

# AION<sup>®</sup>

FREE-TO-PLAY

## Glace funeste

### Notes de la mise à jour 5.8



## Contenu

Instances .....	3
Tour sacrée .....	3
Refuge de Mirasch .....	3
Autres modifications .....	4
Abysses .....	7
Personnage .....	9
Compétences .....	10
Interface utilisateur .....	11
Complices .....	14
Quêtes .....	16
Objets .....	18
PNJ .....	21
Divers .....	23

## Instances

### Tour sacrée

#### 1. Ajout de l'instance « Tour sacrée »



- L'instance est accessible depuis les aires d'atterrissage des Abysses supérieures (Élyséens : Aire d'atterrissage de Magos/Asmodiens : Aire d'atterrissage de Tokanu) via l'« Embarcadère du cuirassé <direction Tour sacrée> ».

Joueurs	Niveau	Réinitialisation des accès	Nombre d'accès
6 joueurs	À partir du niveau 66	Mercredi à 9h00	4 fois (utilisateurs Gold) 2 fois (néophytes)

### Refuge de Mirasch

#### 2. Ajout de l'instance « Refuge de Mirasch » comme récompense de bataille de forteresse



- La faction ayant conquis la Forteresse divine peut entrer dans l'instance en empruntant l'entrée située dans la forteresse.
- La faction n'ayant pas réussi à conquérir la Forteresse divine peut entrer dans l'instance via la « Porte dérobée vers le Refuge de Mirasch », située à l'extérieur de la forteresse.

Joueurs	Niveau	Réinitialisation des accès	Nombre d'accès
1 joueur	À partir du niveau 66	Mercredi à 9h00	4 fois (utilisateurs Gold) 2 fois (néophytes)

## Autres modifications

### 3. Modification du contenu d'exécution du « Canyon de Névivent »

- Modification de la condition d'apparition du boss

Nom du monstre	Condition d'apparition	Modification
Bagarut du Chaos	Apparition 8 minutes après le début Apparition toutes les 3 minutes une fois terminé	Suppression de l'objet de récompense et la faction qui élimine le monstre reçoit le bonus
Kaisan mystique	Apparition à partir de 37 joueurs	Augmentation des points de combat obtenus en cas de conclusion réussie
Mahot	Apparition toutes les 3 minutes une fois terminé	-
Dagon		-

- Réductions des statistiques de certains monstres à l'intérieur de l'instance
  - Il est désormais possible de remporter 8 000 points au maximum sur le champ de bataille.
  - Suppression du PNJ de vente de points de combat situé au point de départ et modification des objets mis en vente
  - Augmentation des récompenses en insignes du champ de bataille et PA
  - Un autel est ajouté à l'intérieur de la garnison. Quand le personnage meurt sur le champ de bataille, il est ressuscité auprès de l'autel.
  - Le personnage bénéficie d'un renforcement pendant 30 secondes en cas de résurrection à l'autel.
  - Il est possible de marcher derrière la garnison depuis l'autel. Ce secteur fait office de zone neutre. Il est impossible d'attaquer les personnages situés dans cette zone.
  - Les personnes quittant le champ de bataille sans raison avant la fin du combat sont pénalisées d'un temps d'attente de 60 minutes.
  - Le temps d'attente est actualisé pour les personnages quittant le champ de bataille normalement à la fin du combat ou renvoyés par la cohorte.
  - La récompense du « Canyon de Névivent » a été augmentée. Un gain supérieur à 4 000 points permet d'emporter des récompenses supplémentaires.
4. Dans la 3e manche de l'« arène/dojo du Chaos » et de l'« arène/dojo de la Gloire », le contenu pour le gain de points et certains autres contenus ont été modifiés.

- Quand un personnage meurt pendant la 3e manche, seuls 50 % des points lui sont retirés.

Instances	Modification
Arène/Dojo du Chaos	Déduction de 50 % des points pour les personnages à la 1re et 2e place
Arène/Dojo de la Gloire	Déduction de 50 % des points pour le personnage à la 1re place

- Les points disponibles après avoir éliminé un adversaire sont multipliés par 3 dans l'« arène/dojo du Chaos » et par 4 dans l'« arène/dojo de la Gloire » et ce, indépendamment du classement.
  - Le symbole qui apparaissait, pendant la 3e manche, au-dessus de la tête des personnages mieux placés dans le classement est supprimé.
5. Réduction de la difficulté du « Musée du savoir »
- Réduction des dégâts renvoyés par « Ganesh »
  - Forte réduction des PV maximums de « Bulion »

- Réduction des PV maximums des « amphis parasites d'un autre monde » invoqués par « Bulion »
  - Réduction des PV maximums du « cœur de Bulion »
  - Erreur corrigée : dans l'instance « Musée du savoir », certains effets d'affaiblissement n'étaient pas supprimés, même après le combat contre « Ganesh ».
6. L'accomplissement des missions supplémentaires à « Narakkalli », réalisables dans un délai de 15 minutes, octroie désormais de meilleures récompenses.
  7. Modifications apportées à l'Ordalie d'or et l'Ordalie d'or (combats de groupes)
    - Ajout d'une porte dans l'Ordalie d'or, destinée au temps de réarmement après la mort
    - Une porte apparaît de chaque côté en cas de mort au cours du combat. Les joueurs sont téléportés de leur côté (résurrection) et peuvent retourner dans l'arène de combat après un délai de 5 secondes.
  8. Ajout des modifications suivantes, afin d'empêcher l'exploitation de certaines fonctions de « l'Ordalie d'or/l'Ordalie d'or (combats de groupes) » :
    - Quand un personnage quitte l'« Ordalie d'or » pendant la compétition, ses points sont réinitialisés.
    - Quand tous les membres d'un groupe quittent l'« Ordalie d'or » pendant la compétition, les points de toute l'équipe sont réinitialisés.
  9. Modification du nombre d'entrées et des horaires d'entrée de l'« Ordalie d'or (combats de groupes) »

Modification	Avant	Après
Nombre d'entrées	4 fois	2 fois
Heure d'entrée	Sam. : de 9h00 à minuit Dim. : de minuit à minuit	Sam. et dim. : de 19h00 à 22h00

- Les points requis pour la récompense de fin de saison ont été revus à la baisse afin de correspondre à la modification du nombre d'entrées dans l'« Ordalie d'or (combats de groupes) ».
10. Il n'est plus possible d'utiliser la fonction [Gérer ses amis : recherche] dans l'arène/le dojo.
  11. L'horaire de fin de la saison dans les instances « Ordalie d'or », « Arène de la Discipline », « Tour des épreuves » et « Ordalie d'or (combats de groupes) » passe à 7h59.
  12. Les nouvelles saisons débutent aux horaires suivants :

Instance	Début de la saison
Ordalie d'or Arène de la Gloire	10/02/18 à 9h00
Ordalie d'or (combats de groupes) Tour des épreuves	17/02/18 à 9h00

13. Modifications apportées à la « Tour des épreuves » :
  - Les « ailes dorées du vainqueur » sont ajoutées aux récompenses de la saison pour la 1<sup>re</sup> place, en fonction de la classe du personnage.
  - Un sérum de vie a été ajouté. Ce sérum peut-être obtenu via les caisses exposées après l'entrée dans la Tour des épreuves. Effet du sérum : il régénère 6 000 PV (temps de rechargement : 2 minutes).
  - Ajout de monstres normaux supplémentaires aux niveaux 20, 24 et 28
  - Modification des effets de compétences de la « sorcière Grendal » au niveau 40

14. Correction des erreurs suivantes dans la « Tour des épreuves » :

- Erreur corrigée : dans certaines situations données, le personnage tombait de l'enceinte pendant le combat des 33e, 34e et 35e niveaux.
- Erreur corrigée : dans certaines circonstances, des monstres venus d'autres niveaux apparaissaient simultanément, en parcourant la tour à partir du niveau 1 suite à la réinitialisation du mercredi.
- Erreur corrigée : suite à une transformation en esprit au niveau 17 ou 18, la métamorphose persistait un certain temps, même après avoir quitté l'instance.
- Erreur corrigée : dans certaines circonstances, la fonction explosive des artefacts de défense ne fonctionnait pas au niveau 34.
- Erreur corrigée : pendant la traversée, le contenu de certains messages systèmes s'affichait de manière erronée.
- Erreur corrigée : certains monstres n'utilisaient pas correctement leurs compétences.
- Erreur corrigée : l'étourdissement de certains monstres n'entraînait pas l'activation de la compétence « dissipation de choc ».
- Suppression du titre de certains monstres

15. Erreur corrigée : la « porte d'écluse intérieure » du Bastion du mur d'acier n'était pas correctement détruite.

16. Le nombre de joueurs de la « Grotte de Padmarashka » passe de 48 à 12.

- Cette modification du nombre de joueurs entraîne une réduction des statistiques de certains monstres.

17. Erreur corrigée : dans la Faille de l'oubli, le temps de rechargement ne s'affichait pas correctement dans l'interface des compétences de Daeva du Destin.

18. Erreur corrigée : la liste d'instances affichait le nom des instances non utilisées.

19. Modifications apportées aux « Ruines d'Adma/Laboratoire du seigneur des éléments/Cachette d'Arkhal/Base de Kroban » :

- Modification de la condition d'apparition du boss
  - Trois kisks apparaissent à l'emplacement du boss.
  - Trois joueurs doivent chacun sélectionner un kisk différent pour faire apparaître le boss.
- Les statistiques des monstres normaux et du boss ont été réduites et le schéma de combat ainsi que certains renforcements de compétences ont été modifiés.
- Le nombre de joueurs passe à 3 joueurs.
- Modification du niveau d'accès pour la « Cachette d'Arkhal/Base de Kroban ».

Instances	Ancien niveau d'accès	Nouveau niveau d'accès
Cachette d'Arkhal	À partir du niveau 66	À partir du niveau 69
Base de Kroban	À partir du niveau 66	À partir du niveau 72

20. Les instances et les instances cachées des Forteresses Miren, Krotan et Kysis ferment leurs portes et ne sont plus accessibles.

## Abysses

1. La Forteresse divine jusqu'alors scellée a été rénovée et est à nouveau accessible.



- La Forteresse divine se trouve dans le noyau de Reshanta. Il est possible d'atteindre le noyau en volant depuis le centre de Reshanta (56e garnison : sous la zone enflammée).
- Comme dans les autres batailles de forteresse, la participation à la bataille de forteresse est possible en rejoignant une ligue de guerre.
- La récompense de la bataille de forteresse permet d'obtenir des médailles de Spinnelle ou des matériaux comme la « Pierre d'âme du commandant » servant à la bénédiction de l'équipement.
- Ajout de camps de faction à l'entrée du noyau abyssal

Élyséens	Asmodiens
Patrouilleur des ailes de la liberté	Patrouilleur des messagers du chaos

- Les camps de faction pour les Élyséens et les Asmodiens se trouvent à l'intérieur du noyau. Ce sont les seuls endroits où il est possible d'installer les kisks de champ de bataille.
- Une fois la bataille de forteresse lancée, le vol est restreint autour de la forteresse.
- Une fois que les Élyséens ou les Asmodiens ont conquis la Forteresse divine, des troupes d'Oris revenues apparaissent à l'intérieur du noyau. En les éliminant, il est possible d'obtenir des points d'EXP, des PA et des points d'honneur.
- Une fois la bataille de forteresse terminée, tous les joueurs sont téléportés à l'extérieur du noyau abyssal, à l'exception des membres de ligue de guerre de la faction victorieuse, et ne peuvent plus accéder à l'intérieur du noyau pendant un certain temps.
- Conquérir la forteresse des Abysses supérieurs indiquée ci-dessous permet d'obtenir des canons de siège, bien pratiques en vue de la bataille de forteresse de la Forteresse divine.



- Conquérir les 5 artefacts à l'intérieur du noyau permet de détruire plus rapidement les portes extérieures de la forteresse pendant la bataille.
- De plus, les joueurs ont accès à des artefacts dimensionnels, des PNJ de soutiens pour les alliés, des reliques de protection pour la porte intérieure de la forteresse, des troupes de soutien pour détruire la porte et bien d'autres choses qui peuvent s'avérer utiles pendant la bataille pour la Forteresse divine.

## 2. Modification des horaires de forteresse :

Heure du serveur	Lun.	Mar.	Mer.	Jeu.	Ven.	Sam.	Dim.
de 18h00 à 19h00	Abysses inférieurs		Abysses inférieurs		Abysses inférieurs		
de 21h00 à 22h00	Abysses supérieurs	Forteresse divine	Abysses supérieurs	Forteresse d'Anoha	Abysses supérieurs	Forteresse divine	La Pangée

## 3. Amélioration de la méthode de répartition des performances pour la récompense de la bataille de forteresse

- Même si le personnage n'obtient pas de PA, il peut obtenir des points de contribution quand les PA obtenus sont crédités à la ligue de guerre rejointe.
- Le personnage doit cependant se trouver à proximité de la forteresse, même s'il a rejoint une ligue de guerre.

## 4. Amélioration de la méthode permettant d'invoquer les protecteurs dans la partie supérieure de Reshanta

Avant	Amélioration
Nombre total de conquêtes de forteresse 2x	Nombre de conquêtes de forteresse décidé aléatoirement 1x

5. Forte réduction des PV des protecteurs et monstres d'invocation surgissant dans la partie supérieure de Reshanta
6. Réduction du nombre de monstres défendant les forteresses dans les batailles de forteresse de la partie supérieure de Reshanta
7. Suppression d'informations superflues (nombre maximal de conquêtes) dans l'infobulle de la bataille de forteresse
8. Modification du soutien sous forme de renforcements attribués à la faction la plus faible en cas de conquêtes successives de forteresse de la même faction
9. Modification des points pour le renforcement de l'aire d'atterrissage disponibles après l'élimination des commandants de forteresse
10. Les avantages existants indexés sur le nombre total de conquêtes de forteresse ont été modifiés au travers d'une réinitialisation de la possession de toutes les forteresses et de leur capture par les Balaurs.
11. Augmentation de la durée d'utilisation du « kisk de champ de bataille » et du temps de rechargement de la compétence « Invocation : kisk de champ de bataille »
12. Les monstres balaurs qui attaquent la tour de commande et les commandants n'apparaissent plus dans les batailles de forteresse des Abysses supérieurs.
13. Erreur corrigée : dans le noyau abyssal, des monstres balaurs de niveau 65 surgissaient au mauvais endroit.
14. Il n'est plus possible d'utiliser la troupe de commerce shugo qui procurait des avantages dans les batailles de forteresse des Abysses inférieurs.

15. Un PNJ a été ajouté dans les différents points d'ancrage de la flotte du noyau de Reshanta. Au début de la bataille de forteresse pour la Forteresse divine, celui-ci invoque des « canons de siège de soutien » qui aident à détruire les portes extérieures.
- Il suffit d'adresser la parole au PNJ et de lui verser une certaine somme de Kinahs pour qu'il invoque 1 « canon de siège de soutien ».
  - Le « canon de siège de soutien » est invoqué devant la porte extérieure et participe à sa destruction.

Point d'ancrage de la flotte des messagers du chaos	Point d'ancrage de la flotte des ailes de la liberté
Sabirn	Riobell
Vindalf	Hernon
Yuno	Ganimede

16. Erreur corrigée : en cas de conquête de la forteresse de Kaldor et des forteresses des Abysses inférieurs, la légion conquérante s'affichait dans l'interface et sous forme de message.
17. Erreur corrigée : il arrivait occasionnellement que le capitaine des Balaurs n'apparaisse pas pendant la bataille de forteresse des Abysses supérieurs.

## Personnage

- Ajout de la fonction « guérison d'âme sacrée »
  - Cette fonction permet de restaurer des PV et PM en surcroît de la guérison d'âme existante. Des coûts ont été ajoutés en conséquence.
  - La fonction « guérison d'âme sacrée » est inutilisable en cas d'absence de points d'EXP susceptibles d'être restaurés.



- En cas d'annulation du « magasin personnel » par un Pistolero, le revolver à Éther équipé s'affiche désormais correctement, dans la main droite.
- Correction de l'animation du « mode repos » des personnages féminins avec la « [Carte de mouvement] Patiner »

4. Le temps d'attente pour le vol ne s'applique désormais plus une nouvelle fois en quittant le courant aérien.
  - Si aucun temps d'attente de reprise du vol n'est en cours, le passage en mode de vol est immédiatement possible. Si un temps d'attente est en cours, celui-ci doit d'abord s'écouler.
5. Réduction des points d'EXP nécessaires pour la progression de niveau de la fabrication magique
6. Erreur corrigée : un changement d'arme via le bouton [Infos du personnage : changer d'arme] réinitialisait les PV.
7. Erreur corrigée : dans certaines circonstances, l'attribution de la valeur en Idian d'un objet s'appliquait de manière erronée.

## Compétences

1. Ajout de l'effet de lot de Pierre de Stigma
  - Modification de l'interface utilisateur des Pierres de Stigma, conformément à l'image ci-dessous



- Ajout d'un emplacement de Pierre de Stigma normal activé par l'effet de lot
- Ajout d'une infobulle indiquant les effets de lot dans la partie inférieure de la fenêtre
- L'effet de lot des Pierres de Stigma s'active si le niveau d'enchantement de toutes les Pierres de Stigma équipées remplit les conditions requises. Si les conditions ne sont pas remplies, l'effet de lot est désactivé.

### Stigma set effect

The set effect is activated once the buff levels of the equipped Stigmas meet the requirements.

- +6: All Stigma skills +1
- +7: All Stigma skills +1
- +8: All Stigma skills +1
- +9: Stigma slot +1
- +10: All Stigma skills +2

2. Un message de réussite s'affiche désormais dans le canal régional en cas d'enchantement de Pierre de Stigma réussie à partir du niveau +9.
3. Le niveau minimal requis pour l'utilisation de la compétence de Clerc « Ondulation de purification » de niveau 2 passe du niveau 59 au niveau 49.
4. Ajout d'informations concernant la portée dans la description des compétences « Serviteur sacré », « Énergie noble » et « Énergie de punition »
5. Les Pierres de Stigma renforcées peuvent désormais être utilisées comme matériau d'enchantement.
  - Les informations s'affichent dans l'interface de renforcement en cas d'enregistrement de Pierres de Stigma renforcées.
6. Erreur corrigée : les dégâts renforcés de la Pierre de Stigma de Rôdeur « Piège embrasé » restaient identiques après un certain délai.

## Interface utilisateur

1. Amélioration du « livre des monstres »



- L'onglet « Favoris » a été ajouté. Cet onglet est automatiquement créé en cas d'enregistrement d'un favori.
- Le symbole d'étoile permet d'enregistrer/supprimer des favoris.
- Quand une nouvelle entrée est saisie, elle s'affiche avec un effet rotatif.
- Le nombre de nouvelles entrées et le nombre total d'entrées permettant d'obtenir des récompenses s'affichent ensemble dans la partie supérieure droite de l'onglet.
- L'onglet de sélection d'Élysée/Asmodae est supprimé. Ils s'affichent désormais sur un écran.
- Les monstres d'instance sont désormais également inscrits dans le livre des monstres.
- Le signet d'instances bénéficie désormais d'une couleur et d'une image distinctes afin de se démarquer du signet de régions.
- Cliquer sur [Montrer l'emplacement] dans le « livre des monstres » n'entraîne plus le seul affichage des emplacements proches, mais plutôt de l'ensemble des emplacements.



## 2. Modification de l'apparence du Pass Atréia.



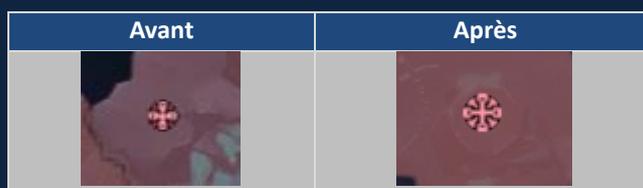
## 3. Les messages de chefs de groupe dans la fenêtre de discussion sont mis en valeur.

- Le symbole « couronne dorée » s'affiche à gauche du nom de personnage.
- Le symbole disparaît quand les droits sont transférés à un autre personnage.

Type	Personne mise en valeur	Canaux mis en valeur
Groupe	Chef de groupe	Remarques, tous les canaux, murmurer
Cohorte	Chef de cohorte	Remarques, tous les canaux, murmurer
Ligue	Chef de ligue	Remarques de ligue, remarques, tous les canaux, murmurer
Ligue de guerre	Chef de ligue de guerre	Remarques de ligue de guerre, remarques de ligue, remarques, tous les canaux, murmurer

## 4. En cas d'entrée dans un groupe (groupe/cohorte/ligue/ligue de guerre) ou de modification du statut du groupe, une remarque indiquant le groupe concerné s'affiche.

5. Agrandissement des symboles d'« artefacts » sur la carte, pour une meilleure visibilité



6. Ajout de la description de l'objet obtenu dans la partie supérieure de la fenêtre de bénédiction de l'équipement
7. La couleur de faction (par exemple rouge pour les Balaurs) n'est plus indiquée sur la carte d'Atréia (M) pour permettre une meilleure visibilité du terrain dans le noyau abyssal.
8. Erreur corrigée : certaines circonstances entraînaient parfois la disparition des symboles de complice enregistrés dans la barre d'actions.
9. Erreur corrigée : il n'était pas possible de sélectionner le type de monstre en ouvrant le livre des monstres suite à la connexion du personnage.
10. Erreur corrigée : l'icône de « Kaenobikan » était absente dans [Carte d'Atréia : montrer sur la carte].
11. Erreur corrigée : dans la Faille de l'oubli, le symbole de compétence de « Vieux Daeva du Destin » clignotait toutes les secondes pendant 30 secondes après la transformation.
12. Erreur corrigée : la quantité d'emballages possibles ne s'affichait pas dans l'aperçu du résultat de la fenêtre de bénédiction de l'équipement.
13. Erreur corrigée : le nombre de joueurs affiché dans l'instance « Ordalie d'or (combats de groupes) » était erroné.
14. Erreur corrigée : [Compétence : animation de compétence] s'affichait dans la description de la barre de défilement.

## Complices

### 1. Ajout de 5 nouveaux complices.

Nom	Niveau	Effet de compétence de complice (L'effet de compétence s'applique différemment en fonction du niveau d'évolution.)		Effet de l'invocation
Weda	A	<b>Splendeur de soin</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Régénération des propres PV</li> <li>- Régénération supplémentaire des PV toutes les 2 secondes pendant 6 secondes</li> </ul>	(Physique) Augmentation des PV, de l'attaque, de la précision et des critiques physiques  (Magique) Augmentation des PV, des critiques magiques, de la puissance magique et de la précision magique
		<b>Transformation : Vieil ami</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Des effets de transformation et de renforcement s'appliquent pendant 30 secondes</li> <li>- Augmentation de l'attaque magique et physique</li> <li>- Augmentation de la vitesse d'attaque/d'incantation/de course/de vol</li> <li>- Augmentation de l'effet des compétences de soin</li> <li>- Augmentation des PV maximums</li> </ul>	
Kromède	A	<b>Projectile de choc répété</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attaque magique sur une cible unique</li> <li>- Dégâts supplémentaires en cas de cible étourdie</li> </ul>	
		<b>Lutte dérisoire</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attaque magique sur une cible unique</li> <li>- Étourdissement pendant 2 secondes</li> <li>- L'effet de la compétence subséquente augmente une fois</li> </ul>	
Hypériorion	A	<b>Étincelle divine d'énergie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attaque magique sur la cible et les cibles environnantes</li> <li>- Les PM de la cible chutent</li> </ul>	
		<b>Champ éthéré d'Id</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suppression de toutes les altérations d'état</li> <li>- Régénération des propres PV</li> <li>- Réduction des dégâts pendant 15 secondes</li> </ul>	
Karemiwen	B	<b>Tempête de glace</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attaque magique sur une cible unique</li> </ul>	
		<b>Blessure profonde</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attaque magique sur une cible unique</li> <li>- La cible subit des attaques magiques toutes les 2 secondes pendant 10 secondes</li> <li>- Réduction de la vitesse de déplacement pendant 10 secondes</li> </ul>	
Saendukal	B	<b>Frappe tellurique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attaque magique sur la cible et les cibles environnantes</li> </ul>	
		<b>Explosion de rage</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attaque magique sur la cible et les cibles environnantes</li> <li>- Chance de trébuchement</li> </ul>	

## 2. Augmentation des dégâts et effets de compétences de certains complices .

Complices concernés	Effets de compétence
Shita	Augmentation des dégâts en PvE/PvP
Grendal	Augmentation des dégâts en PvE/PvP
	<b>[Fulgurance]</b> Pendant 8 secondes, la résistance à silence, lien, sommeil, terreur, paralysie augmente de 700, et la vitesse de vol et de course augmente.
	<b>[Fulgurance durable]</b> La vitesse de vol et de course augmente et la résistance contre tous les états spéciaux augmente de 1 000.

## 3. Réduction du coût de l'ascension de complice.

Rang	Avant	Après
Niveau A	1 800 000 Kinahs	500 000 Kinahs
Niveau B	1 000 000 Kinahs	300 000 Kinahs
Niveau C	500 000 Kinahs	100 000 Kinahs

4. Augmentation des chances pour le « contrat de complice normal/majeur » à partir du rang C
5. Les compétences de complices n'influencent désormais plus les effets de renforcement des compétences de personnage.
6. L'invocation et le renvoi de complice sont désormais également possibles en volant.
7. Le niveau minimal requis pour l'utilisation des complices est réduit pour passer du niveau 66 au niveau 10.
  - Après la mise à jour, les personnages à partir du niveau 10 reçoivent des points de compétence de complice.
  - Le niveau minimal requis pour l'utilisation des contrats de complice passe au niveau 10.
8. En cas d'obtention de plus de 50 % ou 100 % de points de croissance de complice, le niveau et les attributs des effets d'invocation augmentent.
  - Les points de croissance s'affichent chacun en fonction de la quantité obtenue.
9. Forte réduction de la quantité de complicité requise pour l'évolution des complices de niveau B et C.
10. Ajout de l'objet « contrat de complice mineur » comme récompense d'instance de la « Faille de l'oubli »
11. Légère augmentation de l'effet d'invocation de certains complices
12. Ajout de bruitages pour certains complices
13. Erreur corrigée : les fonctions de complice n'étaient pas toujours maintenues en cas de montée ou descente de monture.
14. Erreur corrigée : les fonctions de complice étaient annulées en cas de téléportation pendant que le personnage chevauchait une monture.
15. Erreur corrigée : la sélection de certains complices évolués comme matériau de progression n'entraînait pas l'affichage d'un message d'avertissement.
16. Erreur corrigée : l'affichage de certaines infobulles de compétence de complice était erroné.

## Quêtes

1. Ajout de quêtes journalières à Nosra et Esterra permettant l'obtention de « complicité » en récompense

Faction	PNJ de quête	Nom de la quête
Élyséens	Leona	[Jour.] La demande de Leona
Asmodiens	Arund	[Jour.] La demande d'Arund

2. Modification du nombre de quêtes à répétition du Canyon de Névivent ainsi que du niveau d'exécution
3. La quête préexistante pour l'invasion à Esterra et Nosra a été supprimée et une nouvelle quête a été ajoutée.
4. Erreur corrigée : les personnages de niveau inférieur à 45 ne pouvaient pas correctement exécuter la quête élyséenne « Une arrivée inopinée doublée d'une requête ».
5. Le rang d'objet de l'objet de quête « annales complètes de la vie » passe de « normal » à « unique ».
6. Erreur corrigée : certaines quêtes à exécuter dans les forteresses d'Inggison/de Gelkmaros mais qui en réalité n'existent plus étaient encore disponibles via les quêtes journalières de groupe « Ordre d'albâtre » et « Veilleurs de champs ».
- Si ces quêtes ont été acceptées avant la modification, elles peuvent être interrompues. Après quoi, de nouvelles quêtes journalières de groupe seront attribuées.
7. Modification d'une partie du contenu d'exécution des quêtes de Daevanion « Le cadeau d'un sage » pour les Élyséens et « Fabrication de l'arme de Daevanion » pour les Asmodiens
8. Correction de certaines méthodes et zones d'exécution pour que l'accomplissement de la quête de Daevanion de niveau 65 fonctionne plus efficacement sur certains points.

Faction	Nom de la quête	Faction	Nom de la quête
Élyséens	Chance	Asmodiens	Chance
	Fidélité		Fidélité
	<Armée de Kaisinel> fabrication de pantalon		<Forces armées de Marchutan> fabrication de pantalon
	<Armée de Kaisinel> fabrication d'arme		<Forces armées de Marchutan> fabrication d'arme
	La mission de l'armée de Kaisinel		La mission des forces armées de Marchutan

9. Certains contenus d'exécution des campagnes dans le « Musée du savoir » ont été modifiés car ils déviaient du contenu à proprement parler.

Faction	Nom de la quête	Faction	Nom de la quête
Élyséens	Artefact du savoir instable	Asmodiens	Artefact du savoir affaibli

10. Erreur corrigée : certaines quêtes journalières octroyaient une quantité de points d'EXP moindre.

Faction	Nom de la quête	Faction	Nom de la quête
Élyséens	[Jour.] Défense du Temple éthéré	Asmodiens	[Jour.] Défense des Ruines du passé

11. Ajout de quêtes pouvant être disputées dans les nouvelles instances

Instances	Type de quête
Refuge de Mirasch	Quêtes importantes/quêtes normales
Tour sacrée	Quêtes importantes/quêtes normales

12. Ajout de campagnes et de quêtes pouvant être disputées dans le noyau de Reshanta et la Forteresse divine
13. Ajout de quêtes de complices pouvant être disputées à partir du niveau 10
14. Ajout de quêtes pouvant octroyer des pièces de Spinelle en récompense
15. Ajout de quêtes permettant d'obtenir des matériaux de bénédiction de l'équipement
16. « Siaqua », le PNJ de validation de la quête « Un dévouement récompensé », a été remplacé par « Sulinia ».
17. Modification du contenu d'exécution de la quête de campagne « Mission de Jiskur » dans les Abysses supérieurs
18. Dans certaines quêtes à répétition des instances, les points d'EXP ont été augmentés et le niveau recommandé ainsi que les récompenses ont été modifiés.

Instances	Modification
Ruines d'Adma/Laboratoire du seigneur des éléments/Cachette d'Arkhal/Base de Kroban	Augmentation d'EXP pour les quêtes à répétition Modification du niveau recommandé Modification de la récompense de quête
Narakkalli/Bibliothèque du savoir/Jardin du savoir/Musée du savoir/Tour sacrée/Refuge de Mirasch/Faille de l'oubli	Augmentation d'EXP pour les quêtes à répétition

19. Augmentation de la récompense en EXP pour certaines quêtes pouvant être exécutées à Esterra/Nosra
20. Certaines quêtes d'espionnage/de protection pouvant être exécutées à Esterra/Nosra deviennent des quêtes hebdomadaires.
21. Réduction de la difficulté de certaines quêtes de chasse pouvant être exécutées à Esterra/Nosra
22. Erreur corrigée : le partage de quête de ligue était impossible, même après avoir rejoint une ligue.
23. Le contenu d'exécution de la quête asmodienne « Cariatide des Abysses » a été modifié de manière à ce qu'il soit encore possible de la réaliser après avoir atteint le niveau requis.
24. Dans certaines quêtes du « Canyon de Néviolent », l'unité de répartition pour l'actualisation de quêtes passe de solo à ligue.

Quête du Canyon de Néviolent	
Élyséens	[Instance/Gr.] Arrêtez l'antique créature mutante
	[Instance/À partir de 36 joueurs] Le fragment tombé dans l'Enclume
Asmodiens	[Instance/Gr.] Arrêtez l'antique créature mutante
	[Instance/À partir de 36 joueurs] Le fragment apparu à l'Enclume

25. Ajout de nouvelles quêtes de garnison pour les régions Esterra et Nosra
26. Ajout de nouvelles quêtes PvP pour les régions Esterra et Nosra
27. Légère augmentation des récompenses pour les quêtes PvP à Esterra et Nosra
28. Erreur corrigée : il n'était pas possible d'utiliser l'Affineur spécial shulack en réalisant la quête « Arme de Siel ».

## Objets

- Ajout de plans de fabrication de suppléments de sertissage supérieurs (uniques, éternels)
  - Élyséens : en vente auprès des marchands d'alchimie de Sanctum/Oriel
  - Asmodiens : en vente auprès des marchands d'alchimie de Pandaemonium/Pernon
- Ajout de plans de fabrication de suppléments de sertissage supérieurs (mythiques)
- Ajout de « pièces de Spinelle » et d'objets d'équipement pouvant être achetés avec ces pièces
  - Le « marchand de pièces de Spinelle » est stationné à Esterra/Nosra.

**Esterra : Refuge d'Ariel**



**Nosra : Temple d'Azphel**



- Ajout de nouveaux accessoires abyssaux et armes, armures et ailes abyssales pour Daeva du Destin
  - Ils peuvent être obtenus via la bénédiction de l'équipement en faisant évoluer l'équipement de la « garde d'élite spéciale », que l'on peut acheter avec des « pièces de Spinelle » ou l'équipement du « chef de la haute garde ».
  - Le commandant du destin pour la bénédiction de l'équipement est stationné à Esterra : Refuge d'Ariel pour les Élyséens et à Nosra : Temple d'Azphel pour les Asmodiens.

### Bénédition de l'équipement



- Suite à la bénédiction de l'équipement des armes/armures/ailes, le niveau d'enchantement est réduit de 5 niveaux. Dans le cas d'accessoires, le niveau d'amélioration est réduit de 5 niveaux.
- Il est possible d'obtenir les matériaux de bénédiction de l'équipement via la bataille de forteresse dans le noyau de Reshanta et la « Tour sacrée » ainsi que via diverses récompenses de quêtes.

- Si l'enchantement d'un équipement de commandant échoue, celui-ci n'est pas détruit. Les règles suivantes s'appliquent :

Niveau au moment de la tentative d'enchantement	Pénalité en cas d'échec
de 0 à 10	Niveau d'enchantement -1
de 11 à 14	Le niveau d'enchantement chute à 10
de 15 à 19	Le niveau d'enchantement chute à 15
À partir de 20	Le niveau d'enchantement chute à 20

- Les équipements du commandant ne peuvent pas être échangés. En cas de niveau d'enchantement égal ou supérieur à +25, ils peuvent être emballés 1 fois afin d'être échangés.
    - Après 1 utilisation de l'emballage, celui-ci n'est plus possible, même si l'objet atteint à nouveau le niveau d'enchantement +25.
  - Les tentatives d'enchantement d'équipement du commandant dans le segment normal présentent une chance d'échec, même au cas d'utilisation de « Pierre d'enchantement toute-puissante » et de « Suppléments de sertissage ».
5. Ajout d'animations de compétence pour les Daevas du Destin
    - Les « [cartes de compétences] » des compétences comprenant également une compétence de Daeva du Destin octroient simultanément l'animation de Daeva du Destin.
    - Les personnages qui possédaient déjà ces animations de compétences avant la mise à jour obtiennent automatiquement l'animation de Daeva du Destin via [Compétences : animation de compétences].
  6. Ajout de nouveaux équipements pouvant être obtenus grâce à la « fabrication magique »
  7. Simplification de certaines conditions de la « fabrication magique »
    - Réduction de la quantité de matériau requise pour certaines fabrications
    - Réduction du temps d'attente pour fabriquer à nouveau du diogénite et des Pierres dimensionnelles magiques
    - Certaines fabrications d'œufs de familiers réussissent désormais automatiquement.
    - Augmentation des chances de fabrication critique pour certaines fabrications magiques
  8. Erreur corrigée : il était impossible de changer l'apparence des armes à distance parmi les armes d'Atréa du passé.
  9. Erreur corrigée : dans l'inventaire, les tentatives de sertissage d'une Pierre de mana sur un objet ne permettant pas le sertissage de Pierre de mana entraînaient l'ouverture de la fenêtre « Renforcer/Modifier ».
  10. Modification de certains objets de récompense de l'île céleste
  11. Correction de la vitesse d'incantation de l'« Instrument à cordes de pousse de Daeva »
  12. Erreur corrigée : malgré la consommation de l'énergie de l'étoile d'or, les restrictions de niveau empêchaient l'attribution de points d'EXP supplémentaires pour les points d'EXP obtenus.
  13. Erreur corrigée : il était impossible d'utiliser les objets de l'étoile d'or dans le « Dépôt d'or de Trillonerk ».
  14. Correction des statistiques optionnelles des « gantelets en mailles de l'antique Fallusha » pouvant être obtenus dans l'instance « Narakkalli ».
  15. Le renforcement et la modification ne sont désormais plus possibles sur les armes/armures/accessoires/ailes de rang inférieur à « légendaire ». Ajout de la mention « renforcement/modification impossible » sous les caractéristiques de l'objet.

- Les fonctions d'enchantement, d'évolution d'équipement, de Pierre de mana, de Pierre divine, de fusion d'armes, d'Idian, de conditionnement, d'emballage, de nouvelle identification, d'amélioration, d'annulation du lien d'âme, de retrait de la Pierre de mana et de scission d'arme sont impossibles.
  - En revanche, teindre, modifier l'apparence, extraire et extraire des PA restent possibles.
16. Les coffres d'équipement disponibles dans la « Bibliothèque du savoir » et le « Jardin du savoir » peuvent désormais être empilés 100 fois.
  17. Erreur corrigée : certains objets n'étaient pas obtenus suite à l'élimination de boss dans les « Ruines d'Adma ».
  18. Erreur corrigée : la valeur de renforcement +17 de certains revolvers à Éther s'appliquait à la « défense magique et physique en PvE » au lieu de s'appliquer à l'« attaque physique et magique en PvE ».
  19. Erreur corrigée : lors des tentatives d'amélioration de plumes affinées, la puissance de combat affichée dans la fenêtre Renforcer/Modifier après l'amélioration indiquait la même valeur qu'avant l'amélioration.
  20. Erreur corrigée : dans certaines circonstances le changement d'apparence et la teinture de certains objets n'étaient pas possibles.
  21. Les différents effets du « parchemin de suppression magique augmentée renforcé » et du « parchemin de crit. physique renforcé » s'appliquent désormais tous deux quand les deux parchemins sont utilisés simultanément.
  22. Erreur corrigée : en mode combat, l'apparence de certains costumes s'affichait de manière inhabituelle.
  23. Erreur corrigée : certaines statistiques d'objets s'appliquaient parfois de manière incorrecte.
  24. Modification des statistiques optimales de certains objets issus des équipements d'Appolon sacré et de l'antique Fallusha
    - Ajout de l'attribut « amélioration des soins » pour les objets « masse de l'Apollon sacré/de l'antique Fallusha »
    - Augmentation de la statistique optionnelle « amélioration des soins » appliquée aux armures
  25. Modification de certaines récompenses du « Pass Atréia »
  26. Quand tous les suppléments de sertissage ont été consommés, un message d'avertissement s'affiche désormais si la tentative d'enchantement requiert l'utilisation de Kinahs au lieu des suppléments de sertissage.
  27. Augmentation du taux de butin de certains matériaux de fabrication que les monstres laissent tomber
  28. Modification de la liste de vente de certains fournisseurs d'équipement
  29. Les équipements de Prone fabriqués à l'aide de la « fabrication magique » peuvent désormais être utilisés pour la « transmutation magique ».
  30. Correction des statistiques optionnelles de « spallières/pattes d'épaule en mailles de Prone »
  31. Erreur corrigée : l'effet de l'enchantement +20 pour la masse de réfugié Shulack et le bouclier d'Assassin ne s'affichait pas.
  32. Erreur corrigée : l'affichage de l'apparence de certains objets déviait de la normale.

### 33. Modification et ajout de récompenses de boss dans les « Ruines d'Adma/Laboratoire du seigneur des éléments/Cachette d'Arkhal/Base de Kroban »

Instances	Objets susceptibles d'être obtenus
Ruines d'Adma /Laboratoire du seigneur des éléments	Lot de Pierres de mana noble +4
Cachette d'Arkhal	Accessoires (éternels/mythiques), lot de Pierres divines d'illusion, eau bénite d'Estima, lot de reliques anciennes (avec une faible chance d'obtenir un « sérum de réévaluation sacré »
Base de Kroban	Accessoires (éternels/mythiques), ailes (mythiques), Idian (éternel), eau bénite d'Estima, recharge d'ED (avec une faible chance d'obtenir un « sérum de réévaluation sacré »

34. Erreur corrigée : certains objets utilisés à l'intérieur du Canyon de Néviivent partageaient leur temps de rechargement avec d'autres objets.
35. Erreur corrigée : l'apparence de certains objets s'affichait de manière erronée.
36. Modification de certains objets de butin dans la « Cachette d'Arkhal » et la « Base de Kroban »
37. Erreur corrigée : dans certaines circonstances, le nombre d'emballages possibles était réinitialisé pour des accessoires de Daeva de niveau inférieur à 65.
38. Suite à la bénédiction de l'équipement pour les accessoires de Daeva inférieurs au niveau 65, le nombre d'emballages possibles est désormais ajouté à partir du niveau d'enchantement 20.

## PNJ

1. Modification du schéma de l'assaut de Daeva de rang intermédiaire/de haut-rang : assaut de l'Île céleste
  - L'assaut de rang intermédiaire apparaît quotidiennement toutes les heures entre 12h00 et 1h00 le jour suivant, dans les régions concernées à Esterra/Nosra.
  - L'assaut de haut-rang apparaît le weekend (samedi/dimanche) à 19h00. L'assaut de rang intermédiaire n'apparaît pas à ces horaires.

Jour de la semaine	Flotte de l'invasion	Corridor d'invasion
Samedi 19h00	Nosra : invasion la flotte de combat élyséenne	Esterra : corridor d'invasion nord
Dimanche 19h00	Esterra : invasion la flotte de combat asmodienne	Nosra : corridor d'invasion nord

- Même quand certains monstres sont éliminés à Esterra/Nosra, les assauts de rang intermédiaire/de haut-rang n'apparaissent pas.
2. Modification du schéma de combat du boss « sorcière Grendal » au 40e étage de la « Tour des épreuves »
    - Modification du schéma d'attaque « tempête glaciale de rancœur » de la « sorcière Grendal »
    - Erreur corrigée : il était possible d'éviter la compétence « tempête glaciale de rancœur » de la « sorcière Grendal » depuis certaines positions.
    - Après amélioration, les effets de certaines compétences de la « sorcière Grendal » s'affichent désormais clairement avec leur zone d'effet.
  3. Erreur corrigée : le weekend, aucun boss n'apparaissait pendant les invasions.
    - Réduction des statistiques des chars/transports cuirassés et des monstres d'invasion
    - Un temps d'attente de 2 minutes s'applique désormais en cas d'invocation de chars/transports cuirassés.

- Les monstres d'invasion disparaissent désormais 45 minutes après leur apparition.
  - Modification des quêtes et objets de récompense en raison de la modification des monstres
4. Erreur corrigée : après avoir éliminé d'un monstre, la rémanence de certains cadavres disparus pouvait être sélectionnée.
  5. Erreur corrigée : certains gardes à Vengar ne reconnaissaient pas les Élyséens.
  6. Modification de la position d'invasion pour l'assaut de Daeva de rang intermédiaire : Île céleste.
    - La faille d'assaut de rang intermédiaire et la faille d'infiltration adverse apparaissent désormais sur les aires d'atterrissage d'Esterra/Nosra.

**Assaut de Daeva de rang intermédiaire : lieu d'entrée à Esterra/Nosra**

**Esterra**



**Nosra**



- Ajout d'un PNJ téléporteur afin de permettre une téléportation sur l'aire d'atterrissage d'Esterra/Nosra en quittant l'assaut de Daeva de rang intermédiaire
7. Ajout d'un marchand d'échange de Pierres d'âmes du commandant à Esterra/Nosra
    - Le marchand d'échange de Pierres d'âme du commandant permet d'échanger des insignes de loup gris et des matériaux PA de bénédiction de l'équipement contre de l'équipement du commandant.

Faction	Noms des PNJ	Région
Élyséens	Laknius <Marchand de Pierres d'âme de commandant>	Esterra : Refuge d'Ariel
Asmodiens	Umpals <Marchand de Pierres d'âme de commandant>	Nosra : Temple d'Azphel

8. Modification de la position, du niveau et de certaines statistiques de monstres à Esterra/Nosra
  - Réduction de la densité de positionnement de certaines régions
  - Réduction du niveau et des statistiques de certains monstres
9. Des PNJ marchands spéciaux ont été ajoutés et les joueurs peuvent leur rendre visite en cas de garnison conquise à Esterra/Nosra.
  - Ils apparaissent après la conquête de la garnison d'Esterra (Élyséens)/de la garnison de Nosra (Asmodiens).
  - Les objets peuvent être achetés à l'aide de pièces de Spinelle, médailles de Spinelle, insignes de loup gris, sérums de loup gris, PA, etc.

- Certains PNJ ne proposent qu'un stock limité.

Faction	Garnison	Noms des PNJ	Objets à vendre
Élyséens	108e garnison	Kuanie Marchand de consommables (pièces de Spinelle)	Lot de tessons de pouvoir : +50 Kisk : guérisseur d'âme (usage personnel)
	109e garnison	Shuled <Marchand de Pierres d'enchantement toutes-puissantes>	Caisse de Pierres d'enchantement
		Marurin Marchand de consommables (pièces de Spinelle)	Contrat de complice de niveau C Insigne de loup gris
	110e garnison	Shuroken <Marchand de consommables (médailles de Spinelle)>	Lot de Pierres de mana régénérantes (niveau 70) Caisse de Pierres divines d'illusion (niveau 65) Lot de Pierres de Stigma
	111e garnison	Ethesia <Marchand de consommables (médailles de Spinelle)>	Sérum de loup gris
Pashas <Marchand de sérums de réévaluation sacrés>		Caisse de sérum de réévaluation (L'achat requiert des insignes/sérum de loup gris ou des PA.)	
Asmodiens	208e garnison	Perdestan Marchand de consommables (pièces de Spinelle)	Lot de tessons de pouvoir : +50 Kisk : guérisseur d'âme (usage personnel)
	209e garnison	Piabeolus <Marchand de Pierres d'enchantement toutes-puissantes>	Caisse de Pierres d'enchantement
		Fledtri Marchand de consommables (pièces de Spinelle)	Contrat de complice de niveau C Insigne de loup gris
	210e garnison	Dupals <Marchand de consommables (médailles de Spinelle)>	Lot de Pierres de mana régénérantes (niveau 70) Caisse de Pierres divines d'illusion (niveau 65) Lot de Pierres de Stigma
	211e garnison	Niroro <Marchand de consommables (médailles de Spinelle)>	Sérum de loup gris
Duabel <Marchand de sérums de réévaluation sacrés>		Caisse de sérum de réévaluation	

## Divers

1. Suppression de la structure et de la clôture au milieu de la Grand-Place de Pandaemonium
2. L'invocation et le renvoi de familiers sont désormais également possibles en volant.
3. Le corridor apparaissant pendant l'invasion d'Esterra/de Nosra reste désormais ouvert plus longtemps.
4. Modification de certains terrains dans les instances « Tour des épreuves », « Musée du savoir » et « Narakkalli » ainsi que dans les régions « Ishalgen », « Nosra » et dans les Abysses.
5. Erreur corrigée : l'escadron d'assaut des gardiens de rang intermédiaire ne pouvait pas être attaqué dans certaines régions de Nosra.

6. Erreur corrigée : dans certaines zones du Village des Crin-de-brume à Morheim, la musique de fond ne se mettait pas en marche.
7. Erreur corrigée : il était impossible d'utiliser certains courants aériens à Signia et Vengar.
8. Erreur corrigée : la formation automatique de cohorte n'était pas possible en rejoignant l'Île céleste à Esterra/Nosra.
9. Erreur corrigée : le nom de personnage affiché auprès du serviteur et dans la zone inférieure du cristal de voisinage s'affichaient de manière ne correspondaient pas toujours.
10. Modification du symbole et de la couleur de certains familiers obtenus via la fabrication magique

#### 11. Ajout d'une nouvelle garnison d'artefact pour le combat de garnison à Esterra/Nosra

Région	Nom de la garnison	Région de placement
Esterra	108e garnison Encouragement du champ de bataille	Côte des égarés
	109e garnison Toucher du combat acharné	Val du vent
	110e garnison Encouragement du champ de bataille	Temple éthéré
	111e garnison Toucher du combat acharné	Village de Tarha
Nosra	208e garnison Encouragement du champ de bataille	Territoire de Sphiro
	209e garnison Toucher du combat acharné	Canyon de Calyda
	210e garnison Encouragement du champ de bataille	Ruines du passé
	211e garnison Toucher du combat acharné	Territoire de Zenzen

- La garnison peut être conquise une fois le commandant ou le légat de la garnison éliminé.
  - Des monstres apparaissent et tentent sans relâche d'infiltrer la garnison afin d'éliminer le légat.
  - La faction qui parvient à capturer la garnison peut activer l'artefact.
    - L'activation requiert 2 Pierres d'activation d'artefact majeure.
  - Une fois la garnison capturée, il est possible de rejoindre les autres garnisons par téléporteur.
  - Des obélisques et des guérisseurs d'âme ont été placés à certains endroits des environs de la garnison, afin de faciliter l'infiltration répétée de la garnison.
  - Une fois la garnison capturée, des PNJ alliés comme des propriétaires de bazar ou des fournisseurs d'équipement font leur apparition.
  - En cas de capture de plusieurs garnisons, des PNJ d'échange de consommables, de matériaux spéciaux ou des marchands de reliques font leur apparition.
12. Des PNJ de défense apparaissent une fois que toutes les garnisons du territoire ennemi sont capturées. Les éliminer permet de déverrouiller des récompenses.
- Ces PNJ de défense disparaissent sitôt la moindre garnison ennemie reconquise.