



Relique de la désolation
Notes de mise à jour 6.5

Sommaire

Instances	3
Senekta.....	3
Mine d'Hererim	4
Illumiel.....	5
Autres modifications	5
Société de Pandore	6
Système	7
Bataille de forteresse	8
Points d'honneur.....	8
Transformation.....	9
Quête.....	11
Objets	11
Interface utilisateur (IU).....	12
Complice.....	12
Compétences.....	13
Environnement.....	26
Divers.....	26
Personnage.....	26
PNJ.....	26
Fonctionnalités GF 6.5v.....	27
Pass Atréia	27
Recettes de transmutation.....	27
Distributeur shugomatique	27
Boutique des sables dorés	27

Instances

Senekta

1. L'instance « Senekta » a été ajoutée.



Le Temple de Senekta d'Aion se trouve au plus profond de la Forteresse de Lakrum. À Senekta, le 3e Seigneur balaur Ereshkigal tente d'extraire le pouvoir absolu de la relique d'Aion. Les Élyséens et les Asmodiens ont conquis et exploré la Forteresse de Lakrum. Se faisant, ils ont découvert un passage menant à Senekta et y ont dépêché leurs forces armées pour terrasser Ereshkigal.

Mais l'avant-garde n'a plus donné signe de vie depuis lors. Comme d'autres unités encore ne sont pas revenues de leurs expéditions, les Élyséens et les Asmodiens ont décidé de recruter des guerriers fiables pour composer l'arrière-garde. Cette troupe marche à présent sur Senekta pour livrer la bataille décisive qui l'opposera au Seigneur balaur Ereshkigal.

- L'entrée est accessible après la prise de la Forteresse de Lakrum. Si la Forteresse de Lakrum n'est pas prise, vous pouvez passer par l'avant-poste des gardiens/archons. Toutefois, si les Balours ont pris la forteresse, il est impossible d'entrer.
- Il y a une certaine probabilité que le contrebandier Shukiruk/Shukiruk suprême apparaisse en jeu.
- L'entrée dans l'instance de Senekta qui apparaît au niveau de l'avant-poste lorsque la forteresse n'est pas prise et l'entrée dans l'instance qui apparaît en cas de prise sont désormais équivalentes.
- En cas de recherche de groupe sur tous les serveurs, l'accès est accordé quel que soit l'état de prise de la forteresse.
- Pour un rang A à Senekta, vous devez avoir 7 760 points.

Joueurs max.	Niveau	Entrées	Recharge
18 personnes	Niveau 80	Lot Gold : 3 fois par semaine Néophyte : 2 fois par semaine	Le mercredi à 9h00

Mine d'Hererim

1. L'instance « Mine d'Hererim » a été ajoutée.



Une mine a été repérée à Lakrum. Elle abonde en minerai rare de Rim. Ce qui semblait être une excellente nouvelle s'est avéré être un sérieux problème lorsque des Daevas sont descendus extraire du minerai de Rim. Dévoré par la cupidité et possédé par le minerai de Rim, le meneur du groupe, un Daeva prénommé « Girad », s'est transformé en mort-vivant. Et ce n'était qu'un début : toute la troupe a fini par subir le même sort. Il n'y avait d'autre choix que de condamner la mine.

Mais en tentant de régler le problème de la Mine d'Hererim, il est rapidement apparu que l'incident des morts-vivants cachait une tout autre conspiration.

Joueurs max.	Niveau	Entrées	Recharge
De 1 à 6 personnes	Niveau 80	Lot Gold : 4 fois par semaine Néophyte : 2 fois par semaine	Le mercredi à 9h00

- Vous pouvez rejoindre l'entrée depuis la garnison de Lakrum.
- En récompense, vous recevez des points abyssaux, des Pierres de mana et du lydium légendaire/ultime.
- Il y a une certaine probabilité que le contrebandier Shukiruk/Shukiruk suprême apparaisse en jeu.

Illumiel

1. Le champ de bataille « Illumiel » a été ajouté.

- Le champ de bataille est ouvert chaque jour de 11h00 à 15h00 et de 19h00 à 00h00. Il est aussi accessible du lundi au samedi de 00h00 à 03h00 et le dimanche de 00h00 à 02h00.
- L'accès peut se faire par l'interface d'entrée.

Il s'agit d'un camp d'entraînement que dame Lumiel a créé pour que les Asmodiens puissent apprendre à réagir dans des conditions et des situations imprévues. Conformément à la volonté du personnage curieux et fantaisiste qu'est dame Lumiel, les participants au combat du camp d'entraînement se métamorphosent en divers animaux et créatures. L'espace créé par dame Lumiel génère un puissant courant d'éther qui a permis aux Élyséens de détecter le camp d'entraînement.

C'est pourquoi des Élyséens et des Asmodiens y mesurent leurs forces à présent : pendant que les Asmodiens tentent d'anéantir les intrus, les Élyséens cherchent à faire la lumière sur les machinations des Asmodiens.

Joueurs max.	Niveau	Entrées	Recharge
3 contre 3	À partir du niveau 76	Lot Gold : 1 fois par jour Néophyte : 1 fois par jour	Tous les jours à 9h00

Autres modifications

1. Le nombre d'« insignes de combattant » obtenu en récompense sur le champ de bataille a augmenté.
2. L'accès à Makarna du ressentiment a été déplacé, et le nombre d'entrées est passé à « lot Gold : 4 fois par semaine et néophyte : 2 fois par semaine ».
3. Désormais, les buffs appliqués à un personnage ne disparaissent plus à l'entrée dans le Laboratoire du cubus de Kubrinerk.
4. Erreur corrigée : le marquage de l'instance « Laboratoire du cubus de Kubrinerk » ne disparaissait pas de la carte temporairement même lorsque l'heure d'entrée est passée.
5. Erreur corrigée : la transformation grâce à la statue de transformation sur le champ de bataille d'Illumiel 1 ne consommait pas de pièces de transformation d'Illumiel.
6. L'entrée à Illumiel procure une « pièce de transformation d'Illumiel ».
7. Erreur corrigée : les dégâts supplémentaires infligés aux Balours par certaines compétences avec « Nergal » dans la « Tour sacrée » ne s'appliquaient pas.
8. Erreur corrigée : l'effet « puissance : Énergie du Seigneur balour » de « Beritra » à Makarna du ressentiment était levé par certaines compétences.
9. La « Forteresse du Brise-écume » a été ajoutée et ne peut servir que pendant l'évènement.

Joueurs max.	Niveau	Entrées	Recharge
1 personne	À partir du niveau 76	Lot Gold : 1 fois par jour Néophyte : 1 fois par jour	Tous les jours à 9h00

10. Les Élyséens et les Asmodiens ont accès à l'instance par le hall d'entrée de la Forteresse du Brise-écume qui apparaît dans le Refuge de la vie éternelle et dans le Temple de la sagesse éternelle à Lakrum.
11. Erreur corrigée : la porte restait temporairement fermée bien que l'« Œil de surveillance » soit vaincu dans le « Jardin du savoir ».

Société de Pandore

1. La « société de Pandore » a été ajoutée.



Cette société fait abstraction des races et ne force personne à se sacrifier pour l'honneur. Elle intervient à Lakrum et a pour mot d'ordre : « Chacun est considéré en fonction de sa performance ». La société de Pandore est subdivisée en un bureau d'expansion de Pandore, qui s'occupe des colonies à Atréia et Balauréa, et un bureau d' enrôlement de Pandore qui recrute des assistants pour que la société devienne plus influente. Il est particulièrement intéressant de noter que la société de Pandore offre en récompense des équipements de Pandore qui ont pu résister au Seigneur balaur Ereshkigal et des cubulus.

Pour les Élyséens comme pour les Asmodiens, les missions de la « société de Pandore » constituent de bonnes occasions de soutenir l'entreprise tout en se préparant au combat contre Ereshkigal. Toutefois, il existe aussi des missions qui peuvent paraître étranges à première vue.

1. Le « sentier du champ de bataille de Pandore » apparaît chaque jour à certaines heures précises à Lakrum. On ne peut y entrer qu'à tour de rôle par petits groupes.
2. En cas de victoire, les joueurs décrochent en récompense des matériaux d'enchantement, des caisses contenant des Pierres de mana antiques à ultimes, des Pierre d'enchantement PvE/PvP ou des cubulus.

	Lun.	Mar.	Mer.	Jeu.	Ven.	Sam.	Dim.
Horaires de la société de Pandore						11h00	11h00
	13h00	13h00	13h00	13h00	13h00	13h00	13h00
						15h00	15h00
	18h00	18h00	18h00	18h00	18h00	18h00	18h00
	20h00	20h00	20h00	20h00	20h00	20h00	20h00
	22h00	22h00	22h00	22h00	22h00	22h00	22h00
	00h00	00h00	00h00	00h00	00h00	00h00	00h00

Système

1. L'effet « Cubus d'Ereshkigal » a été ajouté au système de cubus.



2. Une fonction y a été ajoutée pour déposer/retirer des Pierres de Stigma de l'inventaire.
3. Désormais, les Pierres de Stigma peuvent être posées dans l'inventaire sans l'aide d'un maître des Pierres de Stigma.
 - Lorsqu'une Pierre de Stigma a été posée dans l'inventaire, le temps de rechargement est de 5 min.
4. Le système « Identifier des compétences de Daevanion » a été ajouté.



- Les livres de compétences permettent d'enchanter des compétences de Daevanion.
- Seules les compétences de niveau légendaire ou supérieur peuvent être enchantées ou servir de matériau.
- Lorsque le manuel de compétence de Daevanion utilisé est identique à la cible d'enchantement, il y a de plus fortes chances que l'enchantement fonctionne.
- Lorsque des matériaux spéciaux sont utilisés lors de la tentative d'enchantement, le niveau

- d'enchantement reste inchangé en cas d'échec.
- En cas de réussite de l'enchantement de compétences de Daevanion, soit l'effet de la compétence s'intensifie, soit le temps de rechargement diminue.
- La fusion de livres de compétences permet de créer de nouveaux livres de compétences.
- 4 livres de compétences antiques ou supérieurs sont requis pour obtenir un nouveau livre de compétences par fusion.

Bataille de forteresse

1. Lorsque la bataille de forteresse commence, des objets apparaissent désormais pour la faction qui a le dessus. Ils l'aident dans l'attaque ou la défense de la forteresse.
2. Plus la différence de niveau est importante, plus les objets apparus sont puissants.
3. On peut désormais obtenir des points d'honneur en détruisant une partie des objets qui apparaissent pendant la bataille de forteresse.
4. Les points d'honneur obtenus en récompense pour une attaque réussie/échouée ou une défense réussie/échouée de la Forteresse de Lakrum et de la Forteresse divine sont plus nombreux.

Points d'honneur

1. Un système saisonnier a été ajouté de sorte que la récompense dépend du nombre de points d'honneur obtenus sur une période donnée.
2. Les points d'honneur déjà obtenus sont exclus du dispositif. On comptabilise désormais les points d'honneur obtenus pendant la saison en cours.
3. Sur les serveurs concernés, la différence est faite entre Élyséens et Asmodiens. Vous pouvez consulter le statut sous [Menu] - [Communauté] - [Classement] - [Points d'honneur].
4. À la fin de la saison, les récompenses sont attribuées en fonction du classement.

Transformation

1. Une « Collection de transformation » a été ajoutée.

- Suivant la transformation obtenue, vous bénéficiez d'attributs et de compétences supplémentaires.
- La compétence de collection « Flamme de l'illusion » ne peut pas servir contre des personnages. Sur des monstres de la Tour des épreuves et sur des objets de Prigga, Beritra et Ereshkigal, cette compétence inflige des dégâts supplémentaires.



2. De nouvelles transformations ont été ajoutées.

Classe	Transformation	Attributs
Grand	Lapin maléfique	Vitesse d'incantation : 9 % ; vitesse de déplacement : 30 % ; attaque magique : 63 ; critiques magiques : 165
	Boîte dorée	Vitesse d'attaque : 9 % ; vitesse de déplacement : 30 % ; attaque physique : 63 ; critiques physiques : 165
Ancestral	Pixel	Vitesse d'attaque : 25 % ; vitesse de déplacement : 35 % ; amélioration des soins : 45 ; attaque physique : 71 ; précision : 220 ; critiques physiques : 185
	Veilleur de champs de la lumière	Vitesse d'incantation : 20 % ; vitesse de déplacement : 40 % ; attaque magique : 71 ; défense physique : 76 ; défense magique : 76 ; critiques magiques : 185
	Veilleur de champs des ténèbres	Vitesse d'attaque : 20 % ; vitesse de déplacement : 40 % ; attaque physique : 71 ; défense physique : 76 ; défense magique : 76 ; critiques physiques : 185
	Fragment de l'oubli	Vitesse d'incantation : 25 % ; vitesse de déplacement : 35 % ; attaque magique : 71 ; précision magique : 220 ; critiques magiques : 185
	Apôtre d'Ereshkigal	Vitesse d'attaque : 12 % ; vitesse d'incantation : 9 % ; vitesse de déplacement : 40 % ; amélioration des soins : 45 ; attaque magique : 71 ; esquive : 231 ; résistance magique : 231
	Apôtre de Beritra	Vitesse d'attaque : 20 % ; vitesse de déplacement : 40 % ; attaque magique : 71 ; défense physique : 76 ; défense magique : 76 ; précision magique : 220

	Apôtre de Tiamat	Vitesse d'attaque : 25 % ; vitesse de déplacement : 35 % ; amélioration des soins : 45 ; attaque magique : 71 ; précision magique : 220 ; critiques magiques : 185
Légendaire	Weda	Vitesse d'incantation : 45 % ; vitesse de déplacement : 45 % ; amélioration des soins : 57 ; attaque magique : 90 ; défense physique : 95 ; défense magique : 95 ; précision magique : 275 ; critiques magiques : 235
	Prigga	Vitesse d'attaque : 32 % , vitesse d'incantation : 23 % ; vitesse de déplacement : 45 % ; attaque physique : 90 ; attaque magique : 90 ; précision : 275 ; précision magique : 275 ; critiques physiques : 235 ; critiques magiques : 235
	Grendal	Vitesse d'attaque : 35 % ; vitesse de déplacement : 60 % ; amélioration des soins : 57 ; attaque magique : 90 ; défense physique : 95 ; défense magique : 95 ; précision magique : 275 ; critiques magiques : 235

3. Une nouvelle fenêtre d'information s'affiche à la réception de collections.
4. Erreur corrigée : l'apparence de Général gardien disparaissait dans certaines circonstances pendant la transformation en Général gardien à l'aide d'un parchemin de transformation de transparence.
5. Désormais, la couleur rouge des yeux des personnages asmodiens n'apparaît plus en transformation.
6. La compétence « Collection de transformation » a été ajoutée.

Collections	Compétence	Effet
Guerre éternelle	(Niveau 1) Cyclone maudit	Vous infligez aux ennemis sur un rayon de 10 m 900 points de dégâts fixes et diminuez l'attaque physique et magique de 75 chacune pendant 10 s.
Guerriers de Tiamat	(Niveau 1) Flamme de l'illusion : Tour des épreuves	Vous infligez 150 points de dégâts magiques de feu à une cible sur une distance allant jusqu'à 15 m. Vous infligez 3 300 points de dégâts supplémentaires si la cible est un monstre de la Tour des épreuves. Cette compétence ne peut pas être utilisée contre un joueur.
Guerriers d'Ereshkigal	(Niveau 1) Flamme de l'illusion : Prigga	Vous infligez 150 points de dégâts magiques de feu à une cible sur une distance allant jusqu'à 15 m. Vous infligez 3 300 points de dégâts supplémentaires si la cible est Prigga. Cette compétence ne peut pas être utilisée contre un joueur.
Guerriers de Beritra	(Niveau 1) Flamme de l'illusion : Beritra	Vous infligez 150 points de dégâts magiques de feu à une cible sur une distance allant jusqu'à 15 m. Vous infligez 3 300 points de dégâts supplémentaires si la cible est Beritra. Cette compétence ne peut pas être utilisée contre un joueur.
Que faites-vous là ?	(Niveau 1) Flamme de l'illusion : Ereshkigal	Vous infligez 150 points de dégâts magiques de feu à une cible sur une distance allant jusqu'à 15 m. Vous infligez 3 300 points de dégâts supplémentaires si la cible est Ereshkigal. Cette compétence ne peut pas être utilisée contre un joueur.
Experts de la transformation magique	(Niveau 2) Cyclone maudit	Vous infligez aux ennemis sur un rayon de 10 m 1 800 points de dégâts fixes et diminuez l'attaque physique et magique de 150 chacune pendant 10 s.
Agents extraordinaires	(Niveau 2) Flamme de l'illusion : Tour des épreuves	Vous infligez 300 points de dégâts magiques de feu à une cible sur une distance allant jusqu'à 15 m. Vous infligez 6 600 points de dégâts supplémentaires si la cible est un monstre de la Tour des épreuves. Cette compétence ne peut pas être utilisée contre un joueur.
Transformez-vous en moi	(Niveau 2) Flamme de l'illusion : Prigga	Vous infligez 300 points de dégâts magiques de feu à une cible sur une distance allant jusqu'à 15 m. Vous infligez 6 600 points de dégâts

		supplémentaires si la cible est Prigga. Cette compétence ne peut pas être utilisée contre un joueur.
Il était une fois ce boss	(Niveau 2) Flamme de l'illusion : Beritra	Vous infligez 300 points de dégâts magiques de feu à une cible sur une distance allant jusqu'à 15 m. Vous infligez 6 600 points de dégâts supplémentaires si la cible est Beritra. Cette compétence ne peut pas être utilisée contre un joueur.
Experts de la transformation physique	(Niveau 2) Flamme de l'illusion : Ereshkigal	Vous infligez 300 points de dégâts magiques de feu à une cible sur une distance allant jusqu'à 15 m. Vous infligez 6 600 points de dégâts supplémentaires si la cible est Ereshkigal. Cette compétence ne peut pas être utilisée contre un joueur.

Quête

1. De nouvelles quêtes de la société de Pandore ont été ajoutées.
2. Des quêtes ont été ajoutées à « Senekta ».
3. De nouvelles quêtes ont été ajoutées dans la « Mine d'Hererim ».
4. De nouvelles quêtes ont été ajoutées pour la « bataille d'Illumiel ».
5. Les nouveaux objets légendaires/ultimes sont disponibles auprès du PNJ comme récompense de quête.
6. Une partie de la dernière mission de Lakrum a été modifiée.
 - Élyséen : aide à la reconquête du Temple sacré de Lakrum ; Asmodien : mission d'aide à la reconquête du Temple sacré de Lakrum
7. Le niveau de tous les personnages qui avaient déjà commencé à exécuter la campagne avant la mise à jour sera modifié pour que la récompense ne soit pas reçue une seconde fois.
8. Dans la quête ultime de Pandore, les récompenses aléatoires ont été remplacées par des récompenses données.

Objets

1. De nouveaux objets de modification esthétique ont été ajoutés à la fabrication magique.
 - Les plans des objets de modification esthétique et certains matériaux peuvent être acquis auprès du PNJ marchand de Lakrum.
 - D'autres matériaux s'obtiennent sur les monstres de la Société de Pandore.
2. 10 méthodes de fabrication de Pandore ont été ajoutées à la fabrication magique.
3. 2 objets de fabrication de Pandore ont été ajoutés à la liste des ventes du marchand d'objets de fabrication magique.
4. Sous [Boutique des sables dorés : lingots d'or], l'ancien coffre de compétences de Daevanion a été supprimé et un nouveau coffre de compétences de Daevanion ajouté.
5. Des objets pouvant être achetés avec des monnaies des épreuves de la Tour des épreuves ont été ajoutés.
6. Le « Coffre de compétences de Daevanion » que le contrebandier Shukiruk laisse tomber dans certaines instances est désormais le « Coffre de Shukiruk ».
 - Il y a une certaine probabilité que le « Coffre de Shukiruk » contienne de nouvelles compétences de Daevanion.
7. Le parchemin d'entrée dans « Makarna du ressentiment » ne s'obtient plus en récompense pour la bataille de forteresse.
8. Les pièces d'armures portées sur la tête ne sont plus classées dans les accessoires mais dans les armures.
 - Les butins des différentes instances ont été modifiés en fonction des classifications d'armure. (Exemple : un casque obtenu à Narakkalli s'obtient désormais dans la Tour sacrée.)
9. 2 objets de collection de Pandore ont été ajoutés à la liste des ventes du marchand d'extraction de vitalité.

10. Des équipements, des Pierres de Stigma, des consommables et des parchemins d'entrée dans des instances ont été ajoutés dans la boutique des sables dorés, sous « boutique des lingots d'or ».
11. Le butin obtenu sur certains monstres de Lakrum ne comprend plus de matériaux d'artisanat ni de Pierres de mana.
12. Le symbole de certains livres de compétence de Daevanion a été modifié.
13. Le taux de butin des tessons a été partiellement adapté pour les monstres de Lakrum et dans les instances.
14. Chez certains monstres de Signia et Vengar, le taux de butin de tessons a été supprimé.
15. Erreur corrigée : certains monstres de Lakrum n'avaient pas de tessons dans leur butin.
16. Une amélioration a été apportée de sorte qu'en cas de tentative d'obtention de l'apparence d'un autre objet normal avec une compétence d'apparence appliquée, la « compétence » ne disparaît pas.
17. En cas de tentative de modification d'un objet qui possède une compétence d'apparence, la « compétence » est modifiée elle aussi.
18. Le symbole du « Coffre d'équipement légendaire des troupes » a été modifié.
19. L'échange d'armures de Pandore ne nécessite plus d'armures légendaires.
20. Les médailles obtenues en récompense de rang ne peuvent plus être détruites.
21. Le « Coffre superbe de Shukuruk » peut se trouver dans les instances (Narakkalli, Tour sacrée, Mine d'Hererim, Dredgion d'Ashunatal, Ruhnatorium, Makarna du ressentiment, Atelier de Prometun).
22. La formule de fabrication du coffre de compétences de Daevanion légendaire a été ajoutée.
23. Sous « Matériaux de fabrication », l'« Insigne de sagesse de Daevanion » peut être acquis auprès du fournisseur de matériaux d'artisanat à Lakrum.

Interface utilisateur (IU)

1. L'interface du système de cubus a été modifiée.
2. La « Pierre d'enchantement de Stigma » a été ajoutée sous « Négociants ».
3. Erreur corrigée : temporairement après une défaite à la bataille de forteresse (attaque/défense) l'Élyséen voyait s'afficher des contenus pour Asmodiens dans la poste de récompense.
4. Le visuel qui s'affiche à la fin du jeu a été modifié.
5. Erreur corrigée : certaines Pierres d'enchantement de Stigma n'étaient pas réparties correctement dans la fenêtre « Mandater un négociant ».

Complice

1. La puissance d'attaque de certaines compétences de complice a été augmentée.

Complice	Compétence	Effets modifiés
Saendukal	Frappe tellurique Frappe tellurique renforcée	Les dégâts du coup supplémentaire augmentent d'env. 500 %.
Rose d'acier	Tir puissant Tir puissant durable	
Kérubim Kérubien Kérubiel Grand Kérubiel	Coup de dragon endormi	

- Erreur corrigée : la compétence de complice n'était pas enregistrée correctement en cas d'extraction de compétence de complice pour macro.

Compétences

1. Des compétences de Daevanion ont été ajoutées.

Classe	Compétence	Effets de compétence supplémentaires	Informations sur la compétence
Gladiateur	Bond sauvage	Secousse violente	- Attaque physique de zone après attaque sautée sur l'ennemi dans un rayon de 25 m.
			- Effet qui attire les ennemis dans un rayon de 3 m autour de la cible vers l'invocateur.
	Clivage parfait	Frappe en saut	- Temps de rechargement prolongé
			- Attaque physique sautée individuelle sur une cible à une distance allant jusqu'à 5 m
		Clivage belliqueux amplifié	- Augmentation de la puissance d'attaque de la compétence
			- Frappe physique sur une cible à une distance allant jusqu'à 17 m
Templier	Taille de tempête sanglante	Fissure de tempête sanglante	- Frappe physique sur une cible à une distance allant jusqu'à 17 m
			- Effet de trébuchement ajouté
	Brise pouvoir	Rupture du pouvoir amplifiée	- Temps de rechargement prolongé
			- Frappe physique sur une cible à une distance allant jusqu'à 17 m
Frappe de retrait	Fissure de tempête sanglante	- Frappe physique sur une cible à une distance allant jusqu'à 7 m ; PV consommés	
		- Effet de projection	
Brise pouvoir	Rupture du pouvoir amplifiée	- 3 répétitions	
		- Frappe physique sur une cible ayant trébuché	
Frappe de retrait	Fissure de tempête sanglante	- Augmentation de la puissance d'attaque de la compétence	
		- La puissance d'attaque de la cible diminue de 100.	
Brise pouvoir	Rupture du pouvoir amplifiée	- Effet accru de la compétence suivante quand la cible a trébuché	
		- En cas de critiques physiques, la probabilité que les compétences suivantes génèrent des critiques physiques augmente.	

		Coup de cheville	<ul style="list-style-type: none"> - Frappe physique sur une cible - La puissance d'attaque de la cible diminue de 100. - La puissance d'attaque de l'invocateur augmente de 100. - Dégâts supplémentaires si la cible a trébuché 	
Assassin	Attaque-surprise de soif-de-sang	Attaque-surprise bestiale	<ul style="list-style-type: none"> - Frappe physique sur une cible - Augmentation de la puissance d'attaque de la compétence - Certaine probabilité d'absorption de PV en cas de touche 	
		Attaque-surprise écrasante	<ul style="list-style-type: none"> - Frappe physique sur une cible - Frappe supplémentaire en cas d'attaque par-derrière - Effet de trébuchement en cas de cible étourdie 	
	Destruction à la chaîne	Coupure à répétition amplifiée	<ul style="list-style-type: none"> - Frappe physique sur une cible - Augmentation de la puissance d'attaque de la compétence - Frappe supplémentaire en cas d'attaque par-derrière, empoisonnement ou étourdissement - La probabilité que la compétence d'attaque génère des critiques physiques augmente temporairement. - 3 répétitions 	
			Brise-âme	<ul style="list-style-type: none"> - Frappe physique sur une cible - Dégâts supplémentaires si la cible est empoisonnée - La cible est brièvement étourdie. - 3 répétitions
				Flèche de destruction
	Rôdeur	Flèche d'annihilation	Flèche de la mort	<ul style="list-style-type: none"> - Frappe physique réussie à coup sûr sur une cible à une distance allant jusqu'à 30 m - Temps de rechargement prolongé - Diminution de la puissance d'attaque de la compétence
Flèche de silence			Poussée aphone	<ul style="list-style-type: none"> - Frappe physique sur une cible à une distance allant jusqu'à 25 m

			<ul style="list-style-type: none"> - Effet aphone (annulation impossible) - Temps de rechargement prolongé
		Flèche entravante	<ul style="list-style-type: none"> - Frappe physique sur une cible à une distance allant jusqu'à 25 m - Effet entravant
Aède	Crash sismique	Déflagration sismique	<ul style="list-style-type: none"> - Frappe physique sur une cible, PV consommés - Augmentation de la puissance d'attaque de la compétence - Temps de rechargement prolongé
		Suppression sismique	<ul style="list-style-type: none"> - Frappe physique sur une cible à une distance allant jusqu'à 3 m et les autres ennemis près d'elle. - Effet de trébuchement - Temps de rechargement prolongé
	Brume de résonance	Disruption de résonance amplifiée	<ul style="list-style-type: none"> - Frappe physique sur une cible - Effet accru de la compétence suivante quand la cible a trébuché - En cas de critiques physiques, la probabilité que la compétence suivante génère des critiques physiques augmente.
		Coupure de résonance à répétition	<ul style="list-style-type: none"> - Frappe physique sur une cible - Diminution de la puissance d'attaque de la compétence - Temps de rechargement réduit
	Clerc	Lumière de récupération	Guérison miraculeuse
Main de soin			<ul style="list-style-type: none"> - Restitution des PV d'un membre de votre groupe sur une distance allant jusqu'à 23 m - Restitution des PV des membres de votre groupe dans un rayon de 5 m - Cette compétence est utilisable uniquement sur les membres de votre groupe.
Toucher divin		Tonnerre amplifié	<ul style="list-style-type: none"> - Touche magique d'une cible sur une distance allant jusqu'à 25 m et jusqu'à 6 autres ennemis dans un rayon de 5 m autour de la cible - Effet d'étourdissement plus court

			<ul style="list-style-type: none"> - Augmentation de la puissance d'attaque de la compétence 		
		Éclair enchaîné	<ul style="list-style-type: none"> - Frappe magique sur une cible - Dégâts supplémentaires en cas de cible étourdie - 3 répétitions - Diminution de la puissance d'attaque de la compétence 		
Sorcier	Lance de la tempête	Lance rapide	<ul style="list-style-type: none"> - Frappe magique sur une cible à une distance allant jusqu'à 25 m - Augmentation de la puissance d'attaque de la compétence - Vitesse de déplacement réduite - Temps de rechargement prolongé 		
			Lance spatiotemporelle	<ul style="list-style-type: none"> - Frappe magique sur une cible à une distance allant jusqu'à 25 m - Faible probabilité de réduire la vitesse de déplacement - Certaine probabilité d'absorption de PV en cas de touche - Temps de rechargement réduit en cas de Bond aveugle - 3 répétitions 	
				Grande éruption amplifiée	<ul style="list-style-type: none"> - Après 4 s, touche magique d'une cible sur une distance allant jusqu'à 25 m et jusqu'à 6 autres ennemis dans un rayon de 10 m autour de la cible - Prise d'éther
					Déflagration sismique
	Grande éruption de magma				
	Spiritualiste	Affaiblissement d'esprit	Substitution spirituelle	<ul style="list-style-type: none"> - Frappe magique sur une cible à une distance allant jusqu'à 25 m - Touches supplémentaires si la cible est un esprit - En cas de critiques physiques, la compétence suivante génère des critiques physiques. - Augmentation de la puissance d'attaque de la compétence 	
				Paralyse spirituelle	<ul style="list-style-type: none"> - Frappe magique sur une cible à une distance allant jusqu'à 25 m

	Torrent des âmes	Vol d'âme amplifié	- Touches supplémentaires si la cible est un esprit
			- Temps d'incantation réduit
			- Diminution de la puissance d'attaque de la compétence
		Brûlure d'âme	- Frappe magique sur une cible à une distance allant jusqu'à 25 m
			- Augmentation de la puissance d'attaque de la compétence
			- Le temps de rechargement diminue pour l'Affaiblissement d'esprit et le Fracas d'élémentaire.
			- 3 répétitions
Barde	Harmonie de la destruction	Harmonie du char d'acier	- Frappe magique sur une cible
			- Diminution des PM
			- Pendant 15 s, résistance accrue à l'étourdissement, la projection, la culbute et la prise d'Éther pour 12 membres de l'alliance maximum sur une distance allant jusqu'à 25 m
	Requiem de la bourrasque	Variation de la bourrasque amplifiée	- Temps de rechargement prolongé
			- Touche magique d'une cible sur une distance allant jusqu'à 25 m et jusqu'à 6 autres ennemis dans un rayon de 3 m autour de la cible
		Harmonie de la bourrasque	- Effet d'étourdissement plus court
			- Temps de rechargement prolongé
			- Touche magique d'une cible sur une distance allant jusqu'à 25 m et jusqu'à 6 autres ennemis dans un rayon de 5 m autour de la cible
			- Prise d'éther
			- Touche magique d'une cible sur une distance allant jusqu'à 25 m et jusqu'à 6 autres ennemis dans un rayon de 5 m autour de la cible

			<ul style="list-style-type: none"> - Augmentation de la puissance d'attaque de la compétence - Temps de rechargement prolongé
Éthertech	Fracas du silence	Frappe aphone lourde	<ul style="list-style-type: none"> - Frappe magique sur une cible à une distance allant jusqu'à 6 m - Effet aphone (les effets de cette compétence ne peuvent être dissipés) - Temps de rechargement prolongé
		Tir de canon du silence	<ul style="list-style-type: none"> - Frappe magique sur une cible à une distance allant jusqu'à 12 m - Effet aphone - Temps de rechargement prolongé
	Tir de canon de riposte	Canon de riposte amplifié	<ul style="list-style-type: none"> - Augmentation de la puissance d'attaque de la compétence
			<ul style="list-style-type: none"> - Frappe magique sur une cible à une distance allant jusqu'à 20 m après défense d'arme ou résistance magique réussies - Effet d'étourdissement - Réduction du temps de rechargement du Coup éclair - En cas de critiques physiques, réinitialisation du temps de rechargement du Coup éclair
			<ul style="list-style-type: none"> - Touche magique d'une cible sur une distance allant jusqu'à 20 m et d'autres ennemis dans un rayon de 5 m autour de la cible 2 répétitions
	Pistolero	Boule de neige	Projectile paralysant
Projectile captivant			<ul style="list-style-type: none"> - Touche magique d'une cible sur une distance allant jusqu'à 25 m et jusqu'à 6 autres ennemis dans un rayon de 10 m autour de la cible - Vitesse de déplacement réduite - Temps de rechargement accru
Salve régénérante		Tir rapide régénérant amplifié	<ul style="list-style-type: none"> - Frappe magique sur une cible
			<ul style="list-style-type: none"> - Régénération de PV

			- L'utilisation de la compétence diminue le temps de rechargement de la régénération magique.
			- Régénération de PV supplémentaire en cas de critiques physiques
			- Régénération accrue
			- 3 répétitions
		Salve d'honneur	- Frappe magique sur une cible
			- Régénération de PV

2. Les effets des compétences de certaines classes ont été modifiés.

Classe	Compétence	Effets modifiés
Templier	Bouclier de Nezekan	Le temps de rechargement passe de 30 à 20 min.
	Arrestation	Le temps de rechargement passe de 10 à 5 min.
	Fureur divine	Les dégâts du coup supplémentaire augmentent d'env. 100 %. Le temps de rechargement passe de 3 à 2 min.
	Rupture du pouvoir amplifiée	Condition pour le trébuchement → Condition pour l'étourdissement et le trébuchement
	Rugissement de provocation	La fureur augmente d'env. 150 %.
	Provoquer	La fureur augmente d'env. 150 %.
	Poussée de rage	La fureur augmente d'env. 150 %.
Gladiateur	Vague courroucée	Le temps de rechargement passe de 30 à 10 min.
	Provoquer	La fureur augmente d'env. 150 %.
Rôdeur	Flèche éthérée	Le temps de rechargement passe de 30 à 10 min. Les dégâts de compétence augmentent de 100 %.
	Résolution de chasseur	Le temps de rechargement passe de 2 à 1 min.
	Fureur de la bête	L'attaque physique augmente de 10 % pour atteindre 500.
Assassin	Spirale tranchante	Le temps de rechargement passe de 10 à 5 min.
	Vœu de dague	Les dégâts du coup supplémentaire augmentent d'env. 100 %.
	Application de poudre explosive	Les dégâts du coup supplémentaire augmentent d'env. 100 %. Le temps de rechargement passe de 3 à 2 min.
	Détermination	Le temps de rechargement passe de 5 à 2 min. La durée passe de 3 à 1 min.
	Focalisation fatale	Le temps de rechargement passe de 3 à 2 min.
	Coupure de Raid	Le temps de rechargement passe de 1 min et 30 s à 1 min.
	Massacre	Le temps de rechargement passe de 1 min et 30 s à 30 s. Le temps d'incantation passe de 0,8 à 0,4 s.

	Ruée	Le temps de rechargement passe de 40 à 30 s.
	Tueur brumeux	La précision magique passe de 1 000 à 2 000.
Clerc	Parole de destruction	Le temps de rechargement passe de 10 à 5 min.
	Acquittement	Le temps de rechargement passe de 30 à 15 min.
Aède	Paroles du vent	Le temps de rechargement passe de 30 à 15 min.
	Promesse de la terre	Les dégâts du coup supplémentaire augmentent d'env. 100 %.
	Bénédictio du vent	Les dégâts du coup supplémentaire augmentent d'env. 100 %.
	Parole de protection	L'esquive, la parade et le blocage passent de 100 à 250.
	Bénédictio du vent	Le temps de rechargement passe de 3 à 2 min. La durée passe de 60 à 30 s.
	Symphonie de la destruction	Le temps de rechargement passe de 30 à 15 min.
Barde	Requiem de l'oubli	Le nombre de puissances magiques éliminées passe de 2 à 1.
	Mélodie du courage	L'élimination est plus facile qu'avant grâce aux compétences d'élimination magique.
	Mélodie de la discipline	L'élimination est plus facile qu'avant grâce aux compétences d'élimination magique.
	Mélodie de l'espoir	Le temps de rechargement passe de 30 à 15 min.
	Léger écho	La régénération de PV diminue d'env. 30 %.
	Légère résonance	La régénération de PV diminue d'env. 30 %.
	Légère réverbération	La régénération de PV diminue d'env. 30 %.
	Mélodie de joie	La régénération de PV diminue d'env. 30 %.
	Écho silencieux	La régénération de PV diminue d'env. 30 %.
Sorcier	Nuage tranquillisant	Le temps de rechargement passe de 10 à 5 min.
	Colère de Lumiel	Le temps de rechargement passe de 30 à 15 min.
	Flambée	La résistance magique réduite augmente de 500 %. La durée passe de 30 à 12 s.
Spiritualiste	Invocation : esprit ouragan	Le temps de rechargement passe de 10 min à 10 s.
	Invocation : esprit du magma	
	Peste-nimbus	Le temps de rechargement passe de 30 à 15 min.
	Fureur de la nature sauvage	Les dégâts de compétence de niveau 1 augmentent de 100 %. Les dégâts de niveau 2 et 3 augmentent de 30 %.
	Invocation rapide	Le temps de rechargement passe de 30 à 10 s.
	Invocation d'esprit	Le temps de rechargement passe de 30 à 10 s.
	Esprit : armure d'élément	Le temps de rechargement passe de 3 à 1 min.
Pistolero	Sceau de silence	La durée passe de 6 à 8 s à 7 à 8 s.
	Pouvoir de la magie	Le temps de rechargement passe de 3 min à 1 min et 30 s.
	Renforcer projectile magique	Les dégâts du coup supplémentaire augmentent d'env. 100 %.

	Promesse de force magique	Les dégâts du coup supplémentaire augmentent d'env. 100 %.
	Souffle de force magique	L'effet d'augmentation des PV est renforcé. Le temps de rechargement passe de 3 à 1 min.
	Exécution sommaire concentrée	3 critiques physiques → critiques physiques de 100 % pendant 2,5 s
	Vision magique d'extrême précision	La précision magique augmente d'env. 100 %.
	Instinct de chasseur ciblé	La défense PvP supplémentaire passe de 2 000 à 3 000 La durée passe de 8 à 10 s.
	Instinct de survie	L'effet de levée d'immobilisation est ajouté.
	Instinct de fuite	L'effet de levée d'immobilisation est ajouté.
	Projectile paralysant	- Condition de projection → tous les états de choc
Éthertech	Déferlement de fureur	La fureur augmente d'env. 150 %.
	Vague de fureur	La fureur augmente d'env. 150 %.

3. Erreur corrigée : la durée de la compétence d'Assassin « Faux-fuyant » était anormalement longue.
4. L'infobulle de la compétence passive d'Assassin « Sprint » a été modifiée.
5. Les effets de la compétence d'Aède « Parole de protection » et de la compétence de Barde « Mélodie de joie » ne peuvent plus être cumulés.
6. Erreur corrigée : l'effet « Augmentation de l'attaque physique » de la compétence d'Aède « Bénédiction du vent » s'appliquait anormalement.
7. Erreur corrigée : les dégâts de la compétence de Sorcier « Grande éruption de magma » s'appliquaient anormalement suivant le niveau.
8. Les dégâts de la compétence de Sorcier « Flamme noire de fureur » et le temps de rechargement de « Zéro absolu » s'appliquent autrement que prévu. La correction de cette erreur sera effectuée avec la prochaine mise à jour.
9. L'effet de niveau 3 de la « Réduction du temps de rechargement du Canon du dragon divin » de la compétence de Daevanion « Impact à l'Idium » de l'Éthertech a été supprimé.
10. Le temps de rechargement de « Souffle de force magique » des Pistoleros est passé à 1 min.
11. Les attributs des compétences passives en lien dans la bénédiction et en vol ont été modifiés.
12. L'infobulle de certaines compétences a été modifiée.
13. Erreur corrigée : certains effets de compétences ne s'appliquaient pas correctement.
14. Erreur corrigée : les dégâts de compétence en combat en vol diminuaient légèrement par rapport à l'état de vol normal chez les personnages de toutes les classes.
15. Des erreurs ont été corrigées dans les indications de l'infobulle des compétences et l'application des compétences. De plus, l'infobulle et l'effet de certaines compétences ont été modifiés.

Indications erronées dans l'infobulle de compétences	Salve régénérante, Tir rapide régénérant amplifié, Tir rapide régénérant, Salve d'honneur, Tirs rapides répétés, Projectile lourd, Ordre : Mur de protection Lave, Ordre : destruction des éléments, Ordre : vague élémentaire, Ordre : Décharge d'élémentaire, Focalisation fatale, Brise-âme, Rideau divin, Taille de tempête sanglante, Cri perforant, Renvoi de l'attaque, Volée de flèches incessante, Projection, Fureur de la bête, Blessure purulente, Ordre : Mur de protection, Boule de neige, Projectile captivant, Frappe fracturante, Lance de la tempête, Don de Vaizel, Valse enflammée, Protection céleste, Sagesse du sage, Barrage d'acier, Cri cauchemardesque, Châtiment, Piège de ralentissement, Prière victorieuse, Requiem de Mosky, Voile protecteur urgent, Voile protecteur résistant
Application erronée d'effets de compétence	Parole de dissimulation, Saut à lames, Prière de liberté, Harmonie du char d'acier
Effets de compétence modifiés	Coup amoindrissant, Préparation au combat, Bénédiction rocheuse, Amplification, Prière de protection, Déflagration aveuglante, Tueur brumeux, Esquive, Fusion de flammes, Pouvoir de la magie, Voile protecteur urgent
Infobulle de compétence modifiée	Coup circulaire de lame, Châtiment sanguinaire, Bouclier hurlant, Onde de guérison, Vent tranchant, Frappe de parade, Intermédiaire de soins, Disruption de résonance, Disruption de résonance amplifiée, Coupure de résonance à répétition, Coup de la bête, Morsure de croc, Gravure de rune, Vœu de dague, Faux-fuyant, Flèche de destruction, Flèche de la mort, Armure glaciale, Vent aiguisé, Harmonie du silence, Tir spirituel, Tir rapide d'âme, Salve spirituelle, Salve d'honneur, Canon du dragon divin, Uppercut, Assaut puissant, Suppression sismique, Attaque-surprise écrasante, Saut à lames, Tir de canon chargé, Impact à l'Idium, Coup d'Idium, Poing d'Idium, Contrattaque au bouclier balancier, Tempête d'épées, Ombrechute, Frappe d'Idium, Coup mortel, Explosion de rage renforcée, Explosion de rage, Enfilade aveugle, Coup fracturant, Frappe fracturante, Pilonnage, Tonnerre amplifié, Grande éruption, Grande éruption amplifiée

16. Erreur corrigée : le champ « Compétence appliquée » était vide et aucune compétence ne pouvait servir, car aucune compétence de Daevanion n'était sélectionnée
17. Les effets des compétences d'Éthertech « Voile protecteur » et « Voile protecteur résistant » ont été modifiés.
18. Certains effets de compétences ont été modifiés.

Classe	Compétence	Modification
Gladiateur	Explosion de fureur, Vague courroucée, Pilonnage, Bond sauvage, Ondulation sismique, Frappe féroce, Coup robuste, Coup corporel, Coups corporels répétés, Frappe au corps, Explosion de colère, Frappe courroucée, Coup amoindrissant, Vague de pression, Frappe brusque, Furie d'absorption, Épée du vide, Coup circulaire de lame, Coup destructeur énergétique, Verrouillage, Coupure handicapante, Vague de tremblement de terre, Coup drainant, Onde d'épuisement, Coupe-tendon, Frappe infaillible, Onde de renouveau, Coupure bondissante, Frappe finale	Dégâts de compétence accrus
	Drapeau du champ de bataille	La puissance d'attaque physique des personnages passe de 200 à 500

		<p>La puissance d'attaque physique des personnages diminue de 200 → La puissance de la défense physique des personnages diminue de 500</p> <p>Le temps de rechargement passe de 3 à 2 min.</p>
	Complainte	Le temps de rechargement passe de 5 à 2 min.
	Rage de l'ombre, Fureur du Daeva, Vœu de fureur, Situation d'attaque, Préparation au combat	En cas d'accroissement de l'attaque physique, les pourcentages sont remplacés par des nombres.
Templier	Tempête d'épées, Coup de bouclier, Frappe de soif-de-sang, Coup du jugement, Coup étourdissant énergétique, Coup divin, Jugement, Frappe d'élimination, Brise pouvoir, Châtiment sanguinaire, Bouclier hurlant, Frappe de l'Inquisiteur, Châtiment	Dégâts de compétence accrus
	Bouclier de la Foi, Armure éthérée	La durée passe de 30 à 20 s. Le temps de rechargement passe de 3 à 2 min.
	Bouclier de Nezekan	La durée passe de 30 à 20 s.
	Rage de destruction, Fureur divine, Égide du camarade	En cas d'accroissement de l'attaque physique, les pourcentages sont remplacés par des nombres.
	Prière de ténacité, Vague de châtement	Le temps de rechargement passe de 3 à 2 min.
	Prière victorieuse	La durée passe de 3 à 2 min. Le temps de rechargement passe de 5 à 3 min.
Rôdeur	Flèche éthérée, Tir étourdissant, Flèche de rupture, Flèche sacrée, Flèche en spirale, Frappe de flèche, Tir empêtrant, Tir d'élite, Tir mortel, Tir du silence, Flèche de l'ascension de l'âme, Flèche d'annihilation, Assaut final, Flèche de pénétration, Flèche-éclair, Flèche-tourment, Flèche du glyphe, Déluge de flèches, Flèche de furie, Flèche de vent rageur, Flèche d'explosion	Dégâts de compétence accrus
	Arc de bénédiction	En cas d'accroissement de l'attaque physique, les pourcentages sont remplacés par des nombres. La durée passe de 60 à 40 s.

		Le temps de rechargement passe de 2 min et 30 s à 2 min.
	Tirs puissants, Flèches aiguisées, Dévotion, Transformation : Mau, Transformation : bénédiction de mau, Bénédiction du vent	En cas d'accroissement de l'attaque physique, les pourcentages sont remplacés par des nombres.
	Piège de collision	Le temps de rechargement passe de 3 à 2 min.
	Ombrentrave	Le temps de rechargement passe de 5 à 3 min.
Assassin	Spirale tranchante, Morsure de croc, Coup de la bête, Volée de la bête, Gravure de motifs, Entaille runique, Entaille croisée, Croc de bête, Entaille rapide, Assassinat, Destruction à la chaîne, Fendeur d'âme, Attaque-surprise de soif-de-sang, Condamnation rapide, Raid en embuscade, Frappe venimeuse, Coupure de Raid, Massacre, Ruée, Embuscade foudroyante, Ombrechute, Coupure foudroyante, Frappe de sceau, Couteau runique	Dégâts de compétence accrus
	Dévotion, Détermination, Focalisation fatale	En cas d'accroissement de l'attaque physique, les pourcentages sont remplacés par des nombres.
	Amplification des sens, Grenade aveuglante	Le temps de rechargement passe de 3 à 2 min.
Éthertech	Explosion d'Idium, Tempête, Rayon d'Idium, Bombardement d'Idium, Coup éclair, Contondant, Assaut léger, Assaut puissant, Coup à deux mains, Vague de froid, Vague destructrice, Saut destructeur, Frappe de lame, Flamme de destruction	Dégâts de compétence accrus
	Appel de mecha	Le temps de rechargement passe de 10 à 8 s.
	Voile magique, Explosion d'Idium	Le temps de rechargement passe de 3 à 2 min.
Pistolero	Renforcer projectile magique	Cible avec critiques magiques exclue comme effet
	Tir concentré	Portée frontale → portée circulaire Le temps de rechargement passe de 7 à 30 s.
	Tir de canon magique	Le temps de rechargement passe de 1 min et 30 s à 10 min.
Sorcier	Armure glaciale	Dégâts de compétence accrus
	Prière de fer	Durée, valeur de bouclier protecteur, résistance accrue aux états de choc
	Lance rapide	Vitesse de déplacement réduite → défense magique réduite

	Barrière du sanctuaire	Le temps de rechargement passe de 5 à 3 min.
	Malédiction de faiblesse	La durée passe de 60 à 30 s. Le temps de rechargement passe de 5 à 3 min.
	Éclair des arcanes	Le temps de rechargement passe de 1 min et 45 s à 1 min et 30 s.
Spiritualiste	Cyclone de colère, Douleur infernale	Dégâts de compétence accrus
	Barrière d'esprits	Valeur de bouclier protecteur accrue
	Ordre : Substitution fidèle	La durée passe de 2 à 1 min. Le temps de rechargement passe de 5 à 3 min.
	Enracinement amollissant	La durée passe de 35 à 12 s. Diminution de vitesse d'attaque plus importante
	Menotte de léthargie	Diminution de vitesse d'attaque plus importante Augmentation de vitesse d'incantation plus importante La durée passe de 30 à 16 s.
	Ténèbres cinglantes	La durée passe de 60 à 30 s. Effet supplémentaire de la régénération de PV réduite
	Esprit fortifiant : Armure enchantée	En cas d'accroissement de l'attaque physique, les pourcentages sont remplacés par des nombres.
	Absorption d'envergure	Dégâts de compétence accrus Le temps de rechargement passe de 3 à 2 min.
	Ordre : vague élémentaire	Le temps de rechargement passe de 3 min à 1 min et 30 s.
Barde	Variation fantastique, Variation de la mer	Dégâts de compétence accrus
	Harmonie de l'âme, Harmonie funeste, Harmonie de la destruction, Variation de la mer	L'effet des PM réduits est modifié en pourcentage.
	Variation de l'illusion, Ensemble illusoire, Symphonie illusoire	Le temps de rechargement passe de 2 à 1 min.
	Mélodie claire de la fleur de neige, Mélodie protectrice de la fleur de neige	Le temps de rechargement passe de 3 à 2 min.

Aède	Frappe de vent rageur	Dégâts de compétence accrus
	Mot d'inspiration, Incantation d'incitation, Protection de Marchutan, Protection céleste, Bénédiction du vent	En cas d'accroissement de l'attaque physique, les pourcentages sont remplacés par des nombres.
Clerc	Sceau du jugement	Effet accru de la défense magique réduite
	Chaîne de souffrance	Le temps d'incantation passe de 3 à 2 s.
	Bouclier béni	Les effets de récupération augmentent de 100 %. → L'amélioration des soins augmente de 500.
	Condition inverse	Le temps de rechargement passe de 10 à 3 min.
	Invocation : Énergie moqueuse	Le temps de rechargement passe de 5 à 2 min.

Environnement

1. Certains secteurs d'Heiron ont été modifiés.
2. Des modifications ont été apportées à certains secteurs de Lakrum.

Divers

1. Erreur corrigée : l'enregistrement vidéo ne fonctionnait pas dans la version 64 bits du logiciel client.
2. Erreur corrigée : la connexion d'un personnage était temporairement interrompue en jeu.
3. Erreur corrigée : le jeu ne réagissait plus avec un écran chargé à 99-100 % lorsque le logiciel client 64 bits était lancé sur certains ordinateurs.

Personnage

1. Erreur corrigée : le personnage disparaissait comme par téléportation lorsqu'il était commandé par la souris tout en planant.

PNJ

1. Erreur corrigée : tous les personnages étaient temporairement éliminés par une activation erronée de la procédure d'extermination de l'officier d'attaque dans la « Tour sacrée ».
2. Des PNJ postés à Vengar, mais qui ne servaient plus, ont été supprimés.
3. Erreur corrigée : la liste des ventes de marchandises en nombre limité était réinitialisée lorsque le PNJ réapparaissait.

Fonctionnalités GF 6.5v

Pass Atréia



1. Chaque jour, les utilisateurs de lot Gold reçoivent une récompense dans la fenêtre « Pass Atréia ».
2. Il peut s'agir par exemple d'or shugo, qui n'était disponible qu'avec l'objet « Shugocopia » jusqu'à présent.
3. L'article gratuit « Shugocopia » a été retiré de la boutique.

Recettes de transmutation

1. Le « Coffre de compétences de Daevanion légendaire (6 types) » a été remplacé par le « Coffre de compétences de Daevanion légendaire (10 types) » pour les recettes de transmutation « Transmutation : [international] coffre de compétences de Daevanion légendaire (10 types) ».
2. Le nombre de points d'expérience requis pour les cristaux de transmutation a été réduit de 15.000.000 à 8.000.000.

Distributeur shugomatique

1. Le « Contrat de transformation (50 types) » du distributeur shugomatique a été remplacé par le « Contrat de transformation (62 types) ».

Boutique des sables dorés

1. Sur une période limitée (du 03/04/2019 au 08/05/2019), les objets suivants sont proposés dans la boutique des sables dorés :

Objet	Prix	Restriction
[Gravure] Contrat de transformation légendaire (7 types)	1 500 lingots d'or	1 par semaine
[Gravure] Contrat de transformation ancestral (11 types)	300 lingots d'or	1 par semaine
[Gravure] contrat de transformation spécial (50 types)	100 lingots d'or	1 par semaine
[Gravure] Pierre d'enchantement PvP ultime	150 lingots d'or	1 par semaine
[Gravure] Pierre d'enchantement PvE ultime	120 lingots d'or	1 par semaine