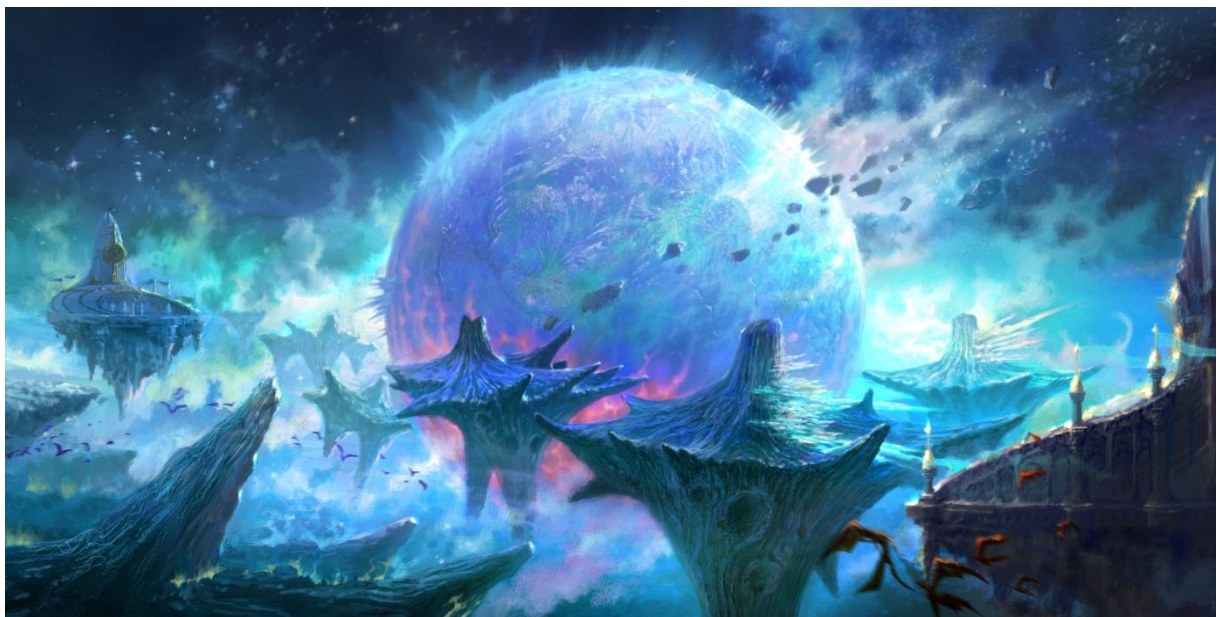


AION[®]

FREE-TO-PLAY

Mise à jour 4.9 « Vent de changement »



Contenu

Abysses.....	3
Zones instanciées.....	5
Résolution de problèmes	7
Batailles de forteresse	7
Nouveaux horaires de batailles	8
PvP	8
Objets.....	8
Résolution de problèmes	15
Interface utilisateur	16
Résolution de problèmes	23
Quêtes.....	24
Quêtes ajoutées.....	24
Quêtes modifiées.....	30
Résolution de problèmes	32
PNJ	33
Résolution de problèmes	36
Compétences.....	36
Résolution de problèmes	37
Personnages	38
Légions	39
Logements.....	40
Environnement.....	40
Divers	41

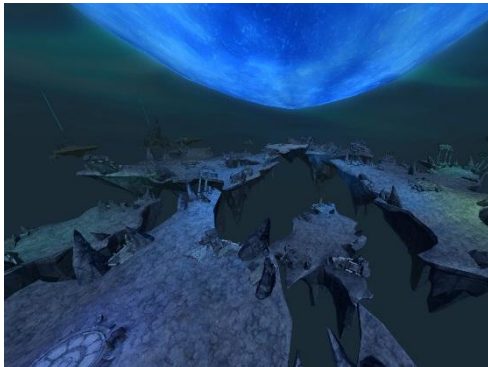
Abysses



En réaction aux mouvements des Légions balaurs dans les Abysses supérieures, les Élyséens et les Asmodiens ont érigé de nouvelles aires d'atterrissage et fortifié leurs positions afin de passer à l'offensive contre les Balaurs.

La Légion élyséenne Ailes de la liberté ainsi que la Légion asmodienne Messagers du Chaos poursuivent le même objectif : empêcher à tout prix l'avancée de la Légion d'Ereshkigal. Ce faisant, elles se retrouvent fatalement face à face et se livrent à quelques affrontements.

<Îles de tempête>



Suite à de puissantes vagues d'énergie, de nouvelles îles ont vu le jour dans les Abysses inférieures. Des Commandants des Élyséens et des Asmodiens ont envoyé des troupes de reconnaissance afin d'explorer ces îles. À leur retour, les éclaireurs ont indiqué qu'une immense armée balaur était déjà en train de s'en emparer. En raison de l'importance stratégique des îles, chaque faction tente désormais d'en prendre le contrôle avant l'autre.

- De nouvelles aires d'atterrissage ont été ajoutées dans les Abysses inférieures. Il est possible de s'y rendre grâce à des téléporteurs situés à Signia et Vengar.

Faction	Nom	Région
Élyséens	Aire d'atterrissage de Magos	Signia <Téléporteur du débarcadère de Magos>
Asmodiens	Aire d'atterrissage de Tokanu	Vengar <Téléporteur du débarcadère de Tokanu>

Aire d'atterrissage de Magos	Aire d'atterrissage de Tokanu
	

- L'œil de Reshanta et la Forteresse Divine ont été scellés ; il est désormais impossible d'y pénétrer.
- Dans les Abysses supérieures, la Forteresse de Roah et la Forteresse d'Astéria ont été détruites. Plus aucune conquête n'y aura donc lieu.
- Dans les Abysses supérieures, 12 nouvelles garnisons et 4 artefacts ont été ajoutés.

Nom	Type	Lieu	Pris par
50e à 55e garnison	Garnison simple	Centre des Abysses supérieures	Légion d'Ereshkigal
56e à 59e garnison	Artefact	Centre des Abysses supérieures	Légion d'Ereshkigal
60e à 65e garnison	Garnison simple	Bordure des Abysses supérieures	Légion de Beritra



- Dans les Abysses supérieures, les objets à collecter ont été modifiés.

Avant	Après
Vortex brûlant, Adamantium, Platine, Vortex brillant	Éther ancien, Éther du chaos

- Des « Îles de tempête » ont été ajoutées dans les Abysses inférieures. Elles sont habitées par des monstres d'élite à partir du niveau 46.
- Dans certaines zones des Abysses, l'utilisation de l'invocation « Retour au foyer » n'est plus possible.

Zones instanciées



Le deuxième Chemin du champ éthéré est ouvert.

La grande invasion cause également des dégâts considérables à Sarpan. Zadra, le sorcier drakan, se trouve à ce moment-là au Manoir de Dorgel et ressent le danger imminent. Il tente donc d'emporter le Manoir scellé en dehors de l'espace-temps. Pendant l'opération, le manoir est sévèrement touché et Zadra perd conscience.

À son réveil, une partie de sa mémoire lui fait défaut et il ne se souvient plus de son identité ni de ses intentions.

Au même moment, les Élyséens et les Asmodiens pénètrent dans le Manoir de Dorgel grâce aux nouveaux morceaux de champ éthéré et essaient de s'emparer des équipements de recherche du manoir.

- Les PNJ d'entrée de la zone instanciée « Manoir de Dorgel maudit » se trouvent dans les villages de Légion de Signia et Vengar.
- Il est possible d'obtenir un morceau de champ éthéré en terminant les quêtes correspondantes ou, avec moins de chances de réussite, en chassant les monstres dans Akaron, Kaldor, Signia et Vengar.

Zone instanciée	Nombre max. de personnages	Niveau min.	Objet d'entrée	Réinitialisation	Nombre d'entrées
Manoir de Dorgel maudit	1	65	Morceau de champ éthéré	Chaque mercredi à 9h00	7x par semaine (lot Gold) 3x par semaine (Novices)

- Les instances de forteresse des Abysses supérieures pour les personnages de niveau 40 minimum ont été déplacées dans les Abysses inférieures et transformées en Salles au trésor.

- Indépendamment du statut de la forteresse ou de la faction qui l'a conquise, tous les personnages de niveau 40 minimum peuvent pénétrer dans les instances de forteresse aux horaires indiqués.
- Les Salles au trésor ouvrent à 9h00 aux jours indiqués et demeurent accessibles pendant 24 heures.

Zone instanciée	Nom précédent	Conditions d'entrée	Nombre max. de personnages	Niveau min.	Nombre d'entrées
Salle au trésor de l'île des Racines	Refuge de Krotan	Lun, Jeu, Dim À partir de 9h00, pendant 24 heures	6	40	1x par jour indiqué
Salle au trésor du Tombeau d'acier	Forteresse de Kysis	Mar, Ven, Dim À partir de 9h00, pendant 24 heures			
Salle au trésor du Champ de bataille du Crépuscule	Forteresse de Miren	Mer, Sam, Dim À partir de 9h00, pendant 24 heures			
Salle au trésor de l'île de l'ouragan	Abysses d'Astéria	Mar, Jeu, Sam, Dim À partir de 9h00, pendant 24 heures			
Salle au trésor de l'île du zéphir	Catacombe de Roah	Lun, Mer, Ven, Dim À partir de 9h00, pendant 24 heures			

- Les instances de Légion (Forteresse de la Légion de Krotan, Forteresse de la Légion de Kysis, Forteresse de la Légion de Miren) dans les Abysses supérieures sont désormais inaccessibles.
- Alors qu'il était libre auparavant, l'accès à la Forteresse d'Azoturan et à la Forteresse d'Indratu est désormais limité à cinq fois (lot Gold) ou deux fois (Novice) par jour.

- Une fenêtre de choix apparaît désormais lors de l'utilisation du « Canon suspect » dans la Baie de réparation des canons du Brise-écume.
- La « Noble protection d'eau » ne peut plus être utilisée dans aucune zone instanciée.
- Lorsqu'ils quittent la « Caverne de Draupnir », les personnages se retrouvent désormais au point de départ.
- Le renforcement « Énergie de Veille/de Mastarius » est maintenant supprimé lors de l'accès à une instance de champ de bataille.
- Certaines compétences utilisées par le familier de « L'Enveloppe du seigneur des éléments » dans le laboratoire secret de Théobomos ont été modifiées.

Résolution de problèmes

- Les effets de la compétence de Beritra « Règne des ténèbres » dans Makarna n'étaient pas appliqués correctement. Le problème a été résolu.
- Il n'était pas possible de pénétrer à nouveau dans Mantor par une entrée particulière. Le problème a été résolu.
- Dans la « Tour de garde ruhn » et la « Tour de garde ruhn (héroïque) », les personnages ne pouvaient pas emprunter correctement le courant ascendant. Le problème a été résolu.
- Sur le « Pont de Jormungand », il était possible de tuer plusieurs fois le dernier boss. Le problème a été résolu.
- Les personnages transformés ne pouvaient pas adresser la parole au PNJ d'entrée dans le Temple de Beshmundir. Le problème a été résolu.
- En quittant le « Dredgion », le « Dredgion de Chantra » ou le « Dredgion de Terath », certains personnages ne se retrouvaient pas devant le PNJ d'entrée. Le problème a été résolu.
- Lors de l'utilisation du « Canon suspect » dans la Baie de réparation des canons du Brise-écume, les personnages n'étaient pas déplacés correctement. Le problème a été résolu.
- Dans « Poéta la Sombre », le « Grand Drana » n'était pas touché lors d'attaques rapprochées. Le problème a été résolu.
- Il arrivait que la maladie de l'âme ne disparaisse pas lorsqu'un personnage ressuscitait sur le serveur des débutants ou le serveur de zones instanciées en utilisant un « Mandat de maison ». Le problème a été résolu.

Batailles de forteresse

- Le « Corridor des actes glorieux », permettant d'accéder à la Pangée, a été ajouté.
 - Grâce à ce nouveau corridor, les personnages peuvent se joindre à la bataille de la Pangée si, après le début de la bataille de forteresse, le nombre de participants arrivés via les corridors d'offensive standards (« Gouverneur », « Officiers et supérieurs » et « Top 100 ») est encore inférieur à 100.
 - Le nouveau corridor apparaît au même endroit que les autres corridors d'offensive cinq minutes après le début de la bataille de la Pangée et disparaissent après cinq autres minutes.
- La durée d'ouverture des corridors d'offensive « Gouverneur », « Officiers et supérieurs » et « Top 100 » est passée de dix à cinq minutes.
- Quelques monstres balours ont été rajoutés dans la région de la Pangée.
- Durant le temps d'attente suivant l'accès à la Pangée, il était possible d'accéder au périmètre extérieur. Le problème a été résolu.
- Dans certains cas, il était impossible de capturer une garnison dans la Pangée. Le problème a été résolu.
- Les PV des armes défensives dans le Lieu de l'ascension d'Antriksha ont été augmentés.
- Les valeurs des effets d'améliorations pour les factions qui ont conquis moins de forteresses en comparaison des autres ont été largement réévaluées.

- Les horaires des batailles de forteresse ont été modifiés tel qu'indiqué ci-dessous :

Nouveaux horaires de batailles

Horaires	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
18h-19h	Forteresse de Soufre	Forteresse occidentale/orientale de Siel	Forteresse de Soufre	Forteresse occidentale/orientale de Siel	Forteresse occidentale/orientale de Siel Forteresse de Soufre	Forteresse occidentale/orientale de Siel Forteresse de Soufre	Forteresse occidentale/orientale de Siel Forteresse de Soufre
21h-22h	Refuge de Krotan Forteresse de Miren /Kysis	Gelkmaros Inggison	Refuge de Krotan Forteresse de Miren /Kysis	Gelkmaros Inggison	Refuge de Krotan Forteresse de Miren /Kysis	Pangée	Forteresse d'Anoha

- Le Général de brigade d'une Légion reçoit dorénavant un pendentif en récompense lorsqu'il parvient à défendre le Refuge de Krotan, la Forteresse de Miren ou la Forteresse de Kysis.
 - Avec cet objet, le Général de brigade peut se lancer dans une quête uniquement ouverte aux Généraux de brigade des Légions et invoquer un monstre protecteur aux environs de la forteresse pour laquelle il a reçu ce pendentif.
 - Les objets sont : le Pendentif de Krotan pour l'invocation du Protecteur de Krotan, le Pendentif de Kysis pour l'invocation du Protecteur de Kysis, et le Pendentif de Miren pour l'invocation du Protecteur de Miren.
 - Les anneaux en or de chaque forteresse (p.ex. l'Anneau en or du Refuge de Krotan (7 jours)) ainsi que les coffres de récompenses de chaque forteresse (p.ex. le Coffre de récompenses pour la défense du Refuge de Krotan) ont été retirés des récompenses délivrées auparavant.

PvP

- Le nombre de points de départ pour les failles d'Eltne, Morheim, Heiron et Beluslan a été augmenté. Ils apparaissent de manière aléatoire au sein du périmètre élargi.
- L'effet d'artefact « Élimination de l'âme » ne s'appliquait pas correctement dans Kaldor. Le problème a été résolu.

Objets

- L'évolution d'équipement après avoir atteint le niveau maximal d'enchantement a été supprimée.
 - Avec des Kinahs et la « Pierre d'enchantement toute-puissante », d'autres enchantements sont possibles, mais une évolution n'est plus nécessaire.
 - La somme de Kinahs nécessaires est calculée selon la classe et le niveau actuel d'enchantement de l'objet.
 - Aucun Kinah n'est prélevé pour les objets qui ont déjà connu une évolution, et ce

- jusqu'à ce qu'un enchantement échoue.
- Lorsque le niveau maximal d'enchantement est atteint, la somme de Kinahs nécessaires pour le niveau suivant est affichée dans l'interface utilisateur.



- Les objets « Aide d'évolution » et « Pierre d'évolution » ne peuvent plus être utilisés. De plus, l'Aide d'évolution ne peut plus être achetée auprès du Propriétaire de bazar et la Pierre d'évolution ne peut plus être ramassée sur les monstres tués.
- L'enchantement d'équipement avec une « Pierre d'enchantement toute-puissante » donne droit à de nouveaux avantages.
 - Lors de l'échec d'une tentative d'enchantement sur une arme ou un morceau d'équipement à partir du niveau +11 jusqu'au niveau maximal d'enchantement, le niveau actuel ne diminue que d'un cran.
 - Exception : après dépassement du niveau maximal d'enchantement, l'objet concerné ne perd pas un seul niveau lors de l'échec d'une tentative d'enchantement, mais retourne au niveau maximal d'enchantement.
 - Lors de l'échec d'une tentative d'enchantement sur un objet du Roi dragon de feu, l'objet est détruit.
 - Si l'enchantement avec une Pierre d'enchantement toute-puissante est réussi, il existe de plus grandes chances d'augmenter le niveau d'enchantement (tant que le niveau maximal n'a pas encore été atteint) de +2 ou +3.
- Lors de l'enchantement d'une pièce d'armure, les attributs d'attaque et de puissance magique sont ajoutés. De plus, la valeur de PV augmente.
- Lors de l'enchantement d'armes ou d'armures à partir du niveau +21, les valeurs d'enchantement sont doublées.

Objet	Niv. d'enchantement +1 à +20	Niv. d'enchantement à partir de +21
	Valeur supplémentaire par enchantement	Valeur supplémentaire par enchantement
Dague	Attaque +2	Attaque +4
Pourpoint de cuir	PV +22 Défense physique +4 Résistance crit. physique +4 Défense magique +3 Attaque +1 Puiss. magique +4	PV +44 Défense physique +8 Résistance crit. physique +8 Défense magique +6 Attaque +2 Puiss. magique +8

- Lors de l'enchantement de boucliers à partir du niveau +21, les PV, la défense physique et la suppression magique sont ajoutés.

Objet	Niv. d'enchantement +1 à +10	Niv. d'enchantement +11 à +20	Niv. d'enchantement à partir de +21
	Valeur supplémentaire par enchantement	Valeur supplémentaire par enchantement	Valeur supplémentaire par enchantement
Bouclier	Réduction dégâts +2%	Blocage +30	PV +100 Défense physique +50 Suppression magique +20

- Les objets pour lesquels aucune évolution n'était possible peuvent maintenant être enchantés sans aucune limitation.
- De nouveaux Colifichets en plume ont été ajoutés.

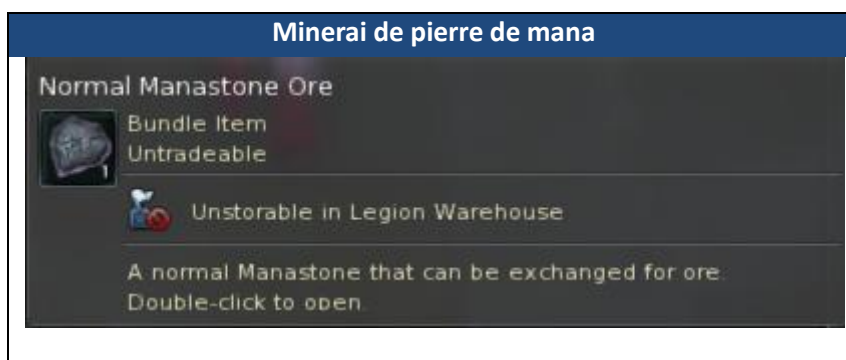
Élyséens	Asmodiens
[Élyséens] Plume de Kaisinel : crit. physique	[Asmodiens] Plume de Marchutan : crit. physique
[Élyséens] Plume de Kaisinel : Préc. magique	[Asmodiens] Plume de Marchutan : Préc. magique

- Ces nouveaux Colifichets en plume peuvent être achetés auprès du Modificateur de colifichets en plume de Sanctum ou Pandaemonium, ou peuvent être gagnés, avec moins de chances de réussite, dans certaines zones instanciées.
- Deux nouvelles sortes de Colifichets en plume ont été ajoutées à la « Boîte de plumes du Seigneur ».

- Leurs valeurs se répartissent comme suit :

Objets	Valeurs	Description
Plume de Kaisinel / Marchutan : crit. physique	Crit. physique +3	Par amélioration +12 crit. physique et +150 max. PV À partir du niveau d'enchantement +5, possibilité de crit. physique supplémentaire.
Plume de Kaisinel / Marchutan : préc. magique	Préc. magique +2	Par amélioration +8 préc. magique et +150 max. PV À partir du niveau d'enchantement +5, possibilité de préc. magique supplémentaire.

- Les armures décoratives uniques en-dessous du niveau 50 peuvent maintenant être enchantées.
 - Comme pour les objets décoratifs habituels, l'enchantement peut mener jusqu'à une amélioration de niveau +5.
- De nouvelles Pierres de mana régénératrices ont été ajoutées.
 - Ces nouvelles Pierres de mana peuvent être récupérées auprès des boss des Abysses supérieures, mais aussi dans l'instance de forteresse préalablement débloquée grâce à une conquête réussie.
- Les Pierres de mana normales/rares qui peuvent être ramassées sur les monstres tués ont été remplacées par des « Minerai de pierre de mana ».
 - Selon le niveau du monstre tué, celui-ci fait tomber des « Minerai de pierre de mana » de différents niveaux. Les minerai permettent d'obtenir des Pierres de mana normales/rares de deux façons différentes.
 - Lorsque vous démontez du « Minerai de pierre de mana », il est possible de récupérer aléatoirement des Pierres de mana normales/rares.



- Le « Minerai de pierre de mana » peut aussi être amassé puis échangé contre des Pierres de mana normales/rares auprès du Marchand de Pierres de mana du village.

Faction	Région	Marchand de Pierres de mana	Minerai de pierre de mana
Élyséens	Poéta	Karsia	Échange de Pierres de mana inférieures
	Verteron	Desari	Échange de petites Pierres de mana
	Eltnen	Permu	Échange de Pierres de mana moyennes
	Heiron	Pontero	Échange de grandes Pierres de mana
	Théobomos	Komersio	Échange de Pierres de mana puissantes
	Inggison	Dormire	Échange de Pierres de mana nobles
	Signia	Domio	Échange de Pierres de mana de première classe
Asmodiens	Ishalgen	Lentae	Échange de Pierres de mana inférieures
	Altgard	Iskam	Échange de petites Pierres de mana
	Morheim	Troka	Échange de Pierres de mana moyennes
	Beluslan	Kartis	Échange de grandes Pierres de mana
	Brusthonin	Skam	Échange de Pierres de mana puissantes
	Gelkmaros	Ahget	Échange de Pierres de mana nobles
	Vengar	Shillapen	Échange de Pierres de mana de première classe

- Des Parchemins de retour permettant de ramener un personnage à l'aire d'atterrissage de base dans les Abysses supérieures ont été ajoutés.

- Il est possible d'acheter un Parchemin de retour auprès du <Marchand de consommables> de la 57e garnison grâce à des Médailles de bataille.

Faction	Marchand de consommables	Objet à acheter
Élyséens	Apaios	Parchemin de retour à Magos
Asmodiens	Adar	Parchemin de retour à Tokanu

- De nouveaux objets, qu'il est possible d'acheter avec des « Médailles de bataille » et des « Insignes d'honneur » à Magos ou Tokanu, ont été ajoutés.
 - Les Insignes d'honneur peuvent être obtenus grâce aux quêtes dans les nouvelles garnisons ou bien dans la zone instanciée débloquée après avoir conquis une forteresse.
- L'équipement qui a été acheté avec des « Médailles de bataille » peut être béni avec d'autres « Médailles de bataille » ou des « Insignes d'honneur ».
- De nouveaux objets et de nouvelles ailes peuvent être ramassés sur le nouveau boss des Abysses supérieures.

Objets
Épingle à cheveux de Diflonax
Ailes de Diflodox

- Certaines potions et certains parchemins ont été simplifiés.
 - Afin de reconnaître plus facilement ces objets simplifiés, leur nom a été changé.
 - Ces noms comportent désormais la mention « glacé(e) » et les monstres ne laissent plus tomber ces objets. De même, il n'est plus possible d'en trouver dans des sacs, de les fabriquer ou de les mélanger, ni de les obtenir auprès d'un PNJ ou en récompense de quête.

Avant	Après
Potion de vie mineure	Potion de vie mineure glacée
Potion de vie inférieure	Potion de vie inférieure glacée
Potion de vie supérieure	Potion de vie supérieure glacée
Potion de vie distillée	Potion de vie distillée glacée

- Certains objets ont été remplacés :

Avant	Après
Potion de vie normale	Potion de vie
Potion de vie majeure	Potion de vie améliorée
Potion de vie de première classe	Potion de vie renforcée

- La vitesse de certains objets d'équipement qui peuvent être achetés avec des Pièces en Céranium est passée de 21% à 22%.
- Les pièces suivantes ne peuvent désormais plus être vendues chez le marchand :
 - Pièces en fer, Pièces en bronze, Pièces d'argent, Pièces d'or, Pièces de platine, Pièces de mithril, Pièces en Céranium.
- Le nombre de « Reliques anciennes » qu'il est possible de récupérer dans la « Salle de la connaissance scellée » a été augmenté.
- Les monstres vaincus (y compris les coffres au trésor) qui ne laissent tomber aucun objet disparaissent maintenant immédiatement.
 - Pour les groupes et les alliances, les corps restent cependant en place.
- Le nom de la « Pierre de retour du refuge » a été modifié.

Avant	Après
Pierre de retour du refuge – 30 jours	Pierre de retour du refuge

- Le temps restant pour la « Pierre de retour du refuge » concorde désormais avec le temps de l'inactivité du personnage.
- Un effet d'ensemble a été ajouté aux pièces d'équipement du Gouverneur archon d'élite et du Général exécuteur archon.
- Les parchemins d'entrée pour les instances des forteresses dans les Abysses supérieures peuvent maintenant être utilisés pour la Salle au trésor correspondante dans les Abysses inférieures.
- Certaines récompenses de la Garde balaur ont été adaptées afin de répondre aux modifications de niveau.
- Certains matériaux et objets à collecter ont été simplifiés.
 - Les valeurs des matériaux, jusqu'à présent différentes, ont été supprimées. Une valeur unique sera désormais appliquée.
 - Afin de pouvoir différencier les objets simplifiés, les anciens matériaux portent maintenant la mention « glacé(e) ».
 - Les anciens matériaux ne sont plus lâchés par les monstres, ne se trouvent plus dans les sacs, ne peuvent plus être fabriqués ou transformés et ne sont plus disponibles auprès des PNJ.
- Le contenu des coffres de récompenses dans le « Manoir de Dorgel maudit » a été partiellement modifié.
 - Dans la récompense aléatoire « Lot de Pierres de mana régénératrices », il est maintenant possible de trouver des Pierres de mana de niveau 50-60.
 - La probabilité de trouver une pièce d'équipement dans un coffre de récompenses de rang S/A a été augmentée.
 - Il est maintenant possible de trouver un « Minerai de l'ancien esprit » dans un coffre de récompenses de rang A-D.
- Les particularités de certains consommables qui peuvent être utilisés dans l'Ordalie empyréenne ont été modifiées.
- Chez les Marchands de produits spéciaux du Temple et de la Halle des Artisans, le nom du menu a été changé en « Plan spécial ». Les objets disponibles à la vente sont toutefois les mêmes.
- Les monstres ne laissent plus tomber de plans. Ceux-ci peuvent maintenant être achetés auprès de PNJ.
- Les plans experts suivants peuvent être achetés auprès de PNJ : Parchemin de course, Parchemin d'éveil, Parchemin de courage, Parchemin de vent rageur.

Faction	PNJ	Lieu
Élyséens	Darius	Sanctum
	Hemes	Oriel
Asmodiens	Grad	Pandaemonium
	Gelmiro	Pernon

- Des « Plans experts pour fabrication », avec lesquels il est possible de fabriquer de nouveaux équipements, ont été ajoutés chez les Marchands de produits spéciaux du Temple et de la Halle des Artisans.
 - Grâce à ces plans, il est ainsi possible de fabriquer des pièces d'équipement sacrées du commandant de Sauro à partir de pièces d'équipement normales du commandant de Sauro.
- La probabilité d'une combinaison d'objets compatibles lors d'une fabrication en Catalium a été augmentée.
- Certains objets de quêtes inutilisables peuvent maintenant être détruits.
- Le texte de description des Médailles en Céranium a été simplifié et l'indication de leur utilisation possible à Katalam a été supprimée.
- Tous les objets dont le nom comportait auparavant la mention « [Évènement] » comportent désormais la mention [Jakuner]. Les objets de quête liés à un évènement conservent toutefois la mention « [Évènement] ».
- La description de l'objet « [Jakuner] Boîte d'ailes de la Maîtresse balaur » a été partiellement modifiée.
- La description de l'objet « Sérum de réévaluation sacré » a été modifiée. Elle se concentre maintenant sur l'amélioration de pièces d'équipement plutôt que d'accessoires.
- L'infobulle de certains bonbons de transformation a été améliorée.

Résolution de problèmes

- Dans l'infobulle des objets d'équipement du sombre Seigneur balaur/Seigneur balaur de l'ombre, l'information « Au moins un effet caché s'active lorsque vous vous équipez de l'ensemble complet » ne s'affichait pas. Le problème a été résolu.
- Les effets des bonbons de transformations étaient perdus lors d'une transformation liée à une zone instanciée. Le problème a été résolu.
- Le sertissage de mana sur une arme secondaire était réinitialisé dès qu'une arme fusionnée était bénie et que le personnage était déconnecté. Le problème a été résolu.
- La nourriture pour familiers se désactivait lorsque le familier était nourri en plusieurs fois. Le problème a été résolu.
- Les objets « Sol à pois vert acidulé pastel » et « Sol à pois turquoise pastel » ne pouvaient pas être achetés auprès de certains PNJ « Marchands de décorations du village ». Le problème a été résolu.
- Les Quartiers-maîtres des armes d'Ingisson et Gelkmaros ne vendaient pas de clés éthérées. Le problème a été résolu.
- Les objets de certaines récompenses de quête n'étaient pas les bons. Le problème a été résolu.
- Les attributs de réduction des dégâts lors de l'amélioration d'un bouclier n'étaient pas affichés correctement dans l'infobulle de l'objet. Le problème a été résolu.

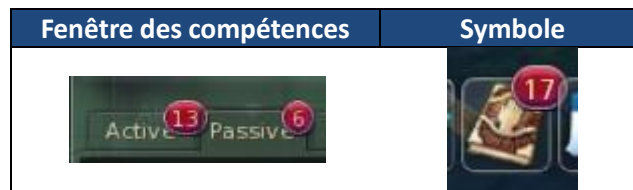
- Certains objets avec un niveau d'enchantement supérieur à +20 ne pouvaient pas être emballés. Le problème a été résolu.
- Le temps restant pour le titre de récompense suite à un combat de forteresse à Signia/Vengar ainsi que pour le titre de « Vainqueur de Kaldor » ne s'appliquait pas correctement. Le problème a été résolu.
- Certains objets ne s'affichaient pas correctement. Le problème a été résolu.
- Sur certains revolvers à Éther, les valeurs d'amélioration d'éveil n'étaient pas correctement appliquées. Le problème a été résolu.
- Aucune émote ne s'affichait lors du port des « Ailes de tempête ». Le problème a été résolu.
- Les icônes de certains matériaux de fabrication ne s'affichaient pas correctement. Le problème a été résolu.
- Certains couvre-chefs n'étaient pas représentés correctement. Le problème a été résolu.

Interface utilisateur

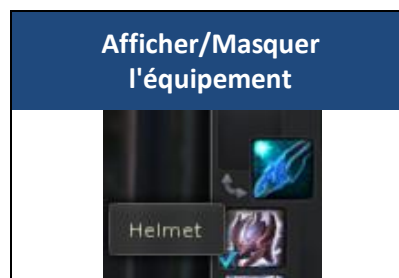
- Les extensions de cube, qui étaient auparavant possibles grâce à des quêtes et auprès de PNJ, peuvent maintenant être achetées avec des Kinahs.
 - Les quêtes d'extension de cube ont été supprimées.
 - Les extensions de cube possibles sont indiquées par un cadenas, comme sur l'image ci-dessous.

Inventaire (cubes)	Description
	<p>① Violet : extension de cube possible</p> <p>② Gris : extension de cube impossible</p>

- Pour les personnages qui ont déjà procédé à une plusieurs ou plusieurs extension(s) de cube, le coût en Kinahs d'une nouvelle extension sera calculé en fonction du niveau du cube.
- Exemple : si un personnage a déjà étendu son cube jusqu'au niveau 2 par le biais d'une quête, le coût d'une extension jusqu'au niveau 3 lui sera débité.
- Un système d'ouverture automatique des sacs a été ajouté.
 - Pour les sacs normaux, une fenêtre s'ouvre dès que vous avez plus de deux sacs en votre possession. Il est possible de décider du nombre de sacs à ouvrir.
 - Les sacs sont ensuite ouverts automatiquement jusqu'à atteindre le nombre de sacs indiqués.
 - Lorsqu'il faut faire un choix entre plusieurs sacs, l'ouverture automatique n'a lieu qu'une fois le choix effectué.
- Lors de la réception d'une nouvelle compétence ou lors du passage à un niveau supérieur de compétence, le nombre de compétences reçues ou améliorées est maintenant affiché dans l'onglet des compétences ainsi qu'à côté du symbole de compétence en bas à droite de l'interface.
 - Ce nombre disparaît dès que l'on clique sur la liste des compétences dans la fenêtre appropriée.
 - Aucun nombre ne s'affiche pour les compétences abyssales et les compétences d'objet.



- Dans la fenêtre des compétences, les compétences nouvellement acquises et les compétences améliorées seront affichées séparément afin de mieux les différencier. De plus, les deux types de compétence reçoivent un effet différent.
- Dans la fenêtre des compétences, la « Barre d'actions » a été changée en « Enregistrer la barre d'actions ».
- L'interface du profil du personnage a été améliorée.
 - Les valeurs du personnage ont été séparées en deux catégories, Attaque et Défense, et les détails ont été adaptés en conséquence.
 - La description de certaines valeurs dans le profil du personnage a été corrigée.
 - Dans l'aperçu du personnage, il est maintenant possible d'activer ou désactiver directement l'affichage de la tête, du couvre-chef et de la cape de Légion. La fonction qui permettait auparavant cela dans les options a été supprimée.



- La fonction permettant d'équiper et de valider les objets a été améliorée.
 - Dans la fenêtre du personnage, il est maintenant possible de voir dans les cases d'objets toutes les pièces d'équipement qui peuvent être portées.
 - En cliquant sur la petite flèche en bas à droite d'une case d'objets, vous affichez toutes les pièces d'équipement disponibles pour ce type d'objet.



- Afin de mieux comprendre comment conserver son rang ou combien de points sont nécessaires pour chaque rang, l'interface a été modifiée.
 - Les conditions permettant d'atteindre le rang suivant sont maintenant affichées.
 - Pour une meilleure visualisation et personnalisation des rangs, chacun d'entre eux est désormais doté d'un symbole particulier.



- Les possibilités d'affichage et de paramétrage des titres ont été modifiées.



- L'affichage de la barre d'état pour les points d'expérience, en bas de l'écran, a été modifié. Alors qu'ils étaient auparavant en chiffres, les points d'XP reçus sont désormais affichés en pourcentage.
- Un effet de l'affichage temporaire lorsqu'une nouvelle quête est acceptée a été modifié.
- Lorsqu'une nouvelle quête est acceptée, un « ★Nouveau » s'affiche désormais à droite de la description de la quête dans la fenêtre de missions/quêtes.
- Des sigles ont ajoutés dans les objectifs de quête afin de rendre ces derniers plus facilement reconnaissables.



- Les raccourcis clavier ont été rajoutés à droite de chaque nom de fenêtre.
- La fenêtre de macros [U] a été améliorée.

- Différentes icônes spécifiques de classes ont été ajoutées.
- Dans une macro sauvegardée, le nom de la macro est affiché dans le bas de l'icône.
- Une phrase d'aide a été ajoutée dans la zone de texte permettant d'entrer des ordres de macro.



- L'aide (H) a été divisée en plusieurs catégories.
- La modification de la couleur de la police ainsi que l'ajout de lignes vides via l'usage de tags ne sont plus possibles dans les messages du magasin privé.
- La durée des compétences sera maintenant affichée dans l'infobulle des compétences actives. Cela concerne les compétences suivantes :
 - Éthertech : Carapace mystique, Bouclier protecteur d'Id, Catalyseur de force de frappe
 - Clerc : Célérité
- De nouvelles descriptions ont été ajoutées à certaines infobulles de l'interface utilisateur (p.ex. : Carte transparente, Quêtes suivies, etc.).
- Dans la liste de recrutement du serveur, plus aucune zone instanciée qui n'est pas accessible via cette liste ne sera affichée.
- Des nouvelles informations ont été ajoutées quant aux périodes d'entrée possible dans la zone instanciée des Abysses inférieures, celle-ci n'étant accessible que certains jours et durant certaines heures.

Périodes d'entrée possible dans la zone instanciée	
Instanced Zone	Gale Island Treasure Chamber
Max	6
Entry Level	40 +
Entry time	Tuesday days weekly from 9Hour to 24h Thursday days weekly from 9Hour to 24h Saturday days weekly from 9Hour to 24h Sunday days weekly from 9Hour to 24h
Time until the amount of entries is reset	daily 9Hour
Entry waiting information	1/1

- L'affichage du temps restant avant la « Prochaine bataille de forteresse » a été modifié. Le jour et l'heure de la prochaine bataille sont maintenant visibles.
- Dans la fenêtre de liste d'attente qui s'ouvre après l'inscription à la bataille de la Pangée, il est maintenant possible de voir le nombre de places disponibles ainsi que le statut de la liste d'attente.
- Lors de la tentative d'enchantement d'un objet après une évolution, la somme de Kinahs nécessaires sera également affichée dans la nouvelle fenêtre.
- Une fenêtre de confirmation d'adhésion à une Légion apparaît maintenant aussi bien sur le serveur des débutants que sur le serveur de zones instanciées, et ce dès que l'adhésion est effective.
- La couleur de la police d'écriture a été modifiée pour certains messages système.
- Quelques fonctions ont été ajoutées dans la boîte de réception.
 - En cliquant sur le symbole de lettre en bas à droite de l'interface utilisateur, il est possible de voir l'objet et l'auteur des nouveaux messages reçus, mais pas le contenu des messages ni les éventuelles pièces jointes.
 - Une fonction permettant de sauvegarder le nom du personnage à qui un message a été envoyé juste avant un changement de serveur ou une reconnexion a été ajoutée. Lors de l'envoi d'un nouveau message, ce nom peut ainsi être rapidement sélectionné à nouveau.
- L'affichage du courrier et du total des gains a été modifié.
- Dans l'interface utilisateur, il est possible de vérifier les objets vendus grâce au symbole du négociant.
 - La somme totale des objets vendus s'affiche en passant la souris par-dessus le symbole.
 - Les objets vendus, leur prix, le moment de la vente ainsi que la somme totale s'affichent en cliquant sur le symbole.
 - Afin de retirer une somme, il faut comme auparavant se rendre chez le négociant.
- Chez le négociant, l'option « Idian » a été ajoutée sous [Tous – Consommables – Modification].
- Dans [Menu – Menu système], une fonction permet d'afficher les modifications survenues dans le jeu depuis la dernière connexion.
 - La durée du jeu depuis la dernière connexion, les points d'XP reçus, les fluctuations de Kinahs, les monstres tués, le nombre de quêtes achevées, les objets récoltés ainsi que les points abyssaux et les points d'honneur gagnés sont affichés.
 - Les informations seront remises à 0 lors d'un changement de serveur ou en cliquant sur « Réinitialiser ».



- Sur la carte du monde, l'option d'affichage des sources a été supprimée.

- La carte du Cœur des Abysses, scellé, ne peut plus être ouverte.
- La position de la Carte transparente a été modifiée (sur l'interface utilisateur standard).
- Il est possible de modifier la taille de l'interface utilisateur sous [Options – Options de jeu – Interface utilisateur].
 - Selon la résolution de l'écran, l'interface utilisateur peut être de 70 à 130% plus grande ou plus petite.
- Le paramètre standard « Bloquer la boussole sur le nord » a été désactivé. Il a été rajouté sous forme de fonction, activable sous [Options – Interface utilisateur].
- Les écrans de chargement ont été retravaillés. Une barre de chargement y apparaît maintenant.



Résolution de problèmes

- Après le changement du nom du personnage, il arrivait qu'il ne soit plus possible de murmurer. Le problème a été résolu.
- Dans certains cas, il arrivait que le message « Vous avez reçu un courrier » s'affiche à chaque nouvelle connexion bien qu'aucun courrier ne se trouve dans la boîte de réception. Le problème a été résolu.
- Dans l'infobulle d'un Kisk placé, le nombre de résurrections ne s'affichait pas toujours entièrement. Le problème a été résolu.
- La carte de Sanctum était affichée dans le mauvais sens sur la boussole. Le problème a été résolu.
- Le symbole du chat audio, à droite dans la fenêtre de groupe, ne s'affichait pas entièrement lors d'un chat audio. Le problème a été résolu.
- La position d'un personnage asmodien ne s'affichait pas lors du choix du Labo d'Étherogénétique dans le menu [Carte – Zone instanciée]. Le problème a été résolu.
- Dans certaines parties de Morheim, la position du radar n'était pas correctement affichée. Le problème a été résolu.
- L'itinéraire de téléportation de certains téléporteurs des Abysses était affiché de manière inhabituelle. Le problème a été résolu.
- L'interface utilisateur permettant de modifier les paramètres du personnage s'affichait dans certains cas de manière inhabituelle. Le problème a été résolu.
- Après une modification d'apparence, l'onglet de chat ne se retrouvait pas à la même place. Le problème a été résolu.
- Lors d'une modification de la taille de l'interface utilisateur ou de la résolution de l'écran, la position et la taille de certains éléments de l'interface était anormalement modifiées. Le problème a été résolu.

Quêtes

Quêtes ajoutées

- Quelques quêtes ont été modifiées, supprimées ou ajoutées dans le « Chemin du champ éthéré ».

Statut	Faction	Nom de la quête	PNJ de quête
Nouvelle quête	Élyséens	[Hebdo.] Fauteurs de trouble à Kenoa	Pekus <Légion de la renaissance>
		[Hebdo.] Fauteurs de trouble à Deluan	
		[Hebdo.] Fauteurs de trouble à Attika	
		Fragments de champ éthéré inconnus	Rikates <Garde du chemin du champ éthéré>
		Fragments de champ éthéré sinistres	
		Morceaux de champ éthéré inconnus	Elger <Tribun de la Légion du Chant funeste>
		Morceaux de champ éthéré sinistres	Alphion <Chef de la patrouille de Kaldor >
	Asmodiens	[Hebdo.] Fauteurs de trouble à Mura	Wigrik <Deuxième commandant de l'équipe de recherche>
		[Hebdo.] Fauteurs de trouble à Satyr	
		[Hebdo.] Fauteurs de trouble à Velias	
		Fragments de champ éthéré inconnus	Linho <Garde du chemin du champ éthéré>
		Fragments de champ éthéré sinistres	
		Morceaux de champ éthéré inconnus	Helgund <Tribun des Noirvénéurs>
		Morceaux de champ éthéré sinistres	Pint <Chef de la troupe d'extermination de Kaldor>
Statut	Faction	Nom de la quête	Modification
Quête modifiée	Élyséens	Recherches approfondies du champ éthéré	PNJ de fin de quête modifié Récompense modifiée
	Asmodiens	Les superviseurs de champ éthéré	
Quête supprimée	Élyséens	[Hebdo.] Fauteurs de trouble dans le camp	
	Asmodiens	[Hebdo.] Défense du village	

- De nouvelles quêtes ont été ajoutées pour les Daevas de retour.

Faction	PNJ de quête	Niveau	Nom de la quête
Élyséens	Marca <Maître mandeur>	10~15	En avant pour Verteron
		16~20	En avant pour Haramel
		21~24	En avant pour Eltnen
		25~29	En avant pour le Camp d'entraînement de Nochsana
		30~35	En avant pour le Temple du Feu
		36~40	En avant pour l'observatoire de Heiron
		41~45	En avant pour le Refuge d'Arbolu
	Jenny <Chargée de l'accueil>	10~16	[Jour.] Protection de la forêt de Tolbas
		17~20	[Jour.] Protection de l'observatoire
		21~25	[Jour.] Protection de la porte de la forteresse
		26~30	[Jour.] Protection du poste de garde des ruines
		31~35	[Jour.] Protection d'Heironopolis
		36~40	[Jour.] Protection de la Jungle de Poya
		41~45	[Jour.] Protection du Manoir de Medeus
Asmodiens	Daniel <Maître mandeur>	10~15	En avant pour Altgard
		16~20	En avant pour Haramel
		21~24	En avant pour la Forteresse glacée de Morheim

		25~29	En avant pour le Camp d'entraînement de Nochsana
		30~35	En avant pour le Temple du Feu
		36~40	En avant pour Beluslan
		41~45	En avant vers la Caverne de la Toison rouge
	Janette <Chargée de l'accueil>	10~16	[Jour.] Protection de la Forêt de Moslan
		17~20	[Jour.] Protection de l'Impetuisium
		21~25	[Jour.] Protection du Champ de givre
		26~30	[Jour.] Protection de la Garnison du désert
		31~35	[Jour.] Protection de la Forteresse de Beluslan
		36~40	[Jour.] Protection du Campement de Kidorun
		41~45	[Jour.] Protection de l'Abri des Blanches gelées
		62~65	[Jour.] Protection du désert rouge

- Une nouvelle quête quotidienne a été ajoutée dans la Pangée. Celle-ci peut être effectuée en dehors des horaires de la Bataille de forteresse, mais ne peut être débutée qu'après avoir conquis les garnisons extérieures.
 - Selon que vous possédez ou non la forteresse du territoire, la quête consiste à éliminer une troupe de reconnaissance ou une avant-garde.

Situation	Quête
La forteresse à l'intérieur du territoire est en votre possession	[Jour.] Élimination de la Xe avant-garde
La forteresse à l'intérieur du territoire n'est pas en votre possession	[Jour.] Élimination de la Xe troupe de reconnaissance

- Des quêtes réservées aux personnages de niveau 65 ont été ajoutées.
- Certaines quêtes permettent de découvrir une histoire secrète au sujet du Seigneur balaur Beritra.
- Seuls les personnages qui ont terminé la quête « Renforts » (Élyséens) ou « Nouvelles découvertes » (Asmodiens) peuvent se lancer dans la quête « Une question de vie ou de mort ».
- Une quête des Daevas pour les personnages de niveau 65 a été ajoutée. Les quêtes suivantes sont destinées aux personnages qui ont terminé la quête « Une question de vie ou de mort » pour Élyséens/Asmodiens.

Faction	Quête	PNJ de quête
Élyséens	Le premier pas pour devenir protecteur	Signia Dike <4e représentante de Kaisinel>
	Courage	
	Bonté	
	Chance	
	À la vie !	
	Fidélité	
	Preuve de fidélité	
Asmodiens	Le premier pas pour devenir protecteur	Vengar Skuldun <4e représentant de Marchutan>
	Courage	
	Bonté	
	Chance	
	À la vie !	
	Fidélité	
	Preuve de fidélité	

Les quêtes doivent être effectuées les unes après les autres. Lorsqu'une quête est terminée, elle peut être répétée.

- Des quêtes ont été ajoutées dans les Abysses supérieures.
 - La nouvelle mission peut être effectuée par des personnages de niveau 65 et acceptée au moment de l'entrée dans la région des Abysses.

Faction	Quête	Niveau	Conditions
Élyséens	Mission de Jiskur	65	Peut être acceptée au moment de l'entrée dans la zone des Abysses
Asmodiens	Mission de Jiskur		

- Des quêtes permettant de récolter des « Pièces antiques » ont été ajoutées.

Faction	Quête	PNJ de quête
Élyséens	Hitonium intact	Disanne <Centurion des ailes de la liberté>
	Hitonium endommagé	
	Hitonium brisé	
	Destruction de la Légion d'Ereshkigal	
	Troupe secrète dans les Ruines de Roah	
	Troupe secrète à Astéria	
Asmodiens	Morceaux d'Hitonium	Tillia <Centurion des messagers du chaos>
	Bouts d'Hitonium	
	Fragments d'Hitonium	
	Destruction de la Légion d'Ereshkigal	
	Troupe secrète dans les Ruines de Roah	
	Troupe secrète à Astéria	

- Des quêtes permettant de participer à des batailles de forteresse dans la région des Abysses et d'y récolter des points d'honneur/Médailles de bataille ou Insignes d'honneur ont été ajoutées.

Faction	Quête	Nombre (type)	Accès
Élyséens	[Hebdo.] Défense de la Xe garnison	16	Garnison
	[Hebdo.] Défense de la Xe garnison	16	
Asmodiens	[Hebdo.] Défense de la Xe garnison	16	Garnison
	[Hebdo.] Défense de la Xe garnison	16	

- Des quêtes [PvP] ont été ajoutées dans les Abysses supérieures.

Faction	Quête	Nombre (type)	Accès
Élyséens	[Commando d'urgence] La demande du Capitaine	9	Garnison
	[Commando d'urgence] Protection de l'aire d'atterrissage de Magos	1	
	[Commando d'urgence] Attaque de l'aire d'atterrissage de Tokanu	1	
	[Commando d'urgence] Protection de la partie supérieure des Abysses	1	
Asmodiens	[Commando d'urgence] La demande du Capitaine	9	Garnison
	[Commando d'urgence] Protection de l'aire d'atterrissage de Tokan	1	
	[Commando d'urgence] Attaque de l'aire d'atterrissage de Magos	1	
	[Commando d'urgence] Protection de la partie supérieure des Abysses	1	

- Des quêtes consistant à éliminer les boss des Abysses supérieures ont été ajoutées.

Faction	Nom de la quête	PNJ de quête
Élyséens	[Ligue] Combat contre Diflonax	Palmer <Centurion des ailes de la liberté>
	[Ligue] Combat contre Diflodox	
	[Gr.] Les pillards de l'est	
	[Gr.] Les pillards de l'île	
	[Gr.] Les pillards de l'ouest	
Asmodiens	[Ligue] Combat contre Diflonax	Lakos <Centurion des messagers du chaos>
	[Ligue] Combat contre Diflodox	
	[Gr.] Les pillards de l'est	
	[Gr.] Les pillards de l'île	
	[Gr.] Les pillards de l'ouest	

- Des quêtes ont été ajoutées dans les Abysses inférieures.

Faction	Nom de la quête	PNJ de quête
Élyséens	[Alliance] Les Défenseurs des portes de la forteresse	Michalis <Gouverneur de Reshanta>
	Combat contre Basrash	Puella <Légionnaire de Teminon>
Asmodiens	[Alliance] Les Défenseurs des portes de la forteresse	Votan <Gouverneur de Reshanta>
	Combat contre Basrash	Larbig <Protecteur légionnaire de Primum>

- Des quêtes quotidiennes ont été ajoutées dans la partie des « Îles de tempête » des Abysses inférieures. Pour pouvoir y participer, il faut avoir terminé les quêtes suivantes :

Faction	Quête	Niveau	Accès
Élyséens	Les Îles de tempête	45	Forteresse de Teminon
Asmodiens	Les Îles de tempête	45	Forteresse de Primum

- Des quêtes servant de quête d'introduction pour les nouvelles aires d'atterrissage des Abysses ont été ajoutées.

Faction	Quête	PNJ de quête
Élyséens	Aide pour l'aire d'atterrissage de Magos	Atmos <Gouverneur du corps expéditionnaire>
Asmodiens	Aide pour l'aire d'atterrissage de Tokanu	Haldor <Gouverneur du corps expéditionnaire>

- Des quêtes consistant à éliminer les monstres protecteurs dans les Abysses supérieures ont été ajoutées. Ces quêtes peuvent uniquement être acceptées par le Général de brigade d'une Légion en possession du pendentif du protecteur correspondant.
 - Ces pendentifs sont offerts en récompense à un Général de brigade qui est parvenu à défendre le refuge de Krotan/ la forteresse de Kysis/Miren.

Faction	Quête	PNJ de quête
Élyséens	Chaîne du protecteur de Krotan	Moirai <Officier d'état-major>
	Chaîne du protecteur de Miren	Taigeta <Officier d'état-major>
	Chaîne du protecteur de Kysis	Musai <Officier d'état-major>
Asmodiens	Chaîne du protecteur de Krotan	Hildebrant <Officier d'état-major>
	Chaîne du protecteur de Miren	Dehitine <Officier d'état-major>
	Chaîne du protecteur de Kysis	Etzel <Officier d'état-major>

Quêtes modifiées

- À présent, les quêtes suivantes ne sont plus débloquentes qu'en pénétrant dans les zones indiquées par une faille. Auparavant, elles étaient débloquentes dès l'apparition de la faille.

Faction	Région	Nom de la quête
Élyséens	Eltne	[Commando d'urgence] Ordre de Télémaque
	Heiron	[Commando d'urgence] Ordre de Perento
	Inggison	[Commando d'urgence] Ordre de Tillen
Asmodiens	Morheim	[Commando d'urgence] Ordre d'Aegir
	Gelkmaros	[Commando d'urgence] Ordre de Nerita
	Beluslan	[Commando d'urgence] Ordre de Relyt

- Les régions pour certaines quêtes de commandos d'urgence ont été élargies. Certaines régions sont défendues pendant que celles de la faction ennemie sont attaquées.

Régions de quête	Faction	Quête
Eltne, Morheim	Élyséens	[Commando d'urgence] Ordre de Télémaque
	Asmodiens	[Commando d'urgence] Ordre d'Aegir
Heiron, Beluslan	Élyséens	[Commando d'urgence] Ordre de Perento
	Asmodiens	[Commando d'urgence] Ordre de Nerita

- Dans les quêtes asmodiennes « Poison de Scolopen » et « La récolte des Tripédus », les objets « Poison de Scolopen » et « Fruit de Tripédus » ont été supprimés.
- L'objectif de la quête « [Zone instanciée/Gr.] Le dernier espoir » (Élyséens et Asmodiens) dans la Base de Rentus a été modifié.

Objectif	
Avant	Après
Capitaine Xasta Kuhara le Lunatique	Capitaine Xasta Archimage Upadi

- Il est maintenant possible d'accepter la quête asmodienne « [Pièce/Gr.] Grand Prêtre dans le laboratoire corrompu » dans le Centre de recherches d'Alquimia auprès de Jahok (Éclaireur Archon), qui se trouve dans le camp abandonné de Beluslan.
- Le nombre de répétition des quêtes « [Zone instanciée/Pièce/Gr.] Jouer avec le feu » et « [Instance/Pièce/Gr.] La vengeance de Hannet » dans le Temple du feu est passé à 250.

- La distribution de Parchemins d'invocation d'assistant a été supprimée dans les quêtes suivantes :

Faction	Quête
Élyséens	Créer un monstre
	Brigadier Indratu
Asmodiens	Un espion chez les Lépharistes
	Infiltration du Centre de recherches d'Alquimia
	Éliminer la Légion de Bakarma

- Les récompenses des quêtes asmodiennes « [Instance] Attaque de la Caverne de Draupnir » et « [Instance/Gr.] Exploration de la Caverne de Draupnir » ont été modifiées.
- Dans la « Tanières des Draconutes » à Heiron, le nombre d'objets de quête a été modifié.
- Des objets éthertech ont été ajoutés aux récompenses de certaines quêtes à Signia et Vengar.
- Certaines récompenses de quelques quêtes à répétition ne sont plus distribuées qu'une seule fois.
- Certains contenus de la quête asmodienne « Apporter la demande de ravitaillement » ont été modifiés.
- Certaines récompenses des quêtes pour les Daevas de retour ont été modifiées.
 - Au lieu des « Preuves du héros/Preuves du héros d'élite », les personnages reçoivent maintenant des « Pièces des héros » en récompense. Ces pièces peuvent ensuite être échangées contre, entre autres choses, des « Preuves du héros » et des « Preuves du héros d'élite ».
- Les informations au sujet du monstre auprès duquel il est possible de récupérer les ingrédients de la quête asmodienne « Une soupe irrésistible » ont été corrigées.
- La quête « Récompense pour la chute d'Antriksha », qui s'effectue dans le « Lieu de l'ascension d'Antriksha », sera maintenant réinitialisée le mercredi à 9h00.
- Les récompenses des quêtes qui s'effectuent dans les forteresses des Abysses supérieures ont été modifiées.
 - La récompense habituelle, c'est-à-dire des points abyssaux, a été remplacée par du « Céranium brisé ».

Faction	PNJ apparaît dans	Quête
Élyséens	Refuge de Krotan	Victoire sur le seigneur de Krotan
	Forteresse de Kysis	Victoire sur le duc de Kysis
	Forteresse de Miren	Victoire sur le prince de Miren
Asmodiens	Refuge de Krotan	Élimination du seigneur de Krotan
	Forteresse de Kysis	Élimination du duc de Kysis
	Forteresse de Miren	Élimination du prince de Miren

- Les quêtes d'extension de cube ne sont plus affichées que chez les experts en fabrication. Quêtes concernées: « Un plus grand entrepôt » (Élyséens), « La récompense d'un expert » (Asmodiens).
- En raison de la modification du système de récolte des Pierres de mana, les quêtes traditionnelles d'échange de pierres de mana et d'échange de lots de pierres de mana ne peuvent plus être effectuées.
- En raison de la modification de la région des Abysses, certaines quêtes ont été supprimées.
- La quête asmodienne « [Profession] Fabrication de cristal » ne peut désormais plus être effectuée que par des personnages « Maîtres forgeron d'armes ».
- Les règles d'actualisation des quêtes à partager ont été modifiées en fonction du type des

quêtes (groupe/cohorte/ligue) et de leur avancement.

- Les objets de monstres pour la quête « L'ennemi de mon ennemi », qui s'effectue à Eltnen, ont été ajoutés.

Résolution de problèmes

- Les Légions à partir du niveau 8 ne pouvaient pas accéder à la quête « [Coh.] Combat contre Beritra ». Le problème a été résolu.
- Certains objets manquaient dans la quête « L'étude des kralls de Marmeia ». Le problème a été résolu.
- Après avoir terminé les quêtes « Pluma violent » (Élyséens), « [Gr.] Armes des Balours » (Asmodiens) et « La mission de reconnaissance des Kralls », les quêtes suivantes étaient acceptées à plusieurs reprises. Le problème a été résolu.
- Une partie de la récompense choisie après la quête « Ruines mystérieuses » à Signia n'était pas acceptée. Le problème a été résolu.
- Les quêtes « [Zone instanciée/Pièce] Le rapport de résultat » (Élyséens) et « [Zone instanciée/Pièce] Rapports d'entraînement » (Asmodiens), à effectuer dans la zone instanciée « Mantor », ne se déroulaient pas correctement. Le problème a été résolu.
- Les personnages ne recevaient pas l'objet de quête « Noircur de Beritra » pour la quête « [PvP/Gr.] Un anneau magnifique ». Le problème a été résolu.
- La dernière étape des quêtes « [Espion] La Brèche dimensionnelle à Signia » et « [Espion] La Brèche dimensionnelle à Vengar » ne se déroulait pas correctement. Le problème a été résolu.
- La dernière étape de la quête « Une question de vie ou de mort » pour les Élyséens et les Asmodiens ne se déroulait pas correctement. Le problème a été résolu.
- Aucune actualisation n'avait lieu dans les quêtes de combat contre un boss au sein d'une Ligue dans les Abysses supérieures. Le problème a été résolu.

Faction	Quête
Élyséens	[Ligue] Combat contre Diflonax
	[Ligue] Combat contre Diflodox
Asmodiens	[Ligue] Combat contre Diflonax
	[Ligue] Combat contre Diflodox

- La quête élyséenne « Pierre de l'Espace-temps » n'était pas exécutée correctement. Le problème a été résolu.
- Les quêtes « [Hebdo.] Épée d'Anoha » / « [Hebdo.] Ruines des Ruhns » (Élyséens) et « [Hebdo.] Épée d'Anoha » (Asmodiens) ne se déroulaient pas correctement alors que les objets de quêtes nécessaires étaient réunis. Le problème a été résolu.
- Le niveau 30 de la quête de Daevanion n'était pas exécuté correctement. Le problème a été résolu.

Faction	Quête
Élyséens	Le cadeau d'un sage
Asmodiens	Fabrication de l'arme de Daevanion

- La quête de Daevanion pour Élyséens « [Espion] La Brèche dimensionnelle à Signia » n'était parfois pas actualisée lors du passage dans le Jardin des Seigneurs balours. Le problème a été résolu.
- Le PNJ de quête « Jafnhar » n'apparaissait pas sur « l'Île du Nuage noir ». Le problème a été résolu.

PNJ

- Un PNJ pour la location d'équipement de la classe « Mythique » a été ajouté.
 - Les objets peuvent être utilisés pendant 14 jours à compter de leur location.
 - Ces objets, moins chers, peuvent être loués auprès des PNJ suivants dans les zones « Refuge des troupes », « Grandiose Galerie » et « Rue du Marché ».

Faction	Région	Titre du PNJ	Nom du PNJ
Élyséens	Refuge des troupes	<Marchand d'armes de brume magnifiques>	Junion
		<Marchand d'armures de brume magnifiques>	Amilia
	Sanctum : Grandiose Galerie	<Marchand d'armes de brume magnifiques>	Lankas
		<Marchand d'armures de brume magnifiques>	Morinas
Asmodiens	Refuge des troupes	<Marchand d'armes de brume magnifiques>	Juman
		<Marchand d'armures de brume magnifiques>	Amillota
	Pandaemonium : Rue du Marché	<Marchand d'armes de brume magnifiques>	Lankai
		<Marchand d'armures de brume magnifiques>	Moreata

- De nouveaux portails ont été ajoutés dans le « Refuge des troupes ».

Faction	Portail	Région	But à atteindre
Élyséens	Corridor de protection d'Atréa	Verteron	Citadelle de Verteron
			Entrée d' Haramel
		Eltnen	Entrée du Camp d'entraînement de Nochsana
			Entrée du Temple du feu
Asmodiens	Corridor de protection d'Atréa	Heiron	Nouvelle porte d'Heiron
		Altgard	Forteresse d'Altgard
			Entrée d'Haramel

		Morheim	Entrée du Camp d'entraînement de Nochsana
			Entrée du Temple du feu
		Beluslan	Forteresse de Beluslan

- De nouvelles statues de téléportation ont été ajoutées à Sanctum et Pandaemonium.
 - Statue de téléportation au Chemin des Exaltés (Sanctum)
 - Statue de téléportation à la Grand-place de Pandaemonium (Pandaemonium)
- Le point de liaison de la Statue de téléportation vers le Cloître de Kaisinel a été supprimé à Sanctum, de même que le point de liaison de la Statue de téléportation vers le Couvent de Marchutan à Pandaemonium.
- Des PNJ d'échange pour les médailles en Céranium ont été placés dans les Abysses supérieures
 - Les PNJ apparaissent après la conquête des garnisons correspondantes.

Faction	Garnison	PNJ
Élyséens	60e garnison	Unirunerk
	63e garnison	Uirunerk
Asmodiens	60e garnison	Sonirunerk
	63e garnison	Henirunerk

- Une statue de téléportation a été ajoutée à Ishalgen.

Nom	Zone
Statue de téléportation d'Ishalgen	Croisée d'Anturon, Tréfonds de l'Oubli

- Le PNJ Shugo pour les Plans baliques et le PNJ pour les Reliques anciennes ont été déplacés des Abysses supérieures vers les Abysses inférieures.
- Un nouveau boss apparaît désormais dans les Abysses supérieures.
 - Ce boss apparaît à certains jours de la semaine entre 23h00 et 1h00.
- L'activation d'une « Épée de cristal » dans les Abysses supérieures fait apparaître un monstre protecteur.
 - Ce monstre apparaît 30 minutes après l'activation de l'épée.
 - Pour invoquer ce monstre, il faut également posséder son pendentif. Celui-ci est obtenu par le Général de brigade d'une Légion après la défense réussie du Refuge de Krotan, de la Forteresse de Miren ou de la Forteresse de Kysis et peut être utilisé pendant un jour après sa réception avant de disparaître.
- Dans les Abysses supérieures et inférieures, les monstres d'invasion apparaissent maintenant à d'autres moments.
 - Abysses supérieures : Tous les lundis, mardis, mercredis et jeudis, 18h00 – 22h00.
 - Abysses inférieures : Aux dates annoncées, 18h00 – 22h00.

Faction	PNJ téléporteur
Élyséens	Gainu à Signia
Asmodiens	Peruso à Vengar

- Certains boss qui apparaissaient auparavant dans les Abysses supérieures se retrouvent maintenant dans les Abysses inférieures.
- Les mécanismes de combat de Beritra à Makarna ont été modifiés.
- Le PNJ asmodien « Pyama », placé devant le « Temple du Feu », ne peut maintenant plus être attaqué par les Élyséens.
- Le mécanisme d'invocation des Protecteurs de sceau et des Protecteurs de l'ombre de Beritra à Makarna ne change plus, quelles que soient les circonstances.
- Les attributs des familiers de certains monstres de Signia ont été modifiés.
- Certains mécanismes de combat des légionnaires invoqués par le « Commandant Bakarma » dans la « Caverne de Draupnir » ont été modifiés.
- Le rayon d'action pour les compétences du familier invoqué par « Triroan instable » dans le « Laboratoire de Théobomos » a été modifié.
- Le nombre de points abyssaux récoltés pour la chasse de certains monstres de Reshanta a été revu à la hausse.
- Les valeurs des Généraux de la divinité protectrice dans les « Forteresses des Abysses inférieures » ont été revues à la hausse.
- Certains mécanismes de combat du « Général de brigade Vasharti » dans les zones instanciées « Base perdue de Rentus » et « Base de Rentus » ont été modifiés.
 - Les attributs des familiers « Flamme bleue dansante » et « Flamme rouge dansante » ont été revus à la hausse.
 - Dix minutes après le début du combat, Vasharti utilise maintenant un sort d'amélioration.
- Il n'est maintenant plus possible de recevoir des points abyssaux de la part du PNJ gardien du village de la Légion dans le temple de Vengar.
- Le temps de résurrection des PNJ chefs des garnisons d'Eltne, Morheim, Heiron et Beluslan a été réduit.
- La position du portail de sortie pour la faille du Temple souterrain d'Eracus à Eltne a été modifiée.
- La destruction de la Barricade balaur dans « Poéta la Sombre » ne rapporte plus de points d'XP ni d'ED.
- Les monstres de la Légion d'Ereshkigal positionnés dans la forteresse centrale des Abysses supérieures sont passés au niveau 65. Les mécanismes de combat ont été adaptés en conséquence.
- Le niveau des objets dans les forteresses et artefacts est passé à 50.
- Les valeurs de certains monstres de Signia ont été modifiées.
- Les compétences de dégâts de certains monstres balaur dans les Abysses supérieures ont été réduites.
- Certains effets sonores du Général en colère de la divinité protectrice dans les forteresses de combat des Abysses supérieures ont été modifiés.
- L'effet d'amélioration des objets de Beritra à Roah et au Lac d'Astéria, dans les Abysses supérieures, a été transformé en un effet de régression. Le nouvel effet diminue la défense et les PV de l'objet.
- L'arme du monstre « Chef d'état-major Barkus » de Beluslan a été modifiée.

Résolution de problèmes

- Dans la région de Gelkmaros, les personnages asmodiens ne pouvaient pas utiliser le « Portail secret » ni le « Portail de l'interrogation » pour « Offrande de conquête ». Le problème a été résolu.
- Dans la Base perdue de Rentus et dans la Base de Rentus, le Général de brigade Vasharti utilisait dans certains cas de mauvais mécanismes de combat. Le problème a été résolu.
- Dans la Base perdue de Rentus et dans la Base de Rentus, la vitesse de déplacement du « Capitaine Xasta » augmentait parfois de manière inhabituelle. Le problème a été résolu.
- Certains monstres d'invasion n'affichaient pas les bons messages. Le problème a été résolu.
- Après avoir vaincu Beritra à Makarna, le partage du butin ne fonctionnait parfois pas correctement. Le problème a été résolu.
- Les mouvements de certains PNJ de Vengar ne paraissaient pas naturels. Le problème a été résolu.
- Aucune émote ne s'affichait chez certains PNJ de Heiron. Le problème a été résolu.
- Certains monstres des « Abysses inférieures » n'apparaissaient pas. Le problème a été résolu.
- Sur la base asmodienne, les Kisks étaient représentés comme des Kisks élyséens. Le problème a été résolu.
- Lors d'une attaque sur un seul monstre des garnisons abyssales, tous les monstres de la garnison attaquaient le personnage. Le problème a été résolu.

Compétences

- Le niveau d'apprentissage des compétences de classe a été modifié.

Classe	Compétence	Avant (Niveau)	Après (Niveau)
Gladiateur	Contre-drain	60	47
	Frappe au corps	62	61
Templier	Entaille d'épée sanguinaire	61	26
Assassin	Tranche-cyclone	53	48
	Focalisation fatale	55	54
Rôdeur	Tir de sangsue à mana	58	38
	Tir dispersif	60	59
Sorcier	Météorite	60	47
	Bouclier protecteur répété	62	61
Spiritualiste	Ordre : Rancœur	59	44
Aède	Rideau divin	51	46
Clerc	Foudre de guérison	59	49

Pistolero	Tir ciblé sur les points faibles	59	49
Barde	Sérénade de la paix	40	38
Éthertech	Ruées répétées	37	27

- Le rayon d'action des compétences frontales n'est plus seulement horizontal mais aussi vertical.
 - Compétences frontales avec effet d'amélioration: le rayon d'action est le même en haut, en bas et vers l'avant.
 - Compétences frontales avec effet d'attaque : le rayon d'action vers le haut et vers le bas est inférieur au rayon d'action vers l'avant.
- La compétence « Bandage » ne peut plus être utilisée en vol.
- La compétence « Gloire : Bouclier du seigneur » a été ajoutée

Condition	1 arme (ou bouclier) + toutes les 5 pièces d'armure doivent être enchantées au niveau +20 et portées par le personnage
	Si cette condition n'est pas remplie, la compétence n'est plus utilisable. p.ex. en enlevant l'armure ou en diminuant le niveau d'enchantement
Effet	Pendant 20 secondes, réduit de 10% les dégâts reçus par le personnage et les membres du groupe.
	Pendant l'exécution de la compétence, les membres du groupe doivent se trouver dans un rayon de 15 mètres autour du personnage.

- La méthode d'application des compétences de vol qui sont utilisées sans incantation pendant un mouvement a été modifiée.

Avant	Si le personnage ne reçoit aucune autre commande lorsqu'il exécute une compétence d'attaque alors qu'il est en mouvement, alors le personnage se fige et exécute la compétence.
Après	Si le personnage ne reçoit aucune autre commande lorsqu'il exécute une compétence d'attaque alors qu'il est en mouvement, alors le personnage suit sa cible et exécute la compétence.

Résolution de problèmes

- Lors de la **compétence du Spiritualiste** « Parole de dissimulation », les effets de la dissimulation sur l'esprit continuaient à s'appliquer au personnage. Le problème a été résolu.
- La **compétence du Spiritualiste** « Absorption d'envergure » était parfois effectuée, selon l'arme équipée, sur des cibles à plus de 25 mètres de distance. Le problème a été résolu.
- Après l'exécution de la **compétence du Spiritualiste** « Concentration d'esprits », il arrivait dans certains cas qu'il soit impossible de renvoyer les esprits. Le problème a été résolu.
- Le contenu de l'infobulle pour la **compétence de l'Éthertech** « Coup éclair » était différent des effets réels de la compétence. Le problème a été résolu.
- Lors de l'exécution de la **compétence du Barde** « Requiem de l'oubli », c'est la magie d'affaiblissement de l'esprit du Spiritualiste de la même faction qui était supprimée. Le problème a été résolu.

- Les dégâts de la **compétence du Rôdeur** « Déluge de flèches » n'étaient pas appliqués correctement au niveau 8. Le problème a été résolu.
- Les dégâts de la **compétence du Templier** « Contre-attaque au bouclier » n'étaient pas appliqués correctement aux niveaux 4 et 10. Le problème a été résolu.
- La consommation de PM de la **compétence du Gladiateur** « Coup écrasant » n'était pas appliquée aux niveaux 1 et 2. Le problème a été résolu.
- Certains effets de la vision Stigma dans la **compétence de l'Aède** « Sort d'explosion » n'étaient pas appliqués correctement. Le problème a été résolu.
- La **compétence de l'Aède** « Frappe de vent rageur » pouvait être exécutée même sans porter d'arme. Le problème a été résolu.
- Dans le cas d'un enracinement pendant l'exécution de la **compétence de l'Aède** « Sort de fureur », les effets n'étaient pas affichés correctement. Le problème a été résolu.
- La **compétence du Clerc** « Noble grâce » ne pouvait pas être incorporée à la compétence de l'Aède « Parole de protection ». Le problème a été résolu.
- La **compétence du Clerc** « Éclair de représailles (niveau 5) » consommait un nombre anormalement haut de PM. Le problème a été résolu.
- Certaines compétences du **Sorcier** étaient exécutées sans son. Le problème a été résolu.
- Il arrivait que les personnages deviennent impossibles à diriger lorsque la « Dissipation de choc » était exécutée immédiatement après une « Immobilisation dans les airs ». Le problème a été résolu.
- Les esprits invoqués par le Général de la divinité protectrice des Asmodiens grâce à la compétence « Invocation : Énergie des Abysses I » n'étaient pas affichés. Le problème a été résolu.

Personnages

- Les mouvements du personnage pendant une immobilisation dans les airs ont été modifiés.
- Les informations d'un Kisk permanent disparaissaient lorsque le personnage se reconnectait en raison de la récupération automatique de certains objets. Le problème a été résolu.
- Les personnages pouvaient donner des ordres aux esprits lorsqu'ils étaient assis sur une monture. Le problème a été résolu.
- Dans certaines situations, la « Pierre de retour du refuge » d'un personnage disparaissait. Le problème a été résolu.
- Des personnages Éthertech prenaient une mauvaise position lorsqu'ils se relevaient. Le problème a été résolu.
- Il arrivait qu'un personnage en mode invisible redevienne visible lors d'un déplacement. Le problème a été résolu.
- Dans certains cas, les améliorations de la transformation d'un personnage se prolongeaient durablement. Le problème a été résolu.
- Les mouvements d'un Éthertech dans un Mecha ne paraissaient pas naturels lors d'une extraction d'Éther. Le problème a été résolu.
- Lors d'un transfert sur le serveur des débutants et le serveur de zones instanciées, les effets d'amélioration du « Mandat de studio » ne s'affichaient plus. Le problème a été résolu.
- Chez certains personnages, les boucles d'oreilles n'étaient pas représentées au bon endroit lors de l'utilisation de l'émote « Maître en arts martiaux ». Le problème a été résolu.
- Lors de la consommation de certains bonbons de transformation, le personnage était représenté de manière inhabituelle. Le problème a été résolu. Les bonbons concernés étaient les suivants :
 - Bonbon de transformation : boule de poils renforcée courageuse / Bonbon de transformation : boule de poils renforcée sage / Bonbon de transformation : boule de

poils renforcée rapide

- Les yeux d'un personnage étaient uniquement représentés en noir. Le problème a été résolu.
- Avec certains paramètres d'apparence, la couleur de peau d'un personnage était plus sombre que prévu. Le problème a été résolu.

Légions

- Une fonction de recherche de Légion a été ajoutée sous [Menu – Communauté – Recherche de Légion].
 - Dans cette fenêtre, il est possible de poser sa candidature pour une Légion et de la rejoindre.



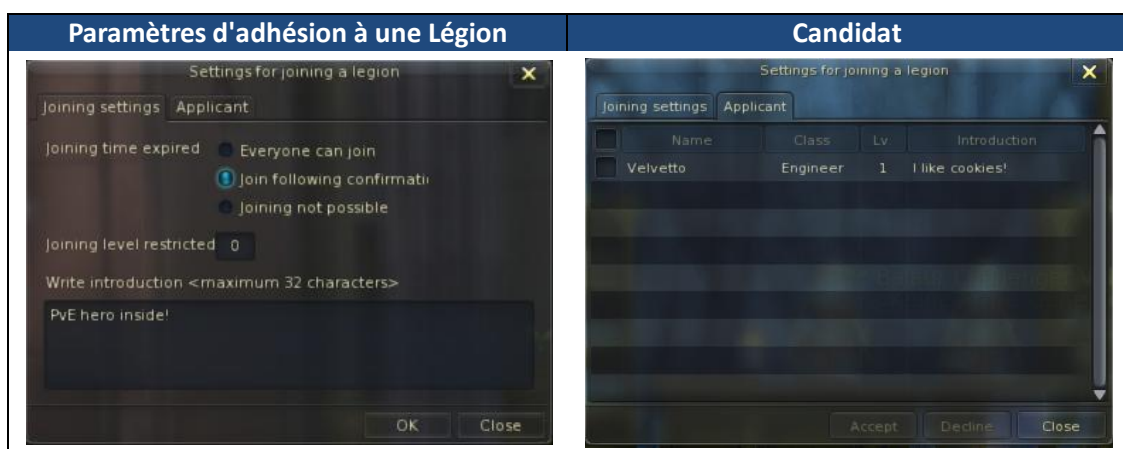
- Le Général de brigade de la Légion peut paramétrer les différentes conditions d'entrée dans le menu de la Légion. Il peut notamment déterminer le nombre de candidats autorisés dans l'onglet prévu à cet effet.

Conditions d'entrée dans une Légion	Description
Déroulement de l'adhésion	<ul style="list-style-type: none">• Adhésion possible : tout le monde peut adhérer, sans demande de confirmation particulière• Adhésion après confirmation : tout le monde peut faire une demande d'inscription, mais celle-ci doit être validée par le Général de brigade• Adhésion impossible: il n'est pas possible de faire une demande d'inscription
Niveau d'entrée minimum	Seuls les personnages possédant le niveau minimum requis peuvent s'inscrire.

Présentation du
candidat

32 signes maximum

- S'il est possible de déposer une demande d'adhésion à une Légion, le bouton de candidature sera activé.
- Seuls les personnages qui n'appartiennent à aucune Légion peuvent effectuer une demande d'adhésion.
- Un personnage ne peut demander à adhérer qu'à une seule légion à la fois.
- Si un candidat retire sa demande avant la fin du processus, la tentative d'adhésion sera interrompue.
- Il n'est pas possible d'accepter une invitation à rejoindre une autre Légion pendant toute la durée du processus de demande d'adhésion à une Légion.



- Désormais, un Légionnaire peut quitter une Légion de lui-même.
 - Lorsqu'ils demanderont à quitter la Légion, les personnages dont le rang de Légion est inférieur à celui de Tribun recevront une notification.
 - Le personnage quittera alors la Légion même s'il tente d'interrompre le processus.
- Lorsqu'il quitte une Légion, un personnage doit attendre 24 heures avant de pouvoir fonder ou rejoindre une nouvelle Légion.
 - Le temps d'attente est calculé à partir du moment de l'adhésion à la Légion quittée. Exemple : si un personnage quitte une Légion quatre heures après y avoir adhéré, il doit attendre 20 heures avant de pouvoir fonder ou rejoindre une nouvelle Légion.
 - Cette règle ne s'applique pas en cas de dissolution d'une Légion. Dès le moment de la dissolution, le personnage peut en effet fonder ou rejoindre une nouvelle Légion.

Logements

- Se débarrasser de l'objet de décoration « Luminaire d'extérieur en adamantium » posait quelques problèmes. Ceux-ci ont été résolus.
- Sur le serveur des débutants et le serveur de zones instanciées, les effets de récompense pour les logements ne fonctionnaient pas. Le problème a été résolu.

Environnement

- Le ramassage de certains objets dans Akaron n'était pas possible. Le problème a été résolu.

- Certains graphismes ont été corrigés à Signia, Vengar, Ishalgen, Haramel et Heiron, ainsi que dans l'Arène de la Discipline et le Dojo de la Discipline.
- Certains graphismes ont été modifiés dans la Forteresse d'Adma, le Laboratoire de Théobomos, l'entrée du Centre de recherches d'Alquimia, les Abysses, Katalamize et la Pangée.
- Il était possible de placer des Kisks dans certaines zones neutres de Kaldor. Le problème a été résolu.
- À Vengar, certains objets à collecter étaient placés à des endroits hors d'atteinte. Le problème a été résolu.

Divers

- Le nombre de points d'expérience nécessaires afin de passer du niveau 55 au niveau 65 a été revu à la baisse.
- Aucun effet n'apparaissait durant un changement de canal. Le problème a été résolu.
- Il est maintenant possible d'activer/désactiver le son pour les familiers, dans le menu des options [Paramètres audio – Fonction]. Ceci n'est possible que pour son propre familier.
 - Dans les paramètres standards, le son est activé.
 - Lorsque le son est désactivé, les bruits du familier peuvent néanmoins être entendus en cliquant dessus.