuka <Légion des porteurs de l'Ombre>
	[Espion/Gr.] Reconnaissance du Village de Tarha	
	[Gr.] Liqueur de Zenzen	

- Les quêtes qui peuvent être acceptées à Esterra et Nosra peuvent également être partagées au sein d'un groupe. Auquel cas, il est nécessaire que les membres du groupe en question

aient accompli la quête « Esterra et l'antique Antreia » (Élyséen) ou « Nosra et l'antique Altreai ».

- Les quêtes de groupe JcJ requérant de tuer la faction adverse peuvent désormais également être réalisées à Esterra et Nosra.
- La touche [ESC] permet de passer les cinématiques pendant les missions de Daeva du Destin.

### Ajustement des quêtes existantes

- Réduction des répétitions de la quête asmodienne « Quota de créatures », qui passent de 15 à 2.
- Modification du niveau de réalisation des quêtes de Daevas du Destin suivantes, afin que seules les Daevas puissent les réaliser.

Élyséen	Asmodien
En route pour l'Antre de Tiamat	En route pour l'Antre de Tiamat
En route pour le pont de Jormungand	En route pour le pont de Jormungand
En route pour le Refuge des Ruhns	En route pour le Refuge des Ruhns
Une terre inconnue	Vers de nouveaux rivages
Les projets de Beritra	Les plans de Beritra
Mise en échec des plans	Membre de la résistance
En avant pour Mantor	En avant pour Mantor

- Modification de la forme du Sac de pièces des récompenses de certaines quêtes.
- Certains objets qu'il convient de chasser pour les quêtes « Souverain du ciel » (Élyséen) et « Obstacle au vol » (Asmodien) sont désormais positionnés de manière à pouvoir les toucher avec des attaques de mêlée.
- Ajout d'une limitation de niveau pour certaines quêtes du Dredgion de Terath, d'Oriel, de Pernon et de l'Ordalie empyréenne, de telle sorte que seuls les personnages du niveau adéquat peuvent les réaliser.
- Ajout d'un indicateur de position du Téléporteur de Balaur dans la Forteresse céleste d'Aturam, en vue de la réalisation de la quête « [Zone instanciée] Premières éliminations ».
- Modification de certains plans obtenus grâce aux missions de l'Alchimie.
- Pendant la réalisation de la quête élyséenne « Cube antique », un indicateur signale désormais le cube antique dissimulé requis.
- Les tessons de pouvoir glacés des récompenses de quête ont été remplacés par des tessons de pouvoir de niveau supérieur (+1).

### Erreurs corrigées

- Correction d'une erreur qui empêchait l'actualisation de la progression des quêtes « La mission du précepteur des Éthertechs » (Élyséen) et « L'échantillon du précepteur des Éthertechs » à partir du deuxième niveau de quête.
- Dans certaines séquences vidéo, les ailes des Asmodiens/Élyséens ne s'affichaient pas. Cette erreur est corrigée.
- Correction du problème qui entraînait la présence de certains objets glacés inutilisables dans l'objet récupérable de la mission asmodienne « Le passage secret ».
- Correction du problème qui entraînait l'apparition de certains objets glacés inutilisables dans la récompense de la mission asmodienne « La cupidité du gardien de l'Entrepôt ».

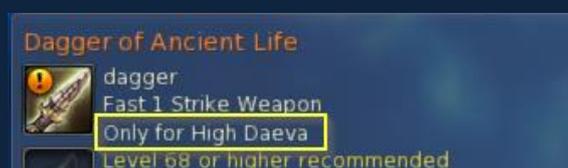
- Correction d'une erreur qui empêchait la validation de la quête « [Gr.] Minerai d'Éther de l'origine » auprès du PNJ après avoir fermé la fenêtre de dialogue.
- Correction de l'erreur qui entraînait la réapparition de la Caisse d'objets volés de Beritra à Mantor pendant la réalisation de la « [Zone instanciée] Trésors ruhn pillés ».
- Correction d'une erreur qui empêchait l'activation de la quête asmodienne « [Commando d'urgence] Conquête de la Forteresse de Kysis » en cas d'apparition du protecteur de Kysis dans les Abysses.
- La récompense de la mission de Gelkmaros contenait de l'équipement erroné. Ceci a été corrigé.
- Correction d'une erreur empêchant l'affichage de la liste de récompense dans la fenêtre de dialogue en cas d'activation de la quête « [Zone instanciée] Les cristaux d'espionnage » auprès du PNJ pour l'instance Forteresse céleste d'Aturam.
- Les personnages de niveau supérieur à 51 pouvaient accepter les quêtes « [Commando d'urgence] Ordres de Michali » (Élyséen) et « [Commando d'urgence] Ordres de Votan » (Asmodien). Ceci a été corrigé.
- Correction d'une erreur empêchant les Asmodiens de composer l'objet « Annales des Seigneurs Empyréens », requis pour progresser dans la quête « Annales complètes des Seigneurs ».
- Correction d'une erreur entraînait l'absence d'un indicateur de l'objet de quête dans la mission Vengar « L'étude des fragments ».
- Au moment de la connexion, un message prétendait parfois qu'aucune quête ne pouvait être activée. Cette erreur a été corrigée.
- Les Tortues étoilées en quartz requises dans le cadre de la quête asmodienne « [Hebdo.] Rochers diurnes » sont désormais correctement affichées sur la carte.

## Objets

### Nouveautés et nouveaux objets



- Ajout des armures de l'ensemble du « Serment éternel ».
  - L'armure peut être obtenue selon une certaine probabilité en triomphant de la faction adverse quand celle-ci envahit Esterra ou Nosra.
- Ajout d'équipement exclusif pour les Daevas du Destin.



- Tous les Daevas du Destin peuvent utiliser cet équipement, quel que soit leur niveau.
  - Si le niveau du personnage est inférieur à celui de l'objet, certaines statistiques sont ajustées en conséquence quand l'objet est équipé.

Statistiques ajustées	Statistiques non ajustées
<b>Statistiques de base</b> Attaque, Précision, Puissance magique, Précision magique, Esquive, Résistance magique, Suppression magique Parade, Défense physique, Blocage	<b>Statistiques de base</b> Critiques physiques, Critiques magiques, Vitesse d'attaque, Réduction des dégâts, Défense magique, PV maximums, Résistance aux coups critiques
Statistiques secondaires	Enchantement d'objets/Améliorations
Effet d'ensemble	Renforcement des pierres de mana
ED/Effets d'attribution de magie	ED/Effets d'Idian

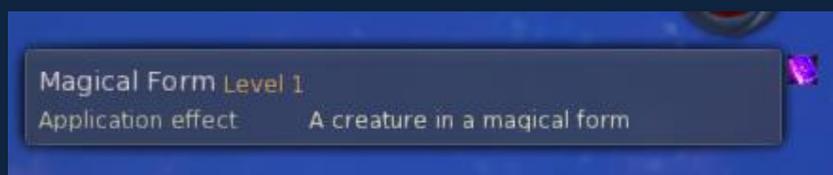
- La probabilité de succès en cas d'enchantement est tout d'abord plus élevée qu'avec de l'équipement normal.
- La probabilité de succès en cas d'évolution de l'équipement est plus élevée qu'avec de l'équipement normal.
- La probabilité d'obtenir un renforcement de +2 ou +3 avec des pierres d'enchantement toutes-puissantes est plus élevée qu'avec de l'équipement normal. Dans le cas d'éléments d'armure, il est possible d'atteindre un renforcement de +4 à

l'aide de pierres d'enchantement toutes-puissantes.

- En cas d'échec, l'objet est détruit, quel que soit son niveau.
  - Si c'est le cas, vous recevez de la poudre magique ou des matériaux de fabrication d'objets.
  - Par ailleurs, l'équipement a une certaine probabilité de vous restituer des pierres de mana ou des pierres divines en cas d'échec.
- En cas d'extraction de l'équipement, vous obtenez de la poudre magique ou des matériaux de fabrication d'objets.
- Certains des objets peuvent améliorer les compétences du personnage.
  - Les compétences en question sont déterminées au moment de l'obtention de l'objet. L'effet d'amélioration est détaillé dans l'infobulle de l'objet.



- Si plusieurs objets équipés augmentent la même compétence, seule l'amélioration la plus puissante est appliquée.
  - L'amélioration de compétence peut être appliquée plusieurs fois grâce à l'attribution de pouvoir de création.
- Ajout de la fonctionnalité « Réduction de niveau recommandée » sur certains équipements de Daeva du Destin.
  - La portée et la probabilité de la réduction varient selon l'équipement.
- Ajout d'une synergie entre certains objets et monstres.
  - L'infobulle des armes et armures peut contenir un supplément qui indique qu'elles sont efficaces face à un mode donné.
  - Il existe quatre modes différents : Guerrier, Assassin, Magie et Spécial.
  - Chez les monstres, le type est affiché sous forme de renforcement.
  - Lorsque le type de l'objet correspond à celui du monstre, les dégâts que vous infligez augmentent.
  - Types
    - Mode guerrier
    - Mode assassin
    - Mode magie
    - Mode spécial



*Exemple sur un monstre*

Atk Speed	1.5
HP	+767
Casting Speed	+12%
Healing Boost	+10
Deals 3% additional damage to Mages.	

Exemple sur un objet

- En équipant des ailes pour Daevas du Destin, il est possible d'utiliser la nouvelle fonctionnalité « Vol en piqué ».

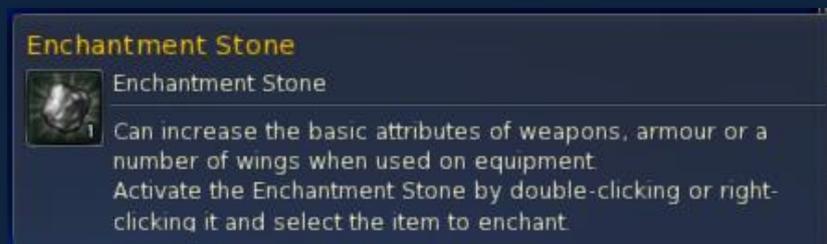


- Le vol en piqué peut être activé en appuyant deux fois de suite sur la touche « Avant » pendant le vol ou le vol plané.
- Pendant le vol en piqué, les points de vol sont consommés plus rapidement.
- La fonction n'est pas disponible après avoir réduit la vitesse de vol.
- Le vol en piqué est désactivé quand le joueur passe en mode combat (par exemple, en subissant une attaque).
- Certaines ailes peuvent désormais être renforcées.
  - Comme pour les armes et armures, des pierres d'enchantement peuvent être utilisées pour les renforcer.
  - En revanche, seules les ailes de Daevas du Destin et certaines ailes existantes passées en Daevas du Destin peuvent être renforcées.
  - Les ailes permettant une évolution de l'équipement bénéficiant, comme les armes et armures, d'une compétence aléatoire en atteignant le niveau 20.
  - Les ailes peuvent également être détruites pendant le processus de renforcement, en cas d'échec du renforcement.
  - Les ailes renforcées bénéficient des statistiques suivantes :

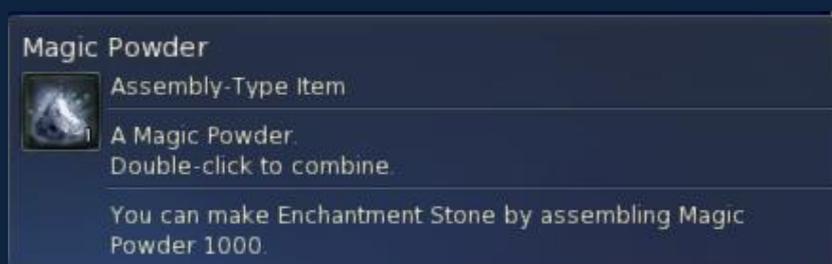
Catégorie	Statistiques	Niveau 1 à 15	Niveau 16 à 20	À partir du niveau 21
Statistiques de base	PV	40	40	80
	Résistance aux coups critiques	2	4	8
	Attaque physique	1	1	2
	Puissance magique	4	4	8

<b>Statistiques secondaires</b>	Temps de vol max	10	10	20
	Vitesse de vol au combat	0,1	-	-
	Résistance aux critiques magiques	1	2	4

- Ajout de nouvelles pierres d'enchantement et poudres magiques.



*Nouvelle pierre d'enchantement*



*Poudre magique*

- Les nouvelles pierres d'enchantement peuvent encore être utilisées pour renforcer de l'équipement, en fonction du niveau.
  - Il est possible de les créer à partir de 1 000 poudres magiques. Vous pouvez régler le nombre d'objets créés en passant par l'option « Fabriquer un objet » de l'interface utilisateur, auquel cas plusieurs pierres peuvent être automatiquement créées.
  - Vous pouvez obtenir de la poudre magique via l'extraction d'équipement, dans des lots contenant des pierres d'enchantement, en récompense de quête ou sur les monstres.
  - Les anciennes pierres d'enchantement ne peuvent plus être obtenues via l'extraction d'équipement, dans des lots contenant des pierres d'enchantement, en récompense de quête ou sur les monstres. En revanche, si vous en avez encore en votre possession, vous pouvez vous en servir pour renforcer de l'équipement.
- Ajout de nouveaux plans de transformation de substance à acquérir auprès des marchands de plans spéciaux d'Esterra et de Nosra.

Refuse d'Ariel : Esterra (Élyséen)	Temple d'Azphel : Nosra (Asmodien)
Orpheus	Nielon
Pandaros	Teyar

- La transformation de substance permet de créer de nouvelles pierres de mana, des objets, de l'équipement et des ailes.
- Les nouveaux plans peuvent être achetés à l'aide de pièces antiques.
- L'équipement du héros ruhn est doté de +5 à sa création.

- Certaines statistiques de l'équipement du héros ruhn sont encore inversées. Ceci sera corrigé ultérieurement.

Objets dont les statistiques sont modifiées	
Instrument à cordes de héros ruhn	Instrument de héros ruhn
Bandana superbe du peuple ruhn	Bandana du peuple ruhn
Bouclier du combat du peuple ruhn	Bouclier d'écailles du peuple ruhn

- Ajout de pierres de mana exclusives pour les Daevas du Destin.
  - Ces pierres de mana augmentent les attributs primaires comme la puissance, l'agilité, la précision, l'intelligence et la foi et peuvent être utilisées sur de l'équipement exclusif de Daevas du Destin.
- Ajout d'informations concernant le renforcement d'équipement de Daevas du Destin dans l'infobulle des pierres d'enchantement toutes-puissantes.
- Les matériaux obtenus dans la zone instanciée Bibliothèque su savoir peuvent être échangés contre de l'équipement de qualité.
  - L'amplificateur d'équipement correspondant se trouve à Esterra pour les Élyséens et à Nosra pour les Asmodiens.
  - Il existe 6 rangs d'équipement de qualité. Vous trouverez les PNJ correspondants aux endroits suivants :



*Asmodien*



*Élyséen*

- En cas d'échec de la bénédiction d'équipement de la « Plume de Kaisinel/de Marchutas », l'objet n'est plus détruit et le niveau d'amélioration est conservé.
- Ajout des objets « Plume de Kaisinel/de Marchutan améliorée ».
  - Vous pouvez les obtenir en améliorant une plume de Kaisinel ou de Marchutan à un niveau supérieur à +10 et en les faisant évoluer grâce à la bénédiction d'équipement.
  - En cas d'échec de l'amélioration, l'objet n'est pas détruit mais son niveau d'amélioration est réinitialisé.

- L'extraction de l'équipement avec des outils d'extraction est remplacée par l'extraction avec des Kinahs.
  - Il n'est plus possible d'acheter des outils d'extraction.
  - Ceux que les joueurs possèdent encore sont transformés en « Outils d'extraction endommagés » et peuvent être revendus auprès d'un marchand généraliste.
- Les essences de Daeva peuvent désormais être directement achetées auprès d'un intendant.
  - Puisque les affineurs ne sont plus requis pour l'achat, ces objets sont transformés en « Affineur d'Essence de Daeva endommagé » et peuvent être revendus pour leur valeur d'achat auprès d'un marchand.
- Ajout d'une fonctionnalité d'annulation du lien d'âme.
  - Des « Pierre magique pour annuler le lien d'âme » sont nécessaires pour délier.
  - Une fois le lien d'âme annulé, les objets en question peuvent être échangés.
  - Les pierres magiques sont disponibles à l'achat auprès des « Marchands de consommables (Pièces antiques) » d'Esterra et de Nosra.

Élyséen	Asmodien
Pinkerunerk <Marchand de consommables (Pièces antiques)>	Yogonerk <Marchand de consommables (Pièces antiques)>

- Il n'est pas possible d'utiliser les pierres magiques pour annuler le lien d'âme des objets qui ne peuvent pas faire l'objet d'une extraction répétée et dont l'apparence a été modifiée (hormis en cas de suppression préalable de l'apparence).
- Ajout de gants d'étoffe qui peuvent être échangés contre des insignes d'honneur et qui augmentent la vitesse d'attaque.
- Suppression de la limitation (le niveau maximum) des armes extensibles de niveau 65.
- La statistique secondaire d'attaque physique des « Spallières de mailles magiques de héros ruhn » est transformée en attaque magique.
- Les fragments de champ éthéré peuvent désormais être conservés dans les entrepôts privés.
- Suppression du temps de rechargement de certains objets issus de lots.
- Le « Parchemin de retour intégré » permet désormais également de rejoindre Esterra et Nosra.
  - Réduction du prix de vente du parchemin de retour intégré.
- Ajout de parchemins de retours permettant de rejoindre le Refuge d'Ariel à Esterra et le Temple d'Azphel à Nosra.
  - Ils sont disponibles à la vente auprès des marchands généralistes du Refuge d'Ariel et du Temple d'Azphel. Leur utilisation est réservée aux personnages à partir du niveau 65.
- Modification de certains lots de récompense de manière à pouvoir les entreposer par paquet de 1 000.
- L'utilisation de la « Boîte de bénédiction de la patrouille » par des personnages de niveau inférieur à 55 permet désormais d'obtenir des « Boîte d'armes/d'armures de Daevanion de la patrouille d'élite » en parallèle des « Boîte d'armes/d'armures de Daevanion de la patrouille ».
- Le nom des parchemins de retour est désormais aligné sur la région ciblée par le parchemin.
- Ajout de certains plans de fabrication :

Région	Titre	Élyséen	Asmodien
Sanctum/ Pandaemonium	<Marchand de plans d'équipement>	Morayos	Nanuz
	<Marchand d'autres plans>	Usiros	Allan
	< Marchand de plans de fabrication d'armure>	Tonoin	Erphe
	< Marchand de plans de couture>	Heges	Morgath
Oriël/ Pernon	<Marchand de plans d'équipement>	Addichi	Bejash
	<Marchand d'autres plans>	Ques	Benotie
	< Marchand de plans de fabrication d'armure>	Silson	Briganda
	< Marchand de plans de couture>	Melino	Grody

- Modification de la structure des renforcements de compétence accordés en cas d'extraction d'objets.
  - Suppression des compétences non utilisables au moment de l'équipement des objets.
  - Parmi les compétences des différentes classes, seules celles qui conviennent aux attributs de l'équipement sont prises en considération (par exemple, Plates : Blocage (Templier), Plates : Parade (Gladiateur)).
- Les objets qui ne peuvent plus être utilisés sont désormais identifiés via l'affichage d'une icône spéciale ainsi que d'une description adéquate.
- Ajout d'une fenêtre depuis laquelle il est possible de vendre les objets qui ne sont plus utilisés.
  - La fenêtre s'affiche dès la connexion, si l'inventaire de votre personnage contient des objets concernés au moment de la connexion.
  - Les objets peuvent y être échangés contre des Kinahs ou des PA. Leur valeur est fixée par le système.
- Les objets qui ne peuvent pas être échangés via cette fenêtre peuvent être vendus via l'utilisation d'objet.
  - Pour vendre les objets, servez-vous du bouton d'utilisation dans le menu circulaire.
- Simplification des tessons de pouvoir.

Avant	Après	Extraction possible
Tesson de pouvoir mineur	Tesson de pouvoir : +10	O
Tesson de pouvoir inférieur	Tesson de pouvoir inférieur glacé	-
Tesson de pouvoir	Tesson de pouvoir : +20	O
Tesson de pouvoir supérieur	Tesson de pouvoir supérieur glacé	-
Tesson de pouvoir excellent	Tesson de pouvoir : +30	O
Tesson de pouvoir suprême	Tesson de pouvoir suprême glacé	-
Tesson de pouvoir grandiose	Tesson de pouvoir : +40	O
Tesson de pouvoir antique	Tesson de pouvoir : +45	O

- Tous les tessons de pouvoir glacés en votre possession au moment de la mise à jour sont convertis en tesson de pouvoir de même niveau +1.

Avant	Après
Tesson de pouvoir mineur glacé	Tesson de pouvoir : +20
Tesson de pouvoir supérieur glacé	Tesson de pouvoir : +30
Tesson de pouvoir suprême glacé	Tesson de pouvoir : +40

- Les potions glacées/parchemins glacés ainsi que certains parchemins d'évènement/potions d'évènement ont été convertis en autres objets dotés du même effet.
- En cas d'obtention d'objets de classe mythique, le message d'information ne s'affiche plus chez les personnages qui se trouvent dans la même région.

### Erreurs corrigées

- Correction d'une erreur d'apparence du Masque sans expression.
- Correction d'un problème rendant certains objets de légion inutilisables alors que les conditions d'utilisations étaient remplies.
- Correction d'un problème entraînant une reproduction erronée du bruitage des potions et compétences après plus de 3 utilisations.
- Correction d'un problème entraînant une vitesse d'incantation erronée de l'instrument à cordes du conquérant d'Atréia.

## Interface utilisateur

### Nouveautés

- Ajout d'une nouvelle fenêtre de renforcement/modification des objets.
  - Celle-ci réunit toutes les fonctionnalités applicables à un objet présent dans l'inventaire.
  - Vous pouvez ouvrir cette fenêtre depuis le menu correspondant, en faisant un clic droit sur un matériau puis sur un objet d'équipement ou via le menu circulaire qui apparaît en cliquant sur un matériel.
- La fenêtre Renforcer/Modifier réunit les options suivantes :
  - Enchantement
  - Évolution
  - Sertissage de Pierres de mana
  - Incrustation de Pierres divines
  - Amélioration
  - Amélioration à l'Idian
  - Nouvelle identification
  - Améliorer
  - Extraire de la poudre magique
  - Extraire des PA
  - Teindre
  - Emballage
  - Supprimer le lien d'âme

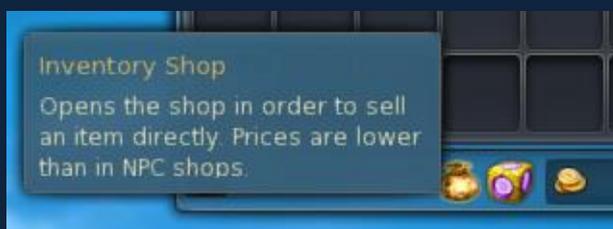


- Les informations concernant l'extraction de pierres de confection pour l'équipement de Daevas du Destin sont affichées dans le sous-menu « Extraire de la poudre magique ».
- Ajout d'un menu circulaire.
  - Un clic gauche sur un objet permet d'ouvrir un menu circulaire afin d'en insérer le lien, de l'utiliser, de le partager, de le renforcer/modifier, etc.



- Ajout de la catégorie « Aile » dans la fenêtre de vente.
- Ajout de la fonctionnalité « Boutique d'inventaire ».

- Celle-ci permet de vendre les objets directement depuis l'inventaire. Cependant, le prix de vente est inférieur à celui obtenu auprès d'un PNJ marchand. L'avantage de cette option est qu'elle permet de revendre les objets partout, sans devoir se rendre chez un PNJ.
- Il est possible de racheter les objets revendus via la boutique d'inventaire en passant par l'onglet « Racheter » des PNJ marchands.



- Un pourcentage s'affiche désormais à côté des points d'expériences obtenus en récompense de quête.
  - Ce pourcentage correspond au montant d'EXP supplémentaire ajouté au niveau actuel grâce à l'obtention de la récompense.
- Ajout d'une fonction permettant d'afficher l'heure de saisie des messages de la fenêtre de dialogue.
  - L'affichage et le format peuvent être paramétrés dans les options d'onglet de la fenêtre de dialogue.
  - Il est possible d'opter pour les formats heure:minute ou heure:minute:seconde.
  - La couleur de la police d'indication des horaires ne peut pas être modifiée.



- Ajout de la fonctionnalité « Afficher sur 1 seule colonne » dans la fenêtre de boutique.
  - Si cette option est sélectionnée, le nombre d'objets affichés passe de 12 à 6.
  - Cette option permet de mieux afficher le nom des objets.

Sans l'option « Afficher sur 1 seule colonne » Avec l'option « Afficher sur 1 seule colonne »



- La liste des agences de vente affiche désormais le niveau d'enchantement et d'amélioration.
- Les agences de vente offrent désormais la possibilité de faire une recherche d'objet ciblée en fonction du niveau d'enchantement et d'amélioration ainsi que des renforcements de compétence.
  - En cas de recherche par renforcement de compétence, il est nécessaire de saisir le nom complet de la compétence attribuée à l'objet.
- Ajout de nouveaux points de liaison :

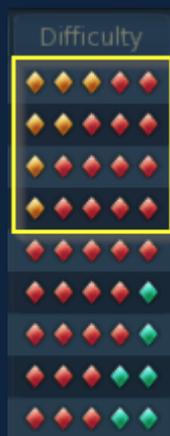
Faction	Région	
Élyséen	Heiron	Quartier résidentiel central de Heiron
	Ishalgen	Tréfonds de l'Oubli
Asmodien	Beluslan	Vallée des âmes gelées
		Sud de Beluslan
		Camp des Trolls Déchireurs

- À l'avenir, les points d'expérience obtenus via des bonus d'évènements seront, entre autres choses, affichés sous forme de renforcement, infobulle comprise.
- Le montant de Kinahs et PA nécessaire pour l'amélioration/l'attribution de magie est affiché sous forme de message système.
- Si le personnage a sélectionné l'option « Amélioration/Attribution de magie sur tous les objets équipés » au moment de l'amélioration/l'attribution de magie auprès d'un PNJ, mais n'a pas assez de Kinahs et/ou PA, le montant requis est affiché sous forme de message

système.

## Ajustements

- Les messages de renforcement/affaiblissement des aires d'atterrissage s'affichent désormais uniquement dans les Abysses.
- Modification de l'affichage de la difficulté dans la zone d'attente des instances.
  - Les 10 niveaux de difficultés initiaux sont étendus à 15.
  - À partir du niveau 11, ils sont affichés à l'aide d'un symbole doré :



- Les délais d'accès renouvelé pour les légions sont désormais affichés en secondes.
- Refonte des symboles qui s'affichent dans la fenêtre lorsque les personnages reçoivent des objets auprès des monstres de la grande invasion ou des gardes de protection à Signia/Vengar.
- Modifications des repères de quêtes normales sur la carte.
  - Les repères normaux affichent les quêtes normales jusqu'au niveau 65.
  - Il est possible de désactiver l'affichage des quêtes normales de niveau inférieur à 65 en passant par « Option > Interface utilisateur ».
  - Quand l'affichage des quêtes normales de niveau inférieur à 65 est désactivé, la liste des quêtes normales disponibles auprès des PNJ disparaît en même temps que les repères.
- Les quêtes reçues sont désormais automatiquement énumérées dans le Suivi de quête > quêtes annexes.
- Augmentation du nombre de quêtes qui peuvent être affichées dans les quêtes annexes.
- Ajout d'une ombre sous le nom des récompenses de quête, pour une meilleure lisibilité.
- Modification du pass Atréa.
  - Des récompenses prédéfinies peuvent être obtenues en cas de connexions quotidiennes consécutives. Il est possible de les consulter dans l'onglet des « Informations sur les récompenses ».
  - La récompense pour le 28e jour consécutif est réservée aux Daevas du Destin. Il s'agit de coffres d'armures de classe mythique que seuls les Daevas du Destin peuvent porter.
  - La limitation de niveau des récompenses du jubilé est rehaussée de 46 à 66. Par ailleurs, certains composants ont été modifiés.

[Tampon] Coffre de consommables du jubilé	
Avant	Après
5x [Jakuner] [Jakuner] Boîte brillante de pierres divines d'illusion	3x [Jakuner] Boîte de Pierres de mana pour Daevas du Destin
5x [Jakuner] Boîte de pierres de mana anciennes scintillantes	5x [[Jakuner] Coffre de nobles pierres divines d'illusion brillantes
5x [Jakuner] Boîte de pierres de mana régénératrices	1x [Jakuner] Ticket pour une modification esthétique
20x [Jakuner] Sac brillant de pierres de mana	1x [Jakuner] Supplément puissant de sertissage de Pierre de mana 100 % (éternel)
5x [Jakuner] Sérum de réévaluation sacré (7 jours)	1x [Jakuner] Supplément puissant de sertissage de Pierre de mana 100 % (mythique)
1x [Jakuner] Supplément de sertissage de Pierre de mana 100 % (éternel)	3x [Jakuner] Lot de Pierres de Stigma
1x [Jakuner] [Jakuner] Supplément de sertissage de Pierre de mana 100 % (mythique)	
20x Médaille en Céranium	

- Ajout d'un effet d'ombre au nom des objets dans l'infobulle des objets, pour une meilleure lisibilité.
- Mise en valeur d'une partie du contenu de l'icône de renforcement d'« Énergie de l'étoile d'or » et de son infobulle, pour une meilleure visibilité.
  - Quand le volume de chargement est supérieur à 50 % ceci est signalé à l'aide d'une police verte.
  - Un pourcentage est affiché dans la zone supérieure gauche de l'icône. Par ailleurs, l'aspect de l'icône est modifié en cas de recharge supérieure à 50 %.
  - Quand l'énergie de l'étoile d'or est rechargée à 50 % et quand elle est consommée voire épuisée, un message système en informe le joueur.
- Suppression de la corbeille de l'inventaire.
- Augmentation de 2\*5 à 2\*6 pour le nombre d'emplacements d'objets dans la liste de vente de la fenêtre de boutique.
- Réduction de 9\*4 à 9\*3 pour le nombre d'emplacements d'objets du panier de la fenêtre de boutique.
- Modification de l'icône d'affichage de la carte transparente présente sur la carte [M].
- La carte n'affiche plus d'effet de brouillard sur les régions auquel le personnage peut accéder.
- Réduction du temps de recharge consécutif à une téléportation vers un point de liaison, de 10 minutes à 1 minute.
- Il est désormais possible de créer 24 macros au lieu de 12. Par ailleurs, le nombre maximum de signes par macro passe de 256 à 512 signes.
- Suite à une connexion ou un changement de serveur, l'onglet des favoris de « Profil > Titre » est affiché en premier.
- Ajout et modification de plusieurs écrans de chargement.

## Autres

### Abysses et forteresse

#### Bataille de forteresse

- Correction d'une erreur empêchant l'utilisation des tours de défense d'une forteresse lors d'une bataille de forteresse.

#### La Pangée

- Il n'est désormais plus possible d'utiliser de compétences de téléportation à proximité des sanctuaires des territoires respectifs.

#### Abysses

- Correction d'une erreur à cause de laquelle l'effet d'activation de l'artéfact ne disparaissait plus.
- Réduction du temps de réapparition des protecteurs/commandants de combat et officiers assassins des garnisons respectives.
- Dans le cadre des quêtes réalisables suite à la prise de la garnison, le temps de réapparition des objets d'officiers a été réduit pour la faction concernée.
- Modification du temps de réapparition des objets de chasse dans les quêtes de la partie supérieure des Abysses, pendant les combats de garnisons et suite à la conquête de la garnison.

## Compétences

- Modification des conditions d'obtention de la compétence « Gloire : Bouclier du seigneur ».

<b>Avant</b>	1 arme (ou bouclier) de niveau d'enchantement 20 ou 5 armures différentes
<b>Après</b>	Au moins 6 armes/boucliers/armures/ailes différents de niveau d'enchantement 20

- Quand un Spiritualiste atteint un nouveau niveau après avoir accédé au rang de Daeva du Destin, le niveau et les statistiques de son esprit invoqué sont également ajustés.
- Le statut « hors combat » est également maintenu en cas d'utilisation des compétences d'ascension de l'Éthertech.
- Correction de la description des compétences suivantes :
  - Clerc : « Splendeur de récupération » et « Splendeur de purification »
  - Aède : « Vague d'encouragement »
  - Spiritualiste : « Concentration d'esprits »
- Correction d'une erreur entraînant l'affichage erroné de l'animation de la compétence de Spiritualiste « Étouffement du vide ».
- Certaines compétences de Pistolero ne s'affichaient pas correctement. Cette erreur est corrigée.
- Des erreurs d'animation survenaient lors de l'utilisation de la compétence de Gladiateur « Coupure bondissante » en étant équipé d'une arme à deux mains. Ceci est corrigé.
- Une erreur entraînait l'application d'un temps de rechargement de 0,1 seconde aux compétences n'ayant pas de temps de rechargement. Ceci est corrigé.

## Personnages non jouables (PNJ)

### Nouveautés et ajustements

- Un effet visuel bleu (Élyséen) ou rouge (Asmodien) s'affiche chez les Daevas du Destin quand la dépouille des monstres éliminés disparaît.
  - Cet effet est également visible pour les Daevas qui font partie d'un groupe, d'une alliance ou d'une union avec un Daeva du Destin.
- Les Daevas du Destin peuvent également utiliser les corridors dans certaines régions.
- Des gérants d'entrepôts sont stationnés dans les entrepôts de Légion d'Esterra et Nosra.
- Des cibles d'entraînements de niveau basique 1 ont été placées dans le Refuge d'Ariel (Esterra) et le Temple d'Azspheh (Nosra).
- Ajout d'un nouveau PNJ qui propose des objets de collection limités à partir du niveau 60 à Esterra et Nosra.
  - Asmodien : Yusek dans le Temple d'Azspheh (Nosra)
  - Élyséen : Bauma dans le Refuge d'Ariel (Esterra)
- Modification des horaires de la grande invasion de Beritra.

Avant	<b>Horaire</b> : apparaît certains jours entre 18h00 et 22h00
	<b>Évènement de grande invasion</b> : la grande invasion de Beritra, pendant laquelle des boss apparaissent partout, se déroule le 11 de chaque mois à 21h00.
Après	<b>Horaire</b> : apparaît certains jours à 20h00
	<b>Évènement de grande invasion</b> : la grande invasion de Beritra, pendant laquelle des boss apparaissent partout, se déroule le 11 de chaque mois à 20h00.

- L'élimination de monstres pendant la grande invasion de Beritra à Signia et Vengar n'octroie plus de points d'honneur.
- Modification de l'apparence de la statue de téléportation de la Forêt de Daminu à Poéta et de la Croisée d'Anturon à Ishalgen.
- Modification du niveau de certains monstres à proximité des forteresses dans la partie inférieure des Abysses.
- Modification des bruitages des compétences et déplacements de certains monstres.
- En cas d'attaque, le transporteur aérien est désormais replacé sur votre propre position dans les limites d'une zone donnée.

### Erreurs corrigées

- En raison d'une erreur, l'échange de Clés du protectorat auprès du PNJ Denald à Vengar n'était plus possible. Cette erreur est corrigée.
- Les armes de certains PNJ gardiens ne s'affichaient pas correctement. Cette erreur est corrigée.
- Correction d'une erreur en raison de laquelle certains PNJ gardiens entraient involontairement au combat face à d'autres monstres.
- Certains objets à collectionner ne se trouvaient pas au bon endroit. Ceci est corrigé.
- Correction d'une erreur en raison de laquelle la position du PNJ sous une liaison aérienne n'était pas indiquée normalement.
- Correction d'une erreur qui empêchait l'affichage des ailes de certains PNJ réians.
- Correction d'une erreur qui empêchait l'affichage de certains costumes de PNJ.
- Enfourcher une monture entraînait parfois des erreurs d'affichage dans le déplacement des personnages. Ceci est corrigé.

- Correction d'une erreur qui entraînait l'affichage erroné de certains établis.

## Légion

- Ajout du renforcement « Avantages de légion I ». Celui-ci vous octroie un bonus de 5 % de points d'expérience.
  - Conditions : la Légion est au moins de niveau 3 et il y a plus de cinq (mais moins de dix) membres de la légion en ligne.
  - Le renforcement « Avantages de légion II » et ses 10 % de points d'expérience supplémentaires reste inchangé et est toujours accordé quand au moins 10 membres de la légion sont connectés.
- Une nouvelle fonctionnalité permet au général de brigade de recevoir un message murmuré en cas de réception d'une nouvelle candidature via la recherche de légion.
  - Sélectionner la candidature de légion permet d'afficher la liste des candidats.
- Le droit de recruter des candidats de légion est étendu aux rangs Adjoint du Général de brigade et Centurion.
- Il est possible de confirmer/accepter les candidatures en cochant l'option « Inviter/approuver dans Légion » dans le menu « Légion > Menu de légion > Attribuer les permissions ».
- En cas de candidatures encore ouvertes, un message en informe les personnages habilités à recruter (Général de brigade, Adjoint du Général de brigade, Centurion) au moment de la connexion.
- Les membres de la légion qui ne sont pas habilités à recruter de nouveaux membres reçoivent uniquement un message à la réception de la candidature.

## Familiers

- Les objets non échangeables qui tombent en cas d'élimination de monstres en solo peuvent désormais être ramassés par le familier via la fonction « Ramasser objet ».
  - La restriction appliquée aux groupes et alliances est maintenue, étant donné qu'une vérification peut s'avérer nécessaire en fonction des paramètres de distribution.
- Correction d'une erreur empêchant l'affichage du temps de rechargement du cadeau de familier sur l'icône.

## Environnement

- Ajout de plusieurs moyens de téléportation supplémentaires entre diverses régions.

Téléportation			Méthode
Nosra	↔	Akaron, Kaldor	Téléporteur
Esterra	<b>Téléportation dans les deux sens</b>	Akaron, Kaldor	
Tokanu		Nosra	Corridor
Magos	↔	Esterra	(Installé durablement)

- Modification partielle de la position des failles qui mènent de Signia à Vengar.
- Stationnement de PNJ canonnières de la flotte de protection supplémentaires dans les régions de la grande invasion.
- Correction de l'erreur en raison de laquelle la grande invasion ne s'interrompait pas automatiquement, même après une heure d'activité.
- Le vol est désormais possible dans toutes les zones du Quartier général de la Légion de la

renaissance à Signia.

- Correction d'une erreur entraînant l'affichage erroné de données de PNJ sur les Panneaux indicateurs de Pandaemonium et Sanctum.
- Correction d'une erreur entraînant l'affichage erroné de plusieurs illustrations dans le Couvent de Marchutan.
- Correction d'une erreur faisant remonter à bord du courant aérien de la Colline de Taloc quand un joueur empruntait le courant aérien à Inggison dans la Forêt de Taloc en direction de la Colline de Taloc.
- Correction d'une erreur empêchant les personnages d'utiliser correctement certains geysers des Steppes de Marayas à Gelkmaros.

## Client

- Le taux d'images par seconde maximal (FPS) passe de 60 à 120.
- Ajout de la fonctionnalité « Mode économie d'énergie pour les batteries de portable ».
  - Cette fonctionnalité régule automatiquement les FPS max et réduit ainsi la consommation de la batterie.
  - Vous pouvez l'activer dans les options, via « Système > Mode économie d'énergie ».
- Le scintillement lié aux nouveaux pilotes NVIDIA dans la fenêtre de création/sélection des personnages a été corrigé.
- À partir de la mise à jour 5.0, Windows XP ne sera officiellement plus pris en charge par le client AION. L'utilisation de ce système d'exploitation peut entraîner des erreurs d'affichage en jeu.

## Exclusivités Gameforge

### Ajustements et fonctionnalités exclusives Gameforge

Avec la mise à jour 5.0, nous introduisons un certain nombre de modifications et fonctionnalités exclusives pour notre service européen. Nous vous présentons ces changements dans les paragraphes suivants.

### [Fonctionnalité Bêta] Système de quêtes journalières - Épreuves héroïques

Avec la mise à jour à venir, l'accent sera plus que jamais mis sur la montée de niveau. Pour vous aider dans cette tâche et apporter un peu de variété au déroulement quotidien des événements, nous introduisons un système supplémentaire de quêtes journalières (Daily Quest System) :

- Le bouton suivant vous permet d'ouvrir les nouvelles quêtes journalières :



### Comment fonctionne le système de quêtes journalières ?

- Chaque jour, les joueurs ont accès à trois quêtes journalières.
- Ces trois quêtes sont disponibles pendant 24 heures.
- Elles sont réinitialisées tous les jours à minuit, après quoi trois nouvelles quêtes sont mises à votre disposition.
- Les quêtes journalières sont réinitialisées et remplacées par trois nouvelles quêtes même si vous les avez partiellement complétées.
- En accomplissant les quêtes, vous bénéficiez avant tout d'un bonus de points d'expérience, afin de vous aider à monter dans les niveaux.
- Tous les joueurs peuvent profiter des quêtes journalières, que leur compte soit équipé d'un lot Gold ou non.
- Puisque le système a été développé et intégré par les soins de Gameforge, l'actualisation du statut et de la progression des quêtes ne se fera malheureusement pas en temps réel et sera soumis à un léger délai pouvant durer jusqu'à 10 minutes.

## Ajustements de systèmes spécifiques

### Combats de forteresse

- Augmentation du nombre maximum de joueurs récompensés dans les combats de forteresse de la partie supérieure des Abysses, de Gelkmaros et d'Inggison.
- Augmentation des médailles offertes en récompense aux comptes de Néophyte dans les combats de forteresse de la partie supérieure des Abysses, de Gelkmaros et d'Inggison.

### Instances JcJ

- Les horaires d'entrée de l'instance « Ruhnatorium » passent de 22h00-23h00 à 22h00-0h00.
- Les horaires d'entrée de l'instance « Champ de bataille du Bastion du mur d'acier » passent de 22h00-01h00 à 22h00-01h00.

### Restriction des comptes de Néophyte

Certaines modifications ont été apportées aux restrictions existantes des comptes de Néophyte. Sont considérés comme comptes de Néophyte tous les comptes qui ne bénéficient ni du statut de Vétéran ni d'un lot Gold actif. Ces modifications sont effectives à compter de la publication de la mise à jour.

- Ajustement des restrictions de dialogue. L'utilisation des options de dialogue est désormais possible à partir du niveau 10 pour tous les comptes de Néophyte.
- Suppression de la restriction ne permettant aux comptes de Néophyte de ne murmurer qu'à leurs amis. Il est désormais possible d'envoyer des murmures à tous les personnages.
- Suppression de la restriction selon laquelle les comptes de Néophyte ne pouvaient pas démarrer de recherche de groupe.
- Suppression des restrictions de l'extraction, qui est désormais illimitée.
- Suppression des restrictions de la collecte, qui est désormais illimitée.

### Supplément : modification de personnage

Comme annoncé préalablement, nous offrons un « Ticket pour une modification esthétique » à tous les personnages, afin de compenser les éventuelles modifications apportées par la mise à jour 5.0 au physique des personnages. Ce ticket permet de modifier une fois l'apparence du personnage.