



PATCH NOTES



AION Classic Europe 5.0

~ Soul Reaper ~

Notes de mise à jour





PATCH NOTES

Contenu

Nouvelle classe.....	4
Instance	7
Titre.....	14
Voyage des Daevas.....	16
Système d'enchantement	16
Système commercial.....	18
Raffinage	18
Ascension.....	19
Enclume de Siel	19
Aptitude au combat.....	21
Moreth.....	21
Autel de la Transcendance.....	22
Synergie d'apparence.....	22
Raid	22
Arène	22
Système.....	23
Personnages	24
Quête.....	24
Objets	26
Mesa de Tiamaranta/terra teva.....	34
Balauréa.....	37
Classement.....	37



PATCH NOTES

Compétences.....	37
Interface utilisateur	62
Divers.....	62
Spécificités de Classic Europe	63

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

**Les informations contenues dans ce document peuvent différer de la version finale du jeu.

PATCH NOTES

Nouvelle classe

1. La nouvelle classe « Moissonneur » a été ajoutée.



- Elle se distingue par le fait qu'elle utilise simultanément des attaques physiques et magiques.
- Elle utilise la nouvelle arme « lame arcanique » et peut porter différents types d'armures.
- Les effets des compétences varient en fonction du niveau d'attaque physique et de la puissance magique.

[Compétences importantes]

Compétence	Description
Lame spectrale : Coup de grâce	Se téléporte vers une cible située à moins de 20 m, dont les PV maximums sont inférieurs à une certaine valeur, et inflige des dégâts proportionnels aux PV maximums. Peut tuer la cible instantanément avec une certaine probabilité. Plus l'attaque physique est élevée, plus le temps de rechargement est court. Plus la puissance magique est élevée, plus la probabilité de tuer instantanément la cible augmente.
Pacte d'âme	Si les PV tombent à 0 dans un certain délai, l'état Vestige d'âme est activé.



PATCH NOTES

	Dans l'état Vestige d'âme, on récupère des PV, la régénération étant proportionnelle aux PV maximums. Pour cela, les PV maximums diminuent continuellement. En même temps, toutes les résistances aux altérations d'état augmentent considérablement. Si les PV tombent à 0 dans l'état Vestige d'âme, on meurt. Si l'on porte le coup final à une créature, l'état «Vestige d'âme» est levé et l'on revient à l'état d'origine. Plus l'attaque physique est élevée, plus le temps de rechargement est court. Plus la puissance magique est élevée, plus la durée est longue.
Sang glacial	Augmente les dégâts infligés à la cible marquée et réduit sa vitesse de déplacement. Si l'on est attaqué par une cible autre que la cible marquée, ou si l'on attaque une autre cible, les dégâts sont réduits. Plus l'attaque physique est élevée, plus le temps de rechargement est court.
Lame spectrale : Avalanche	Inflige des dégâts physiques à la cible et la ralentit. (Si l'effet de réduction de la vitesse de déplacement se cumule 2 fois, la cible est immobilisée.) 3 répétitions Dans certaines conditions, des cibles situées devant le lanceur subissent des dégâts magiques supplémentaires.



PATCH NOTES

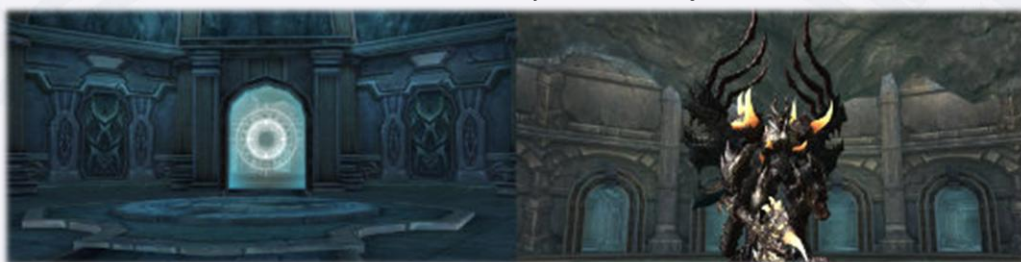
	Plus la puissance magique est élevée, plus la probabilité d'une activation supplémentaire des dégâts magiques et la portée vers l'avant augmentent.
Ombres fugitives	Supprime les altérations d'état physiques du lanceur et restaure les PV. Pendant un certain temps, une seule attaque physique ou magique peut être parée. Simultanément, les résistances au silence et à l'entrave augmentent, et les dégâts subis sont partiellement réduits. Plus l'attaque physique est élevée, plus le temps de rechargement est court. Plus la puissance magique est élevée, plus la durée est longue.

2. Avec l'ajout du Moissonneur, les récompenses des contenus importants ont été modifiées et complétées.
 - Des Stigmas pour le Moissonneur ont été ajoutés à la liste de vente de Stigmas du marchand de compétences.
 - Des livres de compétence et des stigmates de Moissonneur ont été ajoutés à la liste des récompenses pour instances et raids.
 - La « lame arcanique » a été ajoutée aux récompenses d'équipement.

PATCH NOTES

Instance

1. La nouvelle instance « Salle au trésor de Sunayaka » a été ajoutée.



Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
6	À partir du niveau 60	1 fois par jour	Tous les jours à 9h00

- L'entrée de la Salle au trésor de Sunayaka se trouve sur la Mesa de Tiamaranta.
- Comme récompenses, vous pouvez obtenir le Masque de Sunayaka, des pierres d'enchantement, des flux, Fragment du signet des Chroniques de Balauréa, des reliques des Abysses, un lot de pierres de mana rares ainsi que « Arme du Tribunal éternel ».
 - Avec des exemplaires de « Fragment du signet des Chroniques de Balauréa », vous pouvez tenter de fabriquer le produit fini à l'enclume de Siel ; les fragments sont échangeables globalement.
 - Une « arme du Conseil éternel » peut, lors de la démolition avec le Marteau de Siel, donner avec une certaine probabilité un « fragment de médaille sacrée ».
- Lorsqu'un boss invoque des monstres du Portail illusoire, apparaîtra soit une unité physique, soit une unité magique.
- Si le boss dans la Salle au trésor de Sunayaka est affaibli en dessous de 50 % de PV, la récompense « Chambre forte » peut être obtenue après 10 minutes.

PATCH NOTES

2. La nouvelle instance « Arène du destin » a été ajoutée.



Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
1	À partir du niveau 60	1 fois par jour	Tous les jours à 9h00

- L'entrée est possible via le PNJ de la faille abyssale « Entrée à l'Arène du destin » à Sanctum/Pandaemonium.
 - À l'entrée, un temps d'attente de 1 minute est appliqué ; en interagissant avec la porte intérieure, le combat peut démarrer immédiatement.
 - À l'entrée, les compétences « Dissipation de choc I », « Dissipation de choc II » et « Dissipation de choc : Tornado » sont désactivées.
 - Au bout de 3 minutes ou en cas de mort, l'instance se termine immédiatement.
 - Les points sont calculés proportionnellement aux dégâts infligés à Inerneos et sont pondérés différemment selon la classe.
 - Selon le nombre de points obtenu, des récompenses sont attribuées et le score est enregistré dans le classement.
 - Selon le rang final, de grandes quantités de points d'EXP et des fragments de souvenirs oubliés sont attribués en récompense.
3. La nouvelle instance « Secret des cubes » a été ajoutée.





PATCH NOTES

Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
6	À partir du niveau 65	1 fois par jour	Tous les jours à 9h00

- L'entrée se fait via le portail « Entrée : Secret des cubes », situé à la Faille inconnue sur la Mesa de Tiamaranta (Somnium/Nornir).
- L'instance commence lorsque vous entrez dans la zone circulaire centrale et dure 5 minutes.
 - Si le Cube Infini est attaqué ou s'il atteint une certaine fourchette de PV, des fragments de cube apparaissent. En interagissant avec ces fragments, il est possible d'obtenir 1 « Fragment du Cube Infini ».
 - Si des « Fragments du Cube Infini » sont remis au « fantôme de vindachinerk » et qu'un certain nombre est accumulé, un cube de récompense apparaît au-dessus de la zone circulaire centrale.
 - Un cube de récompense apparaît également au-dessus de la zone circulaire centrale lorsque le « Cube Infini » est vaincu.
 - Lorsque le « Cube Infini » est vaincu ou après l'écoulement de 5 minutes depuis le début, la zone du cercle central devient une zone de vol. À ce moment, vous pouvez obtenir des récompenses du cube de récompense.
 - Selon le cube de récompense, les récompenses suivantes sont disponibles.

Cube de récompense	Récompense standard	Récompenses supplémentaires (avec une certaine probabilité)
Cube transcendant les limites	Caisse contenant des fragments sacrés du cube, Cristaux mystérieux du cube, Coffre de relique noble du Cube Infini	-
Cube dompteur du temps	Arme du Tribunal éternel,	Arme du crépuscule éternel,

PATCH NOTES

	Cristaux mystérieux du cube	Coffre relique scintillant du Cube Infini
Cube parfait	Arme du Tribunal éternel, Cristaux mystérieux du Cube	Arme du crépuscule éternel, Coffre relique ordinaire du Cube Infini

- Lorsqu'un certain nombre de « Cristaux mystérieux du Cube » ont été accumulés et assemblés, il est possible d'obtenir un « Cube mystérieux ». À l'ouverture, il est possible d'obtenir une « Médaille », une « Médaille sacrée » ou une « boucle d'oreille scintillante de Vindachinerk », selon les probabilités définies.
4. La nouvelle instance « Sanctuaire de Tiamat » a été ajoutée.



Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
6	À partir du niveau 65	1 fois par jour	Tous les jours à 9h00

- L'entrée se fait par la brèche dimensionnelle située au centre du Balaureum.
5. Dans le Sanctuaire de Tiamat, de nouveaux équipements, livres de compétence et autres récompenses peuvent être obtenus.
- Les nouvelles « Armes du Seigneur balaur en furie » ainsi que les « Armes déformées du Seigneur balaur en furie » prolongeables peuvent être obtenues.
 - La nouvelle « Armure de Tiamat » et « Armure de la Tiamat furieuse » peuvent être obtenues.
 - La nouvelle « Boucle d'oreille du Seigneur balaur en furie » peut être obtenue.
 - Cette boucle d'oreille est spécialisée dans les options offensives.
6. La nouvelle « Caisse de livres de compétence parfaits » (niveau 65) peut être obtenue.



PATCH NOTES

- Les détails des compétences pour chaque classe sont expliqués plus en détail sous « [Compétences](#) ».
 - De plus, diverses récompenses telles que des accessoires « Commodore », des accessoires du gardien de la forteresse, des pierres d'enchantement, des pierres divines, des pierres de mana, des pierres de raffinage, etc. peuvent être obtenues.
7. Dans toutes les zones, les points d'EXP obtenus en vainquant des monstres ont été augmentés.
 8. Des coffres au trésor qui apparaissent lorsque vous vainquez des monstres nommés dans les niveaux 1–4 peuvent, avec une certaine probabilité, contenir des coffres de récompense. Ces coffres peuvent contenir des récompenses d'équipement principales selon des probabilités établies.
 - Les coffres au trésor ne peuvent être ouverts que si un nombre minimum de personnes est présent.
 - Lorsqu'un « coffre de récompenses » apparaît, tous les membres du groupe peuvent l'obtenir.
 9. Les coffres dans le « Sanctuaire de Tiamat » de Shaborkan, Terath, Tahabata et Tiamat peuvent être ouverts à nouveau.
 - Jusqu'à 5 fois, vous pouvez tenter une nouvelle ouverture en dépensant des Kinahs.
 - Plus vous réessayez, plus le coût augmente.
 10. Chaque niveau possède des missions spécifiques. À l'achèvement, une récompense supplémentaire peut être reçue.
 11. Dans certaines zones, un « coffre secret du Seigneur balaur » est dissimulé ; lorsqu'il est attaqué, il a une certaine probabilité d'être amélioré en un coffre secret de rang supérieur. Plus le niveau du coffre secret est élevé, meilleures sont les récompenses.
 12. La nouvelle « Arme du Seigneur balaur furieux » peut être obtenue de différentes manières.
 - Dans les coffres de récompenses de la zone de Tiamat au niveau 4, il existe une faible probabilité d'obtenir une arme entièrement forgée.
 - Avec un matériau spécial obtenu dans les coffres de récompenses de la zone de Tiamat au niveau 4, vous pouvez tenter une fabrication sur l'enclume de Siel.
 - En cas d'échec, les matériaux sont consommés, mais des points de garantie sont reçus.

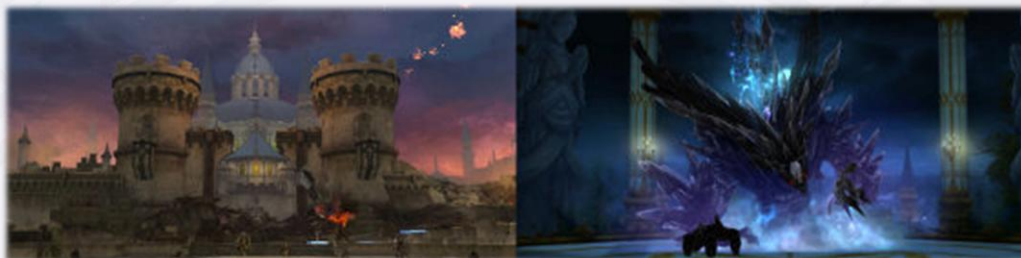


PATCH NOTES

- Si vous possédez une arme +15 « de l'oubli/ de l'extinction » ou une arme +15 de dissension, vous pouvez lancer une tentative d'ascension en utilisant un matériau spécial comme matériau principal et des pierres d'enchantement.
 - En cas d'échec, seuls les matériaux d'amélioration sont perdus ; le niveau d'enchantement ainsi que les pierres de mana, les pierres divines et l'attribution des compétences de l'arme d'origine sont conservés.
 - En cas de succès, vous recevrez une arme +15 du Seigneur balaur furieux. Le niveau d'enchantement ainsi que les pierres de mana, les pierres divines et l'attribution des compétences sont conservés.
 - En collectant des matériaux obtenables à 100 % sur les boss des étages 1 à 3 et dans les coffres au trésor de la zone Tiamat de l'étage 4, il est également possible d'obtenir une fabrication garantie. Cependant, de grandes quantités sont nécessaires, ce qui prend beaucoup de temps.
- 13. Les nouvelles « Armes déformées du Seigneur balaur déchaîné » peuvent être obtenues avec une faible probabilité comme arme entièrement fabriquée dans les coffres de récompense de la zone Tiamat de l'étage 4.
- 14. Les nouvelles armures « Tiamat » et « Tiamat furieuse » peuvent être obtenues aléatoirement dans les coffres de récompense de tous les boss nommés.
 - L'armure « Tiamat » présente des valeurs légèrement supérieures dans certains domaines par rapport à l'armure « Commodore » précédente. L'armure « Tiamat furieuse » présente des valeurs légèrement supérieures dans certains domaines par rapport à l'armure « Discorde » précédente.
 - Elle se distingue toutefois par le fait que des compétences de dégâts additionnels PvE peuvent être réattribuées.
 - L'armure « Tiamat furieuse » peut en outre être fabriquée via une fabrication garantie en rassemblant des matériaux obtenus à 100 % sur les boss des étages 1-3 et dans les coffres au trésor de la zone Tiamat du 4e étage. Cependant, de grandes quantités sont nécessaires, ce qui prend beaucoup de temps.

PATCH NOTES

15. La nouvelle instance « Terre des Ombres », dans laquelle un combat tutoriel peut être vécu lors de la création d'un personnage, a été ajoutée.



16. Le PNJ « Dungeoninerk » propose des parchemins d'entrée supplémentaires à durée limitée pour des instances, achetables contre des Kinahs.

Objet	Nombre d'achats hebdomadaires limités par personnage
[Évènement] Parchemin d'entrée pour le Mur du chagrin (7 jours)	10
[Évènement] Parchemin d'entrée pour le Disque de Phaistos (7 jours)	3
[Évènement] parchemin d'entrée pour Guerre des créatures : rivaux (7 jours)	10
[Évènement] parchemin d'entrée pour Sentiers de l'écho (7 jours)	10
[Évènement] parchemin d'entrée pour Cosmos des Dokkaebis (7 jours)	10
[Évènement] parchemin d'entrée pour Forteresse d'acier (7 jours)	10
[Évènement] parchemin d'entrée pour Trésor de Sunayaka (7 jours)	10
[Évènement] parchemin d'entrée pour Arène du destin (7 jours)	10
[Évènement] parchemin d'entrée pour Mystère de l'épreuve du cube (7 jours)	10
[Évènement] caisse de sélection de tickets supplémentaires pour donjon de Dungeoninerk (7 jours)	21



PATCH NOTES

17. Le niveau minimum requis pour s'inscrire à « Guerre des créatures : rivaux » a été modifié et fixé au niveau 60.
18. Des « Armes du Tribunal éternel » ont été ajoutées au « Coffre au trésor de Tahabata » dans les « Sentiers de l'écho ».
19. Des flux ont été ajoutés comme récompenses de butin dans certaines instances.
 - Instances concernées : Forteresse d'acier, Disque de Phaistos, Mur du chagrin, Tartarus, Cosmos des Dokkaebis, Forteresse sanglante enflammée, Salle au trésor de Sunayaka, Sentiers de l'écho, Secret de l'épreuve des dés.
20. Les récompenses de titres obtenues dans « Sentiers de l'écho » ont été ajustées.
 - La probabilité d'obtention du « lot d'insignes de titre » a été ajustée et configurée pour que tous les membres du groupe puissent le recevoir.
 - Le « Lot de titres rares » a été transformé en « Coffre de cartes de titre (Normal à Rare) » et la probabilité d'obtention a été ajustée.
21. Les PV de Haettoda dans le « Cosmos des Dokkaebis » et ceux des sbires de Kromède dans le « Sentier de l'écho » ne se régénèrent désormais plus, même s'ils absorbent des dégâts physiques et magiques.
22. Erreur corrigée : les personnages ressuscitaient dans la salle des récompenses de Guerre des créatures : rivaux lors de la mort à l'obélisque.

Titre

1. Le système de titres a été revu.
 - La liste des titres a été modifiée.
 - Une nouvelle liste de titres a été ajoutée.
 - Les titres de l'ancienne liste qui ne sont pas conservés seront convertis et délivrés sous forme de nouveaux « Titres » ou d'« insignes de titre ». (Explications supplémentaires ci-dessous.)
 - Un nouvel objet « carte de titre » a été ajouté au système de titres révisé.
 - En utilisant l'objet « cartes de titre », on obtient le titre correspondant.
 - Les titres obtenus peuvent être sélectionnés et appliqués depuis la liste disponible.



PATCH NOTES

- Lors de l'application, la couleur et la taille sont affichées différemment selon le type et le niveau du titre.
 - Les titres détenus peuvent être reconvertis en objet « cartes de titre » par restitution des titres.
 - Les nouveaux objets « cartes de titre » peuvent être démolis avec le Marteau de Siel pour obtenir des insignes de titre.
 - Les insignes de titre peuvent être utilisés comme matériau de fusion à l'Autel de la Transcendance.
2. Les titres de l'ancienne liste de titres qui ne sont pas conservés seront transformés en nouveaux titres ou en insignes de titre et attribués.
- Les titres précédemment détenus et supprimés seront transformés en insignes de titre et attribués après la mise à jour.
 - Si la durée restante d'un titre à durée limitée est de 30 jours ou moins, un insigne de titre rare est attribué tous les 2 jours.
 - Si la durée restante d'un titre à durée limitée est de 30 jours ou plus, une carte de titre correspondante est délivrée et, pour le temps restant (moins les 30 premiers jours), un insigne de titre rare est accordé tous les 2 jours.
 - Les cartes de titre sous forme d'objet sont désactivées ; en les démolissant avec le Marteau de Siel, vous pouvez obtenir des insignes de titre.
3. Les récompenses liées aux titres dans « Sentiers de l'écho » ont été modifiées.
- Les « fragments de titre de l'Aventurier errant » précédemment distribués ont été remplacés par des insignes de titre.
4. Des récompenses liées aux titres ont été ajoutées aux récompenses des quêtes suivantes.
- Quêtes de nettoyage de terra teva
 - Mesa de Tiamaranta : Vie du Vent doré — Ingénieuse/Sage III
 - Protectorat drakan : élimination/défaite du protectorat drakan
5. Les récompenses liées aux titres du général gardien à Apheta Beluslan ont été modifiées.
- Les distinctions de titre attribuées pour la première frappe et la dernière frappe ont été modifiées.
6. Dans les anciennes listes de vente des PNJ, les cartes de titre marquées comme inutilisables ont été supprimées.
7. Les titres existants dans les paramètres du lot d'équipement seront réinitialisés. Ils pourront être réutilisés après réaffectation avec les titres remaniés.



PATCH NOTES

8. L'infobulle de l'objet de titre affiche désormais les statistiques du titre correspondant.
9. Des valeurs d'aptitude au combat ont été ajoutées aux descriptions des titres.

Voyage des Daevas

1. Les missions « Voyage des Daevas » ont été ajoutées.
 - Les missions hebdomadaires sont des missions que les Daevas peuvent accomplir régulièrement au cours de la semaine.
 - Les missions d'exploit sont des missions que les Daevas expérimentés peuvent accomplir pendant une période déterminée.
2. Le voyage des Daevas peut être effectué à partir du niveau 60.

Système d'enchantement

1. Les règles d'enchantement de l'équipement ont été modifiées.
 - Le taux de réussite des enchantements des équipements jusqu'au niveau d'enchantement unique inclus a été fixé à 100 %.
 - Pour l'équipement éternel, la condition précédente (-1 niveau d'enchantement et réinitialisation en cas d'échec) a été supprimée, de sorte qu'en cas d'échec le niveau d'enchantement est conservé.
2. En cas d'échec, une partie de la probabilité de réussite utilisée est mise en réserve ; lors d'une nouvelle tentative dans la même plage d'enchantement, la probabilité mise en réserve est ajoutée à la chance de réussite.
 - La probabilité de réussite de base de chaque niveau d'enchantement a été modifiée.
 - Pour les enchantements, les nouvelles pierres d'enchantement ci-dessous et des Kinahs sont nécessaires.
 - Les objets « Arkamant » sont soumis aux mêmes règles d'enchantement, et l'Affineur d'Arkamant reste requis comme objet nécessaire.
3. Les pierres d'enchantement ont été unifiées en un seul type.



PATCH NOTES

- Les enchantements s'effectuent désormais avec un seul type de « pierre d'enchantement », au lieu des pierres d'enchantement dépendant auparavant du niveau.
 - Le nombre requis de pierres d'enchantement varie selon le rang et le niveau d'enchantement.
 - Les anciennes pierres d'enchantement basées sur le niveau peuvent être désassemblées avec le Marteau de Siel en nouvelles « pierres d'enchantement » et en « fragments de pierre d'enchantement ».
4. Plus le niveau de la pierre d'enchantement est élevé, plus vous obtenez de pierres d'enchantement.
 5. Les « fragments de pierre d'enchantement » peuvent être transformés en « pierres d'enchantement » à l'aide de l'Enclume de Siel.
 - Les contenus qui offraient auparavant des pierres d'enchantement par niveau ont été convertis pour offrir les nouvelles pierres d'enchantement en récompense.
 - Les récompenses pour l'aptitude au combat, le Livre des aventures, les quêtes, les récompenses obtenues via les pièces de qualité de la légion, le Mur du chagrin, la Forteresse sanglante enflammée, le Cosmos des Dokkaebis, etc., ont été modifiées.
 6. Les points bonus d'aptitude au combat par niveau d'enchantement ont été modifiés.
 - Les points bonus pour les niveaux 7 à 14 ont été augmentés.
 7. La fonction d'extraction d'équipement a été supprimée.
 - La vente des outils d'extraction par les PNJ a été retirée et ces outils ne sont plus utilisables.
 - Les outils d'extraction en possession ont été modifiés pour pouvoir être revendus au prix initialement payé en Kinahs.
 - En démolissant avec le Marteau de Siel, des pierres d'enchantement peuvent être extraites de l'équipement.



PATCH NOTES

Système commercial

1. Un « Marché Kinah » a été ajouté à la Salle des ventes globale.
 - La Salle des ventes globale est divisée en onglets Duna et Kinah.
 - Le nouveau Marché Kinah utilise les Kinahs comme monnaie d'échange.
 - L'unité minimale d'enregistrement est fixée comme pour l'actuel « Marché Duna ».
 - 200 000 Kinahs

※ Le précédent Marché Duna reste inchangé.
2. L'onglet « Détails de facturation » a été ajouté au Marché Kinah.
 - L'historique de facturation des 28 derniers jours peut être consulté.
3. Les montants réglés pour les objets vendus sur le Marché Kinah peuvent maintenant être consultés dans l'onglet « Facturation ».
4. Les catégories de la Salle des ventes globale ont été révisées.
 - Les catégories ont été modifiées en Équipement, Compétence, Enchantement, Matériau, Apparence, Autre.
 - Jusqu'à deux favoris (symbole étoile) peuvent être enregistrés par sous-catégorie.
5. La limite de recherche de 10 secondes dans la salle des ventes globale a été supprimée.
6. Le service de vente via le négociant et certaines fonctions liées au commerce ont été désactivés.
 - Le commerce personnel, les boutiques personnelles, les pièces jointes du courrier, le commerce temporaire et la facturation de groupe ont été supprimés.
7. Les animations « boutique privée » du propriétaire sont remplacées par des « animations d'absence ».

Raffinage

1. Le système de « Raffinement » a été ajouté.
 - Pour les accessoires de qualité « éternel » ou supérieure, des valeurs de raffinement peuvent être conférées en utilisant des « flux ».



PATCH NOTES

- Selon la probabilité, la valeur de raffinement, le niveau de cette valeur et le nombre de valeurs sont déterminés.
 - Les flux peuvent être obtenus en forgeant à l'enclume de Siel, en tant que récompense dans les instances et en échange d'arcanium à terra teva.
2. Les accessoires du général de brigade gardien/archon ne peuvent pas être raffinés.

Ascension

1. Les valeurs de raffinement sont conservées lorsque les accessoires sont améliorés.
2. Après l'amélioration d'une arme de l'amiral (+15) et d'une arme enflammée de la rédemption (+15), une « arme de l'épreuve de force » est désormais obtenue à la place d'un « coffre d'arme de l'épreuve de force ».
3. La « Ceinture d'agent noble de Zikel » peut être obtenue en améliorant la « Ceinture d'agent de Zikel ».

Enclume de Siel

1. La recette de fabrication de « Transcendance enflammée » a été ajoutée.
 - « Transcendance enflammée » peut être fabriquée à partir de cinq types de cristaux de transcendance : Cristal de transcendance de la Lumière, Cristal de transcendance des Ténèbres, Cristal de transcendance du Feu, Cristal de transcendance du Givre et Cristal de transcendance de la Foudre.
 - Chaque cristal de transcendance peut être obtenu, indépendamment du niveau, avec une certaine probabilité dans cinq zones de terrain.

Région	Butin
Inggison	Cristal de transcendance de la Lumière
Gelkmaros	Cristal de transcendance des Ténèbres
Mesa de Tiamaranta	Cristal de transcendance du Feu
Balaureum	Cristal de transcendance du Givre
Terra Teva	Cristal de transcendance de la foudre

2. La catégorisation dans l'onglet « Général » a été améliorée.



PATCH NOTES

3. Les recettes de fabrication de la « Médaille sacrée » et du « Fragment de médaille sacrée », ainsi que du « Marque-page des Chroniques de Balauréa », ont été ajoutées.
4. La recette de fabrication de l'« Anneau d'agent d'Ariel » a été ajoutée.
 - L'« Anneau d'agent d'Ariel » et l'« Anneau d'apôtre d'Ariel » sont, s'ils ne sont pas liés à l'âme, échangeables globalement.
5. Une nouvelle recette de fabrication pour les « flux » a été ajoutée.
 - Peut être fabriqué avec des médailles et des Kinahs ou avec des pierres d'enchantement et des Kinahs.
 - En cas de grande réussite, un flux échangeable globalement peut être obtenu.
6. Les recettes de fabrication du « Coffre contenant le livre de compétence de l'Éternité » et du « Coffre de Stigmas de l'Éternité » ont été ajoutées.
 - Les livres de compétence et les Stigmas, auparavant disponibles uniquement en butin, peuvent désormais être sélectionnés dans les coffres.
 - Une fabrication garantie avec des médailles est possible. Le nombre nécessaire varie selon le coffre.
7. Les recettes de fabrication de la « Caisse d'armes du Seigneur balaur en furie » et de la « Caisse d'armure de la Tiamat en furie » ont été ajoutées.
 - La « caisse d'arme du Seigneur balaur furieux » peut être fabriquée à partir de 750 « Cristal rouge du Seigneur balaur », et la « caisse d'armure de la Tiamat furieuse » à partir de 200 « Cristal rouge du Seigneur balaur ».
8. La caisse globalement échangeable « caisse de fragments d'ails du Berceau du destin » et le « coffre contenant un fragment de l'Aventurier errant III » ont été ajoutés. Des recettes de fabrication pour les deux objets ont été ajoutées à l'enclume de Siel.
9. La recette de fabrication du titre « Aventurier errant » a été ajoutée.
 - Avec des insignes de titre rares, « Aventurier errant », « Aventurier errant II » et « Aventurier errant III » peuvent être fabriqués de manière garantie.
10. Des séparateurs de milliers ont été ajoutés aux objets matériels basés sur la quantité dans l'enclume de Siel.
11. Les images des recettes de fabrication alternatives ont été remplacées par du texte.
12. Un onglet pour la fabrication limitée a été ajouté.



PATCH NOTES

Aptitude au combat

1. Des récompenses de classement ont été ajoutées pour le classement de l'aptitude au combat. Les récompenses de classement sont mises à jour quotidiennement à 9h00 ; les récompenses non récupérées reçues ce jour-là seront supprimées.
 - Selon le rang, un symbole spécial représentant le rang est affiché devant le nom du personnage dans le chat.
 - Les récompenses pour les places 1–300 peuvent être obtenues au niveau du serveur pour l'ensemble des classes.
 - Par serveur et par classe, des récompenses pour les places 1–20 sont disponibles.
2. Sur le serveur intégré du champ de bataille, les classements des aptitudes au combat et leurs récompenses peuvent désormais être obtenus ou récupérés.
3. Les récompenses d'objet ou d'aptitude au combat peuvent désormais être obtenues en fonction du niveau atteint et de l'expérience acquise.
 - En atteignant certaines valeurs, vous pouvez cliquer sur l'icône dans la barre inférieure des points d'EXP pour obtenir la récompense.
 - Disponible à partir du niveau 69.
 - Les récompenses non récupérées des niveaux précédents sont automatiquement attribuées.
4. Erreur corrigée : les récompenses du classement des aptitudes au combat ne pouvaient pas être utilisées.

Moreth

1. Une pondération des points d'inscription a été ajoutée pour chaque niveau.
 - Les niveaux inférieurs reçoivent davantage de points d'inscription.
 - Pour les niveaux 1–4, la quantité est doublée.
 - Pour les niveaux 5–7, un facteur de 1,5 s'applique.



PATCH NOTES

Autel de la Transcendance

1. Les résultats attendus de la fusion d'objets à l'Autel de la Transcendance peuvent désormais être prévisualisés.
2. La « Caisse de pierre de mana unique » obtenue lors des fusions de pierres de mana héroïques et uniques a été renommée en « Caisse de réessai de pierre de mana unique ».
 - Jusqu'à 5 reprises, un réessai peut être tenté en payant des Kinahs.
 - Plus vous réessayez, plus le coût augmente.

Synergie d'apparence

1. De nouvelles conditions pour le système de synergie d'apparence ont été ajoutées.

Raid

1. Les récompenses des raids ont été partiellement modifiées.
 - Les « Armes de l'Extinction », « de la Solitude » et « de la Pacification » ont été renommées en « Armes du Tribunal éternel » et « du Crépuscule éternel ».
 - Les armes « Irukara » ont été renommées en « Armes enflammées de Subterranea ».
2. Erreur corrigée : chez certains ennemis du raid « Supplice de Tiamat », le nombre de récompenses « Agate de combattivité » a été attribué incorrectement.

Arène

1. Dans l'Arène de la discipline, la pénalité de points en cas de défaite a été réduite de 100 à 50 points.



PATCH NOTES

2. Les arènes d'entrainement de la Discipline, de la Véhémence et de la Coopération ne sont plus affichées dans les informations d'instance.
 - Les instances peuvent être utilisées comme auparavant.

Système

1. La manière dont les valeurs sont appliquées lors de l'équipement de deux armes à une main a été modifiée.
 - L'augmentation de l'attaque physique et la puissance magique conférées par l'enchantement de l'arme gauche sont appliquées à 100 % sur l'arme droite.
 - Le malus de probabilité d'activation pour les pierres divines sur l'arme gauche a été supprimé.
 - Lors de l'équipement de deux armes à une main (ou d'une arme et d'un bouclier), la valeur d'aptitude au combat la plus faible de l'équipement porté est appliquée à 100 %. (Les deux côtés sont appliqués à 100 %.)
 - Pour l'arme gauche, la vitesse d'attaque, la vitesse d'incantation, l'attaque PvP et l'attaque PvE sont comparées à celles de l'arme droite, et la valeur la plus élevée est appliquée. (Ceci correspond à la méthode précédente.)
2. La manière dont les valeurs sont appliquées lors de l'équipement d'une arme à deux mains a été modifiée.
 - L'attaque physique et la puissance magique qui sont augmentées par l'enchantement de l'arme secondaire sont appliquées à 100 % sur l'arme principale.
 - La pierre divine placée sur l'arme secondaire est désormais également activée.
 - La valeur d'aptitude au combat de l'arme secondaire est appliquée à 100 % en supplément.
 - Pour la vitesse d'attaque, la vitesse d'incantation, l'attaque PvP et l'attaque PvE de l'arme secondaire, la valeur la plus élevée entre l'arme secondaire et l'arme principale est utilisée (comme auparavant).
3. Le système « émote de cérémonie » a été ajouté.
 - Il peut être défini dans l'interface d'émotes lors de la réception de l'objet et s'active lorsqu'un PJ ennemi meurt.



PATCH NOTES

4. Le système « émote d'absence » a été ajouté.
 - Si le raccourci pour la boutique privée est défini sur Y, « Absent » est automatiquement défini sur Y ; cela peut être modifié dans les paramètres des raccourcis.
 - Lors de la réception d'un objet « d'absence », l'émote souhaitée peut être sélectionnée dans l'interface correspondante puis exécutée.

Personnages

1. Au survol de l'interface « Combine : rafale » du Phoenix, l'infobulle du niveau le plus élevé appris de la Combine : rafale est désormais affichée.
2. Les valeurs de vitesse d'attaque, vitesse d'incantation et vitesse de déplacement sont désormais affichées avec trois décimales.
3. Erreur corrigée : lors du déplacement vers l'avant du personnage, un (-) s'affichait dans la fenêtre de profil pour « Dégâts critiques augmentés ».

Quête

1. La quête « Incollable sur les cubes » a été ajoutée au Livre des aventures.
 - Disponible pour les personnages à partir du niveau 67.
 - Après avoir terminé les quêtes « Maître du cube vindachinerk », « À la recherche de vindachinerk », « La requête de vindachinerk » et « La méthode secrète de vindachinerk », vous pouvez accepter la quête auprès de vindachinerk au Campement du Nuage noir sur la Mesa de Tiamaranta.
 - En terminant la quête dans le Livre des aventures, vous recevez 2 « bons spéciaux d'extension de cube ».
 - Avec un « bon spécial d'extension de cube », un cube peut être étendu au maximum de 2 rangées.
 - Si le cube a déjà été étendu auparavant avec un « bon spécial d'extension de cube », l'objet peut être démonté avec le marteau de Siel et ainsi donner un «



PATCH NOTES

[Stock] pierre d'enchantement niveau 120 ». (La « [Stock] pierre d'enchantement niveau 120 » peut ensuite être divisée en 10 « [Gravure] pierre d'enchantement ».)

2. Les récompenses pour les quêtes « Vent doré » ont été ajustées.

Quête	Récompense
[Vent doré] [Jour.] Vie astucieuse du Vent doré I	1x Lot de Kinahs du Vent doré de Tiamaranta
[Vent doré] [Jour.] Vie sage du Vent doré I	1x Coffre de récompenses du Vent doré Niveau 1
[Vent doré] [Jour.] Vie astucieuse du Vent doré II	1x Lot de Kinahs noble du Vent doré de Tiamaranta
[Vent doré] [Jour.] La vie posée du Vent doré II	1x Coffre de récompense du Vent doré niveau 2
[Vent doré] [Jour.] Vie maligne du Vent doré III	1x Lot de Kinahs étincelant du Vent doré de Tiamaranta
[Vent doré] [Jour.] La vie posée du Vent doré III	1x Coffre de récompense du Vent doré niveau 3

3. La récompense des quêtes « Vent doré » est désormais attribuée sous forme d'objet en lot.
4. 3 nouvelles quêtes guides pour les ordres de la Mesa de Tiamaranta ont été ajoutées.
- Après la mise à jour, elles peuvent être obtenues en entrant dans la Mesa de Tiamaranta.
 - Les personnages ayant déjà atteint le niveau 60 ou plus avant la mise à jour ne peuvent pas accepter ces quêtes.
5. Des quêtes spéciales ont été ajoutées, disponibles à partir du niveau 70.
- Les quêtes sont automatiquement obtenues en entrant à Sanctum, Pandaemonium, Inggison et Gelkmaros.
 - Les objets de quête peuvent être obtenus en battant des monstres dans les régions Mesa de Tiamaranta, Balaureum et terra teva, comme récompenses des quêtes d'ordres dans la région de la Mesa, ainsi que parmi les récompenses des boss nommés dans des instances majeures.
 - Ces objets peuvent être obtenus indépendamment du fait que la quête ait été acceptée ou non.
 - Les objets de quête importants sont échangeables globalement et offrent un taux d'obtention élevé de points Moreth.



PATCH NOTES

- L'objet de récompense de fin de quête permet de fabriquer «Ceinture d'agent brillante de Zikel».
- 6. Les objets « Vestiges de la relique » nécessaires pour la quête « Prophétie de la Maitresse – « Défonceur de coffres » » peuvent désormais être obtenus dans les caisses au trésor scellées (inférieures/normales) de terra teva.
- 7. Les récompenses de titre attribuées par certaines quêtes ont été supprimées.
- 8. Certaines informations d'orientation pour la quête « Rassemblez des matériaux métaphysiques ! » dans le Livre des aventures ont été améliorées.
- 9. Erreur corrigée : La quête « Procurez-vous des matériaux métaphysiques ! » dans le Livre des aventures ne pouvait pas être acceptée.
- 10. Erreur corrigée : Pour la quête d'échange du manteau du garde du temple d'Éon, l'équipement en cuir incandescent ne pouvait pas être échangé.

Objets

1. Les livres de compétence suivants ont été ajoutés au « Coffre de compétences parfaites » et à la « Caisse de livre de compétence supérieure » : Force concentrée, Kusarigamas supérieures, Cestes supérieures, Inébranlable, Attaque surprise, Vortex aveuglant, Invocation : Roi des esprits, Main glacée, Rafraichissement magique, Œil inébranlable, Lame arcanique fuyante et Lame arcanique supérieure.
2. Au « Coffre rare : page du livre de compétence » et au « Lot de pages de livre de compétence parfaites » ont été ajoutées les pages suivantes : Force concentrée, Kusarigamas supérieures, Cestes supérieures, Inébranlable, Attaque surprise, Vortex éblouissant, Invocation : Roi des esprits, Main glacée, Rafraichissement magique, Œil inébranlable, Lame arcanique fuyante et Lame arcanique supérieure.
3. Au « Coffre de compétences parfaites » et au « Coffre de Stigmas supérieur » ont été ajoutés les Stigmas suivants : Posture de rage, Excès de flux ionique, Prêt pour le coup de grâce, Foudre du rétablissement, Molto Forte, Esprit fortifiant : armure élevée, Pluie d'orbes magique, Préparation au tir rapide.
4. Au « Coffre rare : tessons de Stigma » et au « Lot supérieur de tessons de Stigma » ont été ajoutés les tessons suivants : Posture de rage, Excès de flux ionique, Prêt pour le



PATCH NOTES

- coup de grâce. Foudre du rétablissement, Molto Forte, Esprit fortifiant : armure élevée, Pluie d'orbes magique, Préparation au tir rapide.
5. Le nouvel objet « Béryl de dragon » a été ajouté.
 - Il peut être obtenu en utilisant un Arkamant de niveau d'enchantement 7 ou supérieur et l'objet « Transcendance enflammée » comme matériaux lors d'une amélioration.
 - L'objet « Transcendance enflammée » peut être fabriqué à l'enclume de Siel.
 - Lors de l'ascension, le niveau d'enchantement est conservé, et le béryl peut continuer à être enchanté de la même manière après l'ascension. Cependant, la probabilité de bonus accumulée par les échecs précédents sera réinitialisée.
 - Lors de l'équipement, on obtient la compétence de propriété « Serment de la fleur de lotus » : lorsqu'une attaque est subie, il y a 5 % de chance de restaurer 100 de puissance divine et d'augmenter la résistance au feu de 10 pendant 1 minute (jusqu'à 10 cumuls).
 6. Les icônes des pierres d'enchantement de niveaux 100 à 130 ont été modifiées.
 7. Un nouvel objet divin « Relique de Daeva » a été ajouté.
 - En ouvrant l'objet, vous pouvez obtenir divers objets tels que des pierres de mana, des pierres d'enchantement, des équipements, des livres de compétence, des stigmates, des marque-pages et des reliures.
 - Peut être obtenu avec une certaine probabilité auprès des « créatures ténébreuses » dans la Mesa de Tiamaranta et auprès des monstres-boss dans les régions d'Inggison et de Gelkmaros.
 8. Le système a été modifié : lorsqu'un objet d'équipement est amélioré, les objets pierre de mana durables qui lui sont appliqués sont transférés sur celui-ci.
 - Objets concernés : +13/+14 Armure du commodore d'élite, +13/+14 Armure du garde du temple d'Éon
 9. Certains coffres d'équipement qui peuvent être fabriqués à l'enclume de Siel ont été modifiés pour qu'ils soient échangeables globalement.
 - Coffre d'arme du déclin
 - Coffre d'arme de l'épreuve de force
 - Coffre d'armure de la discorde
 10. Le prix de vente de certains accessoires chez les marchands ainsi que la possibilité de les utiliser avec le Marteau de Siel ont été modifiés.



PATCH NOTES

- Objets concernés : Anneau en corindon/turquoise noble de Zitan, Collier en corindon/turquoise noble de Nashuma, Boucles d'oreilles en corindon/turquoise nobles d'Heka, Collier en corindon/turquoise noble de Turatus
11. La probabilité de réussite pour l'ancrage des pierres de mana normales/rares a été fixée à 100 % et modifiée de manière à permettre une restitution.
 12. Les stigmas « Incarnation de la destruction » et « Vœu des Abysses », à partir du niveau 5, ont été modifiés pour pouvoir être démolis avec le Marteau de Siel.
 - Si « Incarnation de la destruction » est démolie avec le Marteau de Siel, vous obtiendrez un objet « Vœu des Abysses » du même niveau.
 - Si « Vœu des Abysses » est démolie avec le Marteau de Siel, vous obtiendrez un objet « Incarnation de la destruction » du même niveau.
 13. L'« Offrande de lotus endommagée » peut désormais être achetée une fois par personnage et par jour.
 14. Des descriptions détaillées des récompenses ont été ajoutées aux infobulles des commandes de la Mesa de Tiamaranta et d'Hexard.
 15. Lors de l'ascension d'une armure enchantée +15, les pierres de mana sont conservées.
 16. Les niveaux utilisables de certains livres de compétence et Stigmas ont été fixés à 1.

Livre de compétence cible	Stigma cible
Bombardement concentré	Posture de rage
Clairvoyance de l'attaque	Excès de flux d'ions
Œil de rafale	Prêt pour le coup de grâce
Coup de mutilation	
Châtiment céleste du messenger de la mort	
Fureur du pouvoir	
Attaque surprise rapide	
Souffle du vent	
Deuxième fracas	
Sort d'asservissement	
Heurt violent	
Kusarigamas supérieurs	
Cestes supérieurs	

17. L'infobulle des objets pierre divine a été enrichie d'informations sur leur utilisation.
18. Il est désormais possible d'améliorer une « arme du déclin » de niveau d'enchantement +15 en une « arme de l'extinction ».



PATCH NOTES

- En cas de réussite, vous obtenez une arme de l'extinction renforcée (+10) ; les pierres de mana et la pierre divine sont conservées.
 - En cas d'échec, seuls les matériaux supplémentaires utilisés sont perdus ; le niveau d'enchantement +15 ainsi que les pierres de mana, la pierre divine, les compétences et l'état antérieur sont conservés.
 - En cas d'échec, les paramètres du lot d'équipement et les modifications d'apparence effectuées ne sont pas conservés.
19. Les armes et boucliers « de l'épreuve de force » de niveau d'enchantement +15 peuvent désormais être améliorés en armes et boucliers « de dissension ».
- En cas de réussite, vous obtenez une arme renforcée (+10) ou un bouclier renforcé (+10) de dissension ; les pierres de mana et la pierre divine sont conservées.
 - En cas d'échec, seuls les matériaux supplémentaires utilisés sont perdus ; le niveau d'enchantement +15 ainsi que les pierres de mana, la pierre divine, les compétences et l'état antérieur sont conservés.
 - En cas d'échec, les paramètres du lot d'équipement et les modifications d'apparence effectuées ne sont pas conservés.
20. Le « Marque-page des Chroniques de Balauréa » et la « Médaille » peuvent désormais être démantelés avec le marteau de Siel.
21. Le contenu du lot « Coffre de Stigmas I » a été modifié.
- Retirés du lot : les stigmas vendus par le PNJ « Marchand d'objets de compétence ».
22. L'infobulle de la commande indique désormais, parmi les récompenses principales, la quantité minimale et maximale de Kinahs pouvant être obtenue à partir des lots de Kinahs.
23. Le niveau d'objet de certains objets d'équipement a été modifié.
- En raison de ce changement, le niveau d'équipement de certaines armes, armures et accessoires a été modifié.
24. L'infobulle des objets d'équipement affiche désormais le niveau d'objet.
25. La taille des objets invoqués avec le noyau prismatique a été réduite.
26. L'accessoire de coiffure « Masque de Sunayaka » a été ajouté.
27. Lorsqu'un bouclier est équipé, la synergie de renforcement et l'aptitude au combat du bouclier sont désormais appliquées même si aucune arme n'est équipée dans la main droite.



PATCH NOTES

28. Après l'introduction de valeurs communes PvP/PvE, les valeurs Puissance d'attaque PvP/Puissance d'attaque PvE ont été supprimées sur certains objets inchangés et fusionnées en une seule valeur « Puissance d'attaque supplémentaire ».
 - Objets concernés : Anneau d'agent d'Ariel, Anneau d'apôtre d'Ariel
29. Les points d'aptitude au combat de l'équipement de niveau d'objet 50–54 ont été alignés sur les points d'aptitude au combat des objets de niveau 55.
30. Des valeurs d'aptitude au combat pour les niveaux 55 et 58 ont été ajoutées aux objets.
 - Objets concernés : Épée longue en ferronite gravée de maitre, Masse en ferronite gravée de maitre, Dague en ferronite gravée de maitre, Orbe héliolite gravée de maitre, Livre de sorts héliolite gravé de maitre, Espadon en ferronite gravé de maitre, Guisarme en ferronite gravée de maitre, Bâton de savonnier gravé de maitre, Arc de savonnier gravé de maitre, Kusarigamas en ferronite gravés de maitre, Cestes en ferronite gravées de maitre, Rapière héliolite gravée de maitre, Boucle d'oreille en corindon renforcée gravée de maitre, Collier en turquoise renforcé gravé de maitre, Anneau en corindon renforcé gravé de maitre, Anneau en turquoise renforcé gravé de maitre, Ceinture en cuir euphorbe gravée de maitre, Ceinture en tissu euphorbe gravée de maitre
31. Les icônes ont été modifiées en fonction du type de mouvements appris lors de l'utilisation d'une carte de mouvement.
32. Le nom de la ceinture « Ceinture des flammes galopantes » a été modifié en « Ceinture de l'agent oublié ».
33. Le « noyau prismatique scellé ordinaire » et le « noyau prismatique scellé rare du tortionnaire » peuvent désormais être échangés globalement.
34. La « Ceinture d'agent brillante de Zikel » a été ajoutée.
35. L'objet « Boucle d'oreille scintillante de Vindachinerk » a été ajouté.
36. Les stigmas de niveau supérieur qui ne sont pas échangeables globalement peuvent désormais être démontés avec le marteau de Siel.
 - En démolissant un objet avec le marteau de Siel, il est possible d'obtenir une « [Évènement] Caisse : Livre de compétence parfait/Stigma ».
37. Dans le contenu du « Coffre d'honneur des aptitudes au combat », 3x « [Stock] Repas magistral » ont été remplacés par 2x « [Stock] Café Ratonilaveur ».
38. Les accessoires des gardiens et de l'archon commodore peuvent désormais être améliorés via l'Autel de la Transcendance, dans l'onglet « Ascension ».
 - La fonction d'amélioration du marchand d'équipement des Abysses a été supprimée.



PATCH NOTES

- Lors de l'ascension via l'Autel de la Transcendance, les valeurs de raffinage sont conservées.
- 39. Les niveaux d'objet de certains accessoires et articles d'accessoire de coiffure ont été modifiés.
- 40. Les accessoires et couvre-chefs de niveau « éternel » à partir du niveau 55 ont été modifiés pour être échangeables globalement.
 - La « Ceinture de l'Agent Oublié » et la « Ceinture de Zikel » ne peuvent pas être échangées globalement.
- 41. Toutes les valeurs d'attaque PvP appliquées aux armes ont été changées en valeurs d'attaque supplémentaires.
- 42. Aux « Armes de l'Oubli », y compris l'« Arme de l'Extinction » et l'« Arme du Déclin » ont été ajoutées des valeurs d'attaque supplémentaires.
- 43. Des « Armes flamboyantes de la rédemption » se sont vu ajouter des valeurs d'attaque supplémentaires.
- 44. L'équipement des agents Veille et Mastarius est désormais disponible pour l'extraction d'apparence.
- 45. La compétence Stigma « Redémarrage » de l'Assassin a reçu des points d'aptitude au combat.
- 46. Un menu rapide pour les objets a été ajouté.
 - Un clic gauche sur un objet affiche le menu disponible pour cet objet.
- 47. Une icône a été ajoutée aux accessoires pour indiquer si des valeurs d'affinage sont présentes.
- 48. Lors de la suppression/désactivation d'une « [Évènement] pierre divine héroïque », la pierre divine est supprimée.
 - Objets concernés : [Évènement] pierre divine : Bravoure de Traufnir, [Évènement] pierre divine : Sagesse de Freyr, [Évènement] pierre divine : Loyauté de Deltras, [Évènement] pierre divine : Sang d'Oris, [Évènement] pierre divine : Deuil d'Ios, [Évènement] pierre divine : Lien de Kasika, [Évènement] pierre divine : Colère de Mahisha, [Évènement] pierre divine : Vengeance d'Helke
- 49. Les anciens livres de compétences d'animation et les stigmas d'animation ne peuvent plus être utilisés.
 - En désassemblant un livre de compétences d'animation, vous obtenez une « carte de compétence » qui permet de débloquent l'animation de la compétence correspondante.



PATCH NOTES

- En désassemblant un Stigma d'animation de compétence, vous obtenez une « carte de compétence » permettant d'acquérir l'animation de compétence ainsi que le « Stigma original ».
50. Le contenu des lots qui contenaient auparavant des livres de compétences d'animation et des stigmas d'animation a été remplacé par des « cartes de compétence ».
- Le contenu de la « Caisse de compétences d'animation », obtenable via l'insigne d'aventurier, a été remplacé par des « cartes de compétence ».
 - Le contenu du lot « Retour/Soins aux herbes/Soins de mana - Animation de compétences » disponible dans l'Ordalie empyréenne a été changé en « Cartes de compétence ».
51. L'icône de l'objet « Cestes de Ronron » a été modifiée.
52. Le nom et l'infobulle de l'objet « Pierre de mana : Toutes les défenses élémentaires +5 » ont été modifiés.
53. Les appellations et les icônes de certains objets ont été modifiées.
- Sceau de l'éternité (fragment) → Médaille du mérite (fragment)
 - Sceau sacré de l'éternité → Médaille sacrée du mérite (fragment)
54. Certains parchemins peuvent désormais être utilisés simultanément.
- Parchemin d'éveil/Parchemin du courage
 - Parchemins pour critiques magiques/physiques
55. L'utilisation des objets spécifiques à une classe a été désactivée.

Objets spécifiques à une classe non utilisables

Bandage
Poudre d'Odella inférieure
Poudre d'Odella
Poudre d'Odella supérieure
Poudre d'Odella excellente
Poudre d'odella
Graine de Tripédus
Fruit de Tripédus
Poison de Scolopen
Fragment dimensionnel
Branche de Tripédus
Jeune pousse de Tripédus
Ame de Worg niveau 1
Ame de Worg niveau 2
Ame de Worg niveau 3



PATCH NOTES

Esprit de Karnif niveau 1
Esprit de Karnif niveau 2
Esprit de Karnif niveau 3
Potion notoire de flux ionique

- La vente par PNJ d'objets liés à la classe a été supprimée.
 - Les objets liés à la classe existants peuvent être revendus au prix initial payé en Kinahs.
56. Les Stigmas accordés dans le cadre de la campagne d'aide à l'application des Stigmas ont été marqués comme non échangeables.
57. Lors du démantèlement avec le marteau de Siel, des récompenses bonus ont été ajoutées en fonction du niveau et de la qualité de l'équipement.
58. Les objets de synergie d'apparence du roi dragon de feu et du roi dragon sombre peuvent désormais être obtenus via certains contenus du jeu.
- Dans le raid d'Hexard, l'objet « Corps principal d'Hexard » peut, avec une certaine probabilité, lâcher les objets « [carte de mouvement] Maitrise du Guerrier » et « [carte de mouvement] Maitrise du Magicien ».
 - Dans les « Sentiers de l'écho », la « caisse au trésor de Tahabata » peut, avec une certaine probabilité, contenir le « coffre brillant du chevalier-dragon du roi dragon de feu » et le « coffre brillant du chevalier-dragon du roi dragon sombre ».
 - Dans les « Sentiers de l'écho », la « caisse au trésor de Bakarma » peut, avec une certaine probabilité, contenir le « coffre brillant d'ailer du roi dragon de feu » et le « coffre brillant d'ailer du roi dragon sombre ».
 - Dans le raid du « supplice de Tiamat », en portant le coup final à « Raksha corrompu », au « Fantôme de Tiamat corrompu », à « Aile-Ouragan corrompue », à « Samae corrompu » ou à « Lannok corrompu », vous pouvez obtenir la « caisse d'arme brillante : roi dragon de feu III » ou la « caisse d'arme brillante : roi dragon sombre II ».
59. Un symbole d'échange est désormais affiché sur l'icône des objets échangeables.
- Il n'est pas affiché pour les objets susceptibles de devenir liés à l'âme.
60. En désassemblant les objets d'apparence du roi dragon de feu noble ou du roi dragon sombre noble, vous recevrez désormais 5 « Joyaux des rois dragons ».
61. Erreur corrigée : la compétence d'équipement « Guérir l'âme » disparaissait lorsque l'objet « protection de Yasba » était utilisé et que sa durée expirait alors que la compétence était active.



PATCH NOTES

62. Erreur corrigée : la description de l'objet « Ordre ciblé : 2e œil scrutateur intermédiaire IV » s'affichait de manière incorrecte.
63. Erreur corrigée : le « Coffre du défi du puissant lot du trésor du Seigneur balaur » n'était pas échangeable auprès du PNJ de la Compagnie commerciale du Nuage noir.

Mesa de Tiamaranta/Terra Teva

1. Pour les « créatures ténébreuses » de la Mesa de Tiamaranta, certaines valeurs et récompenses ont été augmentées.
 - En les vainquant, vous avez une chance d'obtenir des pierres de mana et la « Relique de Daeva ».

Créatures ténébreuses
Jeune bourgeonnant
Danitur le Renégat
Serion la Dague volante
Taida l'Irascible
Ardor le Tempétueux
Krata l'Insociable
Lamaz l'impitoyable
Instructrice Karan
Kichikor enragé
Geodenos colossal
Erubes défense-de-cristal
Ermus le Doyen
Général de brigade adjoint Lucarn
Aide Kaimar
Capitaine Danika
Général de brigade adjoint Kutma
Général de brigade adjoint Talaba
Commandant Daira

2. Le temps de réapparition des « créatures ténébreuses » a été ajusté.
3. La quantité des marchandises proposées par le « capitaine des marchands » a été modifiée.



PATCH NOTES

4. Les statistiques, le temps de réapparition et la position des monstres « mutés » dans Mesa Aerea au-dessus de Tiamaranta ont été modifiés, et « Relique de Daeva » ainsi que « lot de pierres de mana » ont été ajoutés en tant que récompenses.
5. En éliminant des monstres dans les garnisons de la Mesa de Tiamaranta et dans terra teva, vous obtenez désormais « Fragment du marque-page des Chroniques de Balauréa ».
6. Les positions permettant d'accéder à certains terrains de la carte ont été corrigées.
7. Sur les vaisseaux de guerre de la Mesa de Tiamaranta, vous pouvez acheter des objets spéciaux en édition limitée auprès du « vendeur shugo spécial ».

Objet	Limite d'achat quotidienne par personnage
Lot du trafiquant shugo contenant des flux auréolés	2
Coffre d'enchantement du trafiquant shugo	1
Coffre de défi du trafiquant shugo : Ailes du Berceau du destin	2
Coffre mystérieux du trafiquant Shugo contenant des fragments de mémoire notoires et oubliés	2
Coffre de défi Arkamant du trafiquant Shugo	2
Lot d'insignes de titre du trafiquant Shugo (normal – rare)	2
Coffre du trafiquant Shugo contenant des parchemins d'entrée supplémentaires pour l'Arène du destin (7 jours)	1
Coffre du trafiquant Shugo contenant des parchemins d'entrée supplémentaires pour la salle au trésor de Sunayaka (7 jours)	1
Coffre du trafiquant Shugo contenant des parchemins d'entrée supplémentaires pour le Sanctuaire de Tiamat (7 jours)	1

- Les objets proposés par le « marchand Shugo spécial » et leurs quantités peuvent changer lors de futures mises à jour.
 - La supériorité/infériorité de chaque faction est calculée sur la base du nombre hebdomadaire de joueurs, de la participation PvP, du bilan victoires/défaites des raids et de la participation aux quêtes.



PATCH NOTES

8. Le nombre d'« arbres d'arkanium » présents aux pommiers d'or de terra teva a été augmenté et leur temps de réapparition a été raccourci.
9. Le temps de recapture des pommiers d'or de terra teva a été modifié, passant de 30 secondes à 60 secondes.
10. Des « flux auréolés » ont été ajoutés à la liste de vente du troqueur d'arkanium dans la région « crête du courroux » de terra teva.
11. Les récompenses pouvant être obtenues en vainquant des ennemis de terra teva ont été ajustées.
 - Les chances d'obtention de certains objets ont été ajustées et des flux « échangeables » ont été ajoutés comme butin possible.
12. Les types et probabilités des objets pouvant être obtenus dans les coffres au trésor scellés de niveaux faible/moyen/élevé ont été modifiés.
 - La probabilité de butin du « coffre d'armure du commodore d'élite » a été ajustée.
 - La récompense « coffre d'armure pacificatrice » a été remplacée par « coffre d'arme du Conseil éternel ».
 - Le « coffre d'accessoire du commodore de la flotte », des « flux » et des « affineurs d'Arkamant » ont été ajoutés comme récompenses dans les coffres au trésor.
13. Erreur corrigée : il n'était pas possible d'obtenir des « pierres rancunières de Tiamaranta » en vainquant le « Mutant de Tiamaranta ».
14. Erreur corrigée : au lancement d'un RvR dans le sous-sol de la forteresse de Tiamaranta, les personnages n'étaient pas retirés du sous-sol.
15. Erreur corrigée : Certains objets de la crête du courroux dans terra teva n'apparaissaient pas aux emplacements prévus.
16. Erreur corrigée : Les exemplaires rares de « crabe carmin à épines » ne disparaissaient parfois pas après une capture ratée.
17. Erreur corrigée : Les quêtes de mission de champ dans terra teva n'étaient pas acceptées automatiquement.
18. Erreur corrigée : Il était parfois impossible d'obtenir des récompenses au pommier d'or.
19. Erreur corrigée : Les valeurs d'aptitude au combat des monstres dans terra teva étaient appliquées de façon incorrecte.



PATCH NOTES

Balauréa

- Des monstres boss ont été placés à Balauréa.
 - En les vainquant, il existe une certaine probabilité d'obtenir des pierres de mana et la « relique de Daeva ».

Boss d'Inggison	Boss de Gelkmaros	Niveau
Neokin Cœur-de-fer	Condor Porte-mort	10
Grande-crête furieuse	Mammoth infernal	15
Knorren suprême	Airon Nuit-des-morts	20
Centipède crochet-de-boucher	Barghest rugisseur du désert	25
Arbre millénaire Rotron	Brisefer naduka	30
Alitaur à dent tueuse	Chausse-trappe Sang-de-jade	35
Reine Nultra	Caryatide cannibale	40
Dionésien du vent infernal	Scolopen aux yeux venimeux	45
Drake de la lumière désolée	Zanthai fendeur des Abysses	50
Ronceboue tortionnaire	Chercheur drakan maudit	55
Ettin aux yeux d'Argus	Reine Klawtiel	60

- Les positions de certains PNJ fonctionnels dans Inggison/Gelkmaros ont été modifiées.

Classement

- Erreur corrigée : À la mort d'un personnage, les PA n'étaient parfois pas déduits correctement.

Compétences

- Lors de l'utilisation de compétences lancées sur une cible en se déplaçant, l'orientation de l'animation de l'invocateur a été ajustée pour qu'il regarde la cible de manière plus naturelle.
- Ajout de nouvelles compétences



PATCH NOTES

Classe	Compétence	Description
Gladiateur	Heurt violent	Inflige des dégâts physiques à la cible et réduit de 10 % le temps de rechargement d'Onde d'épuisement, d'Onde de renouveau, de Rupture perçante et de Posture d'attaque (Posture de Rage). Temps de rechargement : 2 s Enchaînement corporel (2 fois) - Puissance concentrée (compétence d'enchaînement)
Gladiateur	Posture de rage	Pendant 30 secondes, votre puissance d'attaque augmente de 100 % et votre vitesse d'attaque de 12 %, la défense physique diminue de 50 %. À chaque attaque, il y a 5 % de chance que, pendant 20 secondes, votre puissance d'attaque additionnelle augmente de 5 %. Temps de rechargement : 2 min
Templier	Entaille d'épée sanguinaire	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Des dégâts supplémentaires sont appliqués aux monstres. Temps de rechargement : 3 s.
Clerc	Foudre du rétablissement	Restaure vos PV et ceux de tous les alliés dans un rayon de 25 m autour de l'utilisateur. Temps de rechargement : 30 s Stigmas
Assassin	Attaque surprise	Se déplace derrière une cible située à moins de 25 m, inflige des dégâts physiques et la met dans l'état Étourdi pendant 4 s. Inflige des dégâts supplémentaires aux cibles immunisées contre l'étourdissement. 2 répétitions



PATCH NOTES

		Après utilisation, une autre compétence individuelle peut être utilisée. Temps de rechargement : 20 s
Assassin	Inflexible	A été convertie d'une compétence utilisable en une compétence d'attribut.
Sorcier	Main glacée	Inflige des dégâts d'eau magiques à une cible dans un rayon de 25 m. À chaque attaque, les temps de rechargement d'Éclat de givre, de Frappe enflammée, de Feu de force magique, d'Inferno, de Support magique (Rafraîchissement magique) et de Frappe tourbillon sont réduits de 2 %. Des dégâts supplémentaires s'appliquent aux cibles PNJ. Temps de rechargement : 2 s
Sorcier	Rafraîchissement magique	Pendant 1 minute, le temps d'incantation magique est réduit de 20 %. Augmente la puissance magique et la précision magique de 400, les critiques magiques de 200, l'attaque PvE de 20 %. Temps de rechargement : 2 min
Spiritualiste	Esprit fortifiant : armure élevée	Augmente pendant 5 min l'attaque physique et l'attaque magique de l'esprit de 100 %. Augmente la défense physique et toutes les défenses élémentaires de 50 %. Augmente la puissance magique de 800. Augmente la vitesse de déplacement de 100 %. Augmente la précision magique et la précision de 1500. Temps de rechargement : 1 min Compétence de Stigma
Spiritualiste	Invocation : Roi des Esprits	invoque le Roi des Esprits.



PATCH NOTES

Revenant	Excès de flux d'ions	Pendant 30 secondes, aucun flux d'ions n'est consommé et les dégâts d'attaque sont augmentés de 70 %, la vitesse de déplacement de 10 % et la vitesse d'attaque de 12 %. La valeur de pénétration de la résistance au recul et de la résistance au silence augmente de 300. Temps de rechargement : 1 min Stigmas
Revenant	Excès de flux d'ions (Fort)	Pendant 35 secondes, la puissance d'attaque est augmentée de 80 % et la vitesse d'attaque de 12 %. La valeur de pénétration de la résistance au recul et de la résistance au silence augmente de 300. Temps de rechargement : 1 min Stigmas
Revenant	Kusarigamas supérieures	Certaines compétences peuvent être utilisées pendant le déplacement. Livre de compétence Compétences concernées : Fission éclair, Tonnerre débordant géant, Tempête orageuse géante, Explosion haute tension, Choc foudroyant, Foudre, Plainte foudroyante, Exécuteur fatidique, Chaîne d'aversion, Entaille électrisée, Frappe céleste, Pression explosive
Pugiliste	Prêt pour le coup de grâce	Toutes les compétences physiques infligent des critiques physiques pendant 10 secondes. Stigmas
Pugiliste	Cestes supérieures	La portée d'attaque est augmentée de 3 m et la vitesse d'attaque de 3 %. Livre de compétence
Lumine	Vortex éblouissant	Inflige des dégâts magiques à la cible et absorbe 30 % des dégâts en PM.



PATCH NOTES

		Réduit le temps de rechargement d'Accélération cosmique et de Preuve de savoir de 5 % (25 % au total). 5 répétitions Temps de rechargement : 40 s
Lumine	Molto Forte	Augmente la vitesse d'attaque des membres du groupe de 15 % pendant 2 min. Réduit le temps d'incantation de 15 %. Renforce pendant 20 s une compétence d'un membre du groupe. Temps de rechargement séparé de « Bénédiction des étoiles ». Temps de rechargement : 3 minutes Compétence de Stigma
Phoenix	Ceil indomptable	Augmente pendant 13 s la résistance aux étourdissements, au recul, au trébuchement, à la rotation et à la prise d'éther de 500. De plus, toutes les valeurs de résistance aux altérations d'état sont augmentées de 500. Augmente la vitesse d'attaque de 5 % et la vitesse de déplacement de 5 %. Réduit l'agressivité de l'ennemi lors d'une attaque. Réduit les dégâts subis lors d'attaques. Temps de rechargement : 1 min
Phoenix	Pluie de sphères magiques	Inflige des dégâts magiques à jusqu'à 6 cibles situées dans un périmètre de 20 m devant l'utilisateur. Rend 20 % des dégâts infligés en PV. 2 répétitions Temps de rechargement : 1 min Stigmas
Phoenix	Préparation au tir rapide	Augmente la vitesse d'attaque de 10 % et la portée d'attaque de 1 m.



PATCH NOTES

		À chaque attaque, il y a 5 % de chances d'augmenter les dégâts des critiques magiques de 100. Stigmas Compétence passive
--	--	--

- Si la compétence « Excès de flux ionique » est apprise, « Flux ionique concentré » est retirée de la liste.
- Si la compétence « Kusarigamas supérieurs » est apprise, « Kusarigamas perfectionnés » est retirée de la liste.
- Si la compétence « Prêt pour le coup de grâce » est apprise, « Posture de frappe » est retirée de la liste.
- Si la compétence « Cestes supérieurs » est apprise, « Entraînement spécial de cestes » est retirée de la liste.
- Si la compétence « Attaque surprise » est apprise, « Ruée » est retirée de la liste.
- Si la compétence « Inébranlable » est apprise, « Dévotion » et « [Redémarrage] Dévotion » sont retirées de la liste.
- Si la compétence « Vortex éblouissant » est apprise, la compétence « Spirale foudroyante » est retirée de la liste.
- Si la compétence « Rafrachissement magique » est apprise, la compétence « Support magique » est retirée de la liste.
- Lorsque la compétence « Main glacée » est apprise, la compétence « Vent glacial » est retirée de la liste.
- Lorsque la compétence « Œil inflexible » est apprise, la compétence « Instinct de chasseur » est retirée de la liste.
- Lorsque la compétence « Préparation au tir rapide » est apprise, la compétence « Esquive de tirs rapides » est retirée de la liste.
- La compétence « Attaque surprise » partage son temps de rechargement avec « Embuscade » et « [Redémarrage] Embuscade ».

3. Les effets de certaines compétences ont été modifiés.

Classe	Compétence	Modification
Templier	Jugement	Inflige des dégâts physiques et étourdit la cible pendant 3 secondes. Temps de rechargement : 40 s Des dégâts supplémentaires contre les cibles PNJ sont appliqués.



PATCH NOTES

		La restriction d'utilisation aux espadons a été supprimée.
Templier	Entaille d'épée sanguinaire Choc de bouclier Bouclier à crochet Coup vengeur Coup de bouclier Contre-attaque au bouclier balancier Charge faciale	Dégâts de base augmentés. Les dégâts supplémentaires contre les cibles PNJ ont été augmentés.
Rôdeur	Arc de bénédiction	Augmentation de l'attaque PvE ajoutée.
Rôdeur	Arc de bénédiction (Forte)	Augmentation de l'attaque PvE ajoutée.
Rôdeur	Flèche du tourment Tir étourdissant Flèche de rupture Tir d'élite Tir répété Flèche en spirale Flèche d'explosion Flèche de furie Flèche empoisonnée mortelle Flèche enchainante Flèche choquante Flèche du griffon Flèche du condor Flèche de Griffonix Flèche mortelle	Dégâts supplémentaires infligés aux PNJ.
Rôdeur	Astuce acérée	Restaure les PM du lanceur à chaque attaque pendant 1 minute avec une probabilité de 100 %. Compétence de Stigma Temps de rechargement : 1 min et 30 s Soins de mana augmentés.



PATCH NOTES

Clerc	Renforcement de puissance	Augmente les PV des membres du groupe pendant 30 secondes. Temps d'incantation supprimé. Peut désormais être utilisé en se déplaçant.
Clerc	Splendeur de purification	Temps de rechargement modifié à 7 secondes. Temps d'incantation supprimé. Peut désormais être utilisé en se déplaçant.
Clerc	Lumière de Yustiel Splendeur de Yustiel	Soins augmentés. Temps d'incantation modifié à 1,5 secondes.
Clerc	Lumière de Marchutan Splendeur de Marchutan	Puissance du bouclier protecteur augmentée. Temps d'incantation modifié à 1,5 secondes.
Clerc	Bouclier béni	Puissance du bouclier protecteur augmentée.
Clerc	Suaire immortel	Crée un bouclier protecteur pendant 12 secondes. Puissance du bouclier protecteur augmentée. Temps de rechargement modifié à 1 minute 30 secondes.
Clerc	Prière destructrice Prière destructrice (Forte)	Augmente pendant 45 secondes votre précision magique et votre puissance magique de 300, vos critiques magiques de 100 et l'attaque PvE de 40 %. Réduit également le temps d'incantation de toutes les compétences magiques de 10 %. Temps de rechargement : 1 min Augmente pendant 45 secondes votre précision magique et votre puissance



PATCH NOTES

		magique de 400, vos critiques magiques de 100 et l'attaque PvE de 45 %. Réduit également le temps d'incantation de toutes les compétences magiques de 15 %. Temps de rechargement : 1 min
Aède	Défense concentrée	Augmente pendant 15 secondes la parade de 1 000 et la suppression magique de 1 000.
Aède	Frappe bénie Frappe tonitruante Fracas tonitruant Assaut tonitruant Coup pourfendeur Frappe véhémence Frappe verrouillée Jugement inéluctable Foudre	Des dégâts supplémentaires sont appliqués aux cibles PNJ.
Sorcier	Illusion	Retire un effet d'état physique du lanceur. Pendant 10 secondes, 2 attaques physiques peuvent être esquivées et 2 attaques magiques résistées. Temps de rechargement : 1 min
Sorcier	Zéro absolu Engelures	Inflige à une cible dans un rayon de 25 m des dégâts d'eau magiques et réduit sa vitesse de déplacement pendant 12 secondes. Temps de rechargement : 10 s Peut être utilisé comme compétence d'enchaînement Froid (Chaine de glace) – Choc gelé.
Sorcier	Prison de flammes Érosion	Les temps de rechargement ont été séparés.
Sorcier	Fusion de flammes	Inflige à une cible dans un rayon de 25 m des dégâts de feu magiques et



PATCH NOTES

		réduit la résistance au feu pendant 20 secondes. Temps de rechargement : 10 s Temps d'incantation : 0,8 s.
Sorcier	Vent aiguisé	Inflige à une cible dans un rayon de 25 m des dégâts de vent magiques et réduit toutes les défenses élémentaires pendant 20 secondes. Temps de rechargement : 16 s Temps d'incantation : 0,8 s.
Sorcier	Éclat de givre Attaque de flammes Feu de force magique Inferno Vent glacial Frappe tourbillon Brulure	Des dégâts supplémentaires contre les cibles PNJ sont appliqués.
Spiritualiste	Renversement magique Inflammation d'Éther Brise-égide Douleur infernale Affaiblissement d'esprit Frappe élémentaire Étouffement du vide	Des dégâts supplémentaires contre les cibles PNJ sont appliqués.
Spiritualiste	Ordre : Déstabilisation du Roi élémentaire Ordre : Griffe détonante du Roi élémentaire Ordre : Griffe éclair du Roi élémentaire Ordre : Roi élémentaire en décomposition Ordre : Auto-destruction du Roi élémentaire Ordre : Attaque ruineuse du Roi élémentaire	Des dégâts supplémentaires sont appliqués contre les cibles PNJ.



PATCH NOTES

	Ordre : Explosion du Roi élémentaire Ordre : Réduire le Roi élémentaire en cendres Ordre : Sacrifice — Roi élémentaire	
Spiritualiste	Esprit du feu Ondine Esprit de terre Esprit du vent Esprit du magma Esprit tempête	Augmentation de la puissance d'attaque de base
Spiritualiste	Ordre : Mur de protection — Roi élémentaire	Restaure 1 500 PV des alliés dans un rayon de 15 m autour du Roi élémentaire et augmente pendant 30 secondes la puissance d'attaque de 20 %, Précision de 100, esquive de 300, précision magique de 100 et résistance magique de 250. Temps de rechargement : 2 min
Spiritualiste	Ordre : Perturbation — Roi élémentaire	Inflige des dégâts de terre magiques à la cible et absorbe 50 % des dégâts infligés en PV, réduit toutes les défenses élémentaires pendant 4 secondes et étourdit la cible pendant 4 s.
Spiritualiste	Ordre : Roi élémentaire délabré	Inflige à la cible des dégâts de feu magiques toutes les 6 secondes pendant 30 secondes, réduit toutes les défenses élémentaires de 300 et augmente de 20 % la chance de butin.
Spiritualiste	Ordre : Attaque ruineuse du Roi des Esprits	Inflige des dégâts de feu magiques aux cibles dans un rayon de 15 m et provoque ensuite des dégâts supplémentaires toutes les 3 secondes pendant 15 secondes.



PATCH NOTES

Spiritualiste	Ordre : Posture de colère – Roi des Esprits	Augmente l'attaque physique et magique de 52 % pendant 30 secondes, la puissance magique de 260, les coups critiques physiques de 21 % et la vitesse d'attaque de 37 %.
Revenant	Défense électrique	Pare toutes les attaques physiques pendant 20 secondes.
Revenant	Coup survolté Fente plasma Impulsion Voltage	Peut désormais être utilisé en mouvement.
Revenant	Exécuteur fatidique Électrocution Loi de Joule Effet de striction Loi d'Ohm Chaîne d'aversion Verdict céleste	Des dégâts supplémentaires contre les monstres sont appliqués. Dégâts de base augmentés.
Revenant	Fission éclair Foudre Courant Frappe Coup survolté Fente plasma Impulsion Voltage Choc électromagnétique Riposte Théorème d'Earnshaw Ruée orageuse Tempête orageuse géante Tonnerre débordant géant Complainte foudroyante Onde électrique Pression explosive	Des dégâts supplémentaires contre les monstres sont appliqués.



PATCH NOTES

	Tempête ionique Entaille électrisée Frappe électrisée Charger l'attaque	
Pugiliste	Frappe spirale	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Tire l'utilisateur vers l'avant. Supprime les effets d'esquive et de résistance de la cible (Modification : affecte désormais toutes les cibles.). Réduit de 40 % les effets de soin pendant 12 s. Cet effet ne peut pas être annulé.
Pugiliste	Contre du rempart	Est désormais activé automatiquement.
Pugiliste	Poing de la Grande Ourse	Des dégâts supplémentaires contre les monstres sont appliqués. Dégâts de base augmentés.
Pugiliste	Plexus solaire Poing foudroyant Poing marteau Coup de coude Crochet draconien (Crochet draconien volant) Courant d'air Poing ursin Qi gong (Qi gong céleste) Coup de pied aérien (Grand chagrin) Coup de pied droit Coup de pied gauche Coup de pied circulaire (Coup de pied circulaire aérien) Poing igné rapide Dans le mille	Des dégâts supplémentaires contre les monstres sont appliqués.



PATCH NOTES

	Estoc lugubre Balayette Déchéance infernale Défense brisée Défense effondrée Abondance & Néant	
Lumine	Befami Delasol Alamire Mira Sceau Tourbillon étoilé Malédiction des chants Cadeau de Lume Hymne à Lumina Cascade Courroux des étoiles Compétence de combinaison	Des dégâts supplémentaires contre les cibles PNJ sont appliqués.

4. De nouvelles compétences de niveau 65 ont été ajoutées pour chaque classe. Ces compétences peuvent être apprises en utilisant un nouveau livre de compétence de niveau 65.

Classe	Nom	Description	Maintenant
Gladiateur	Force d'Aion II	Augmente l'attaque de 35 % et la précision magique de 400, Inflige des dégâts supplémentaires lors d'attaques contre des personnages-joueurs. Compétence active	Précision magique 300 → 400
Gladiateur	Préparation défensive II	Augmente la parade de 350 et le blocage de 350. Augmente l'hostilité de l'ennemi envers vos attaques et réduit les dégâts lorsque vous êtes attaqué par des	Parade, blocage 250 → 350



PATCH NOTES

		personnages-joueurs. Compétence active	
Templier	Double armure II	Supprime tous vos affaiblissements et réduit de 60 % les dégâts subis pendant 20 secondes. Temps de rechargement : 3 minutes	Réduction des dégâts 50 % → 60 %
Templier	Entaille de l'Épée de Sang II	Inflige des dégâts physiques aux cibles situées dans un rayon de 2 m. Si la cible est un PNJ, des dégâts supplémentaires sont appliqués. 3 répétitions Plus le total des niveaux d'enchantement ajoutés est élevé, plus de frappes physiques sont ajoutées. (Équipement unique ou supérieur, à partir du niveau 55) Temps de rechargement : 3 s	Dégâts accrus
Assassin	Croc de la bête sauvage III	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible et l'affuble d'une gravure de rune de niveau 5. Temps de rechargement : 30 s	Dégâts accrus
Assassin	Évasion accrue II	Après une esquive réussie, augmente votre esquive de 500 pendant 7 secondes.	Esquive 300 → 500
Rôdeur	Tir étourdissant VI	Tire une flèche sur une cible située dans un	Dégâts accrus



PATCH NOTES

		rayon de 20 m et inflige des dégâts physiques aléatoires. La cible est brièvement étourdie. Si la cible est un PNJ, des dégâts supplémentaires sont appliqués. Compétence d'enchaînement de niveau 1 Plus le niveau d'enchantement combiné total est élevé, plus de dégâts physiques sont ajoutés. (Équipement unique ou supérieur, à partir du niveau 55) Temps de rechargement : 12 s	
Rôdeur	Esquive concentrée II	Pendant 10 secondes, il est possible d'esquiver 2 attaques physiques et de résister à 2 attaques magiques.	Durée 5 s → 10 s. Nombre d'événements d'esquive et de résistance 1 → 2
Sorcier	Peau de pierre VII	Pendant 5 minutes, à chaque attaque subie, chaque attaque subie a 100 % de chances de créer un bouclier qui peut bloquer des dégâts. Lors d'attaques provenant de PJ, les dégâts subis sont en outre réduits. (Le bouclier tient jusqu'à ce qu'il ait absorbé un	Puissance du bouclier augmentée



PATCH NOTES

		total de 3 118 points de dégâts.) Temps de rechargement : 2 min	
Sorcier	Feu de force magique II	Inflige à une cible dans un rayon de 25 m des dégâts de feu magiques et la place dans l'état « Projection ». Si la cible est un PNJ, des dégâts supplémentaires sont appliqués. Temps de rechargement : 1 min	Dégâts accrus
Spiritualiste	Peau de pierre VII	Pendant 5 minutes, chaque attaque subie a 100 % de chance de créer un bouclier qui peut parer des dégâts. Lors d'attaques provenant de PJ, les dégâts subis sont en outre réduits. (Le bouclier tient jusqu'à ce qu'il ait absorbé un total de 3 118 points de dégâts.) Temps de rechargement : 2 min	Puissance du bouclier augmentée
Spiritualiste	Étouffement du vide V	Inflige à la cible dans un rayon de 25 m des dégâts magiques de vent. Si la cible est un PNJ, des dégâts supplémentaires sont appliqués. 2 répétitions Plus le niveau	Dégâts accrus



PATCH NOTES

		d'enchantement combiné total est élevé, plus de dégâts magiques sont ajoutés. (Équipement unique ou supérieur, à partir du niveau 55) Temps de rechargement : 3 s.	
Aède	Frappe fracturante répétée II	Inflige des dégâts physiques à la cible et aux ennemis dans un rayon de 5 m. Si la cible est un PNJ, des dégâts supplémentaires sont appliqués. 3 répétitions Plus le niveau d'enchantement combiné total est élevé, plus de dégâts magiques sont ajoutés. (Équipement unique ou supérieur, à partir du niveau 55) Temps de rechargement : 1 s	Dégâts accrus
Aède	Parade concentrée II	Augmente pendant 15 secondes la parade et la suppression magique personnelles de 1 500. Temps de rechargement : 30 s	Parade, suppression magique 1 000 → 1 500
Clerc	Sagesse du sage II	Réduit le temps d'incantation de toutes vos compétences magiques de 50 % pendant 15 s.	Durée : 10 s → 15 s



PATCH NOTES

		Temps de rechargement : 3 minutes	
Clerc	Toucher divin V	Inflige des dégâts de vent magiques à une cible située dans un rayon de 27 m. Temps de rechargement : 16 s	Dégâts accrus
Revenant	Esquive électrique II	Pendant 3 s, 2 attaques physiques peuvent être esquivées. Temps de rechargement : 30 s	1 esquive → 2 esquives
Revenant	Exécuteur fatidique V	Inflige de puissants dégâts de vent magiques à une cible située dans un rayon de 9 m et jusqu'à 12 ennemis dans un rayon de 7 m. Si la cible est un PNJ, des dégâts supplémentaires sont appliqués. Consommation de flux ionique : 30 Temps de rechargement : 1 min	Dégâts accrus
Pugiliste	Poing igné rapide VI	Vous infligez des dégâts physiques à 6 adversaires situés devant vous et absorbez 35 % des dégâts infligés sous forme de PV. Si la cible est un PNJ, des dégâts supplémentaires sont infligés. Recul répété : 3 fois Compétence d'enchaînement de niveau 1	Dégâts accrus



PATCH NOTES

		Après utilisation, une autre compétence simple peut être utilisée. Temps de rechargement : 30 s	
Pugiliste	Contre du rempart V	Après une parade réussie, votre parade augmente de 500, et votre défense physique de 2 000.	Défense physique 500 → 2 000
Lumine	Befami VIII	Inflige aux cibles dans un rayon de 5 m des dégâts de feu magiques et réduit la précision magique de 70 pendant 12 secondes. Cette compétence ne peut pas être levée. Si la cible est un PNJ, des dégâts supplémentaires sont appliqués. Plus le niveau d'enchantement combiné total est élevé, plus de dégâts magiques sont infligés. (Équipement unique ou supérieur, à partir du niveau 55) Temps de rechargement : 0,3 seconde	Dégâts accrus
Lumine	Delasol VIII	Inflige à la cible dans un rayon de 5 m des dégâts de terre magiques et réduit pendant 12 secondes l'esquive, la résistance magique, la parade et le blocage de 50.	Dégâts accrus



PATCH NOTES

		Cette compétence ne peut pas être levée. Si la cible est un PNJ, des dégâts supplémentaires sont appliqués. Plus le niveau d'enchantement combiné total est élevé, plus de dégâts magiques sont infligés. (Équipement unique ou supérieur, à partir du niveau 55) Temps de rechargement : 0,5 seconde	
Phoenix	Jour du Jugement II	Inflige à une cible située dans un rayon de 40 m ainsi qu'à jusqu'à 10 ennemis entre vous et la cible des dégâts de feu magiques et les plonge dans l'état prise d'éther. S'il est appliqué sur une cible immunisée contre l'état prise d'éther, le lanceur reçoit une charge de puissance de rafale. Plus le niveau d'enchantement total combiné est élevé, plus de dégâts magiques sont ajoutés. (Équipement unique ou supérieur, à partir du niveau 55) Temps de rechargement : 1 min	Dégâts accrus



PATCH NOTES

Phoenix	Instinct de fuite II	Téléporte de 12 m vers l'avant, dissipe les états d'immobilisation et de réduction de la vitesse de déplacement, et augmente pendant 12 secondes la vitesse de déplacement de 30 % ainsi que la résistance aux états limitant la mobilité de 1 000. 2 répétitions Après utilisation, une autre compétence isolée peut être utilisée. Temps de recharge : 30 s	Distance de déplacement 10 m 12 m
---------	----------------------	--	--------------------------------------

5. Le système d'animation des compétences a été ajouté.
 - Par l'onglet Compétence [K] > Interface d'animation des compétences, vous pouvez sélectionner des animations.
 - Les animations de compétence déjà acquises seront supprimées et ajoutées à la liste du nouveau système.
 - Les animations de compétence peuvent être obtenues via l'objet « carte de compétence ».
6. Gladiateur :
 - Les compétences « [Redémarrage] Brise corps » et « [Redémarrage] Enchaînement corporel » ont été modifiées pour que leur effet inflige des dégâts supplémentaires contre les PNJ.
 - Les compétences « [Redémarrage] Onde d'épuisement » et « [Redémarrage] Onde de renouveau » ont été modifiées pour infliger des dégâts supplémentaires lorsqu'elles sont appliquées sur des cibles immunisées à certains effets d'état.
7. Templier :
 - L'utilisation de la compétence « Choc de bouclier » a été modifiée : elle réduit désormais les temps de recharge de « Fureur divine » et « Rage de destruction » de 10 %.



PATCH NOTES

- Les temps de rechargement de « Bouclier à crochet » et « Coup vengeur » ont été fixés à 15 secondes et leurs conditions d'utilisation ont été supprimées.
 - Les compétences « Bouclier à crochet », « Coup vengeur », « Coup de bouclier », « Contre-attaque au bouclier balancier » et « Charge faciale » ont été modifiées pour infliger des dégâts supplémentaires contre les PNJ.
8. Afin d'améliorer l'identification allié/ennemi pour la compétence « Trou noir I », les couleurs des compétences des Élyséens et des Asmodiens ont été modifiées.
9. Lors de l'équipement du Stigma pour « Esquive de tirs rapides », l'icône de la compétence est désormais affichée dans la fenêtre de buff.
10. La compétence « Trou noir » de Phoenix a été modifiée.
- La fréquence d'attraction et l'intervalle des dégâts ont été modifiés. De plus, la puissance et la durée de l'effet réduisant la vitesse de déplacement ont été ajustées.
11. Les exigences d'objet nécessaires à l'utilisation de la compétence ont été supprimées.

Classe	Compétence
Rôdeur	Narco-piège I Piège embrasé I-II Piège : Ralentissement I-V Piège explosif I-III Piège : Tempête de sable I-II Piège : Épieux mordants I-II Piège d'épieux I-V Piège entravant I-V Piège empoisonnant I-V
Toutes classes	Phytothérapie I-V Soins de mana I-V Instinct vital I

- Les objets de classe déjà en possession ont été modifiés afin qu'ils puissent être revendus au prix payé à l'origine.
12. Pour la compétence « Frappe spirale » du Pugiliste, quelques erreurs ont été corrigées et les modifications suivantes ont été apportées :
- La durée du débuff réduisant les effets de soins a été corrigée et est désormais de 12 secondes.
 - Erreur corrigée : Lors de l'utilisation de « Frappe spirale », l'effet « contrat d'esquive » de l'Assassin n'était pas supprimé.



PATCH NOTES

- Erreur corrigée : Après activation de « Prêt au coup de grâce », l'utilisation de « Frappe spirale » n'appliquait pas de coup critique.

13. Les niveaux d'apprentissage erronés de certaines compétences ainsi que les niveaux requis pour l'utilisation des livres de compétences/stigmates correspondants ont été ajustés.

Classe	Compétence	Niveau modifié
Templier	Coup de mutilation	65 → 1
Templier	Châtiment céleste du messenger de la mort	65 → 1
Assassin	Attaque surprise rapide	65 → 1
Rôdeur	Clairvoyance de l'attaque	65 → 1
Rôdeur	Œil de rafale	65 → 1
Rôdeur	Bombardement concentré	65 → 1
Sorcier	Souffle du vent	65 → 1
Clerc	Fureur du pouvoir	65 → 1
Gladiateur	Posture de rage	1 → 45
Spiritualiste	Esprit fortifiant : armure enchantée	1 → 45
Revenant	Excès de flux ionique	1 → 45
Lumine	Molto Forte	1 → 45
Phoenix	Pluie d'orbes magiques	1 → 45

14. Les paramètres de certaines compétences ont été modifiés.

- Les compétences suivantes ont été modifiées pour pouvoir être utilisées sans sélection de cible.
- Les compétences suivantes peuvent désormais être utilisées automatiquement. (Sauf Soins compatissants.)

Classe	Compétence	Modification supplémentaire
Templier	Armure de parade	
Clerc	Soins compatissants, Toucher de réincarnation	



PATCH NOTES

Clerc	Vide-mémoire, Stabilité	Pendant la durée, les attaques réduisent l'hostilité de l'ennemi.
Aède	Vague d'encouragement	
Rôdeur	Chuchotement apaisant	Pendant la durée, les attaques réduisent l'hostilité de l'ennemi.
Assassin	Chuchotement apaisant	Pendant la durée, lors d'une attaque, l'hostilité de l'ennemi est réduite.

15. Erreur corrigée : les compétences « Dash » permettant de se rapprocher de la cible ne pouvaient pas être utilisées si un obstacle se trouvait derrière le personnage.
16. Erreur corrigée : chez les personnages féminins, un délai survenait lors de l'utilisation de la compétence « Esprit fortifiant : armure élémentaire ».
17. Erreur corrigée : les compétences « Armure de l'harmonie (Forte) » et « Abysses absolus (Forte) » se déclenchaient en état normal au lieu de l'état Forte.
18. Erreur corrigée : pour la compétence d'Assassin « [Reboot] Vitesse d'attaque accrue I – III », l'augmentation de la vitesse d'attaque était appliquée de manière incorrecte.
19. Erreur corrigée : si le boutefeu n'était équipé que dans une seule main, les animations et l'incantation de certaines compétences ne s'affichaient pas.
20. Erreur corrigée : la compétence « Invocation de tourbillon II » n'infligeait que 1 point de dégâts à certains monstres.
21. Erreur corrigée : après l'invocation d'« Énergie noble » et d'« Énergie sainte », les PV n'étaient pas réduits lorsque des compétences étaient utilisées.
22. Erreur corrigée : le Spiritualiste ne subissait pas les dégâts venant des compétences déclenchées automatiquement à la place de la cible lorsqu'il utilisait « Esprit : Substitution ».
23. Erreur corrigée : Les temps de rechargement de certaines compétences n'étaient pas réinitialisés correctement.
24. Erreur corrigée : lors de la suppression des débuffs des compétences « Mira » et « Famuli » de Lumine, le débuff de la compétence « Mira Famuli » était également supprimé.



PATCH NOTES

Interface utilisateur

1. Le floater de dégâts par défaut a été modifié.
 - Si la fonction « Infos de combat des coéquipiers » est activée dans les paramètres, vous pouvez en plus voir le floater de dégâts du roi dragon de feu des membres du groupe qui remplissent la condition de synergie d'apparence.
2. Les codes de couleur affichés dans les informations des attributs du personnage ont été modifiés.
 - Les valeurs sont désormais affichées en quatre paliers : blanc, jaune, orange et rouge.
3. Le cube premium est désactivé pendant l'utilisation du système de renforcement.
4. Si aucune saison de classement n'est active, le bouton « Rang de compétition » est désactivé.
5. Une interface utilisateur a été ajoutée pour afficher la progression dans « Secret de l'Épreuve des dés », « Guerre des créatures : rivaux » et certains raids.
6. Des boutons Démarrer/Arrêter et une barre de progression ont été ajoutés au Marteau de Siel pour la démolition.
7. Un floater d'état a été ajouté, qui s'affiche lorsqu'une altération d'état est appliquée.
8. Erreur corrigée : Lors de l'utilisation de compétences de zone, le flottant de dégâts pour coup critique s'affichait même pour les cibles qui n'avaient pas subi de coup critique.
9. Erreur corrigée : Dans la fenêtre de profil, la valeur « régénération naturelle » était affichée à tort comme une valeur négative.
10. Erreur corrigée : Le symbole de classement d'aptitude au combat ne s'affichait pas dans le tchat du canal.
11. Erreur corrigée : Les informations sur les stigmas de haut niveau étaient parfois affichées de façon erronée.

Divers

1. Le buff « Tornade rapide », qui augmente la vitesse de déplacement, est maintenant retiré lors du changement de zone.
2. Les objets de collecte dans les régions Abysses/Élysée/Asmodae ont été supprimés.



PATCH NOTES

- Les objets de collecte dans les champs de Balauréa et dans la région Mesa restent disponibles.
- 3. La fenêtre de sélection du serveur et la fenêtre de sélection de personnage ont été modifiées.
- 4. Les icônes de raccourci pour la salle des ventes et l'enclume de Siel sont désormais affichées par défaut sur l'écran principal.
- 5. La saison de classement des Abysses et de l'aptitude au combat sera réinitialisée.
- 6. La taille des titres a été réduite.
- 7. La description des fonctions qui ne sont plus disponibles a été retirée de l'infobulle de la « Bénédiction d'éternité ».
- 8. Erreur corrigée : les chuchotements (messages privés) contenant un lien d'objet n'étaient pas reçus/livrés.
- 9. Erreur corrigée : la liste de vente pour les modèles d'armes vendus sur l'île Tigraki était appliquée de manière incorrecte.
- 10. Erreur corrigée : la liste de vente des modèles d'armes vendus par le PNJ « Chopirunerk » était incorrecte.
- 11. Erreur corrigée : le propriétaire de bazar à terra teva proposait la « Sac de pierre d'appel de kisk d'alliance à motif » au mauvais prix.
- 12. Erreur corrigée : la connexion était instable dans certaines situations.
- 13. Erreur corrigée : dans la fenêtre de profil, au survol de « attaque physique », les valeurs détaillées n'étaient pas affichées.

Spécificités de Classic Europe

1. Le temps d'attente après l'entrée dans « Guerre des créatures : rivaux » a été augmenté de 30 secondes à 90 secondes.
2. Le nombre de joueurs pouvant recevoir une récompense de rang en fonction de leur contribution lors du combat pour la Forteresse d'Apheta Beluslan a été ajusté.
3. Les PV des boss de raid suivants ont été ajustés : Archættoda, Architatar, Hexard, Exécuteur d'Hexard et Juge d'Hexard.
4. Les PV de « Lannok corrompu » dans le raid du « supplice de Tiamat » ont été ajustés.
5. L'instance d'évènement « Tour des illusions » a été supprimée.



PATCH NOTES

6. Ajustements des butins en Kinahs dans les instances :
- Le « Diamant normal » ne peut plus être obtenu comme butin sur Gwishin feutré, Gwangsang, Gwishin miroitant, le coffre au trésor de Bhulrasan et Haettoda dans le « Cosmos des Dokkaebis ».
 - Du coffre ancestral de la chance dans la Salle au trésor de Sunayaka, il est possible d'obtenir, avec une certaine probabilité, l'un des objets suivants : Diamant puissant, Diamant notoire, Diamant superbe.
 - Du coffre de Tiamat dans le Sanctuaire de Tiamat, on peut garantir l'obtention de « Diamant majeur » et « Diamant puissant ».
- De plus, il est possible d'obtenir, avec une certaine probabilité, l'un des objets suivants : Diamant puissant, Diamant notoire, Diamant superbe.
7. Les objets en butin des boss d'instance ont été ajustés. Les objets suivants peuvent être obtenus avec une certaine probabilité.

Instance	Boss/Objet	Butin possible
Disque de Phaistos	Phaistos	Lot de pierres de mana considérables Flux majeurs spéciaux (normal - unique) Âme (Colère/Soif de combat/Furie/ colère soudaine/colère des dieux) Coffre majeur des Chroniques de Balaurea [Évènement] Coffre de plan utile
Tartarus	Phaistos instable	Flux spéciaux majeurs (normal-unique) Âme (Colère/Agressivité/Furie/ Emportement/Colère des dieux Coffre majeur des Chroniques de Balaurea [Évènement] Coffre de plan utile
Mur du chagrin	Samael malheureuse	[Gravure] Lot de fragments de pierre d'enchantement d'instance I Flux spéciaux majeurs (normal-unique) Âme (Colère/Agressivité/Furie/ Emportement/Colère des dieux Coffre majeur des Chroniques de Balaurea [Évènement] Coffre de plan utile
Cosmos des Dokkaebis (difficile)	Gangcheol furibond	Lot de pierres de mana considérables [Gravure] Lot de fragments de pierre d'enchantement d'instance I Flux majeurs spéciaux (normal-unique) Âme (Colère/Bagarre/Fureur/ Emportement/Colère divine [Évènement] Coffre de plan utile



PATCH NOTES

		Coffre majeur des Chroniques de Balaurea Lot de pierres divines héroïques Caisses de pierres de mana uniques
Forteresse sanglante enflammée	Coffre de la chance puissant	Lot de pierres de mana considérables [Gravure] Lot de fragments de pierre d'enchantement d'instance/donjon I Flux majeurs spéciaux (normal-unique) Âme (Colère/Bagarre/Fureur/ Emportement/Colère divine [Évènement] Coffre de plan utile Coffre majeur des Chroniques de Balaurea Lot de pierres divines héroïques Caisses de pierres de mana uniques
Forteresse d'acier	Zantaraz Tarotran Capitaine Xasta Caisse de Kuhara	Flux spéciaux majeurs (normal-unique) Âme (Courroux/Querelleur/Fureur/ Irascibilité/Courroux divin
Forteresse d'acier	Coffre au trésor majeur de Vasharti Coffre au trésor puissant de Vasharti	[Gravure] Lot de fragments de pierres d'enchantement d'instance (donjon) I Flux spéciaux majeurs (normal-unique) Âme (Courroux/Querelleur/Fureur/ Irascibilité/Courroux divin
Forteresse d'acier	Coffre au trésor premier choix de Vasharti	[Gravure] Lot de fragments de pierres d'enchantement d'instance (donjon) I Flux spéciaux majeurs (normal-unique) Âme (Courroux/Querelleur/Fureur/ Irascibilité/Courroux divin Coffre majeur des Chroniques de Balaurea Lot de pierres divines héroïques
Forteresse d'acier	Général de brigade Vasharti	[Évènement] Coffre de plan utile
Sentiers de l'écho	Coffre au trésor de Tahabata	Flux spéciaux majeurs (normal-unique) Âme (courroux/querelleur/fureur/ Irascibilité/courroux divin [Évènement] Coffre de plan utile
Sentiers de l'écho	Coffre au trésor de Bakarma	Lot de pierres de mana considérables [Gravure] Lot de fragments de pierre d'enchantement d'instance-donjon I Flux spéciaux majeurs (normal-unique) Âme (courroux/querelleur/fureur/



PATCH NOTES

		Irascibilité/courroux divin [Évènement] Coffre de plan utile
Sanctuaire de Tiamat	Coffre de Tiamat	Lot de pierres de mana considérables [Gravure] Lot de fragments de pierre d'enchantement d'instance-donjon I Flux spéciaux majeurs (normal-unique) Âme (courroux/querelleur/fureur/ Irascibilité/Courroux divin [Évènement] Coffre de plan utile Coffre majeur des Chroniques de Balaurea Lot de pierres divines héroïques Caisses de pierres de mana uniques Flux auréolé

8. Dans le « Coffre de Tiamat » du « Sanctuaire de Tiamat », il est possible d'obtenir avec une certaine probabilité « coffre d'armure de l'agente furibonde » ou « coffre d'arme de l'agente furibonde ».
9. Ajustements dans l'Arène du chaos et l'Arène de la discipline :
 - Les récompenses de rang saisonnières ont été ajustées.
 - Les objets échangeables chez les PNJ marchands contre des médailles de l'Ordalie ont été modifiés.
10. La quête « Armes et autels de Tiamaranta » a été réinitialisée et peut être acceptée à nouveau.
11. Des récompenses de rang supplémentaires ont été ajoutées dans l'Arène du destin :
 - [Évènement] Coffre d'objets du destin, fragment de médaille, médaille, fragment de médaille sacré, médaille sacrée.
 - Les objets du lot de récompense « [Évènement] Coffre d'objets du destin », disponible en tant que récompense de rang, ont été ajustés.
12. Des objets supplémentaires ont été ajoutés aux lots de récompenses de raid, qui peuvent être obtenus avec une certaine probabilité.
 - Accessoire de coiffure de Sunayaka → Lot de récompense Sunayaka (rang 1) – (rang 3)
 - Signet des Chroniques de Balaurea → Coffre de récompense d'Hexard (rang 1) – (rang 3), Coffre de récompense : Fantôme corrompu de Tiamat (rang 1) – (rang 3), Coffre de récompense : Raksha corrompu (rang 1) – (rang 3), Coffre de récompense : Aile-ouragan corrompue (rang 1) – (rang 3), Coffre de récompense : Samael corrompu (rang 1) – (rang 3), Coffre de récompense : Lanmark corrompu (rang 1) – (rang 3)



PATCH NOTES

- Anneau d'agent d'Ariel → Coffre de récompense d'Hexard (rang 1), Coffre de récompense : Fantôme corrompu de Tiamat (rang 1), Coffre de récompense : Raksha corrompu (rang 1), Coffre de récompense : Aile-ouragan corrompue (rang 1)
- 13. L'objet de récompense « Voyage du Daeva - coffre de récompense hebdomadaire » contient désormais également les éléments « [Évènement] Lot de 100 000 Kinahs » et « [Évènement] Lot de Kinahs (10 000 000) ». Ils peuvent être obtenus avec une certaine probabilité.
- 14. Le niveau des boss dans les instances « Disque de Phaistos », « Tartarus », « Mur du chagrin » et « Cosmos des Dokkaebis » a été augmenté de 65 à 70.
- 15. La liste d'objets en vente de certains PNJ a été étendue par des articles spécifiques :
 - PNJ concernés : Himusus, Nekai, Gwen, Zedan, Shugo (échangeur de sceaux d'aventurier).
- 16. Les prix des articles en vente chez les PNJ suivants ont été ajustés : Seona, Metera.
- 17. La pondération des points d'inscription à Moreth a été ajustée :
 - Pour les niveaux 8–9, un facteur de 1,2 s'applique.