

[Régions]



1. La nouvelle région d'expédition « Lakrum » vient s'ajouter à Balauréa.
 - Le joueur peut atteindre Lakrum en empruntant le téléporteur de la capitale ou en utilisant des parchemins de retour.
 - Les aires d'atterrissage des différentes factions comportent des statues de téléportation menant à « Kaisinel/Prieuré de Marchutan ».
 - Le téléporteur de Balauréa à « Kaisinel/Prieuré de Marchutan » permet de rejoindre Lakrum.
 - La faction qui a conquis la forteresse du nord de Lakrum peut accéder à l'instance « Makarna du ressentiment ».
 - Lakrum compte 9 garnisons de l'artefact, et les joueurs peuvent obtenir le « cristal de genèse » avec des quêtes où ils conquièrent toutes les bases. Le « cristal de genèse » permet aux joueurs de s'acheter des Pierres d'enchantement ou des objets d'équipement.
 - À Lakrum, les joueurs rencontrent différents boss transportant de précieux objets. « Anomos enragé » fait son apparition à intervalles réguliers et transporte des équipements ultimes/légendaires très rares à Atréa.
2. Toutes les batailles de forteresse ont été supprimées, sauf dans l'Œil de Reshanta (Abysses) et à Lakrum.
 - Comme de nombreuses forteresses ont été supprimées, les bénédictions d'Ariel et d'Azphel (buff pour faction perdante) ne sont plus disponibles.
 - Les bénédictions de Kaisinel ou Marchutan (buff de renforcement) restent disponibles lorsque la faction adverse occupe la forteresse.
3. La progression de niveau pour Élyséen/Asmodien (niveau 1 à 75) a été renouvelée, de sorte que certaines régions et instances ont disparu.
4. Une partie du terrain des régions suivantes est transformée : Poéta, Heiron, Ishalgen, Beluslan, Vengar et l'Œil de Reshanta.
5. Certains terrains ont été modifiés à l'intérieur des instances de l'Abîme de Taloc et de la Forteresse d'Indratu.
6. Le paramètre « Impossible de chevaucher » une monture a été retiré de certaines régions.

[Bataille de forteresse]

1. Les batailles de forteresse rapportent désormais des points de contribution au lieu des points

de ligue.

- Le système de ligue de guerre et les points de ligue n'existent plus.
- Ce sont les points de contribution de légion qui déterminent la prise de contrôle d'une forteresse. Les points de contribution de légion se composent des points de contribution individuels des membres qui ont participé à une bataille de forteresse.
- La forteresse est attribuée à la légion qui a le plus contribué à l'élimination du général gardien.
- La récompense pour la bataille de forteresse varie en fonction de la contribution des différents joueurs au succès du siège.
- Dans la « forteresse de Lakrum », les combats menés sont offensifs/défensifs, alors que dans la Forteresse divine, il s'agit d'une guerre de siège. Avant la bataille, la forteresse est aux mains des Balaurs.
- Une récompense a été ajoutée pour l'échec offensif/défensif. Des « coffres de récompenses pour participant » ainsi que des points abyssaux/d'honneur sont attribués.

2. Les horaires de bataille de forteresse sont modifiés comme suit :

Heure	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
21h00	-	Forteresse de Lakrum	-	Forteresse de Lakrum	-	Forteresse de Lakrum	Forteresse divine

3. Le joueur accède à la Forteresse divine via le « corridor de l'Œil de Reshanta », qui est ouvert sur l'aire d'atterrissage à Lakrum.
- Le « corridor de l'Œil de Reshanta » est ouvert pendant 2 heures chaque dimanche à partir de 20h00.
 - Comme les zones inférieure et supérieure des Abysses ont disparu, le joueur ne peut plus s'y rendre en volant.
4. Les « reliques de protection de la porte intérieure de la forteresse » dans la Forteresse divine ne s'obtiennent plus en conversant, mais en attaquant. Ainsi la faction qui prend le dessus au cours de l'attaque remporte les reliques de protection.
5. Du fait de la restructuration de la bataille de forteresse, toutes les forteresses et tous les artefacts appartiennent aux Balaurs.
6. Forteresse de Lakrum : si la faction ennemie remporte plusieurs conquêtes successives, un buff de renforcement supplémentaire s'active dans la bataille de forteresse.

[Personnage]

1. L'interface utilisateur du personnage a été modifiée pour que toutes les statistiques du personnage soient visibles d'un seul coup d'œil.
 - L'« attaque magique » et la « puissance magique » ont été réunies sous l'« attaque magique ».
 - La « défense physique » est venue s'ajouter. La désignation « défense/défense magique » est rebaptisée « réduction des dégâts physiques/magiques ».

- La « défense magique » est venue s'ajouter pour être synthétisée avec la « suppression magique » existante.
 - L'« attaque » est remplacée par l'« attaque armée ». L'« attaque physique » vient s'ajouter.
 - L'« attaque supplémentaire/défense pour PvE/PvP » vient s'ajouter. Elles se distinguent de l'« attaque/défense physique/magique pour PvE/PvP » existante.
 - Les options inefficaces (augmentation d'hostilité, défense contre les critiques physiques, résistance au feu, rupture d'étourdissement, etc.) d'objets nouvellement ajoutés ont été supprimées. Les objets préexistants restent inchangés.
2. Le calcul des valeurs standards et des statistiques de dégâts PvE/PvP a été modifié en fonction des statistiques de personnage modifiées.
 3. Modification : à partir du niveau 76, les statistiques d'attaque et de défense en PvE/PvP ne s'appliquent que jusqu'à 100 % maximum.
 4. Modification : en cas d'utilisation de compétences physiques, seule l'« attaque physique » influe sur l'effet des dégâts.
 5. S'il ne s'agit pas d'un personnage nouvellement créé, le point de départ et l'aire d'atterrissage des Élyséens est Griffioen et ceux des Asmodiens est Lagnatun.
 6. La maladie de l'âme et le nombre de décès cumulés de tous les personnages ont été réinitialisés.
 7. En cas de décès, le « Sauvetage de Lunamon » est désormais disponible pour ressusciter aussitôt.
 8. La fonction de tesson de pouvoir a été supprimée, et tous les tessons de pouvoir équipés ont été déplacés dans les cubes.
 9. Le temps d'incantation du retour à l'aire d'atterrissage passe de 10 à 3 secondes.
 10. Le nombre de points abyssaux retirés lorsque le personnage d'un joueur meurt n'est plus le même.
 11. L'augmentation du buff de chance de butin pour nouvel utilisateur/utilisateur de retour a été supprimée.
 12. Les buffs « Énergie de croissance » et « Énergie de soutien » ont été supprimés.

[Compétences]

L'extension des niveaux entraîne des modifications des compétences.

1. Les compétences de classes communes ont été modifiées comme suit :
 - Le temps de rechargement de la compétence « Dissipation de choc » est porté à 30 secondes et le nombre de compétences « Dissipation de choc (chaîne) » à 1.
 - Les compétences liées au vol sont supprimées.
Exemple : « Mantra du vent » et « Promptitude » d'Aède sont supprimées.
2. L'obtention des compétences a été adaptée à l'extension des niveaux.
 - Les compétences acquises aux niveaux 1 à 65 avant la mise à jour sont désormais acquises au niveau 75.
Exemple : l'acquisition de la compétence « Éclat de rapidité » de l'Assassin passe du niveau 17 à 73.
3. Certaines compétences ont été uniformisées ou supprimées et leurs valeurs ont été

modifiées.

- Des compétences ayant des effets similaires ou partageant un même temps de recharge ont été uniformisées.
Exemple : la compétence de Sorcier « Support magique » présente une meilleure précision magique et la compétence « Supplication de concentration » a été retirée.
 - Certains effets positifs ont été transposés en compétences passives.
Exemple : la compétence de Sorcier « Robe de flammes » est passée de « compétence active » à « compétence passive ».
 - Chaque classe comporte désormais uniquement 2 compétences « Énergie divine ».
4. Certaines compétences ont été automatiquement ajustées en fonction du changement de classe et du niveau.
- Lorsqu'avec la compétence « Rage », un Guerrier accomplit le changement de classe pour devenir Gladiateur, la compétence devient « Coup amoindrissant ». Lorsque le changement de classe pour devenir Templier s'opère, la compétence devient « Rugissement de provocation ».
 - La compétence du Gladiateur « Pluie de coups » devient « Bond sauvage » au niveau 76.
5. Des **compétences de Daevanion** ont été ajoutées.



- La compétence de Daevanion s'utilise à partir du niveau 80 ; la compétence de base peut se transformer en une nouvelle compétence à l'effet désiré.
- Les compétences de Daevanion s'apprennent dans le « Manuel de compétence de Daevanion ». Le manuel de compétence s'achète dans la boutique (des sables dorés) ou, avec un peu de chance, d'obtient en terminant « Shukiruk contrebandier » (voir la liste des instances ci-après).

Instance	Niveau d'accès	Joueurs max
Tour sacrée	Niveau 80	6 personnes
Narakkalli	Niveau 80	6 personnes
Atelier de Prometun	Niveau 80	6 personnes
Makarna du ressentiment	Niveau 80	12 personnes
Ruhnatorium	Niveau 76	12 personnes
Dredgion d'Ashunatal	Niveau 76	12 personnes

- Le niveau antique accueille 11 nouveaux types de compétences de Daevanion.

Compétences préexistantes	Compétence de Daevanion	Effet de la compétence ajoutée
Clivage parfait	Clivage belliqueux	<ul style="list-style-type: none"> - En utilisant la compétence, le temps de rechargement du Bond sauvage diminue de 20 %. - En cas de critiques physiques réussis, la cible est immobilisée pendant 3 secondes.
Brise pouvoir	Pouvoir éclaté	<ul style="list-style-type: none"> - Si la cible touchée se trouve en état de trébuchement, l'attaque de la prochaine compétence utilisée augmente de 20 %. - En cas de critiques physiques réussis, la probabilité que la prochaine compétence produise des critiques physiques augmente.
Destruction à la chaîne	Coupure à répétition	<ul style="list-style-type: none"> - Si la cible touchée se trouve en état d'étourdissement ou d'empoisonnement, la probabilité que la prochaine compétence produise des critiques physiques augmente.
Flèche de silence	Dague du silence	<ul style="list-style-type: none"> - La durée du <i>silence</i> augmente de 2 secondes. - Les dégâts augmentent de 50 %.
Grande éruption de magma	Grande éruption volcanique	<ul style="list-style-type: none"> - Après un effet de retardement de 4 secondes, un effet de Prise d'Éther s'ajoute en continu pendant 1,5 seconde.
Torrent des âmes	Vol d'âme	<ul style="list-style-type: none"> - L'utilisation de la compétence et une touche réussie réduisent le temps de rechargement de l'Affaiblissement d'esprit et du Fracas élémentaire de 1 seconde. - En cas de critiques physiques réussis, le temps de rechargement diminue de 2 secondes.
Toucher divin	Tonnerre	<ul style="list-style-type: none"> - Transformation en une compétence étendue sur un rayon de 5 mètres (partant de la cible) - Ajout de l'effet d'étourdissement de 0,5 seconde.
Brume de résonance	Disruption de résonance	<ul style="list-style-type: none"> - Si la cible touchée se trouve en état de trébuchement, l'attaque de la prochaine compétence utilisée augmente de 20 %. En cas de critiques physiques réussis, la probabilité que la compétence mise en œuvre dans la foulée produise des critiques physiques augmente.
Salve régénérante	Tir rapide régénérant	<ul style="list-style-type: none"> - En utilisant la compétence, le temps de rechargement de la forme matérialisée de magie diminue de 10 %. - En cas de critiques physiques réussis, le volume de PV restaurés est doublé. - La vitesse des mouvements d'attaque augmente.
Requiem de la bourrasque	Variation de la bourrasque	<ul style="list-style-type: none"> - Transformation en une compétence étendue sur un rayon de 4 mètres (partant de la cible) - Modification avec effet de Prise d'Éther
Tir de canon de riposte	Canon de riposte	<ul style="list-style-type: none"> - En utilisant la compétence, le temps de rechargement du Coup éclair diminue de 50 %. - En cas de critiques physiques réussis, le temps de

		rechargement est réinitialisé.
--	--	--------------------------------

6. 5 emplacements sont désormais réservés aux compétences d'enchaînement personnalisables.
7. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que certaines animations de compétence ne pouvaient pas être mises en œuvre ou que des animations de compétence obtenues ne s'affichaient pas dans la liste.
8. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que la description de certaines compétences ne s'affichait pas de manière homogène.
9. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que certaines compétences passives ne s'affichaient pas correctement après acquisition.
10. Le niveau d'acquisition de certaines compétences de Stigma a été ajusté.
11. L'effet de régénération de PV des compétences suivantes a été ajusté :

Compétence
Contre-drain, Épée du vide, Attaque-surprise de soif de sang Flèche de l'ascension de l'âme, Flèche saisissante, Lance de la tempête, Retour de flammes vengeur, Vague sanguinaire

12. Gladiateur :
 - Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que la Prise d'Éther de la compétence de Daevanion Gladiateur « Explosion sanguinaire » ignorait la résistance aux altérations d'état et était activée à 100 %.
 - L'« Effet de soins de mana » a été ajouté dans l'infobulle de Contre-drain.
 - Modification : l'utilisation de « Contre-drain » et de « Châtiment sanguinaire » consomme 50 % de PM en moins.
13. Templier :
 - La puissance d'attaque des compétences suivantes a été accrue : Brise pouvoir, Coup du jugement, Châtiment et Frappe d'élimination.
 - L'effet de la régénération de PV de l'« Armure empyréenne » a augmenté.
 - Le temps de rechargement de « Barrage d'acier » a diminué, passant de 30 à 18 secondes.
14. Des dégâts physiques ont été ajoutés à la compétence « Siège endigué » de Gladiateur et de Templier.
15. Assassin :
 - Certaines compétences d'enchaînement ont été dissociées et s'utilisent désormais comme compétences d'enchaînement distinctes.
 - La compétence « Marque de mutisme » a été ajoutée.
 - Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que la compétence « Entaille runique » ne s'activait pas.
 - Le temps de rechargement de la « Focalisation fatale » a été réduit.
16. Rôdeur :
 - L'effet « Réduire la distance d'attaque » de la compétence « Fureur de la bête » a été modifié.

- Modification : l'effet de la compétence de Daevanion Rôdeur « Retour de lame » peut être supprimé par le lanceur.
17. L'effet d'« attaque armée » a été ajouté à la compétence « Dévotion » d'Assassin et de Rôdeur.
18. Spiritualiste :
- L'effet de compétence de l'« Esprit empathique » a été ajusté.
 - Le temps de rechargement de certaines compétences a été modifié.
 - Certains effets de compétences ont été modifiés.
 - La consommation de PM de certaines compétences a été modifiée.
 - Nous avons éliminé le problème qui faisait que l'effet de suppression magique s'appliquait à la compétence de Spiritualiste « Malédiction de force magique ».
 - L'infobulle de la compétence de Daevanion « Sort cauchemardesque » du Spiritualiste a été modifiée.
 - L'effet « réduire la suppression magique » de « Malédiction : Ondine » et « Malédiction : Esprit du feu » est devenu « réduire la défense magique » et a été ajusté.
 - Le temps d'incantation de l'« Invocation : Esprit ouragan » et de l'« Invocation : Esprit du magma » a été réduit à 0 seconde.
 - Le contenu sur la « réduction de défense magique » a été ajouté dans l'infobulle au niveau du symbole de malus « Éclate-sable ».
 - Nous avons éliminé le phénomène qui faisait qu'un esprit de niveau inférieur était invoqué dans certaines parties du niveau d'invocateur.
19. Sorcier :
- L'effet d'absorption de PV a été ajouté à l'infobulle de « Lance du vent ».
 - Modification : la compétence de Sorcier « Malédiction : Arbre » touche la cible avec des statistiques de résistance adaptées.
20. Aède :
- Le niveau d'acquisition de la compétence « Jugement inéluctable » a été modifié.
 - Dans l'infobulle de la « défense magique », la « suppression magique » a été remplacée par la « Bénédiction de Pierre ».
 - Un effet de trébuchement a été ajouté au « Coup mortel ».
 - L'effet de précision de la compétence de Stigma « Mot d'inspiration » a été ajusté.
21. Clerc :
- L'amélioration des soins de « Générosité » a été ajustée.
 - Les dégâts de compétence d'« Énergie noble » et d'« Énergie de punition » ont été réduits.
 - Dans l'infobulle de la « Prière de résistance », la « suppression magique » a été remplacée par la « défense magique ».
22. L'effet de l'infobulle de Clerc « Bouclier béni » et d'Aède « Bouclier en croix » a été ajusté.
23. Éthertech :
- L'infobulle de « Tir panoramique » a été corrigée pour correspondre au véritable effet.

- Une phrase sur la condition d'activation a été ajoutée dans l'infobulle de « Coup éclair ».
 - L'effet attaque physique et magique de « Sectionnement de l'artère vitale » a été revu à la baisse.
 - Le niveau d'apprentissage de la « Flamme de destruction » a été modifié.
24. Pistolero :
- La réduction de PM de « Tir spirituel », « Tir rapide d'âme » et « Salve spirituelle » a été accrue.
25. Barde :
- L'amélioration des soins de « Mode de guérison » a été ajustée.
 - Les dégâts de compétence de « Claquement assourdissant » ont été accrus.
 - Les valeurs d'attaque physique et de précision magique de l'« Harmonie du vent » ont été modifiées.
 - Les valeurs de résistance magique et de défense magique de « Marche des apidés » ont été revues à la baisse.
 - Dans l'infobulle de la « Mélodie de joie », la « défense contre les éléments » a été remplacée par la « défense magique ».
 - La durée de la Prise d'Éther de la « Variation de la bourrasque » a été ajustée.
 - L'infobulle de la « Mélodie de l'acquittement » a été modifiée.
 - Désormais, la compétence « Sérénade de purification » peut également être déclenchée en plein déplacement.
 - Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que la compétence de Barde « Mélodie de la vie » ne s'appliquait pas aux cibles porteuses de l'effet « Bénédiction rocheuse ».
 - Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que l'« Harmonie du silence » de Barde ne s'appliquait pas aux cibles porteuses d'autres effets du silence. (L'effet de « Flèche de silence » et de « Dague du silence » n'est pas concerné.)
26. L'effet d'affichage de certaines compétences de complice a été modifié.
27. Certaines compétences de classe ne consomment que des tessons.

[Système]

1. Le **système de transformation** vient s'ajouter.
 - Les transformations permettent aux joueurs d'adopter une nouvelle apparence et d'utiliser des compétences puissantes.
 - Pour se transformer, la carte de transformation doit être préparée avec un contrat de transformation.

<Cartes de transformation suivant le rang>

Rang	Cartes de transformation
------	--------------------------

Normal	Ours polaire, anubien, tigre rose, pirate, léphariste, chevalier des tombes, Kobold, tigre blanc, tigre, inquin jaune, inquin pourpre, inquin rouge, inquin orange, inquin noir, inquin vert, vouivre, Shugo bienveillant, panda puissant
Grand	Vouivre de la victoire, Shugo, Super Shugo, patrouille de Luna, saltimbanque, guerrier anubien, doberman, canette, conteneur, spitz nain, chihuahua, Mau, cobaye, krall, bandit lapin
Antique	Bêh, renard du désert, dracolâtre de Tiamat, Tarha, crin-noir, chat, Popoku, aquan, drakan de Tiamat, drakan de Beritra Drakan d'Ereshkigal
Légendaire	Hamerun, Bollvig, Kromède, Tahabata, Mastarius, Herenas, Shita
Ultime	Kaisinel

- Le « parchemin de transformation » ou le « parchemin de transformation transparent » sont nécessaires pour utiliser la carte de transformation. Ils s'achètent dans la « boutique des sables dorés ».
- La fusion de 2 à 6 cartes de transformation permet d'obtenir une nouvelle carte de transformation.



- Chaque fusion de transformation coûte 5 000 Kinahs.
- La fusion n'échoue jamais. Lorsque la fusion concerne plus de 4 cartes, le joueur n'obtient jamais une carte de rang inférieur.
- Une fonction permet de répéter une fusion, suivant le nombre inscrit de cartes de transformation.
- Si le joueur change de canal ou utilise un parchemin de retour pendant une fusion de transformation, la fusion est interrompue.
- Les cartes ultimes ne s'obtiennent que par fusion.
- En éliminant des monstres, les joueurs peuvent obtenir des boissons de transformation

à usage unique offrant différentes capacités indépendamment des cartes de transformation.

2. Le **système d'extension d'emplacement de Pierre de mana** a été ajouté.

- De nouveaux objets comptent jusqu'à 3 emplacements de Pierre de mana activables en fonction de leur niveau.
- L'emplacement de Pierre de mana ne peut s'utiliser qu'avec une « extension de Pierre de mana ». Les extensions sont en vente dans la « boutique des sables dorés » et s'obtiennent par extraction d'équipement.



3. La compétence/le système de collecte ont été restructurés comme suit :

- Les compétences suivantes ont été supprimées : la compétence de « collecte » apprise avant le changement de classe pour devenir Daeva et la compétence « extraction d'éther » apprise après le changement de classe pour devenir Daeva.
- L'« extraction de vitalité » et la « transformation de substance » apprises après la spécialisation pour devenir Daeva ont été modifiées comme suit :
 - La maîtrise de l'extraction de vitalité s'obtient avec des Kinahs et non plus en effectuant des quêtes.
 - Les formules de transmutation pour Inina, Aria et minerai de fer apprises avec la compétence « transformation de substance » ont été supprimées.
 - À part quelques exceptions, la plupart des formules de transformation de substance ont été supprimées.
- Le niveau d'acquisition de la compétence de « fabrication magique » est passé de 66 à 76.
 - Si la compétence « Fabrication magique » a été acquise avant la mise à jour, elle est maintenue, indépendamment du niveau.
 - Une nouvelle formule d'artisanat a été ajoutée au niveau 80.
- Les compétences artisanales (alchimie/armes/armure/couture/cuisine/artisanat/meuble) et les compétences de transmutations magiques ont été supprimées.
 - Toutes les quêtes et commandes affectées ont été supprimées.

4. Les renforcements/modifications ont été restructurés.

- Lorsqu'un élément est inscrit pour renforcement/modification, les menus s'activent.
- Des fonctions d'enchantement PvE/PvP pour objets ont été ajoutées.
 - Un nouvel objet ne peut être renforcé qu'avec une nouvelle Pierre d'enchantement.
 - Lorsque le niveau de la Pierre d'enchantement est inférieur au niveau de l'objet, la probabilité de réussite de l'enchantement diminue.

- Des extensions de Pierre de mana peuvent être obtenues par extraction de nouveaux objets, les objets PvP consomment des points abyssaux.
 - La Pierre d'enchantement ne peut plus être extraite de l'objet.
5. Un système d'ascension a été ajouté.
- Des objets peuvent être enchantés avec des matériaux d'amélioration auprès de l'enchanteur d'équipements.
 - L'enchanteur d'équipements se trouve dans la capitale de la faction du joueur et sur l'aire d'atterrissage de Lakrum.
6. Les systèmes qui ne sont plus utilisés ont été supprimés avec la restructuration des systèmes.
- Le système de livre des monstres a été supprimé.
 - Le système de Daeva du destin (pouvoir de création, estima) a été supprimé.
 - Le système d'évolution a été supprimé.
 - Le combat territorial a été supprimé.
 - La fonction de fusion magique a été supprimée.
7. Le **système de cubus** a été ajouté.
- Des « cubus » permettant de renforcer les compétences du personnage ont été ajoutés.
 - Des « cubulus » sont collectés pour être enregistrés dans le « cubus ». Différentes statistiques de capacité s'appliquent en fonction du « cubus » obtenu.

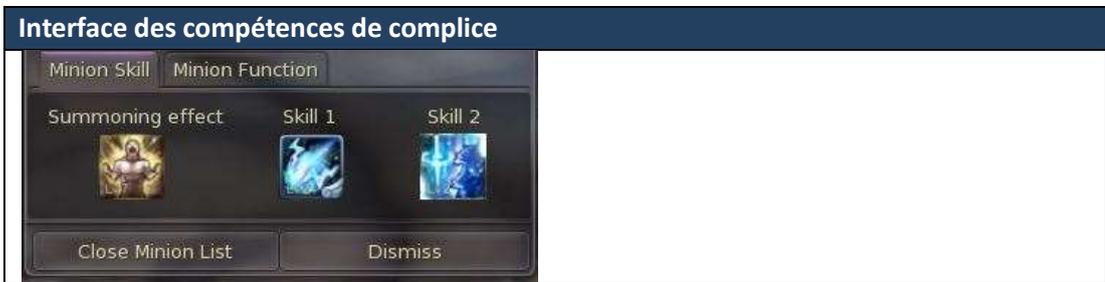


① Sélectionner la catégorie correspondante, pour visualiser la liste de cubus et d'autres informations.

② Les cubus sont subdivisés en or, argent et bronze. Parmi les différents cubus collectés et complétés, le cubus appliqué est celui dont les statistiques de capacité sont de plus haut niveau.

- ② Lorsque des cubulus se trouvent dans l'inventaire, ils peuvent être enregistrés en cliquant sur le bouton <Enregistrer>.
- ④ La liste des cubus collectés et les statistiques de capacité sont utilisées au sein d'un compte.

- Les « cubulus » s'obtiennent soit dans le « Laboratoire du cubus de Kubrinerk », soit sur les boss à Lakrum.
 - Le <marchand d'objets spéciaux> à Lakrum peut effectuer un échange contre un « cubulus » de plus haut niveau.
8. Le **système de complices** a été revisité.
- Les compétences des complices ont été modifiées pour mieux aider le personnage.
 - La « compétence 1 » peut servir 1 fois avec l'obtention de 100 % des points de compétences de complice. La « compétence 2 » s'utilise aussitôt le complice invoqué.



- Les points de compétence de complice s'affichent dans le menu de démarrage -> liste des complices -> liste.



- La liste détaillée des compétences se présente de la manière suivante.

Complice	Rang	Effet de compétence de complice (L'effet de compétence s'applique différemment en fonction du niveau d'évolution.)		
		Type de buff	Type de déclenchement	
Shita	A	Tir d'âme		- Augmentation supplémentaire de l'attaque physique en PvE et PvP pendant 15 secondes
		Bête de l'épouvante		- Certaine probabilité d'effet Silence sur la cible en cas de touche
Grendal	A	Missile gelé de vengeance		- Téléportation en avant - Augmentation des statistiques de vitesse de déplacement et de résistance aux attributs
		Fulgurance		- Certaine probabilité de déclencher l'état particulier en cas de touche subie

Weda	A	Type de buff	Splendeur de Weda	<ul style="list-style-type: none"> - Effet d'amélioration pendant 30 secondes - Accroissement de l'effet de compétences magiques et des vitesses d'attaque/d'incantation - Réduction de la durée d'effet - Augmentation des PV maximums
		Type de déclenchement	Enchantement : vieil ami	<ul style="list-style-type: none"> - Certaine probabilité d'effet d'amélioration pendant 7 secondes en cas de touche subie - Augmentation de la vitesse de course/de vol. - Augmentation de l'effet des compétences de récupération
Kromède	A	Type de buff	Projectile de choc répété	- Augmentation supplémentaire de l'attaque physique en PvE et PvP pendant 15 secondes
		Type de déclenchement	Lutte dérisoire	- Certaine probabilité d'étourdissement de la cible en cas de touche
Hypérion	A	Type de buff	Étincelle divine d'énergie	- Augmentation supplémentaire de la défense physique en PvE et PvP pendant 15 secondes
		Type de déclenchement	Champ éthéré d'id	- Certaine probabilité d'augmentation supplémentaire de la défense physique en PvE et PvP pendant 5 secondes en cas de touche
Karemiwen	B	Type de buff	Tempête de glace	- Réverbération de la touche de la cible pendant 10 à 15 secondes en cas de touche subie
		Type de déclenchement	Blessure profonde	- Certaine probabilité de réduction de la vitesse de déplacement en cas de touche
Saendukal	B	Type de buff	Frappe tellurique	- Touche supplémentaire de grande envergure (excepté pour les compétences de zone) à proximité de la cible en cas de touche
		Type de déclenchement	Explosion de rage	- Certaine probabilité d'effet de trébuchement sur la cible en cas de touche
Hamerun	B	Type de buff	Poussée	- Augmentation de la portée d'attaque d'1 m pendant 20 à 30 secondes
		Type de	Colère d'Hamerun	- Certaine probabilité de réduction

		déclenchement		de l'effet de vitesse d'attaque chez la cible en cas de touche
Abija	B	Type de buff	Missile magique	- Régénération de PV immédiate - Régénération de PV toutes les 2 à 3 secondes
		Type de déclenchement	Endurance améliorée	- Certaine probabilité de régénération de PV en cas de touche
Rose d'acier	C	Type de buff	Tir puissant	- Dégâts supplémentaires pendant 20 à 30 secondes en cas de touche
		Type de déclenchement	Projectile de division de l'esprit	- Certaine probabilité de réduction des PM chez la cible en cas de touche subie
Seiren	C	Type de buff	Énergie de l'eau	- Effet de bouclier protégeant contre les dégâts pendant 8 à 10 secondes
		Type de déclenchement	Invoquer l'esprit goutte d'eau	- Régénération de PV en cas de touche subie.
Grand Kérubiel	A	Type de déclenchement	Coup de dragon endormi	- Certaine probabilité de dégâts supplémentaires en cas de touche
Kérubiel	B	Type de déclenchement	Coup de dragon endormi	- Certaine probabilité de dégâts supplémentaires en cas de touche
Kérubien	C	Type de déclenchement	Coup de dragon endormi	- Certaine probabilité de dégâts supplémentaires en cas de touche
Kérubim	D	Type de déclenchement	Coup de dragon endormi	- Certaine probabilité de dégâts supplémentaires en cas de touche

- Des canaux supplémentaires permettant de demander un contrat de complice ou un complicité ont été ajoutés.

- Instances

Instance	Monstres et coffres au trésor
Refuge de Mirasch (bonus)	Coffre au trésor de Kirshka
Jardin du savoir (bonus)	Pythus
Narakkalli	Caisse au trésor simple de Narakkalli
Tour sacrée	Nergal
Atelier de Prometun	Prigga enragé

- Boss de terrain

Monstre
Anomos enragé

- Récompense de quête

Faction	Nom de la quête
Élyséens	Environs d'Inggison
	[Instance] Parasite de Taloc

	[Instance] Source d'énergie pétralithique
	L'appel de Kaisinel
	[Instance] La fin de Tiamat
	[Instance] Le combat contre Beritra
	La réparation du temple céleste de Lakrum
	Atis, le chercheur disparu
	Sur les traces des légionnaires disparus
	Empêcher les livraisons des Balaurs
	[Hebd.] Entraînement à la conquête d'Euron ouest
	[Hebd.] Entraînement à la conquête d'Euron nord-ouest
	[Hebd.] Entraînement à la conquête d'Euron centre
	[Hebd.] Entraînement à la conquête d'Euron sud
Asmodiens	Soutien à Gelkmaros
	[Instance] Ennemi naturel de Taloc
	[Instance] L'entraînement à pétralithe
	L'appel du Seigneur Marchutan
	[Instance] La fin de Tiamat
	[Instance] Le combat contre Beritra
	La réparation du temple souterrain de Lakrum
	Rith, le chercheur disparu
	Sur les traces des légionnaires disparus
	Empêcher le ravitaillement des Balaurs
	[Hebd.] Entraînement à la conquête d'Elgard est
	[Hebd.] Entraînement à la conquête d'Elgard nord-est
	[Hebd.] Entraînement à la conquête d'Elgard centre
	[Hebd.] Entraînement à la conquête d'Elgard sud

- On trouve désormais des contrats de complice et des complicités sur certains monstres de la région de Lakrum.
- Ces contrats de complice s'obtiennent également auprès de PNJ en échange de monnaies des épreuves.

PNJ pour l'échange de monnaies des épreuves dans la Tour des épreuves	
Élyséens	Walzen
Asmodiens	Kijan

- La méthode permettant d'obtenir des points de compétence pour complices a été modifiée.
 - Une partie de l'EXP obtenue en effectuant des quêtes et des chasses est octroyée sous forme de points de compétence.
 - Des points de compétence sont octroyés suivant le nombre d'éliminations dans les rangs de la faction adverse.
 - La fonction qui permettait d'ajouter des points de compétence avec des Kinahs standards a été retirée.

- Des méthodes permettant d'obtenir des points de croissance pour complices ont été ajoutées.
 - Une partie de l'EXP obtenue en effectuant des quêtes et des chasses est octroyée sous forme de points de croissance.
 - La fonction permettant d'obtenir des points de croissance d'autres complices classiques est maintenue.
- Les règles et l'interface de fusion de complices ont été modifiées.
 - La probabilité de réussite d'une fusion a été revue. Une fusion n'est désormais possible que si vous possédez 4 complices de niveau d'évolution 4.
 - La fusion de complices de niveau D n'est plus possible. Son usage n'est possible que pour ajouter des points de croissance d'autres complices.
 - Il n'est plus possible de fusionner des complices de niveau D pour en obtenir de meilleurs (complices de niveau C). On ne peut utiliser le niveau D que pour renforcer des complices supérieurs (C à S) (points de croissance).
 - L'onglet de l'interface dédié à la fusion a été ajusté en conséquence.



- Les coûts de l'évolution de complices des classes B et C ont été réduits.
- Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que la valeur de précision de complice de classe B avec 1 étoile s'appliquait de manière incorrecte dans les effets d'invocation.
- Modification : l'effet d'invocation de complices n'influe pas sur la résistance magique.

[Instances]

1. La nouvelle instance « **Atelier de Prometun** » a été ajoutée à Lakrum.



Avec l'appui de sa légion de dissidents de Lakrum, Ereshkigal a pris le contrôle de l'Atelier de Prometun dans l'espoir de fabriquer une arme lui permettant de tenir tête à Fregion. Le général de brigade Prigga a capturé le forgeron Prometun et met tout en œuvre pour fabriquer une arme destinée à Ereshkigal à partir du minerai de Rim pillé à Lakrum. Les Daevas ont pour mission de libérer les jotuns tombés dans les griffes de la légion de Prigga et de reconquérir l'atelier.

- L'atelier est accessible auprès du PNJ d'entrée dans l'instance qui se trouve à Lakrum, à l'Assemblée d'Endorim.

Joueurs max	Niveau	Réinitialisation du nombre d'entrées	Entrées
6 personnes	À partir du niveau 80	Le mercredi à 9h00	4 fois par semaine

2. La nouvelle instance « **Laboratoire du cubus de Kubrinerk** » a été ajoutée.



L'ingénieur Kubrinerk a dissimulé son Laboratoire du cubus dans une fissure spatiale pour se consacrer pleinement à l'étude du cubus. Mais les pilliers shulacks cherchaient justement du butin dans ces fissures spatiales, et c'est ainsi qu'ils sont tombés sur le Laboratoire du cubus et en ont pris le contrôle. Si Kubrinerk a pu prendre la fuite, les autres chercheurs n'ont pas connu cette chance. Les Shulacks les ont subjugués et contraints à fabriquer des cubus en grande quantité. Les cubus de qualité supérieure reviennent donc exclusivement à Malarkin, le meneur des Shulacks et scientifique autoproclamé.

Joueurs max	Niveau	Entrées	Réinitialisation du nombre d'entrées
1 personne	Niveau 80	7 fois	Le mercredi à 9h00

- Lorsqu'une garnison est conquise dans la région de Lakrum, il y a une certaine probabilité que le PNJ « gardien des portes du Laboratoire du cubus » fasse son apparition à proximité de la garnison.
- Ce PNJ d'entrée reste sur place pendant 12 minutes et laisse entrer jusqu'à 24 joueurs.

3. Le mode exécutif et les récompenses de la Tour des épreuves ont été modifiés.
 - On y trouve désormais plus que 24 niveaux au lieu de 40.
 - La durée est limitée (contre-la-montre) à partir du niveau 1.
 - Les joueurs ouvrent la porte à côté du PNJ une fois qu'ils ont accédé au donjon. Le contre-la-montre est enclenché et dure 20 minutes.
 - Pour la victoire sur les monstres à chaque niveau, le joueur reçoit la « monnaie des épreuves », qu'il peut échanger contre des objets auprès du PNJ de l'Ordalie.
 - L'accès est accordé 1 fois par semaine à partir du niveau 76.
4. Le buff d'instance « Encouragement de Lunamon » a été ajouté.
 - Lorsque le joueur accède à l'instance, il peut décider d'utiliser le buff ou pas. Le buff est désactivé lorsque le joueur quitte l'instance.
5. Modification : des points de compétitions s'obtiennent dans l'Arène de la coopération.
6. Le planning de champ de bataille/arène a été modifié.

Lieu	Niveau d'accès	Entrées	Heure d'entrée
Arène de la discipline	À partir du niveau 76	10 fois par semaine	De 12h00 à 14h00 (tous les jours) De 18h00 à 02h00 (tous les jours)
Arène de la coopération	À partir du niveau 76	10 fois par semaine	De 12h00 à 14h00 (tous les jours) De 18h00 à 00h00 (du lu. au ve.) De 18h00 à 02h00 (du sa. au di.)
Dredgion d'Ashunatal	À partir du niveau 76	1 fois par jour	De 12h00 à 14h00 (tous les jours) De 18h00 à 20h00 (tous les jours) De 00h00 à 02h00 (tous les jours)
Ruhnatorium	À partir du niveau 76	1 fois par jour	De 20h00 à 00h00 (tous les jours)

7. Le nombre maximum de personnes et le niveau d'accès aux instances ont été modifiés.

Instances	Niveau d'accès	Nombre maximum de joueurs	Lieu
Antre de Tiamat	57	1	Signia/Vengar
Makarna	66	1	Signia/Vengar
Makarna du ressentiment	80	12	Lakrum
Narakkalli	80	6	Lakrum
Jardin du savoir	78	3	Lakrum
Tour sacrée	80	6	Lakrum
Refuge de Mirasch	76	1	Lakrum

8. L'Allée de Beshmundir a été ajoutée dans la région de Signia et Vengar.
9. Des accès supplémentaires à l'« Atelier de Prometun » et « Narakkalli » font leur apparition.
 - À « Lakrum », 1 accès apparaît de manière aléatoire sur l'un des 9 sites au total toutes les 30 minutes.
 - L'accès n'est pas indiqué sur la carte d'Artréia et le nombre de joueurs n'est pas limité.
10. Ajustements des instances :
 - Makarna :
 - Nous avons éliminé le phénomène qui faisait qu'il n'était plus possible de

poursuivre à Makarna lorsque la forme humaine de Beritra était vaincue.

- Refuge de Mirasch :
 - Certains effets de compétence et schémas de combat de « Kirshka chantante » ont été modifiés dans le Refuge de Mirasch.
- Jardin du savoir :
 - Les attributs de certains objets ont été modifiés au sein de l'instance « Jardin du savoir ».
 - Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que la zone du boss final « Jardin du savoir » était inaccessible lorsque le dernier boss « Pythus » était vaincu et que le joueur accédait de nouveau à l'instance.
- Tour sacrée :
 - Les PV de « Nergal » et des créatures invoquées situées dans la « Tour sacrée » ont été diminués.
 - Les valeurs de « Combattant du 31e protectorat de la tour » sont passées de la catégorie élite à normal.
 - Modification : l'effet de certains états ne s'applique pas en cas d'attaque de « Pélida rancunière » dans la « Tour sacrée ».
- Narakkalli :
 - Les PV de « Shureik maudit » et « Prison du givre » ont été réduits dans « Narakkalli ».
 - Modification : la compétence « Coup de froid » de « Shureik maudit » dans « Narakkalli » peut être levée par magie de soins.
 - Modification : dès que le combat contre « Shureik maudit » se termine dans « Narakkalli », il disparaît aussitôt et ne réapparaît qu'après un certain temps.
 - Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que « Bastikan » (dans la zone du boss final « Narakkalli ») n'avait pas détruit les branches gelées.
 - La défense physique du dernier boss de « Narakkalli » a été réduite.
- Makarna du ressentiment :
 - Les dégâts de l'« Ombre de la tourmente » infligés par le dernier boss de « Makarna du ressentiment » ont augmenté.
 - Les « Gardiens des sceaux » qui sont invoqués par le dernier boss de « Makarna du ressentiment » dans certaines endroits sont passés de la classe héros à élite.
 - Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que dans certaines circonstances, Beritra n'employait pas l'« énergie du Seigneur balaur » dans « Makarna du ressentiment ».
 - Les PV d'Oris immortel dans « Makarna du ressentiment » ont été ajustés.
- Tour des épreuves :
 - La valeur de l'« esquive » et de la « résistance magique » des monstres aux niveaux 1 à 6 de la « Tour des épreuves » a été réduite.
 - Modification : lorsqu'un niveau donné est terminé en un certain temps dans la « Tour des épreuves », les récompenses peuvent comprendre la « monnaie des épreuves ».
- Antre de Tiamat :
 - Modification : lorsque l'exécution de l'« Antre de Tiamat » échoue, une sortie

apparaît.

- Temple de Beshmundir :
 - L'effet de compétence de certains monstres au sein du « Temple de Beshmundir » a été modifié.
 - Forteresses d'Indratu et de Bakarma :
 - Certaines valeurs de la Porte de la forteresse balaur ont été modifiées dans la « Forteresse d'Indratu » et la « Forteresse de Bakarma ».
11. Il y a une certaine probabilité que « Shukiruk contrebandier novice » apparaisse lorsque le joueur joue dans le « Jardin du savoir » et dans le « Jardin du savoir (bonus) ».
- Lorsqu'un monstre est vaincu, on peut obtenir un « coffre de compétences de Daevanion antique », et il y a aussi une plus faible probabilité d'obtenir un « coffre de compétences de Daevanion légendaire ».
 - À l'ouverture du « Coffre de compétences de Daevanion antique », le joueur obtient un manuel de compétence correspondant à sa classe.
12. Le niveau des récompenses de champ de bataille a été rehaussé pour le Dredgion, le Ruhnatorium et le Canyon de Névient.
13. Le niveau des récompenses a été rehaussé pour l'Arène de la coopération et l'Arène de la discipline.
14. Modification : une fois l'Arène de la discipline/de la coopération terminée, la récompense en Kinahs est versée directement dans l'inventaire.

[Objets]

1. La « **boutique des sables dorés** » a été ajoutée. Le joueur peut y acheter des objets en échange de Kinahs et de lingots d'or.



- Pour utiliser la boutique, le joueur clique sur « boutique des sables dorés » à droite de la barre d'actions ou sur menu -> service -> boutique des sables dorés.
2. Les Kinahs des personnages sont remplacés par des lingots d'or. Ceux-ci s'utilisent dans la « boutique des sables dorés ».
 3. Les temps de rechargement avant une nouvelle acquisition d'objets spéciaux vendus dans la « boutique des sables dorés » sont les suivantes :
 - Tous les jours à 00h00
 - Le mercredi à 0h00
 4. Équipements de Daeva du destin
 - Le niveau requis pour équiper des objets de Daeva du destin a été supprimé.
 - Les objets qui ne convenaient qu'aux Daevas du destin peuvent désormais être utilisés par tous sans restriction. Si le niveau recommandé n'est pas respecté, des inconvénients s'appliquent encore.
 - Les équipements de rangs « unique », « éternel » et « mythique », jusqu'alors portés exclusivement par des Daevas du destin, conviennent désormais à tout le monde sans restriction.
 - Exceptions : équipement de quête, équipement de Légion et équipement à durée limitée.
 5. La compétence de combat affichée sur l'objet a été supprimée.
 6. Seuls les objets portant la mention « Possibilité de mandater un négociant » peuvent être inscrits chez le négociant.
 7. Les objets détruits qui se trouvent dans le cube sont automatiquement vendus lorsque le personnage se connecte.

- Le personnage se charge lui-même de vendre les objets détruits qui ne se trouvent pas dans le cube.
 - Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que certains objets détruits pouvaient être échangés entre membres d'une légion.
8. L'extraction d'objets non utilisables n'est plus possible.
9. Des PNJ ont été placés dans la ville pour vous échanger les Pierres d'enchantement préexistantes et les sérums de réévaluation contre de nouveaux lots de Pierres d'enchantement.

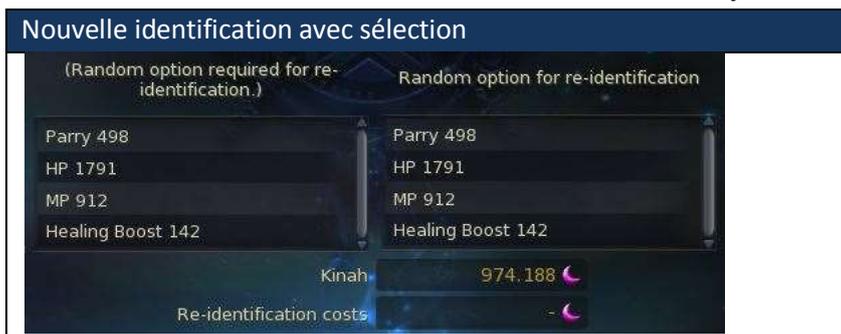
Élyséen : <Intendant pour consommables spéciaux>	Asmodiens : Rue du marché à Pandaemonium
Seona <Intendant pour consommables spéciaux>	Metera <Intendant pour consommables spéciaux>

10. Le « Symbole de croissance lumineux » est désormais inutilisable.
Les monnaies existantes peuvent être échangées contre des objets dans la boutique d'amis de Royer/Cheska.
11. Les parchemins de régions supprimées ont été transformés en parchemins pouvant servir.
- Le parchemin de retour de région est désormais un parchemin de retour intégré.
 - Le parchemin d'entrée dans l'instance supplémentaire est désormais un parchemin d'entrée de premier choix supplémentaire.
12. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que la méthode de modification esthétique n'était pas correctement expliquée dans l'infobulle de « [Évènement] Ticket pour une modification esthétique ».
13. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que la « Répression de la Pierre divine » s'affichait en double dans l'infobulle d'objet.
14. Erreur corrigée : l'affichage de l'apparence de certains objets déviait de la normale.
15. Fonction ajoutée : on peut désormais procéder à l'extraction des accessoires (colliers, boucles d'oreille, anneau), ailes et bracelets.
16. Le nom de « Pierre d'activation d'artefact majeure » a été remplacé par « Pierre d'activation d'artefact spéciale ».
17. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que certaines statistiques de personnage préalablement utilisées ne s'affichaient pas dans l'infobulle de l'objet.
18. Certaines descriptions d'objet erronées ont été corrigées.
19. Objets d'instance :
- Dans les instances « Refuge de Mirasch » et « Jardin du savoir », des équipements antiques ont été ajoutés comme récompense.
 - Les ailes et coffres à bracelet obtenus jusqu'alors ont été retirés.
 - Un lot de Pierres de Stigma a été ajouté comme récompense au coffre au trésor de Kirshka dans le « Refuge de Mirasch ».
 - Dans les instances « Jardin du savoir », « Narakkalli », « Tour sacrée » et « Atelier de Prometun », des Pierres d'enchantement PvE antiques ont été ajoutées comme récompense.
 - Des objets antiques ont été ajoutés dans les butins obtenus sur les boss de rang intermédiaire dans « Narakkalli », « Atelier de Prometun » et « Makarna ».

20. Les valeurs de certains équipements ont été rehaussées.
21. Fonction ajoutée : un message s'affiche au moment de l'acquisition/amélioration d'équipements principaux ultimes/légendaires dans la zone d'achat des grandes villes (Sanctum/Pandaemonium) et à Lakrum.
22. L'enchantement d'ailes réhausse désormais la valeur « vitesse de vol ».
23. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait qu'une modification esthétique ou une extraction étaient impossibles avec le « bandeau d'oreilles de lapin ».
24. Par contre, une modification a été apportée pour que des options puissent être réidentifiées en échange de Kinahs sans parchemin de nouvelle identification.

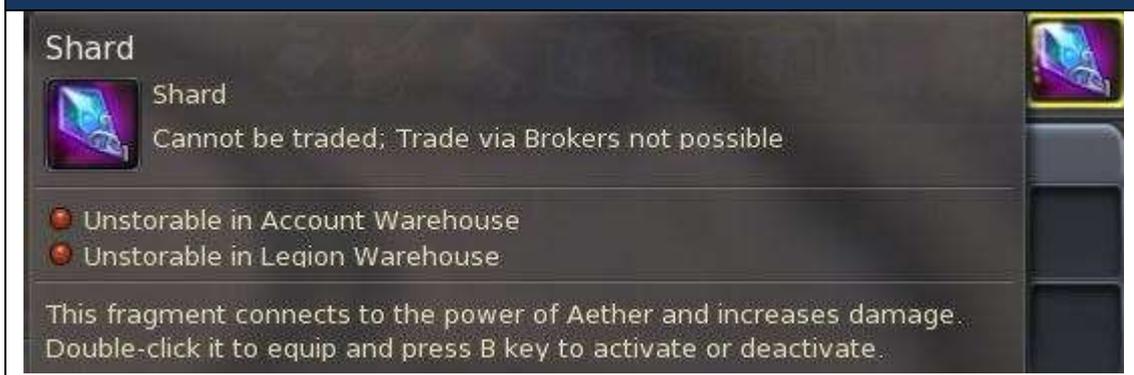


- Lorsqu'un objet d'équipement est inscrit dans la fenêtre Renforcer/Modifier, il est possible de consulter les types d'options ainsi que l'étendue des statistiques conférées par la nouvelle identification.
 - La nouvelle identification s'achète en Kinahs, le prix dépend du niveau de l'objet ainsi que de la catégorie antique/légendaire/ultime.
 - Les options existantes de parchemins de nouvelle identification ne sont pas applicables aux objets de catégorie antique/légendaire/ultime.
25. La fonction de nouvelle identification avec sélection a été ajoutée.



- Les valeurs optionnelles des objets peuvent être sélectionnées et modifiées.
 - L'équipement identifié avant 5.8 peut encore être identifié 1 fois en échange de Kinahs (avec des valeurs nouvelles) et adapté.
 - La nouvelle identification avec sélection s'achète en Luna, le prix dépend de la catégorie antique/légendaire/ultime.
 - L'équipement identifié avant la mise à jour peut être soumis à une nouvelle identification avec sélection en échange de Kinahs une fois une nouvelle identification terminée.
26. Un nouveau « tesson » permet d'accroître les effets d'attaque et de récupération.

Représentation du « tesson »



- Après avoir placé le « tesson » dans l'emplacement, le joueur peut appuyer sur la touche pour l'activer.
 - Les personnages dont la touche est déjà occupée doivent paramétrer une autre touche de raccourci.
 - La touche de raccourci d'« activation/désactivation de tesson » se paramètre sous Système -> Attribution des touches -> Combat.
 - Lorsque le tesson est activé, les effets apparaissent sur l'arme équipée.
 - Le nombre de « tessons » consommés en exécutant des attaques simples varie en fonction du type d'arme équipée.
Si une compétence est mise en œuvre, le nombre de « tessons » (consommés par une attaque simple) n'a pas d'impact.
 - Le nombre de tessons consommés varie suivant s'il s'agit d'une compétence d'attaque, de récupération, etc. Ce nombre peut également être consulté dans l'infobulle de la compétence.
 - Cela concerne aussi les compétences d'attaque/de récupération sur la durée ainsi que celle à zone d'effet étendue. Toutefois, les « tessons » ne sont consommés que la 1re fois.
 - Les « tessons » s'obtiennent sur les monstres ou dans la boutique des sables dorés.
27. Le nombre de Kinahs obtenus pour la vente d'un Manuel de compétence de Daevanion en boutique a augmenté.
28. Fabrication magique :
- Des instructions de fabrication de parchemins ont été ajoutées à la fabrication magique en fonction des points de compétences.
 - Le nombre de matériaux requis pour une fabrication magique a été réduit (mais pas pour tous les matériaux).
29. Les objets de récompense obtenus en échange de « monnaie des épreuves » ont été modifiés.
30. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que l'apparence des « Ailes de guerre ancestrales des Abysses noires » et des « Ailes magiques ancestrales des Abysses noires » était invisible lorsque portées.
31. L'effet apparaissant indépendamment du niveau d'enchantement de l'arme a été modifié.
- Lorsque +10 est atteint, le 1er niveau d'effet (rouge) s'affiche.

- Lorsque +15 est atteint, le 2e niveau d'effet (violet) s'affiche.
- 32. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que la « Caisse de Pierres de Stigma magistrale noble » et la « Caisse de Pierres de Stigma spéciales » ne pouvaient pas servir aux spécialisations des classes Pistolero, Éthertech et Barde.
- 33. Les représentations de certaines armures ont été modifiées.
- 34. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que l'infobulle d'objet ne pouvait pas être associée dans la fenêtre de discussion lorsqu'il s'agissait d'une arme à deux mains fusionnée.
- 35. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que la restitution de certains équipements rehaussés à l'aide de la fonction de récupération était impossible.

[Son]

1. Un signal sonore est émis en cas d'utilisation de la touche de raccourci sans tessons.

[INTERFACE UTILISATEUR]

1. La « boutique privée » a été supprimée.
2. La « fonction de commerce avec Kinahs » et l'interface utilisateur correspondante (boutique privée, entrepôt de compte, entrepôt de la Légion, courrier, distribution dans le groupe) a été supprimée.
3. Le Serveur pour débutants a été retiré.
 - L'entrée du menu « Changer de canal/serveur pour débutants » devient « Changer de canal ».
4. La fonction « Ne plus afficher aujourd'hui » a été ajoutée à l'« AION TV ».
5. Dans la fenêtre de compétences, l'onglet « Compétence d'objet » a été supprimé.
6. Toutes les interfaces utilisateurs systémiques qui n'étaient plus utilisables du fait des modifications effectuées ont été supprimées.
7. Dans le menu, l'évaluateur de reliques a été supprimé sous Démarrer -> Autres fonctions.
8. La description du nombre d'activations répétées pouvant être vérifié au niveau du symbole de compétence dans la fenêtre d'information sur la compétence d'enchaînement ou dans les informations détaillées a été supprimée.
9. L'affichage du niveau recommandé sous Carte d'Atréia -> infos d'instance/infos de donjon a été supprimé.
10. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que la barre d'actions était réinitialisée dans certaines circonstances.
11. En cas de réussite de l'enchantement +15 d'objets légendaires ou ultimes, une notification apparaît désormais dans la région dans laquelle le personnage se trouve.
12. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que la représentation des descriptions des attributs était hachée et décalée lorsque l'on jouait avec une autre résolution.
13. Sur la carte d'Atréia, des détails au sujet de la zone instanciée et dans l'infobulle d'icône des informations sur les principaux objets obtenus ont été ajoutés.
14. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que la fenêtre d'évènement ne s'ouvrait pas ou ne s'actualisait pas dans certaines circonstances.
15. Des descriptions ont été ajoutées à l'infobulle de « Lot de récompense avec monnaie des épreuves » et « Lot de récompense de la Tour des épreuves ».

16. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que le « Temple de Beshmundir » apparaissait plusieurs fois dans la liste d'instance de recrutement sur tous les serveurs.
17. Les éléments ne servant pas d'informations standards pour la carte ont été supprimés.
18. L'infobulle de certains objets d'évènement a été complétée.
19. Modification : les fenêtres « complice » et « transformation » ne peuvent plus être utilisées simultanément.
 - Lorsque la fenêtre est fermée pendant le contrat de complice ou la fusion de transformation, un message indiquant que le processus va être interrompu s'affiche.
20. L'image d'éclaboussure qui s'affiche après le lancement du jeu dans le lanceur a été modifiée.
21. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que le cadre du bouton de « sentier d'apparence » persistait.
22. Sous Options de jeu -> complice/familier, d'autres options ont été ajoutées :
 - Masquer le complice d'un autre joueur.

[Quête]

1. La quête d'aide d'ascension pour les nouveaux Daevas et Daevas de retour a été restructurée.
 - L'instructeur d'ascension confie la quête aux nouveaux Daevas et Daevas de retour dans la capitale de leur faction.

Élyséens	Asmodiens
Reina, l'<amie de Royer>	Reicis, l'<amie de Cheska>

- Lorsqu'un certain niveau est atteint, le personnage obtient un coffre renfermant des objets utiles à l'ascension.
2. À Lakrum, une nouvelle quête de groupe a été ajoutée.

Faction	Groupe
Élyséens	Protectorat de la vie de Yustiel
Asmodiens	Protectorat de la sagesse de Lumiel

3. Toutes les quêtes concernées pour l'ascension des niveaux 1 à 75 ont été améliorées.
4. Le PNJ proposant la quête à médaille dans l'Arène de la discipline aux Élyséens et Asmodiens ainsi que dans l'Arène de la coopération et le Dredgion d'Ashunatal a été modifié.

Élyséens	Asmodiens
Schamichel -> Seiran	Skamisch -> Mowati

5. La durée avant la réapparition de certains objets de quête a été raccourcie.
6. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que certains objets de chasse de quêtes n'étaient pas localisés.
7. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que certains boutons ne fonctionnaient pas pendant l'exécution d'une quête.
8. La position de certains objets de quête a été modifiée pour simplifier l'accomplissement de la quête.
9. Certaines vidéos ont été modifiées.
10. La quête de Pierre de Stigma des Asmodiens ne peut plus être abandonnée.
11. Une condition dans laquelle l'exécution de la quête de tutoriel n'est pas possible a été ajoutée.

12. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que la poursuite de certaines quêtes était impossible une fois la zone de quête quittée.
13. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que certains objets de quête n'étaient pas obtenus au sein d'un groupe.
14. Des quêtes pour l'entraînement à la conquête et le soutien des Pierres d'enchantement ont été ajoutées à Lakrum.
 - Une fois la quête d'entraînement à la conquête terminée, le « cristal de genèse » peut être obtenu en récompense.
 - Une fois la mission de Lakrum terminée, la quête de soutien des Pierres d'enchantement peut être obtenue. Une fois cette quête terminée, la « Pierre d'enchantement PvE antique » peut être obtenue.
15. La condition d'obtention de certaines quêtes a été modifiée.
16. Dans la mission « Une méthode d'élimination du drana », le monstre « Roi Myrn » a été déplacé pour qu'il soit plus facile à trouver.
17. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que l'avancement de la quête « Le délit de Tiamat » revenait à la section précédente au bout d'un certain temps.
18. Certaines récompenses de quête dans le « Jardin du savoir » comprennent désormais des consommables.
19. Une quête permettant d'accéder au « Laboratoire du cubus de Kubrinerk » a été ajoutée.
20. La quête « [Tutoriel] L'utilisation de cubus » a été ajoutée.
21. Une quête dans laquelle une Pierre d'enchantement PvP antique peut être obtenue lorsque l'on conquiert une garnison à Lakrum a été ajoutée.

Faction	Niveau permettant l'apprentissage	Nom de la quête	Lieu
Élyséens	76	Consommables de Jeronos	Garnison 121
	78	Consommables d'Hibedon	Garnison 122
	79	Consommables d'Eyetes	Garnison 123
	80	Consommables d'Amonisos	Garnison 124
	80	Consommables de Pobota	Garnison 125
	80	Consommables de Lekos	Garnison 126
	80	Consommables de Veter	Garnison 127
	80	Consommables de Luibus	Garnison 128
	80	Consommables de Yubenros	Garnison 129
Asmodiens	76	Consommables de Borkadi	Garnison 124
	78	Consommables de Slaydin	Garnison 125
	79	Consommables d'Urki	Garnison 126
	80	Consommables de Skerati	Garnison 127
	80	Consommables d'Oliv	Garnison 128
	80	Consommables de Snobir	Garnison 129
	80	Consommables de Denir	Garnison 121
	80	Consommables de Prodin	Garnison 122
	80	Consommables de Germod	Garnison 123

22. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que l'avancement de la quête élyséenne « L'Étoile d'Heiron » ne passait pas à la section suivante dans certaines circonstances.
23. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que certains personnages ne pouvaient pas accepter la quête « [Jour.] J'en oubliais presque ma chance ».

[Logement]

1. La durée du bail des maisons particulières et des palais a été portée à 8 semaines.
 - Les frais de location ont été ajustés comme suit :

Maintenance Fee		
House Type	5.8	6.2
Palace	20.000.000	16.000.000
Estate	4.000.000	4.000.000
Mansion	2.000.000	1.000.000
House	400.000	250.000

2. Les commandes pouvant être obtenues au village ont été partiellement supprimées.
3. Le prix initial d'une enchère immobilière a été revu à la baisse.
4. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que certaines maisons du quartier résidentiel au sud d'Heiron ne s'affichaient pas correctement.
5. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que la réplique d'Aile-Ouragan et le tapis en Anathe ne s'installaient pas correctement.

[Légions]

1. Les quêtes et récompenses de missions de Légion ont été modifiées.

[PNJ]

1. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait qu'« Andron » n'émettait pas de son à Beluslan.
2. Modification : aucun quartier-maître drakan de la 53e légion n'apparaît plus au Dredgion d'Ashunatal.
3. L'effet de compétence de certains monstres a été modifié.
4. Le temps de rechargement avant une nouvelle invocation du messenger shugo est réduit à 1 minute.
5. Un message système s'affiche désormais au moment de l'apparition d'Anomos enragé.
6. Le PNJ « <Directeur de l'Ordalie> », qui vend des consommables dans la « Tour des épreuves », a été déplacé près de l'entrée.
7. Nous avons éliminé le phénomène qui faisait que l'effet de compétence de certains monstres était invisible.
8. Les valeurs de compétence des épouvantails positionnés dans certaines régions ont été modifiées.
9. Un administrateur supplémentaire pour le cristal de genèse a été placé dans le « Refuge de la

vie éternelle » et le « Temple de la sagesse éternelle » à Lakrum.

10. Les valeurs de compétence de certains PNJ de quête ont été revues à la hausse.

[Divers]

1. La consommation en jeu de Kinahs a été modifiée.
2. De nouvelles représentations et 6 nouvelles coiffures de personnage ont été ajoutées.
3. Le « Pass Atréa » a été supprimé.
4. 3 canaux ont été ajoutés dans les régions d'Heiron et Beluslan.
 - Sous Démarrer -> Changer de canal, vous pouvez accéder à d'autres canaux.

[Fonctionnalités Gameforge]

1. Récompenses de vétéran et lots Gold

La mise à jour 6.0 apporte de nombreuses modifications au jeu. En conséquence, nous avons décidé d'ajuster également nos lots Gold. Comme auparavant, il offre divers bonus au joueur pour une durée de 30 jours à compter de son activation.

Lot Gold : des ajustements ont été apportés aux bonus du lot Gold. Les nouveaux bonus sont les suivants :

- Levée des limitations au démarrage
- 10 % de buff de butin dans les instances
- Obtention d'un forfait de 40 Luna à l'activation d'un lot Gold
- Bonus de connexion quotidien : 30 pièces d'or shugo/utilisation du distributeur shugomatique
- 11 emplacements de personnage
- Bonus pour le nouveau système de récompense de vétéran
- Rabais spécial dans la boutique d'AION
- Plus d'entrées dans les instances

L'utilisation du distributeur shugomatique est désormais réservée aux joueurs munis d'un lot Gold

- Le butin des monstres n'octroie plus d'or shugo
- Les objets du distributeur shugomatique ont été ajustés

a) Néophyte, vétérans et utilisateurs de lot Gold

À l'heure actuelle, nous proposons trois modèles pour Aion :

- Néophyte : c'est un utilisateur ayant créé un compte après le passage en free-to-play et ne possédant pas de lot Gold actif.
- Vétéran : c'est un utilisateur ayant créé un compte avant le passage en free-to-play.
- Utilisateur de lot Gold : c'est un utilisateur possédant un lot Gold actif (acheté en jeu ou via la boutique d'AION). Il bénéficie de certains avantages par rapport au néophyte et au vétéran.

b) Successeur des récompenses de vétéran

Le lot Gold sera également intégré au système qui va remplacer les récompenses de vétéran et sera publié dans quelques semaines, après la sortie de la mise à jour 6.2.

Nous prévoyons par ailleurs un système offrant aux utilisateurs la possibilité de dépenser le

temps de jeu premium accumulé.

2. Échange de l'équipement

L'équipement PvP et PvE de niveau final ayant atteint un certain niveau d'enchantement va être échangé contre de l'équipement pour la M à J 6.2. Dans ce cadre, le joueur conserve son ancien équipement.

Ancien équipement	Niveau d'enchantement	Nouvel équipement
Arme/coiffe/armure/ailes de l'antique Fallusha	15 à 19	Caisse de sélection ancestrale +5 de Daeva protecteur
	20 à 24	Caisse de sélection ancestrale +15 de Daeva protecteur
	25+	Caisse de sélection légendaire +5 de Daeva protecteur
Arme/coiffe/armure/ailes améliorées de l'antique Fallusha	15 à 19	Caisse de sélection ancestrale +5 de Daeva protecteur
	20	Caisse de sélection ancestrale +10 de Daeva protecteur
	21	Caisse de sélection ancestrale +15 de Daeva protecteur
	22 à 24	Caisse de sélection légendaire +10 de Daeva protecteur
	25	Caisse de sélection légendaire +15 de Daeva protecteur
	26 et 27	Caisse de sélection ultime de Daeva protecteur
	28 et 29	Caisse de sélection ultime +5 de Daeva protecteur
	30+	Caisse de sélection ultime +7 de Daeva protecteur
Arme/coiffe/armure/ailes du prétorien du haut Archon/du prétorien de la haute garde	15 à 19	Caisse de sélection ancestrale +5 de Daeva combattant
	20 à 24	Caisse de sélection ancestrale +15 de Daeva combattant
	25+	Caisse de sélection légendaire +5 de Daeva combattant
Arme/coiffe/armure/ailes du commandant du haut Archon/du commandant de la haute garde	15 à 19	Caisse de sélection ancestrale +5 de Daeva combattant
	20	Caisse de sélection ancestrale +10 de Daeva combattant
	21	Caisse de sélection ancestrale +15 de Daeva combattant

	22 à 24	Caisse de sélection légendaire +10 de Daeva combattant
	25	Caisse de sélection légendaire +15 de Daeva combattant
	26 et 27	Caisse de sélection ultime de Daeva combattant
	28 et 29	Caisse de sélection ultime +5 de Daeva combattant
	30+	Caisse de sélection ultime +7 de Daeva combattant
Armes de Sunayaka perversi	15 à 19	Caisse de sélection d'armes ancestrales +5 de Daeva
	20	Caisse de sélection d'armes ancestrales +10 de Daeva
	21	Caisse de sélection d'armes ancestrales +15 de Daeva
	22 à 24	Caisse de sélection d'armes légendaires +10 de Daeva
	25	Caisse de sélection d'armes légendaires +15 de Daeva
	26 et 27	Caisse de sélection d'armes ultimes de Daeva
	28 et 29	Caisse de sélection d'armes ultimes +5 de Daeva
	30+	Caisse de sélection d'armes ultimes +7 de Daeva
Accessoires de loup gris	5 et 6	Caisse de sélection d'accessoires ancestraux +10 de Daeva protecteur
	7	Caisse de sélection d'accessoires ancestraux +15 de Daeva protecteur
	8 et 9	Caisse de sélection d'accessoires légendaires +10 de Daeva protecteur
	10+	Caisse de sélection d'accessoires légendaires +15 de Daeva protecteur
Coiffe de loup gris	5 et 6	Caisse de sélection d'armure ancestrale +10 de Daeva protecteur
	7	Caisse de sélection d'armure ancestrale +15 de Daeva protecteur
	8 et 9	Caisse de sélection d'armure

		légendaire +10 de Daeva protecteur
	10+	Caisse de sélection d'armure légendaire +15 de Daeva protecteur
Accessoires de l'antique Fallusha/du prétorien du haut Archon/du prétorien de la haute garde	5 à 7	Caisse de sélection d'accessoires ancestraux +10 de Daeva protecteur
	8	Caisse de sélection d'accessoires ancestraux +15 de Daeva protecteur
	9	Caisse de sélection d'accessoires légendaires +10 de Daeva protecteur
	10+	Caisse de sélection d'accessoires légendaires +15 de Daeva protecteur
Accessoires améliorés de l'antique Fallusha/du commandant du haut Archon/du commandant de la haute garde	5 et 6	Caisse de sélection d'accessoires ancestraux +10 de Daeva protecteur
	7	Caisse de sélection d'accessoires ancestraux +15 de Daeva protecteur
	8	Caisse de sélection d'accessoires légendaires +10 de Daeva protecteur
	9	Caisse de sélection d'accessoires légendaires +15 de Daeva protecteur
	10+	Caisse de sélection d'accessoires ultimes de Daeva protecteur
Plume de Marchutan améliorée	5 et 6	Caisse de sélection de plumes ancestrales +10 de Daeva
	7	Caisse de sélection de plumes ancestrales +15 de Daeva
	8	Caisse de sélection de plumes légendaires +10 de Daeva
	9	Caisse de sélection de plumes légendaires +15 de Daeva
	10+	Caisse de sélection de plumes ultimes de Daeva
Bracelets du Seigneur	5 et 6	Caisse de sélection de bracelets ancestraux +10 de Daeva combattant
	7	Caisse de sélection de bracelets ancestraux +15 de

		Daeva combattant
	8	Caisse de sélection de bracelets légendaires +10 de Daeva combattant
	9	Caisse de sélection de bracelets légendaires +15 de Daeva combattant
	10+	Caisse de sélection de bracelets ultimes de Daeva combattant

3. Objets d'enchantement

Deux nouveaux PNJ ont été intégrés au jeu et se trouvent dans les capitales Sanctum et Pandaemonium. Les joueurs peuvent y échanger leurs Pierres d'enchantement toutes puissantes et sérums de réévaluation sacrés existants contre les nouvelles Pierres d'enchantement. Ils peuvent également y troquer des reliques anciennes contre des points abyssaux. Rendez-vous dans le jeu pour en savoir plus.

4. Échange de lingots d'or

a) Échange de Kinahs en lingots d'or

Le taux de change des Kinahs en lingot s'élève à 8 700 000 Kinahs = 1 lingot d'or. Cet échange reste possible jusqu'à une quantité maximale de 5 400 lingots.

b) Échange d'estima en lingots d'or

L'estima fait également l'objet d'une conversion en lingots d'or. L'échange ne s'applique pas à l'estima entre +0 et +4.

Niveau d'enchantement	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Lingots d'or	11	15	23	31	47	80

c) Kinahs

Avec la suppression de l'ensemble des anciens avoires en Kinahs, les joueurs n'auraient tout d'abord pas la possibilité d'utiliser différents systèmes tels que le téléporteur ou la salle des ventes. C'est pourquoi chaque joueur reçoit un montant de Kinahs donné, déterminé à partir de la quantité de lingots d'or obtenus.

5. Migration d'objets

Les objets suivants issus de la 5.8 sont remplacés par des objets 6.2 similaires :

a) Parchemin de retour

Les parchemins de retour pour certaines zones précises n'étant plus accessibles (par exemple : les Abysses, Nosra et Esterra, etc.) sont remplacés par l'objet suivant : parchemin de retour intégré.

b) Parchemin d'entrée dans les instances

Les parchemins d'entrée pour des instances n'étant plus accessibles après la mise à jour sont remplacés par l'objet suivant : parchemin d'entrée de premier choix.

c) Parchemins d'attributs de personnage

Les parchemins ayant un impact sur les attributs d'un personnage (vitesse de course, taux de critiques physiques, etc.) sont remplacés par l'objet suivant : caisse de sélection de potions de transformation légendaires (3 unités).

d) Objets d'EXP

Les objets d'EXP (comme le sérum de croissance) sont remplacés par l'objet suivant : thé de récupération (100 % de récupération)

e) Parchemin d'amélioration de la compétence de fabrication

Tous les parchemins d'amélioration de la compétence de fabrication sont remplacés par l'objet suivant : thé de récupération (100 % de récupération)