

AION[®]

FREE-TO-PLAY

Notes de la mise à jour 5.3



Instances

Arène d'or



Ajout de l'« Arène d'or »

32 joueurs au total participent à l'Arène d'or. Les combats en duels sont disputés conformément à un tableau de compétition indépendant de la faction et les vainqueurs se qualifient pour le tour suivant.

L'accès à l'arène est réservé aux Daevas du Destin.

Au début de l'heure d'entrée, le bouton  est activé et l'inscription est alors possible.

Conditions d'accès

Instances	Heure d'entrée	Nombre d'accès	Réinitialisation des accès
Ordalie d'or	Weekend (samedi, dimanche) de 12h00 à 12h00	2 fois (utilisateurs gold) 2 fois (Néophytes)	Tous les mercredis à 9h00

Temps d'attente

Une fois entrés dans l'arène, les joueurs patientent dans l'« Ordalie d'or »



- L'accès à l'Ordalie d'or entraîne la soustraction d'un accès.
- Le tableau de compétition est composé une fois que tous les participants sont réunis ou au

terme d'une durée prédéfinie. Une fois le temps d'attente écoulé, les joueurs entrent dans l'« Arène d'or » et les duels commencent.

- Des PNJ sont disposés dans l'Ordalie d'or et peuvent être utilisés pendant l'attente.
- Une fois l'adversaire déterminé, le tableau de compétition s'affiche conformément à l'image ci-dessous.



[Exemple] Tableau de compétition en finale

- Le nom de personnage personnel est surligné en rouge. L'icône de classe permet aux joueurs de voir à quel type d'adversaire ils sont confrontés.
- Les personnages qualifiés pour la finale s'affichent au centre du tableau. Le nom du vainqueur s'affiche ensuite au-dessus.


Duel

- Une fois entré dans l'Arène d'or, un temps d'attente de 1 minute s'applique. Un combat dure 5 minutes.
- Au début du combat, les joueurs bénéficient de l'effet « Œil d'aigle doré » toutes les 60 secondes et peuvent ainsi voir les adversaires dissimulés.
- Certains objets ou compétences donnés ne peuvent pas être utilisés dans l'Arène d'or.

Victoires et défaites

- Chaque victoire sur un même tour rapporte 1 point. Le premier personnage à recevoir 2 points remporte le duel.
- Si les scores sont identiques une fois les 5 minutes du combat écoulées, une prolongation de 2 minutes s'applique. Dans la prolongation, le premier personnage à remporter 1 point l'emporte.
- Si le score reste inchangé après la prolongation, les points de contribution, les PV et le niveau sont évalués en interne pour déterminer le vainqueur et le vaincu.
- Si aucun adversaire n'apparaît pendant le temps d'attente consécutif à l'accès à l'Arène d'or, le joueur présent est qualifié sans combattre pour le tour suivant.
- Le vainqueur est qualifié pour le tour suivant et le personnage vaincu reste dans l'Ordalie d'or.

Récompenses

- Les récompenses des différents duels peuvent être consultées via [Confirmer la récompense] dans le tableau de compétition.
 - Une fois entrés dans l'Ordalie d'or, les joueurs peuvent afficher le tableau de compétition en cliquant sur le symbole d'épée situé à côté du chronomètre, en haut à droite de l'écran.
- En cas de défaite, le joueur empoche les récompenses accordées pour le tour précédent. (Exemple) Comment le personnage B empoche sa récompense
 - Résultat du premier tour : le personnage A a perdu et empoche une récompense. Le vainqueur, personnage B, n'en reçoit pas.
 - Résultat du huitième de finale : le personnage B a perdu et reçoit une récompense. Le vainqueur, personnage C, n'en reçoit aucune.
 - Ensuite, le personnage C remporte le quart de finale, la demi-finale et la finale et décroche donc la récompense attribuée au vainqueur final.
- Pendant le temps d'attente dans l'Ordalie d'or, un mode spectateur est disponible et permet d'assister aux duels des autres personnages.
 - Quand un personnage a terminé son duel, il peut cliquer sur le symbole du tableau de compétition  situé en haut à droite dans l'« Ordalie d'or » et assister aux duels des autres personnages.
- Il est possible d'obtenir des points de compétition dans l'Ordalie d'or.
 - L'option [Départ > Communauté > Classement] permet d'afficher le classement du serveur complet ainsi que son propre classement.
 - Les points de compétition sont attribués pendant la saison en fonction des victoires/défaites dans les différents duels de l'Arène d'or.
 - Les points accumulés sont déterminants pour l'attribution des récompenses distribuées à 9h00 le jour suivant la fin de saison.

Modifications des instances

- Réduction des PV d'« officier Gegares » dans la Faille de l'oubli
- La compétence de transformation de niveau 75 a été modifiée de manière à ne pas pouvoir être utilisée dans la Faille de l'oubli.
- Ajout d'une modification entraînant l'application de l'effet d'affaiblissement de la « Perception renforcée » dans la région située autour du Camp de l'avant-garde du « Jardin du savoir ».
- Ajout d'un bouclier de protection afin de permettre la réalisation par étapes de la « Barricade de la Route des Sombrespores » de la « Base de Kroban ».
 - Le bouclier de protection est annulé une fois l'étape précédente de la « Barricade de la Route des Sombrespores » complétée.
- Ajout de points d'EXP dans les récompenses de l'itinéraire balaur et de victoire/défaites/matches nuls dans les Ruines du Ruhnatorium.
- Le nombre de points d'honneur obtenu en cas de victoire sur le boss final du « Dredgion d'Ashunatal » passe de 100 à 180.
- Modification des conditions de rang de la « Faille de l'oubli » de telle sorte que le temps d'obtention du rang D passe de 30 à 29 minutes.
- Augmentation des points d'honneur obtenus en récompense dans l'Arène de la gloire/du chaos/de la discipline/de la coopération à partir du niveau 66.
-

- Ajout de la nouvelle médaille (médaille de Spinelle) dans le coffre de récompense de l'arène dans l'Arène de la gloire à partir du niveau 66.
 - Ajout de la possibilité d'obtenir les nouvelles médailles (médaille de Spinelle) dans le coffre de récompense de l'arène pour la 1re et la 2e place.
- Ajout de la nouvelle médaille (médaille de Spinelle) et de points d'honneur dans les récompenses des champs de bataille instanciés à partir du niveau 66.

Instances	Résultat	Points d'honneur	Objets
Itinéraire balaur	Victoires	150	750x spinelle brisé
	Défaite	30	-
	Match nul	30	-
Ruines du Ruhnatorium	Victoires	150	750x spinelle brisé
	Défaite	30	-
	Match nul	30	-
Champ de bataille du Bastion du mur d'acier	Victoires	300	750x spinelle brisé
	Défaite	60	-
	Match nul	60	-
Champ de bataille de Kamar	Victoires	150	750x spinelle brisé
	Défaite	30	-
	Match nul	30	-

- Un ajout prévoit l'attribution de points d'honneur en terrassant les monstres principaux de l'instance « Dredgion d'Ashunatal ».

Nom du monstre	Points d'honneur
Capitaine Ashunatal	540
Menhune	300
Raima	300

- Modification du niveau d'accès aux instances des Abysses inférieurs.

Instances	Avant	Après
Nid de l'Arbre de soufre	Niveau 30	Niveau 45
Ombre de l'aile gauche		
Ombre de l'aile droite		
Salle au trésor de l'Île des racines	Niveau 40	Niveau 45
Salle au trésor du Champ de bataille du crépuscule		
Salle au trésor de l'Île de l'ouragan		
Salle au trésor de l'Île du zéphir		
Salle au trésor du Conflit de Krakon		

- Modification du Camp d'entraînement de Nochsana qui n'est désormais plus accessible depuis les Abysses inférieures.
- L'entrée de l'Ésoterrasse est déplacée de l'Avant-poste d'Inggison à la Base d'opérations de Gelkmaros.
- Modification partielle de la compétence de transformation utilisée dans le Faille de l'oubli.
 - Réduction de la puissance d'attaque de base de la « Transformation : Incarnation de la terre ».
 - Les autres modifications apportées aux compétences de transformation exclusives sont les suivantes :

Compétences de transformation	Compétences de transformation exclusives	Modification
Transformation : Incarnation de l'eau	Racine de guérison	<ul style="list-style-type: none"> ● Le temps de rechargement passe à 1 s ● Augmentation du volume de PV restaurés, à 2 000 ● Modification en « soigne toutes les 1,5 s pendant 4,5 s ».
Transformation : Incarnation de la terre	Bond puissant	<ul style="list-style-type: none"> ● Augmentation des dégâts des coups supplémentaires sur les Assassins ● Le temps de rechargement passe à 9 s
	Poing de rocher Niveau 1 et 2	<ul style="list-style-type: none"> ● Augmentation des dégâts des coups supplémentaires sur les Assassins
	Fracas au sol	
	Cris de la Terre	<ul style="list-style-type: none"> ● Augmentation des dégâts des coups supplémentaires sur les Assassins ● Le temps de rechargement passe à 15 s

Corrections d'erreurs

- Correction d'une erreur survenant lors de l'utilisation de l'arme défensive ruhn dans la « Tour de garde ruhn » et la « Tour de garde ruhn (héroïque) » et empêchant les personnages de descendre de l'arme défensive après utilisation de la compétence « Échappée ».
- Correction d'une erreur rendant impossible l'exécution de l'instance « Forteresse d'Azoturan ».

Abysses

- La région des Abysses est réduite et la méthode de réalisation des forteresses respectives des Abysses supérieurs/inférieurs est modifiée.



Quand la Légion d'Ereshkigal utilise les trois îles comme base et étend son pouvoir, les Élyséens/Asmodiens décrètent l'état d'urgence et tentent de rassembler les Daevas en état de combattre.

Le gouverneur de Reshanta explique aux Daevas que la Légion d'Ereshkigal fait courir un grand danger à Reshanta et les encourage à s'impliquer activement dans les missions.

Les Daevas convoqués reçoivent une mission leur demandant de protéger les Abysses contre la Légion d'Ereshkigal et la faction adverse et se lancent dans la bataille.

- Les régions des Abysses supérieurs/inférieurs sont réduites et certains reliefs sont modifiés.
- Modification du fonctionnement des batailles de forteresse dans les régions des Abysses. Seul un assaut de forteresse est désormais possible.
- Pendant toute la durée de la bataille de forteresse, il est possible de former des Ligues de guerre dans les Abysses, dans les régions de Kaldor. Les Ligues de guerre doivent conquérir les forteresses pour obtenir les récompenses de conquête de la forteresse. Par ailleurs, le « Chef de ligue de cohortes de la Ligue », le « Chef de cohorte de la Ligue » et le « Chef de cohorte » peuvent obtenir des objets supplémentaires en récompense.

- Vous pouvez consulter les annonces se rapportant aux Ligues de guerre des champs de bataille dans les annonces ci-dessous [2].
- Le fonctionnement de la bataille de forteresse des Abysses inférieurs a été modifié comme suit :
 - La formation de Ligues de guerre est possible à compter de 10 minutes avant le début des batailles de forteresse dans les Abysses inférieurs. Sitôt que les batailles de forteresse commencent, les Élyséens sont téléportés au Débarcadère de Teminon et les Asmodiens au Débarcadère de Primum.
 - La troupe de commerce shugo apparaît sitôt que les batailles de forteresse commencent. Éliminez les monstres balaurs qui assaillent la troupe de commerce pour la conquérir et bénéficier d'avantages qui peuvent s'avérer utiles dans la bataille de forteresse.



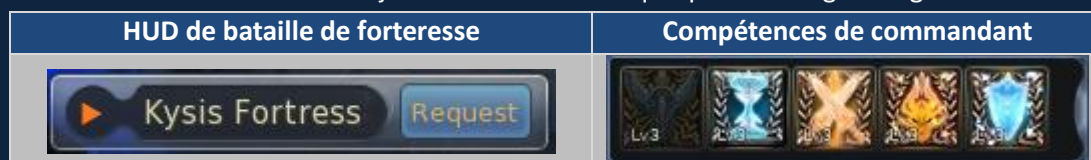
Troupe de commerce shugo	Avantage
① Bateau d'Oharunerkerk (Archipel du soufre)	Invocation de mercenaires dans la Forteresse de soufre Invocation d'un PNJ à Terminon/Primum permettant une téléportation vers le Bateau d'Oharunerkerk.
② Bateau de Joarinerkerk (Île du zéphir)	Application d'un bonus qui augmente la défense PvP pendant 10 minutes. Invocation d'un PNJ à Terminon/Primum permettant une téléportation vers le Bateau de Joarinerkerk.
③ Bateau de Temirunerkerk (Île des Leibos)	Application d'un bonus qui augmente l'attaque des Balours pendant 10 minutes. Invocation d'un PNJ à Terminon/Primum permettant une téléportation vers le Bateau de Temirunerkerk.
④ Bateau de Shairinerkerk (Île de l'ouragan)	Application d'un bonus qui augmente la défense PvP pendant 10 minutes. Invocation d'un PNJ à Terminon/Primum permettant une téléportation vers le Bateau de Shairinerkerk.
⑤ Bateau de Bominerkerk (Aile gauche de Siel)	Invocation de mercenaires dans la Forteresse occidentale de Siel. Invocation d'un PNJ à Terminon/Primum permettant une téléportation vers le Bateau de Bominerkerk.
⑥ Bateau de Sasuminerkerk (Aile droite de Siel)	Invocation de mercenaires dans la Forteresse orientale de Siel. Invocation d'un PNJ à Terminon/Primum permettant une téléportation vers le Bateau de Sasuminerkerk.

- Au début de la bataille de forteresse pour les 3 forteresses des Abysses inférieurs, une porte de la forteresse supplémentaire fait son apparition à l'intérieur de la voie d'accès menant au Général gardien. Une fois qu'une porte extérieure ainsi que la porte intérieure sont détruites, le bouclier protecteur du Général gardien est désactivé et il devient possible de l'attaquer.
- Les Élyséens/Asmodiens récoltent certains points de contribution pendant la réalisation de la bataille de forteresse. Sitôt qu'une faction l'emporte, les récompenses de victoire/défaite sont distribuées à leur faction respective.
 - En revanche, si les Balours s'emparent des forteresses, ni les Élyséens ni les Asmodiens n'obtiennent de récompense.
- Le fonctionnement de la bataille de forteresse des Abysses supérieurs a été modifié comme suit :
 - La formation de ligues de guerre à proximité des forteresses est possible à compter de 10 minutes avant le début des batailles de forteresse dans les Abysses supérieurs. Au début des batailles de forteresse, les personnages sont répartis en factions et téléportés à proximité des forteresses.
 - Une fois que le nombre minimum de membres pour une Ligue de guerre est atteint, la fenêtre de Ligue de guerre est remplacée par une fenêtre de scores.



- Les points sont répartis entre Élyséens/Asmodiens/Balaurs. Les Balaurs débutent avec 10 000 points. Les Élyséens/Asmodiens peuvent reconquérir des points en éliminant des objets de points.
 - ✘ Quand des objets de la faction adverse apparaissent, il est également possible de les éliminer.
- Il est possible d'obtenir des points au moyen de fragments situés à proximité des forteresses, des commandants, des portes de forteresse, des pierres de conquêtes et par d'autres moyens.
- La faction dotée du plus grand nombre de points conquiert la forteresse, indépendamment du fait que le Général gardien ait été vaincu ou non.
 - ✘ Quand les Balaurs sont dotés du meilleur score ou quand le score des Élyséens et Asmodiens est identique, les Balaurs conquièrent la forteresse et aucune récompense n'est attribuée.
 - ✘ Quand les Élyséens/Asmodiens conquièrent la forteresse, la faction adverse obtient la récompense de défaite.
- Afin de permettre à toutes les factions de participer aux batailles de forteresse des Abysses, la récompense de la légion pour la Légion conquérante a été supprimée.
 - Augmentation du niveau et des attributs des objets dans les Abysses supérieurs et inférieurs.
- Ajout de nouvelles compétences de commandant et d'une fonction de Ligue de guerre permettant aux personnages de rejoindre automatiquement la bataille de forteresse en grand nombre.
 - Ceci s'applique à toutes les batailles de forteresse. En cas de présence dans la zone de combat (par exemple : la région de Kaldor pour la bataille de forteresse d'Anoha), le HUD de bataille de forteresse s'affiche en haut à droite de la fenêtre à compter de 10 minutes avant le début de la bataille de forteresse. En revanche, le bouton « Adhérer à la Ligue de guerre » n'est activé qu'à proximité des forteresses.
 - Une fois le bouton « Adhérer à la Ligue de guerre » activé dans le HUD de bataille de forteresse, l'adhésion est enregistrée et se fait automatiquement 5 minutes avant le début de la bataille de forteresse. (Passé ce délai et jusqu'à la fin de la bataille de forteresse, toutes les personnes qui s'inscrivent sont ajoutées à la Ligue de guerre et moins d'une minute.)

- En cas de formation automatique de Ligue de guerre, les « Chef de la Ligue de guerre », « Chef de cohorte de la Ligue de guerre » et « Chef de cohorte » sont désignés en fonction des rangs les plus élevés parmi les joueurs inscrits.
- Après la formation automatique de la Ligue de guerre, les chefs des différentes cohortes peuvent organiser manuellement la répartition des membres.
- Jusqu'à 576 joueurs peuvent s'inscrire à la Ligue de guerre. Les joueurs peuvent s'inscrire à partir du niveau 45 pour les forteresses des Abysses inférieures et à partir du niveau 66 pour toutes les autres forteresses.
- Un minimum de 24 joueurs inscrits est requis pour une Ligue de guerre.



- L'inscription à la Ligue de guerre entraîne la dissolution de tous les groupes/cohortes existants. Après quoi, la formation de nouveaux groupes/cohortes n'est plus possible.
- Les joueurs désirant quitter une Ligue de guerre peuvent le faire via le bouton « Quitter la Ligue de guerre » dans le HUD de bataille de forteresse. Quand un joueur quitte la zone de guerre, il quitte automatiquement la Ligue de guerre.
- Les différents chefs de cohorte peuvent utiliser la fonction Bannir. Un joueur banni ne peut plus rejoindre la Ligue de guerre pendant 5 minutes. (Un joueur qui la quitte de son plein gré peut la rejoindre à nouveau à tout moment).
- Une fois une Ligue de guerre formée, des compétences de commandant exclusives sont activées et seuls les « Chefs de la Ligue de guerre », « Chefs de cohorte de la Ligue de guerre » et « Chefs de cohorte » peuvent les utiliser.
- Seuls les dirigeants dotés d'un rang supérieur à Officier une étoile peuvent utiliser les compétences de commandant. Les compétences disponibles varient en fonction du rang.

Nom de la compétence	Temps de rechargement	Nombre minimal de membres pour utilisation	Description
Invocation : Kisk de champ de bataille	30 min.	96 personnes	Invocation d'un Kisk pouvant relier jusqu'à 576 personnes. Régénération des PV, des PM et du temps de vol toutes les 3 secondes pour les alliés dans un rayon de 15 m et invocation d'un effet de bouclier pendant 1 minute.
Ordre de marche	15 min.	48 personnes	Augmentation de la vitesse de déplacement, de la vitesse d'incantation et d'attaque, de l'attaque physique et de la puissance magique des membres de la cohorte de la ligue pendant 3 minutes.
Encouragement de l'officier	5 min. (temps de rechargement partagé)	12 personnes	Augmentation des PV maximums et de l'attaque PvP des membres de la cohorte pendant 3 minutes.
Destruction de Balaurs		12 personnes	Invocation d'un bonus d'une durée de 2 minutes offrant aux membres de la cohorte une probabilité de 100 % d'infliger un coup supplémentaire en attaquant des Balaurs.
Protection de l'officier		12 personnes	Dissipation de toutes les altérations d'état affectant les membres de la cohorte. Régénération de PV et invocation d'un bouclier qui absorbe 50 % des dégâts pendant 30 secondes.

- L'utilisation des compétences de commandant n'est possible qu'une fois que le nombre minimum de membres de cohorte/ligue de cohorte/Ligue de guerre indiqué dans le tableau est atteint.
- Plus le rang abyssal est élevé, plus les compétences de commandant sont performantes.

Modifications

- Modification des horaires des batailles de forteresses des Abysses supérieures/inférieures et d'Anoha.

Horaire	Lun.	Mar.	Mer.	Jeu.	Ven.	Sam.	Dim.
De 18h00 à 19h00	Arbre de soufre	Forteresse orientale/occidentale de Siel	Arbre de soufre	Forteresse orientale/occidentale de Siel	Arbre de soufre Forteresse orientale/occidentale de Siel	Arbre de soufre Forteresse orientale/occidentale de Siel	Arbre de soufre Forteresse orientale/occidentale de Siel
De 21h00 à 22h00	Krotan Miren Kysis	Anoha	Krotan Miren Kysis	Anoha	Krotan Miren Kysis	La Pangée	

- Les personnages qui étaient entravés dans les Abysses ou dont le point de liaison se trouvait dans les Abysses supérieurs avant la mise à jour « Résurrection du Seigneur balaur » sont téléportés comme suit.
 - Les personnages entravés dans les Abysses inférieurs ne sont pas téléportés.

Faction	Région
Élyséens	Débarcadère de Teminon : Place de Latis
Asmodiens	Débarcadère de Primum : Agora rouge centrale

- Modification de certains paramètres d'artefacts dans les Abysses inférieurs.

Artefact	Avant	Après
Aura abyssale	800 points de dégâts toutes les 4 secondes pendant 12 secondes	1 000 points de dégâts toutes les 3 secondes pendant 15 secondes
Exode du Daeva	Disponible à l'est	Disponible au nord
Cape ténébreuse	Disponible à l'ouest	Disponible à l'est

- Modification des récompenses pour certains niveaux du Renforcement de l'aire d'atterrissage dans les Abysses supérieurs.

Système de défense	Modifications	Contenu supplémentaire
Niveau 3	<ul style="list-style-type: none"> • Contient tous les avantages de l'aire d'atterrissage de niveau 2 • L'énergie de vol apparaît, elle aide à la récupération de temps de vol • Des marchands de matériaux d'artisanat, de plans et de consommables ainsi qu'un négociant apparaissent • [Élyséens] Le Corridor d'Inggison apparaît • [Asmodiens] Le Corridor de Gelkmaros apparaît 	<ul style="list-style-type: none"> • Contient tous les avantages de l'aire d'atterrissage de niveau 2 L'énergie de vol, qui contribue à la récupération du temps de vol, apparaît • Des marchands de matériaux d'artisanat, de plans et de consommables ainsi qu'un négociant apparaissent • Le Corridor d'Akaron et le Corridor de Kaldor apparaissent
Niveau 4	<ul style="list-style-type: none"> • Contient tous les avantages de l'aire d'atterrissage de niveau 3 • L'énergie vitale apparaît, elle augmente les PV maximum • Un soldat des renforts apparaît pour les garnisons 60 à 65 • Un superviseur de l'ancienne relique apparaît • Un Corridor d'Akaron et un Corridor menant à Kaldor apparaissent 	<ul style="list-style-type: none"> • Contient tous les avantages de l'aire d'atterrissage de niveau 3 L'énergie vitale, qui augmente les PV maximum, apparaît • Un soldat des renforts apparaît pour les garnisons 60 à 65 • Un marchand de consommables (insignes d'honneur) apparaît • Un superviseur de l'ancienne relique apparaît • L'assistant d'admission pour la Faille apparaît
Niveau 5	<ul style="list-style-type: none"> • Contient tous les avantages de l'aire d'atterrissage de niveau 4 • Un marchand de consommables (insignes d'honneur) apparaît • L'énergie du combat décisif apparaît et augmente la puissance d'attaque • Un assistant d'admission de la Tour de garde ruhn apparaît 	<ul style="list-style-type: none"> • Cela contient tous les avantages de l'aire d'atterrissage de niveau 4. • Des fournitures de fabrication magique et un vendeur de flux apparaissent. • De l'énergie du combat décisif apparaît et améliore l'attaque. • L'assistant d'admission du laboratoire du seigneur des éléments apparaît. • L'assistant d'admission des Ruines d'Adma apparaît. • Le nombre d'entrées pour la Faille de l'oubli augmente de 1.
Niveau 6	<ul style="list-style-type: none"> • Contient tous les avantages de l'aire d'atterrissage de niveau 5 • Un soldat des renforts apparaît pour les garnisons 50 à 55 • Un marchand d'équipement (médailles de bataille) apparaît • Un assistant d'admission pour les Forteresses cachées apparaît 	<ul style="list-style-type: none"> • Contient tous les avantages de l'aire d'atterrissage de niveau 5 Un soldat des renforts apparaît pour les garnisons 50 à 55 • Un marchand d'équipement (insignes d'honneur) apparaît • L'assistant d'admission des Forteresses cachées apparaît

	<ul style="list-style-type: none"> Un assistant d'admission pour le Ruhnadium apparaît 	<ul style="list-style-type: none"> L'assistant d'admission de la Cachette d'Arkhal apparaît Le nombre d'entrées pour le Laboratoire du seigneur des éléments augmente de 2 Le nombre d'entrées pour les Ruines d'Adma augmente de 2
Niveau 7	<ul style="list-style-type: none"> Contient tous les avantages de l'aire d'atterrissage de niveau 6 Un grand améliorateur d'ED apparaît Un assistant d'admission pour Katalamize apparaît Le nombre d'entrées pour la Tour de garde ruhn et la Tour de garde ruhn (héroïque) augmente de 4 Le nombre d'entrées pour le Ruhnadium et le Ruhnadium (héroïque) augmente de 4 	<ul style="list-style-type: none"> Contient tous les avantages de l'aire d'atterrissage de niveau 6 Un grand améliorateur d'ED apparaît L'assistant d'admission de la Base de Kroban apparaît Le nombre d'entrées pour la Cachette d'Arkhal augmente de 3
Niveau 8	<ul style="list-style-type: none"> Contient tous les avantages de l'aire d'atterrissage de niveau 7 Un soldat des renforts apparaît pour les garnisons de 56 à 59 Un grand officier d'augmentation apparaît L'assistant d'admission pour le Bastion du mur d'acier apparaît Le nombre d'entrées pour Katalamize augmente de 2 Le nombre d'entrées pour le Bastion du mur d'acier augmente de 2 	<ul style="list-style-type: none"> Contient tous les avantages de l'aire d'atterrissage de niveau 7 Un soldat des renforts apparaît pour les garnisons 56 à 59 Un grand officier d'augmentation apparaît Le nombre d'entrées pour la Base de Kroban augmente de 3 Le nombre d'entrées pour la Bibliothèque du savoir augmente de 4 Le nombre d'entrées pour le Jardin du savoir augmente de 4

- Tous les avantages sont conservés, à l'exception du contenu modifié ou supprimé.
- Modification de la méthode de réalisation de la « Bataille de forteresse d'Anoha ».
 - Suppression de la défense de la forteresse pour la « Bataille de forteresse d'Anoha ». Au début de la prochaine bataille de forteresse, la forteresse est automatiquement occupée par la faction des Balaurs.
 - Les joueurs situés à proximité de la forteresse sont automatiquement transportés vers le camp allié (Élyséens : Camp Saphirunerk, Asmodiens : Camp Rubininerk) au début de la bataille de forteresse d'Anoha et peuvent utiliser les chars pour la bataille de forteresse.
 - ✂ Les objets requis pour les chars sont disponibles à l'achat auprès des marchands de consommables de la base de Kaldor.
 - Deux victoires dans la « Bataille de forteresse d'Anoha » entraînent l'apparition du monstre « Protecteur furieux d'Anoha ». Sitôt qu'un joueur se déplace à proximité de la forteresse d'Anoha, il reçoit automatiquement une quête.
 - Le monstre « Protecteur furieux d'Anoha » reste invoqué pendant 60 minutes.
 - Modification de certains paramètres d'artefacts à Kaldor.

Artefact	Avant	Après
Enfer de flammes	Il inflige 5x un total de 3 300 points de dégâts par occurrence.	Il inflige 5x un total de 3 900 points de dégâts par occurrence.
Élimination de l'âme	Il inflige 5x un total de 2 000 points de dégâts magiques par occurrence.	Il inflige 5x un total de 95 % des PM sous forme de dégâts par occurrence.

- Verrouillage des forteresses d'Inggison et de Gelkmaros. Aucune bataille de forteresse ne survient dans ces régions.
 - Le verrouillage rend l'utilisation d'artefacts impossible à Inggison et Gelkmaros.
- Modification de la méthode d'apparition des monstres protecteurs à proximité des forteresses.
 - Un certain nombre de conquêtes de la forteresse doit être atteint afin que le monstre apparaisse à proximité de la forteresse.

Région	Forteresse	Nombre de conquêtes
Abysses inférieurs	Forteresse de soufre	Élyséens/Asmodiens 5x chacun
	Forteresse occidentale de Siel	
	Forteresse orientale de Siel	
Abysses supérieurs	Forteresse de Krotan	Élyséens/Asmodiens 3x chacun
	Forteresse de Kysis	
	Forteresse de Miren	
Kaldor	Forteresse d'Anoha	Élyséens/Asmodiens 2x chacun

- Afin de permettre à toutes les factions de participer aux batailles de forteresse des Abysses, la récompense de la légion pour la Légion conquérante a été supprimée.
- Les modifications apportées aux régions des Abysses supérieurs entraînent une réinitialisation de tous les points de renforcement de l'aire d'atterrissage des Élyséens/Asmodiens.
- Augmentation du niveau et des attributs des objets dans les Abysses supérieurs et inférieurs.
- La formation de la toute première Ligue de guerre est modifiée de manière à organiser automatiquement la répartition en fonction de la classe des personnages.
- Modification des attributs des monstres et PNJ de la « Forteresse d'Anoha ».
 - Réduction des attributs du général gardien des Balours.
 - Réduction des attributs des monstres positionnés dans les bases défensives.
 - Réduction des PV de la clôture en fer balaur située dans la base défensive ainsi que de la porte de la Forteresse d'Anoha.
- Réduction des PV d'Anoha enragé apparaissant après un certain nombre de conquêtes de la Forteresse d'Anoha.

- Modification de la couleur de l'île vaporeuse sur la carte d'Atréa <M> afin de permettre une meilleure vision des alentours à Reshanta.
- L'adhésion à une Ligue de guerre pendant une bataille de forteresse entraîne un doublement du montant maximal de PA pouvant être rapidement obtenus via PvP.
 - Ceci est uniquement valable en cas d'adhésion à une Ligue de guerre. Si le joueur quitte la Ligue de guerre ou n'y a pas adhéré, le montant maximal d'AP reste conforme aux paramètres préalables.
- Un ajout permet l'attribution de récompenses en fonction des points de contribution dans la bataille de forteresse, même en cas de conquête des Balours.
 - Cependant, le personnage doit alors être membre d'une Ligue de guerre et avoir obtenu une certaine quantité de points de contribution.
- Une restriction temporaire empêche l'utilisation de la compétence de transformation de niveau 75 dans la Pangée.

Quêtes

Quêtes ajoutées

- Ajout de nouvelles quêtes de transmutation magique.

Faction	Disponible au niveau	Nom de la quête	PNJ de quête
Élyséens	À partir du niveau 66	Compétences des Daevas du Destin	<Daeva de tempête> Pelen
Asmodiens	À partir du niveau 66	Compétences des Daevas du Destin	<Exécuteur de l'Ombre> Edorin

- Ajout de missions réalisables par les personnages à partir du niveau 66.

Faction	Nom de la quête	Disponible
Élyséens	L'appel du Grand prêtre Jucléas	Automatiquement disponible à partir du niveau 66
Asmodiens	L'appel du Grand prêtre Balder	Automatiquement disponible à partir du niveau 66

- Ajout de quêtes susceptibles d'être réalisées pendant les batailles de forteresse dans les Abysses supérieurs/inférieurs et à Kaldor.

Abysses inférieurs

Élyséens	Asmodiens
[Ligue] Élimination du général gardien de la Forteresse occidentale de Siel	[Ligue] Élimination du général gardien de la Forteresse occidentale de Siel
[Jour.] Purge de l'Ombre de l'aile gauche	[Jour.] Purge de l'Ombre de l'aile gauche
[Commando d'urgence] Destruction du protecteur de la Forteresse occidentale de Siel	[Commando d'urgence] Destruction du protecteur de la Forteresse occidentale de Siel
[Commando d'urgence] Mission de reconquête de la Forteresse occidentale de Siel	[Commando d'urgence] Mission de reconquête de la Forteresse occidentale de Siel
[Ligue] Élimination du général gardien de la Forteresse orientale de Siel	[Ligue] Élimination du général gardien de la Forteresse orientale de Siel
[Jour.] Purge de l'Ombre de l'aile droite	[Jour.] Purge de l'Ombre de l'aile droite
[Commando d'urgence] Élimination du protecteur de la Forteresse orientale de Siel	[Commando d'urgence] Élimination du protecteur de la Forteresse orientale de Siel
[Commando d'urgence] Mission de reconquête de la Forteresse orientale de Siel	[Commando d'urgence] Mission de reconquête de la Forteresse orientale de Siel
[Ligue] Élimination du général gardien de la Forteresse de soufre	[Ligue] Élimination du général gardien de la Forteresse de soufre
[Jour.] Nettoyage du Nid de l'Arbre de soufre	[Jour.] Nettoyage du Nid de l'Arbre de soufre
[Commando d'urgence] Élimination des protecteurs de la Forteresse de soufre	[Commando d'urgence] Élimination des protecteurs de la Forteresse de soufre
[Commando d'urgence] Mission de reconquête de la Forteresse de soufre	[Commando d'urgence] Mission de reconquête de la Forteresse de soufre

Abysses supérieurs

Élyséens	Asmodiens
[Ligue] Élimination du général gardien de la Forteresse de Krotan	[Ligue] Élimination du général gardien de la Forteresse de Krotan
[Jour.] Nettoyage de la Forteresse de guerre de Krotan	[Jour.] Nettoyage de la Forteresse de guerre de Krotan
[Commando d'urgence] Élimination des protecteurs de la Forteresse de Krotan	[Commando d'urgence] Élimination des protecteurs de la Forteresse de Krotan
[Commando d'urgence] Mission de reconquête de la Forteresse de Krotan	[Commando d'urgence] Mission de reconquête de la Forteresse de Krotan
[Ligue] Élimination du général gardien de la Forteresse de Miren	[Ligue] Élimination du général gardien de la Forteresse de Miren
[Jour.] Nettoyage de la Forteresse de guerre de Miren	[Jour.] Nettoyage de la Forteresse de guerre de Miren
[Commando d'urgence] Élimination des protecteurs de la Forteresse de Miren	[Commando d'urgence] Élimination des protecteurs de la Forteresse de Miren
[Commando d'urgence] Mission de reconquête de la Forteresse de Miren	[Commando d'urgence] Mission de reconquête de la Forteresse de Miren
[Ligue] Élimination du général gardien de la Forteresse de Kysis	[Ligue] Élimination du général gardien de la Forteresse de Kysis
[Jour.] Nettoyage de la Forteresse de Kysis	[Jour.] Nettoyage de la Forteresse de Kysis
[Commando d'urgence] Élimination des protecteurs de la Forteresse de Kysis	[Commando d'urgence] Élimination des protecteurs de la Forteresse de Kysis
[Commando d'urgence] Mission de reconquête de la Forteresse de Kysis	[Commando d'urgence] Mission de reconquête de la Forteresse de Kysis

Kador

Élyséens	Asmodiens
[Ligue] Élimination du général gardien de la Forteresse d'Anoha	[Ligue] Élimination du général gardien de la Forteresse d'Anoha
[Commando d'urgence] Élimination d'Anoha enragé dans la Forteresse d'Anoha	[Commando d'urgence] Élimination d'Anoha enragé dans la Forteresse d'Anoha
[Commando d'urgence] Mission de reconquête de la Forteresse d'Anoha	[Commando d'urgence] Mission de reconquête de la Forteresse d'Anoha

- Ajout de nouvelles quêtes de commando d'urgence réalisables dans les Abysses inférieurs.
 - Ces quêtes sont automatiquement obtenues en entrant dans la région de forteresse concernée ou la région des îles de tempête.

Élyséens	Asmodiens
[Commando d'urgence] Élimination des envahisseurs de la Forteresse de soufre	[Commando d'urgence] Élimination de la menace à la Forteresse de soufre
[Commando d'urgence] Élimination des envahisseurs de la Forteresse occidentale de Siel	[Commando d'urgence] Élimination de la menace à la Forteresse occidentale de Siel
[Commando d'urgence] Élimination des envahisseurs de la Forteresse orientale de Siel	[Commando d'urgence] Élimination de la menace à la Forteresse orientale de Siel
[Commando d'urgence] Élimination des envahisseurs des îles de tempête	[Commando d'urgence] Élimination de la menace aux îles de tempête

- Ajout de nouvelles quêtes nécessitant d'éliminer les factions adverses dans les Abysses inférieurs en fonction du rang abyssal.
 - Les nouvelles quêtes sont obtenues automatiquement en entrant dans la région des Abysses en utilisant le titre accordé aux Élyséens après complétion de la quête « Nouvelle mission d'élimination des soldats asmodiens » et aux Asmodiens après complétion de la quête « Nouvelle mission d'élimination des soldats élyséens ».

Élyséens	Asmodiens
[Commando d'urgence] Élimination des soldats asmodiens du rang 9	[Commando d'urgence] Élimination des soldats élyséens du rang 9
[Commando d'urgence] Élimination des soldats asmodiens du rang 8	[Commando d'urgence] Élimination des soldats élyséens du rang 8
[Commando d'urgence] Élimination des soldats asmodiens du rang 7	[Commando d'urgence] Élimination des soldats élyséens du rang 7
[Commando d'urgence] Élimination des soldats asmodiens du rang 6	[Commando d'urgence] Élimination des soldats élyséens du rang 6
[Commando d'urgence] Élimination des soldats asmodiens du rang 5	[Commando d'urgence] Élimination des soldats élyséens du rang 5
[Commando d'urgence] Élimination des soldats asmodiens du rang 4	[Commando d'urgence] Élimination des soldats élyséens du rang 4
[Commando d'urgence] Élimination des soldats asmodiens du rang 3	[Commando d'urgence] Élimination des soldats élyséens du rang 3
[Commando d'urgence] Élimination des soldats asmodiens du rang 2	[Commando d'urgence] Élimination des soldats élyséens du rang 2
[Commando d'urgence] Élimination des soldats asmodiens du rang 1	[Commando d'urgence] Élimination des soldats élyséens du rang 1
[Commando d'urgence] Confrontation avec les officiers asmodiens	[Commando d'urgence] Confrontation avec les officiers élyséens
[Commando d'urgence] Confrontation avec les généraux asmodiens	[Commando d'urgence] Confrontation avec les généraux élyséens

- Ajout de 2 quêtes à réaliser dans l'instance Éso Terrasse.

Faction	Nom de la quête	PNJ de quête
Élyséens	Message d'Éso Terrasse	Disponible auprès du PNJ à proximité de l'entrée de l'Éso Terrasse
	Pour la reconquête	
Asmodiens	Demande d'Éso Terrasse	Disponible auprès du PNJ à proximité de l'entrée de l'Éso Terrasse
	Pour la reconquête	

- Ajout de quêtes à réaliser dans l'Arène d'or.

Faction	Nom de la quête	PNJ de quête
Élyséens/Asmodiens	Que sait Daeva de l'Arène d'or, nyark ?	<Troupe de commerce des Sables rouges> Peronerk

Modifications des quêtes

- Certains objets liés aux quêtes deviennent des objets détruits.
 - Ceci concerne des objets liés aux quêtes pour les missions introduites avec la mise à jour 4.7 et supprimées avec la présente mise à jour.
 - Vous pouvez les convertir en Kinahs via la fenêtre [Vendre tous les objets détruits].
- Modification du niveau d'obtention et de réalisation des quêtes et des récompenses (points d'EXP/Kinahs) des quêtes des Abysses supérieurs.
- Le niveau d'obtention des quêtes d'admission dans les Abysses « Épreuve de vol » pour les Élyséens et « Le dernier poste de contrôle » pour les Asmodiens augmente pour passer à 45.
 - Les personnages de niveau de niveau inférieur à 45 qui n'ont pas réalisé la quête d'admission dans les Abysses peuvent entrer dans les Abysses après complétion de la quête au niveau 45.
- Augmentation du niveau d'obtention et de réalisation de certaines quêtes des Abysses inférieurs et modification de certaines conditions de réalisation.
- La suppression des batailles de forteresse à Inggison et Gelkmaros, la diminution des régions des Abysses et la modification du fonctionnement des batailles de forteresse entraînent la suppression de certaines quêtes qui s'y rattachent.
 - Les quêtes déjà obtenues ou réalisées sont toutes abandonnées. De nouvelles quêtes peuvent être réalisées une fois entré dans la région correspondante.
- Modification des récompenses de certaines quêtes PvP.
 - Les récompenses en points d'honneur augmentent et des fragments de Médailles de Spinelle peuvent être obtenus.
- Correction partielle du niveau d'obtention des quêtes journalières qui peuvent être obtenues par l'organisation élyséenne des Forces flamboyantes et l'organisation asmodienne de la Croisade sanglante.
- Suppression de certaines quêtes à Akaron, Signia et Vengar dans lesquelles des médailles en céranium étaient disponibles.

- Modification de certains contenus de quêtes pour les missions de légion inférieures au niveau 8.
- Ajout d'une modification empêchant l'éventuelle destruction de l'objet titre obtenu par les personnages après complétion de la quête élyséenne « Nouvelle mission d'élimination des soldats asmodiens » et de la quête asmodienne « Mission d'anéantissement des soldats élyséens ».
- Modification du niveau d'obtention et de réalisation de certaines quêtes à réaliser dans les Abysses supérieurs.

Corrections d'erreurs

- Dans certaines situations données, la quête asmodienne « Le secret du trésor des Seirens » n'était pas disponible. Cette erreur est corrigée.
- Correction d'une erreur entraînant l'impossibilité d'attaquer le « Nid de Viragos » depuis certaines positions dans la quête élyséenne « Souverain du ciel ».
- Correction d'une erreur entravant la téléportation du personnage aux positions normales pendant la réalisation des quêtes « Le prix du zèle » pour les Élyséens et « Un appel suspect » pour les Asmodiens.
- Correction d'une erreur entraînant l'affichage, dans la liste de quêtes, de certaines quêtes de commando d'urgence ne pouvant être acceptées.
 - Les quêtes déjà obtenues ou réalisées sont toutes abandonnées.

Faction	Nom de la quête
Élyséens	[Commando d'urgence] Ordre de Télémaque
	[Commando d'urgence] Ordre de Perento
Asmodiens	[Commando d'urgence] Ordre d'Aegir
	[Commando d'urgence] Ordre de Nerita

- Correction d'une erreur entraînant un affichage erroné du message système en complétant la quête « [Jour.] Sauvetage de Ladacus » réalisée dans les Abysses inférieurs.
- Correction d'une erreur empêchant l'apparition du PNJ Jafnhar pendant la réalisation de la quête « Ce qui est arrivé à Jafnhar ».

Objets

Nouveaux objets

- Ajout d'estima/d'eau bénite d'estima pouvant être utilisés par les Daevas du Destin.
 - En fonction du niveau de renforcement, équiper des estimas peut entraîner l'ajout de pouvoir de création des Daeva du Destin.
 - L'onglet d'estima du profil de personnage (touche de raccourci : P) permet d'équiper des estimas. Le nombre d'emplacements s'élargit en fonction du niveau du personnage.



✂ L'ajustement des emplacements concernés est appliqué en fonction du niveau de Daeva du Destin.




- L'obtention d'estima est possible via la fabrication magique (à partir de la compétence de fabrication 60) impliquant la consommation de matériaux définis.
 - Les matériaux peuvent être obtenus grâce à la fabrication magique ou à l'achat auprès des marchands d'objets de fabrication magique à Esterra/Nosra.
- Le renforcement d'estima est possible via [Renforcements/modifications : Renforcer estima] à l'aide d'« eau bénite d'estima » ou de « Pierre d'enchantement toute-puissante ».
- En revanche, il n'est pas possible de renforcer les estimas équipées et il est nécessaire de les retirer avant de lancer la tentative de renforcement.
 - L'eau bénite d'estima peut être obtenue selon une certaine probabilité auprès des boss des instances de Daevas du Destin suivantes.

Liste des instances		
Laboratoire du seigneur des éléments	Ruines d'Adma	Cachette d'Arkhal
Base de Kroban	Bibliothèque du savoir	Jardin du savoir

- Ajout du « Bracelet du seigneur ».
 - Le Bracelet du seigneur est un nouvel accessoire pouvant être équipé dans le nouvel emplacement.
 - Il est possible d'acheter le Bracelet du seigneur dans les grandes villes. Les informations sont les suivantes.

Faction	Nom de l'objet	Région	PNJ de vente
Élyséens	Bracelet de Kaisinel	Sanctum	Fenna <Modificateur des accessoires du Seigneur>
Asmodiens	Bracelet de Marchutan	Pandaemonium	Fédo <Modificateur des accessoires du Seigneur>

- Par défaut, la défense PvP est appliquée au Bracelet du seigneur. Des attributs supplémentaires peuvent être ajoutés en cas d'amélioration réussie à l'aide du sérum de réévaluation sacré.
 - L'attaque PvP est ajoutée à partir du niveau +6 peut bénéficier d'une amélioration maximale de +10.
- Les différents niveaux d'amélioration entraînent l'activation d'emplacements de Pierres de mana sur le Bracelet du seigneur ainsi qu'une modification de son apparence.

Niveau d'amélioration	Emplacement pour Pierre de mana	Apparence
Par défaut	Aucun	
Niveau 5	1 emplacement	
Niveau 7	1 extension supplémentaire (2 emplacements)	-
Niveau 10	1 extension supplémentaire (3 emplacements)	

⌘ Il est possible de renforcer l'extension de Pierres de mana à l'aide de Pierres de mana de niveau inférieur à 80. (Pierres de mana pour Daevas du Destin exclues).

⌘ En cas d'échec de l'amélioration, l'emplacement de Pierre de mana et l'apparence sont réinitialisés et la Pierre de mana équipée disparaît.

- Ajout de nouveaux équipements des Abysses pour les Daevas du Destin.
 - Ces nouveaux équipements peuvent être achetés à l'aide de « Médailles de Spinelle » et sont disponibles auprès des PNJ suivants.

Faction	Noms des PNJ	Lieu
Élyséens	Perita, Tegrao, Rapaeon	Académie de Kaisinel Temple de la gloire
Asmodiens	Ridar, Jaubark, Kapanem	Prieuré de Marchutan Temple de l'honneur

- L'échec d'amélioration des accessoires de Daevas du Destin entraîne la suppression de l'objet et peut entraîner l'obtention de « Fragments de pierre d'illusion du Chaos » en fonction du type et du niveau d'amélioration de l'accessoire.
- L'assemblage de 10 « Fragments de pierre d'illusion du Chaos » permet de créer 1 « Pierre d'illusion du Chaos ». Celle-ci peut-être échangée contre des points abyssaux auprès du marchand de pierres d'illusion.

Faction	<Marchand de pierres d'illusion>	Lieu
Élyséens	Damurang	Refuge d'Ariel à Esterra
Asmodiens	Remorung	Temple d'Azphel à Nosra

- Ajout de nouveaux équipements de Daevas du Destin disponibles dans certaines instances et sur les champs.
 - L'échec de l'amélioration des accessoires de Daevas du Destin entraîne la suppression de l'objet et peut entraîner l'obtention de « Fragments de pierre dimensionnelle du Chaos » en fonction du type et du niveau d'amélioration de l'accessoire.
- Ajout de fontaines d'échange des nouvelles médailles dans les grandes villes d'Esterra/de Nosra. Il est possible d'y échanger les médailles en céranium contre des médailles de Spinelle.
- Ajout de nouveaux équipements de Daevas du Destin.
 - Nouvel ajout d'équipement de garde d'archons/de la haute garde pouvant être achetés à l'aide de « médailles de spinelle ». Ils sont disponibles auprès des PNJ suivants.

Faction	Noms des PNJ	Lieu
Élyséens	Perita, Tegrao, Rapaeon	Académie de Kaisinel Temple de la gloire
Asmodiens	Ridar, Jaubark, Kapanem	Prieuré de Marchutan Temple de l'honneur

- Ajout d'équipements de Daevas du Destin disponibles dans les Abysses supérieurs.
- L'échec de l'amélioration des accessoires de Daevas du Destin entraîne la suppression de l'objet et peut entraîner l'obtention d'objets en fonction du type et du niveau d'amélioration de l'accessoire.

Type d'accessoire	Objets
Troupe de défense d'archons/de la haute garde Prétorien de la haute garde/du haut Archon	Fragment de pierre d'illusion du Chaos Fragment de pierre d'illusion magique du Chaos
Légion de Prigga Signe du gel	Fragment de pierre dimensionnelle du Chaos Fragment de pierre dimensionnelle magique du Chaos.

- L'assemblage de 10 « Fragments de pierre d'illusion du Chaos » permet de créer 1 « Pierre d'illusion du Chaos ». Celle-ci peut-être échangée contre des points abyssaux auprès du marchand de pierres d'illusion.

Faction	<Marchand de pierres d'illusion>	Lieu
Élyséens	Damurang	Refuge d'Ariel à Esterra
Asmodiens	Remorung	Temple d'Azphel à Nosra

- L'assemblage de 10 « Fragments de pierre dimensionnelle du Chaos/pierre dimensionnelle magique du Chaos » permet de créer 1 « Pierre dimensionnelle Chaos/pierre dimensionnelle magique du Chaos et la fabrication magique permet de créer 5 pierres dimensionnelles magiques du Chaos différentes.
- Ajout de fontaines d'échange des nouvelles médailles dans les grandes villes d'Esterra/de Nosra.
 - Les fontaines d'échange offrent une certaine probabilité d'obtenir les nouvelles médailles à l'aide de médailles en céranium.
- Ajout d'une fonction permettant d'échanger des médailles dorées contre des médailles en platine auprès des fontaines des bases des différentes factions dans les Abysses inférieurs.
 - L'échange est possible auprès des fontaines existantes permettant l'échange de médailles en argent contre des médailles dorées.
- Ajout de nouveaux plans de fabrication magique.
 - Il est possible d'acheter les plans d'équipement auprès des marchands de plans d'équipement spéciaux à Nosra/Esterra.
 - Il est possible d'acheter les plans d'œufs de familiers auprès des marchands de plans spéciaux à Nosra/Esterra.
- Ajout d'un familier permettant d'obtenir ne récompense contenant des paquets de fournitures pour la fabrication magique.
 - Le familier peut être obtenu grâce à la fabrication magique. Ce familier permet d'obtenir des paquets de fournitures inférieurs/normaux/grands/nobles pour la fabrication magique.
- Réduction de la quantité de consommables offerts en nourriture au familier produisant des fournitures pour la fabrication magique.

Nom du familier	Nourriture pour familiers	Quantité de nourriture pour familiers	
		Avant	Après
Garnouille indigo	Viande séchée pour familiers	4	2
Drakie des prairies	Sucrierie pour familiers	8	3
Elroco à rayures	Côtelette pour familiers	12	4
Clebbie blanc	Viande pour familiers	16	6

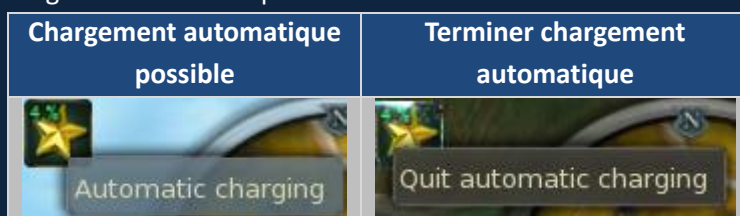
- Ajout des méthodes de fabrication magique permettant de créer des parchemins sophistiqués/fins de métal/de tissu/de cuir/de pierres précieuses.
- Ajout d'un plan de fabrication magique permettant de créer de la poudre magique.
 - Le parchemin de fabrication de poudre magique est obtenu automatiquement. La

fabrication nécessite l'outil de scission de Rankino.

- Il est possible d'acheter l'outil de scission de Rankino auprès des PNJ Kalio (Esterra) ou Erendil (Nosra).

Modifications des objets

- Ajout d'une fonction de chargement automatique de l'étoile d'or.
 - Un clic droit sur le symbole de l'énergie de l'étoile d'or permet d'activer ou désactiver le chargement automatique de l'étoile d'or.



- En cas d'activation de la fonction de chargement automatique, l'objet d'étoile d'or est automatiquement utilisé quand l'énergie de l'étoile d'or chargée passe sous la barre des 4 %.
- Modification de certaines fonctions d'objets de monture.
 - Il est possible de conserver les objets de monture dans l'entrepôt privé.
 - Vous pouvez posséder plusieurs objets de monture de même type.
- Modification de la potion de récupération améliorée qui peut désormais aussi bien être utilisée par les Daevas que par les Daevas du Destin.
- Modification du nombre de tentatives de collecte possible ainsi que de la quantité récupérée pendant la collecte.

Objets récupérables	Tentatives de collectes possibles		Quantité récupérée	
	Avant	Après	Avant	Après
Objets terrestres récupérables	3	1	1	3
Objets aériens récupérables (éther)	5	1	1	3

- Les emblèmes des forteresses supprimées de Katalam (forteresse de Sillus/Bassen/Pradès) ont été détruits.

Nom de l'objet	Prix de vente
Emblème de la Forteresse de Sillus	450 points abyssaux
Emblème de la Forteresse de Bassen	560 points abyssaux
Emblème de la Forteresse de Pradès	560 points abyssaux

- Certains objets de quêtes inutilisables ont été détruits et modifiés de manière à ne plus apparaître dans les butins.
- Les médailles en platine sont désormais échangeables.
- Il n'est désormais plus possible d'échanger ou entreposer les objets détruits.
- Modification de la transmutation magique entraînant la consommation de Kinahs après un certain nombre de tentatives.
 - La transmutation magique est gratuite 3x par jour.
 - À partir de la 4e transmutation, la fabrication magique nécessite un montant donné de Kinahs.
 - Le nombre d'utilisations de la transmutation magique est réinitialisé tous les matins à 9h00.
- Augmentation du taux de butin d'équipements auprès des PNJ qui infiltrent l'île céleste ou Esterra/Nostra par voie terrestre.
- Modification de la couleur de certains objets.


Corrections d'erreurs


- Correction d'une erreur entravant l'affichage de l'effet d'amélioration de certaines armes de Lanmark au niveau 15 et au niveau 20.
- Correction d'une erreur empêchant parfois l'attribution d'objets d'évènements obtenus en se connectant ou en s'identifiant.
- Correction d'une erreur empêchant la fenêtre de résultat d'afficher le symbole d'objet bonus obtenu aléatoirement lors de la fabrication magique.
- Correction d'une erreur entraînant l'obtention d'objets de niveau inadéquat en éliminant des monstres dans les régions d'Esterra et de Nosra.
- Correction d'une erreur entravant l'obtention de matériaux lors de l'extraction de boucliers de Daeva du Destin ou en cas d'échec d'une tentative de renforcement.
- Correction d'une erreur entraînant occasionnellement l'obtention d'équipement de la faction adverse via la fabrication magique.
- Correction d'une erreur entraînant un affichage erroné de l'effet d'animation de +15 pour certaines armes du fantôme.
- Correction d'une erreur entraînant l'affichage erroné de la couleur de certains objets, y compris après teinture.
- Correction d'une erreur entraînant l'affichage de l'objet résultant d'une bénédiction de l'équipement dans l'aperçu, y compris quand celui-ci ne possède pas de compétences propres.
- Correction d'une erreur entraînant l'absence du bouclier d'Apollon dans la liste d'armes du renforceur d'équipement à Esterra ou à Nosra.
- Correction d'une erreur entraînant l'affichage erroné du nom de plan de certaines pierres d'anoblissement.
- Correction d'une erreur entraînant l'affichage erroné de l'apparence en équipant certains objets.
- Correction d'une erreur empêchant l'application de la compétence spéciale sur l'objet en obtenant des armes de Luminiel/de Peitan via la bénédiction de l'équipement.

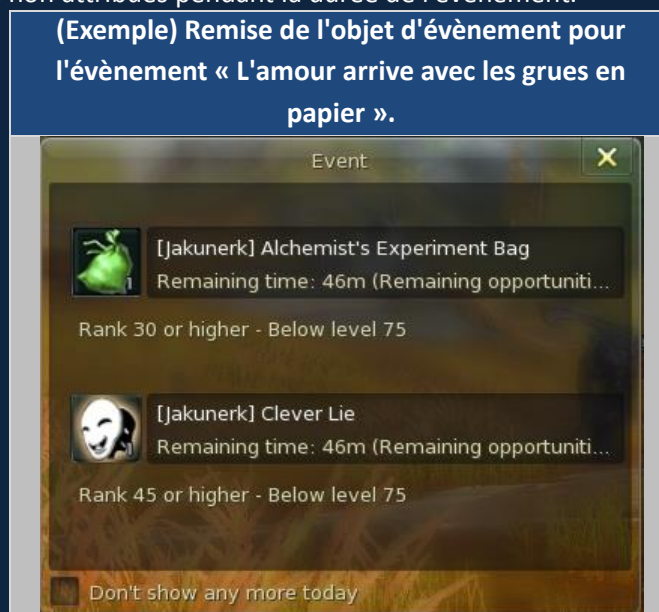
INTERFACE UTILISATEUR

Ajouts

- Ajout d'un emplacement d'équipement pour le Bracelet du seigneur dans l'onglet Profil : infos.
 - L'ajout de l'emplacement du bracelet entraîne la modification suivante pour les emplacements pour colifichets en plumes.

Profil : infos	Description
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ajout d'emplacements pour bracelet 2. Modification des emplacements pour colifichets en plumes

- Ajout de la catégorie [Bracelet] parmi les catégories d'objets des négociants.
 - Elle peut être consultée via [Confier une transaction > Tout > Accessoires > Bracelet].
- Ajout d'une option permettant de désactiver l'ouverture du menu système en appuyant sur la touche <ÉCHAP>.
 - Il est possible d'activer/désactiver « Ouvrir le menu du système avec ÉCHAP » via [Système > Options de jeu > Interface utilisateur].
- Ajout d'une fenêtre d'information affichant le statut de répartition des objets de récompense attribués selon la durée de connexion en période d'évènements.
 - Il est possible d'ouvrir la fenêtre d'évènement en cliquant sur le bouton () en bas à droite de l'écran.
 - La fenêtre d'évènement s'ouvre automatiquement à chaque connexion s'il reste des objets non attribués pendant la durée de l'évènement.



- En sélectionnant « Ne plus afficher aujourd'hui », la fenêtre d'évènement reste fermée jusqu'au début de la journée suivante.
- Ajout d'une combinaison de raccourci pour les Ligues de guerre de la forteresse.
 - Le raccourci par défaut est <Maj+O>. Vous pouvez le modifier dans l'onglet « Ligue de guerre » sous [Options > Attribution des touches > Ouvrir/fermer la fenêtre].

Modifications

- Modification du système de récompenses du Pass Atréia.



- En cliquant sur [Obtenir] pour la récompense ①, l'objet est immédiatement ajouté à l'inventaire. Les autres récompenses peuvent être obtenues le lendemain à 9h00.
- En cas de connexion pendant le mois anniversaire du tout premier personnage, le bouton [Obtenir] est activé pour la récompense ② et la récompense anniversaire peut être obtenue.
- Les récompenses qui n'ont pas été réclamées sont conservées jusqu'à leur obtention à l'aide du bouton [Obtenir]. Les récompenses peuvent à nouveau être obtenues une fois tous les tampons de passage validés.
- Les récompenses contenues dans le coffre de récompenses sont envoyées par voie postale au dernier personnage connecté après la mise à jour.
- Ajout d'une amélioration entraînant le paramétrage automatique des barres d'actions standard de 1 à 5 pour la barre d'actions de compétences de classe qui s'affiche à nouveau suite à une transformation.
- Modification de la méthode d'affichage de la boussole qui indique les différences d'altitude des joueurs adverses.
 - Si l'altitude du joueur adverse est inférieure ou supérieure de 25 m ou plus, le symbole (◆) s'affiche en semi-transparence.
 - Si le joueur adverse se situe hors du champ de vision, il est affiché sur la boussole.
- Modification de la fonction « Système > Attribution des touches > Combat > Sélectionner PJ ennemi proche » de manière à sélectionner en priorité le dernier PJ adverse à avoir attaqué le personnage.
- Amélioration de la convivialité de l'enregistrement d'objets pour la fabrication magique.

- La modification entraîne l'affichage d'un message d'avertissement en cas de tentative d'enregistrement d'objets renforcés/améliorés.
- La fonction « Afficher tout » est modifiée de manière à exclure les objets équipés de la liste affichée.
- La fonction « Afficher tout » est modifiée de manière à ordonner les objets renforcés/améliorés en toute fin de liste.
- Modification de la méthode de paiement des frais d'enregistrement des objets auprès du négociant.
 - Au moment de l'enregistrement des objets, seul un faible montant de Kinahs est prélevé à titre de frais d'enregistrement. Le montant restant des frais est réglé après la vente des objets enregistrés.

Avant	Après
Paiement du total des frais au moment de l'enregistrement des objets	Paiement du coût d'enregistrement au moment de l'enregistrement des objets Les frais restants sont réglés après la vente de l'objet

*Si l'objet enregistré n'est pas vendu après écoulement de la durée d'enregistrement, les frais restants ne sont pas facturés.

- Le calcul des coûts ne prend pas les frais restants en compte. La somme peut être consultée via [Négociant > Montant hors taxes].
- Aucun coût supplémentaire n'est appliqué aux objets enregistrés avant la mise à jour, car les frais ont déjà été réglés.

Corrections d'erreurs

- Correction d'une erreur entraînant l'affichage erroné d'une information de suppression dans l'infobulle de l'Éthertech quand elle se trouve en mode onglet.
- Correction d'une erreur empêchant l'ouverture correcte du site web en cliquant sur « Profil > Informations du compte > Primes AION. »
- Correction d'une erreur survenant dans « Afficher les détails » et n'affichant pas le Bracelet du seigneur sur les autres personnages.
- Correction d'une erreur survenant en équipant 10 000 tessons de pouvoir et entravant l'affichage correct de la quantité.
- Correction d'une erreur entraînant le maintien ininterrompu du son de la fabrication magique même après avoir refermé la fenêtre.
- Correction d'une erreur survenant dans la base des Abysses supérieurs et empêchant l'affichage du maître des Pierre de Stigma sur la carte d'Atréa <M>.
- Correction d'une erreur survenant dans certaines situations données et entraînant l'affichage erroné des descriptions dans la liste des enchères immobilières.
- Correction d'une erreur en raison de laquelle le stockage partagé d'objets dans l'entrepôt des Légions n'était pas inscrit dans le journal d'utilisation.
- Correction d'une erreur entraînant le fonctionnement incorrect de la fonction « Déposer et Supprimer » dans le script de logement.
- Correction d'une erreur en raison de laquelle les personnages asmodiens utilisant la compétence de transformation dans la Faille de l'oubli apparaissaient dans les résultats des recherches de la faction adverse.

PNJ

PNJ ajoutés

- Ajout de symboles signalant les opérations d'infiltration survenant à horaires réguliers à Esterra/Nosra. Par ailleurs, un assistant PNJ est ajouté et permet de rejoindre le poste d'observation à proximité de l'Île céleste.
 - Ajout d'un message d'alerte et d'un symbole sur la carte d'Atréia quand la flotte d'assaut de la faction adverse fait son apparition sur l'Île céleste.

Esterra Flotte d'assaut des Archons	Nosra Flotte d'assaut des gardiens
	

- Quand la flotte d'assaut de la faction adverse fait son apparition sur l'Île céleste, les PNJ indiqués ci-dessous permettent de rejoindre le poste d'observation à proximité de l'Île céleste.

Faction	Officier de la flotte de défense	Lieu
Élyséens	Pilatos	Refuge d'Ariel
Asmodiens	Kunak	Temple d'Azphel

Modifications des PNJ

- Des points d'EXP sont désormais attribués en éliminant les monstres de l'instance « Dredgion d'Ashunatal ».
- Modification du niveau des PNJ des forces flamboyantes à Esterra et Nosra.
- Modification de l'apparence, de la description et du titre des statues de téléportation érigées dans les régions respectives des Élyséens/Asmodiens.
- Modification partielle du schéma de combat des boss « Berson » et « Ventus » à Nosra.
- Le verrouillage de la « Forteresse d'Inggison » et de la « Forteresse de Gelkmaros » à Balauréa entraîne la modification de certains PNJ de vente.

Faction	Noms des PNJ	Région	Objets à vendre
Élyséens	Heriel <Marchand de matériel>	Inggison	Fragment gravé de maître
	Sabotes <Articles d'Extraction de Vitalité>	Sanctum	Tome de transmutation pour métamorphose
	Maire <Articles d'extraction d'Éther>	Sanctum	Tome de transmutation pour métamorphose
Asmodiens	Eriams <Marchand de matériel>	Gelkmaros	Fragment gravé de maître
	Relir <Articles d'Extraction de Vitalité>	Pandaemonium	Tome de transmutation pour métamorphose
	Areke <Articles d'extraction d'Éther>	Pandaemonium	Tome de transmutation pour métamorphose

- Un ajout permet aux objets abyssaux pouvant être achetés à l'aide de points abyssaux ou de médailles en platine d'être également disponibles dans les bases de Terminon et Primum à Reshanta.

Lieu	Noms des PNJ
Forteresse de Teminon	Opeira <Fournisseur d'armes puissantes> Ruposie <Fournisseur d'armures puissantes> Dirion <Fournisseur d'accessoires puissants>
Forteresse de Primum	Roimde <Fournisseur d'armes puissantes> Yeperk <Fournisseur d'armures puissantes> Kauer <Fournisseur d'accessoires puissants>

- La modification du fonctionnement des batailles de forteresse dans les Abysses supérieurs/inférieurs entraîne la suppression des PNJ de la Légion et la mise en place de maîtres des Pierres de Stigma.
- Modification des caractéristiques et attributs de certains monstres de la Faille de l'oubli.
 - L'« Officier Gegares » apparaît aléatoirement sous forme de type Guerrier, Assassin, Sorcier ou spécial.
 - Une modification permet désormais d'appliquer des effets de statut à l'« Officier Gegares » et au « Chef pillard d'élite de la Légion de Baranath ».
 - Modification de certains attributs de l'« Officier Gegares ».
- Une modification entraîne l'affichage d'un message au moment de l'apparition du Général gardien pendant la bataille de forteresse des Abysses supérieurs.
- Modifications des dégâts explosifs des mines aériennes des Balaurs positionnées dans les Abysses inférieurs.
- Ajout d'un itinéraire menant aux Abysses supérieurs depuis le téléporteur se trouvant dans la base des Abysses inférieurs.
- Une modification fait que la fonction « Masquer / Afficher autres joueurs » dans [Système > Attribution des touches > Fonction] ne s'applique pas aux Kisks.

Corrections d'erreurs

- Correction d'une erreur entraînant la réapparition de certains monstres à Esterra, deux heures seulement après leur élimination.
- Correction d'une erreur survenant dans certaines situations et empêchant la réapparition aux horaires prédéfinis de certains monstres à Esterra et Nosra.
- Correction d'une erreur empêchant l'affichage de l'apparence des PNJ « Vicht » et « Noiman » stationnés dans le Camp d'entraînement de Primum, dans les Abysses inférieurs.
- Correction d'une erreur empêchant l'obtention normale d'ED en éliminant les objets invoqués par certains monstres.

Personnage

Ajouts apportés aux personnages

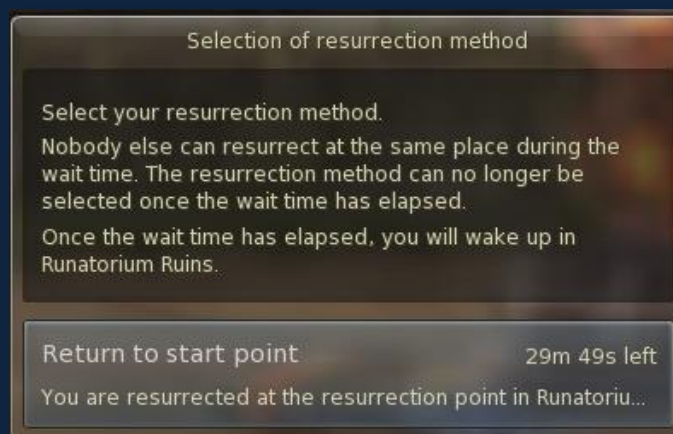
- Ajout de plusieurs points de liaison de résurrection dans les régions suivantes.

Monde	Régions ajoutées
Élysée	Poéta
	Eltne
	Verteron
	Heiron
	Inggison
	Théobomos
	Signia
	Esterra
Asmodae	Ishalgen
	Morheim
	Altgard
	Beluslan
	Brusthonin
	Gelkmaros
	Vengar
	Nosra
Abyesses	Abyesses inférieurs
Balauréa	Défilé de Silentera
	Akaron
	Kaldor

Modifications des personnages

- Modification du système de calcul du rang abyssal basé sur les points d'honneur.
 - Les personnages de rang Officier une étoile ou supérieur ne sont plus soumis à prélèvement de points d'honneur quotidien à 12h00.
 - Les personnages n'ayant reçu aucun point d'honneur au cours des quatre semaines passées ne sont plus pris en compte dans le calcul des rangs et reçoivent désormais un rang en fonction de leurs points abyssaux actuels. Les personnages ayant reçu plus de 1 450 points d'honneur au cours des quatre semaines passées sont pris en compte dans le calcul des rangs.
 - Suite à la modification du système de calcul du rang abyssal, le score en points d'honneur pour est préalablement ramené à 0 dans le cadre de l'attribution des rangs. Les scores en points d'honneur reprennent normalement après 4 semaines.
 - Ces modifications n'ont pas d'impact sur la quantité actuelle de points d'honneur.
- Suite à la mise à jour, le statut d'occupation des forteresses des Abyesses supérieurs/inférieurs et de la forteresse d'Anoha à Kaldor est changé en « Balaur ».
 - Les points d'honneur attribués au Général de brigade de la Légion conquérante sont prélevés.
- Une modification permet aux Daevas du Destin de conserver l'état de vol même après écoulement du temps de vol et de ne donc plus s'écraser en plein vol.

- Le personnage conserve l'état de vol mais ne peut plus se déplacer.
- La collecte est impossible dans cet état.
- En revanche, il est possible d'utiliser les compétences et les objets. Le personnage peut alors recharger son temps de vol à l'aide de potions aériennes et recommencer ainsi à se déplacer dans les airs.
- Réduction des points de compétence obtenus via la collecte (extraction de vitalité, extraction d'Éther).
- Une modification permet désormais aux personnages d'utiliser la compétence de retour pendant le vol.
 - Modification partielle de la fenêtre de méthode de résurrection qui apparaît après la mort du personnage.
 - La fenêtre affiche toutes les options de résurrection disponibles à la mort d'un personnage.
 - Ajout d'une méthode de résurrection qui propose au personnage une résurrection au point de liaison et lui permet donc d'être ressuscité dans la région où il est mort. Ceci est valable dans les cas où la région dans laquelle le personnage est mort diffère de la région du point de liaison du retour.



- Le nombre maximal de signalements pour « Signaler la chasse automatisée » passe de 10x à 30x.
- Modification de la méthode d'affichage des titres obtenus.
 - [Nombre de titres normaux (Nombre de titres spéciaux)/Nombre maximal de titres normaux]

Corrections d'erreurs

- Correction d'une erreur entraînant la réduction du temps de vol en cas de déclenchement de l'état de chevauchée des montures par des attaques ennemies pendant la célérité.
- Correction d'une erreur entravant l'affichage normal du mouvement « Maître en arts-martiaux » en ayant une arme équipée.
- Correction d'une erreur entraînant l'affichage erroné de certaines animations de compétences activées à l'aide de cartes de compétence.
- Correction d'une erreur téléportant le personnage aux mauvaises coordonnées en cas d'utilisation du téléporteur des Abysses à Signia/Vengar.

Faction	Région	Noms des PNJ
Élyséens	Signia : Avant-poste de la Légion de la renaissance	Gainu
Asmodiens	Vengar : Temple de l'oasis	Peruso

- Correction d'une erreur survenant à Kaldor et entraînant la résurrection des personnages dans la base adverse en cas de résurrection au niveau du point de liaison.

Compétences

Compétences ajoutées

- Ajout de [cartes de compétence] permettant de modifier les animations des compétences.
 - Les cartes de compétences permettent d'obtenir des animations. Les nouvelles compétences ajoutées peuvent être consultées via [Compétences > Animation de compétences].
 - L'animation peut être modifiée en cliquant sur le bouton dans les informations détaillées des animations de compétences.
- Ajout de la compétence de Daeva du Destin « Augmenter la résistance aux Pierres divines ».
 - Une augmentation de +1 nécessite 3 CP (pouvoir de création). L'augmentation de la résistance peut s'élever jusqu'à +4.
 - Une augmentation de +1 augmente la répression de la Pierre divine de 0,2 % et l'augmentation maximale s'élève à 1 %.

Modifications des compétences

- Dans l'infobulle des compétences de transformation : Incarnation du feu/de l'eau/du vent/de la terre, le coup supplémentaire sur les monstres est ajouté sous forme de contenu en fonction de la propriété élémentaire.
- Modification de certaines compétences de transformation des Daevas du Destin.
 - Réduction de la puissance d'attaque de base de la « Transformation : Incarnation de la terre ».

- Les autres modifications apportées aux compétences de transformation exclusives sont les suivantes :

Compétences de transformation	Compétences de transformation exclusives	Modification
Transformation : Incarnation de l'eau	Racine de guérison	<ul style="list-style-type: none"> ● Le temps de rechargement passe à 1 s ● La compétence peut désormais être déclenchée en plein déplacement. ● Modification en « soigne toutes les 1,5 s pendant 4,5 s ».
Transformation : Incarnation de la terre	Bond puissant	<ul style="list-style-type: none"> ● Augmentation de la puissance d'attaque de la compétence. ● Le temps de rechargement passe à 9 s
	Poing de rocher Niveau 1 et 2	<ul style="list-style-type: none"> ● Augmentation de la puissance d'attaque de la compétence. ● Régulation de la quantité d'absorption des PV.
	Fracas au sol	<ul style="list-style-type: none"> ● Augmentation de la puissance d'attaque de la compétence.
	Cris de la Terre	<ul style="list-style-type: none"> ● Augmentation de la puissance d'attaque de la compétence. ● Le temps de rechargement passe à 15 s

Corrections d'erreurs

- Correction d'une erreur empêchant la réinitialisation normale du temps de rechargement de certaines compétences.
- Correction d'une erreur empêchant la réinitialisation du temps de rechargement de certaines compétences dans certaines situations données.
- Correction d'une erreur entraînant le non-fonctionnement de la compétence de Spiritualiste « Invocation : Membre du groupe » dans certaines régions de Gelkmaros.
- Correction d'une erreur entraînant une application non conforme aux conditions pour certaines compétences.

Système

- Modification de la position des obélisques dans les grandes villes des différentes factions (Sanctum/Pandaemonium).



Élyséens (Chemin des Exaltés)



Asmodiens (Pont de Vifrost)

- La position des points de liaison pour les objets de retour à Sanctum et Pandaemonium a été modifiée en conséquence.
- Ajout de courants aériens dans la zone supérieure de Reshanta pour faciliter l'accès aux forteresses et aux Îles vaporeuses.
 - Le courant aérien démarre sur l'aire d'atterrissage de Tokanu/Magos et s'arrête sur l'Île de Kysis.
 - Il est possible de descendre du courant aérien pendant le déplacement ou d'y entrer par le côté.
- La trajectoire du courant aérien est étendue après le début des batailles de forteresse de la zone supérieure de Reshanta.
- Correction de certains détails des reliefs dans l'instance « Procès de Kromède ».
- Correction de certains détails des reliefs dans l'instance « Faille de l'oubli ».
- Correction de certains détails des reliefs dans les Abysses.
- Correction de certains détails des reliefs à Esterra.
- Correction d'une erreur survenant dans certaines situations et faisant que l'esprit de gardien apparaissant dans la zone de recherche à proximité du Refuge d'Ariel à Esterra apparaissait sous forme d'esprit de gardien asmodien.
- Correction d'une erreur entravant l'affichage normal de certaines textures à Akaron.