



AION 7.3 : Katalam rouge (sud)

Sommaire

Katalam rouge (sud).....	3
[Instances].....	4
[Katalam rouge]	5
[Quêtes]	5
[PNJ]	6
[Objets]	6
[Interface utilisateur]	7
[Monstres].....	7
[Environnement]	7
[Son]	7
[Bataille de forteresse].....	8
[Personnage]	8
[Complice]	8
[Transformation]	8
[Compétences]	8
[Détails des modifications de compétences :]	9
Modifications des compétences de Pierres de Stigma (améliorées).....	13
[Fonctionnalités GF 7.0v]	16

Katalam rouge (sud)

1. La région « Katalam rouge » (sud) qui réunit plusieurs serveurs a été ajoutée.

- La région est accessible à certaines heures. On peut y disputer des guerres de siège de garnison et des batailles de forteresse.
- Katalam rouge (sud) n'est accessible qu'à l'aide du sablier dimensionnel.

● Guerre de siège de la 81e garnison

Heure d'entrée	Lieu d'entrée	Niveau d'accès	Nombre maximum de joueurs
Tous les jours à 12h00, 15h00, 18h00, 20h00 et 00h00	Katalam rouge Tour de la lumière reconstruite Temple ruhn	À partir du niveau 76	24 Élyséens/Asmodiens

- La guerre de siège comprend 5 minutes d'attente, 15 minutes de combat et 4 minutes avant l'obtention de la récompense.
- La faction, qui élimine le commandant en chef Paschid conquiert la première garnison balaur.
- Lorsque la garnison est prise, un monstre balaur apparaît à certaines heures et attaque le général gardien.
- Le gagnant est celui qui parvient à défendre la garnison conquise pendant 5 minutes après que le chef balaur ou le général gardien de la faction adverse ait été éliminé.
- Après la victoire, un coffre au trésor apparaît. Il renferme des récompenses pour les gagnants.
- Les PV du général gardien des Élyséens/Asmodiens et du chef balaur sont réinitialisés.

● Guerre de siège de la Forteresse de Pradès

Heure d'entrée	Lieu d'entrée	Niveau d'accès	Nombre maximum de joueurs
Tous les jours à 12h00, 20h00 et 24h00	Katalam rouge Tour de la lumière reconstruite Temple ruhn	À partir du niveau 76	96 Élyséens/Asmodiens

- 4 portails illusoires menant à la Forteresse de Pradès s'ouvrent pour chaque faction. 24 joueurs peuvent franchir chaque portail illusoire.
- La guerre de siège comprend 5 minutes d'attente, 20 minutes de combat et 4 minutes avant la réception de la récompense.
- Un monstre balaur apparaît à certaines heures et attaque l'ouvreur de dynastie.
- Lorsque l'ouvreur de dynastie ennemi est détruit, le portail illusoire de la faction concernée disparaît et ses membres sont chassés de Katalam rouge.
- L'ouvreur de dynastie détruit et le portail illusoire fermé sont automatiquement restaurés après 2 minutes. Lorsqu'un membre de faction active son ouvreur de dynastie, le portail illusoire est restauré après environ 20 minutes.
- 15 minutes après le combat, l'ouvreur de dynastie désactivé est restauré. Les assassins de la faction, qui ont activé les ouvreurs de dynastie réapparaissent à proximité du général gardien.
- La faction qui élimine Phrades l'emporte.
- Après la victoire, un coffre au trésor apparaît. Il renferme des récompenses pour les gagnants.
- Les PV de Phrades ne sont pas restaurés.

[Instances]

1. Le « Laboratoire du cubus monstrueux de Kubrinerk » a été ajouté.

Entrée	Nombre maximum de joueurs	Niveau	Entrées	Réinitialisation
Gardien des portes du Laboratoire du cubus	1	80	7/semaine	Le mercredi à 9h00

Le gardien des portes du Laboratoire du cubus apparaît toutes les 2 heures aléatoirement au niveau de 4 des 11 autels de Dumaha.

2. L'« Entrepôt de complicité caché » a été ajouté.

Nombre maximum de joueurs	Niveau	Entrées
1	Niveau 80	2/semaine

- Les instances sont accessibles auprès du PNJ de faction à Stellusia à Dumaha.
- Des contrats de complice de classe A et des complicités de classe A à S sont disponibles.
- Parmi 3 pionniers de l'entrepôt et 3 pionniers de l'entrepôt mixte, il faut en choisir 1. Vous obtenez 3 coffres de récompenses si vous terminez l'instance en l'espace de 6 minutes, 2 si vous mettez 6 à 8 minutes et 1 si vous mettez plus de 8 minutes.
- Si vous jouez dans la classe sélectionnée au hasard par le « pionnier de l'entrepôt mixte », vous recevez une récompense supplémentaire et 4 coffres de récompense.

3. L'« Arène de combat de genèse » a été ajoutée.

Nombre maximum de joueurs	Niveau	Entrées
2 à 12	À partir du niveau 10	Illimité

- L'accès se fait auprès du PNJ dans le lobby de l'Ordalie empyréenne de la faction concernée.
- Le combat commence dès que l'intendant a formé les groupes.
- Les différents intendants peuvent modifier l'environnement au sein de l'arène dans la salle des préparatifs de l'Arène de combat de genèse.
- Lorsqu'ils entrent dans l'Arène de combat de genèse, les joueurs sont dotés d'équipement de transformation et d'équipement ultime, qui disparaissent au moment où ils quittent l'Arène de combat.

4. Dans certaines instances, le système d'attaque chrono a été ajouté.

Instance	Durée de l'attaque chrono
Atelier de Prometun (normal)	25 min
Makarna du ressentiment	15 min
Laboratoire de Stella (facile/normal)	25 min

Propriété de Beninerk (facile/normal)

30 min

- Si la conquête aboutit pendant la durée de l'attaque chrono, un coffre de récompense supplémentaire apparaît.

5. L'Arène d'entraînement de la discipline a été ajoutée.

- Comme dans l'Arène de la discipline, l'accès est possible sur-le-champ et il n'y a pas de récompense spéciale.

6. Erreur corrigée : il arrivait que la clôture en fer de la Propriété de Beninerk ne disparaisse pas.

7. Erreur corrigée : il arrivait que les indications au sol de l'« Atelier de Prometun » ne s'affichent pas.

8. En cas de prise de certains étages de la « Tour des épreuves » (niveau inférieur) », on obtient aléatoirement un des 5 buffs.

9. Erreur corrigée : le rang de la « Tour des épreuves (niveau intermédiaire) » indiqué dans le classement était erroné.

10. Lorsque la cinématique se termine dans la Propriété de Beninerk, une indication apparaît.

11. Les compétences de la statue de protection sur le « champ de bataille de Kamar » ont été renommées.

12. La durée de l'accès rapide au « Dredgion d'Ashunatal » est passée de 10 à 3 minutes.

13. Le déroulement de l'« Atelier de Prometun (difficile) » a été modifié :

- En cliquant sur « Prometun libéré » après avoir triomphé de « Tarukkan enragé », le joueur est téléporté vers « Prigga enragée ».

- Si vous mourez en attaquant « Prigga enragée », vous ressuscitez au niveau du « fourneau du minerai de Rim ».

14. La portée de la compétence « Explosion de froid » du quatrième monstre baptisé « Prigga enragée » dans l'« Atelier de Prometun (difficile) » a été modifiée.

15. À l'entrée dans la Tour des épreuves, l'effet « confiture de Leibos : buff bonus spécial » est désactivé.

16. Sur le terrain de fête de la « Propriété de Beninerk », il n'y a plus de statue à sélectionner.

[Katalam rouge]

1. Une fois l'équipement ultime du protecteur de Katalam équipé, les PV/PM maximums augmentent. Pour que les PV/PM accrus puissent être restaurés, l'effet d'augmentation des PV/PM a été supprimé des objets et ajouté comme compétence d'objet.

2. Les statistiques des légats et des monstres gardiens et embusqués de Katalam ont été réduites.

3. Le nombre de légats et de monstres avec butin en embuscade a été revu à la baisse à Katalam.

4. La portée maximale de poursuite de tous les gardiens de garnison a été modifiée.

5. Le rayon de détection des monstres dans les garnisons a été modifié.

6. Erreur corrigée : il arrivait que le PNJ officier de combat n'apparaisse pas.

7. Le PNJ officier de combat a été converti en PNJ de combat à distance posté.

8. Des chemins d'accès aux aires d'atterrissage ont été ajoutés au téléporteur.

9. Erreur corrigée : il arrivait que la caisse de Kinah de Katalam apparaisse bien que l'officier de combat ait été éliminé.

10. Erreur corrigée : le téléporteur menait vers le mauvais endroit lorsque les Asmodiens avaient occupé la 706e garnison.

[Quêtes]

1. Une fois la campagne « Inanna et Beninerk » terminée avec succès, il n'est plus possible d'accéder à la « Tanière/Repaire d'Inanna ».

2. Une quête a été ajoutée à Katalam rouge.

3. La quête « Prophétie de Dame Siel » n'est plus disponible.

4. Toutes les quêtes d'ordre urgent dans Katalam rouge peuvent désormais être menées.

- Comme avant, les quêtes ne se mènent que 1 fois.
- 5. Une fois le général gardien de la Forteresse éliminé, la quête « [Jour.] La forteresse a été prise, yahou ! » est désormais disponible pendant 1 minute.
- 6. La quête journalière obtenue après réception du « coffre d'arme du protecteur de Katalam » à Katalam rouge est désormais une quête à répéter.
- 7. Erreur corrigée : deux possibilités de sélection pour la quête élyséenne apparaissaient pour l'aide d'équipement de Lisiel.
- 8. Une quête a été ajoutée à la Propriété de Beninerk. Même si les quêtes précédentes ont été terminées plusieurs fois, la récompense est accordée une nouvelle fois. Une fois la nouvelle quête terminée, le « Souvenir de la fête de Beninerk » est disponible et permet d'obtenir les récompenses préexistantes.
- 9. Une quête de soutien a été ajoutée, dans laquelle l'« insigne de l'expérience » a été remplacé par des « fragments de l'esprit combattif » et l'« étium ».
- 10. Des quêtes ont été ajoutées dans la garnison de Katalam sud et dans la Forteresse de Pradès.
- 11. Sans autorisation, il est impossible d'accepter des quêtes dans le Camp d'entraînement de Nochsana.

[PNJ]

1. L'activation du <Hall d'entrée du Laboratoire de développement de Stella> sur l'aire d'atterrissage au niveau de l'autel à Dumaha fait apparaître le marchand de cubus de platine Kuburong.
 - Il propose le lot de cubulus de platine du Consortium Stella, qui est réapprovisionné le mercredi à 0h00.
2. Il n'est plus possible d'attaquer le marchand de cristaux de genèse.
3. Des PNJ de défense ont été ajoutés dans les bureaux de l'entreprise de Mairinerk et de Kreruner.
4. Le marchand des marchands du Nuage noir dans le Défilé de Silentera a été supprimé.
5. Sur toutes les aires d'atterrissage des factions de Lakrum, des PNJ responsables de services ont été postés.
6. L'« enchanteur d'équipements » a été rebaptisé « enchanteur d'objets ».

[Objets]

1. Un nouvel objet de cubus a été ajouté.

Nom	Source
Cubus de Yarkhan/Barkhan enragé	Laboratoire du cubus monstrueux de Kubrinerk et <marchand de cubus de platine> Kuburong
Cubus de Prometun enragé	
Cubus de Tarukkan enragé	
Cubus de Prigga enragée	
Cubus de meneur de la horde	
Cubus SVR-07	

2. Erreur corrigée : la Pierre de Stigma d'Impressionniste n'apparaissait pas dans la catégorie spéciale du négociant.
3. Erreur corrigée : l'emplacement de Pierre de mana pour armes secondaires ne s'agrandissait pas après la fusion d'armes bien que les Pierres de sertissage soient en nombre suffisant.
4. Le symbole de « Fenêtre avec vue » a été modifié.
5. Les infobulles de certains objets de récompense (Katalam rouge) ont été complétées.
6. L'apparence des « épauettes en tissu de Daeva vainqueur » est désormais correcte, même si elles sont portées

par un personnage masculin.

7. Erreur corrigée : l'apparence de l'« orbe d'aile-ouragan légendaire/ancestral » ne s'affichait pas en mode de combat.

8. Des fautes de frappe dans l'infobulle sur le kisk de Katalam rouge ont été corrigées.

9. Des Pierres de Stigma améliorées ont été ajoutées.

- Lorsque des Pierres de Stigma normales sont améliorées 15 fois, elles peuvent devenir des Pierres de Stigma améliorées chez l'enchanteur d'objets.

- Si des Pierres de Stigma améliorées sont présentes dans tous les sertissages, des compétences de Pierres de Stigma de vision améliorées peuvent être obtenues.

10. Des Kinahs, certains matériaux et plans, de l'équipement de fabrication, des consommables, des matériaux de renforcement, des contrats, etc. peuvent être entreposés dans l'entrepôt de compte.

11. L'« insigne d'affrontement de Katalam » a été ajouté.

- L'« insigne d'affrontement de Katalam » est disponible durant les guerres de siège de la garnison à Katalam sud et de la Forteresse de Pradès.

- L'« insigne ultime de bataille » et l'« insigne d'affrontement de Katalam » s'échangent auprès du « troqueur de récompenses de Katalam » contre des « coffres au trésor de Katalam d'affrontement ».

12. La probabilité d'obtenir certains contenus dans le « Lot suspect de Lugbug » a été modifiée.

13. La probabilité d'obtenir des contrats de complice et des complicités a été modifiée.

14. La « protection d'eau notoire » ne peut plus s'utiliser dans les instances.

[Interface utilisateur]

1. Dans les infos d'instance, le niveau d'entrée correct s'affiche désormais pour la « Tour des épreuves ».

2. Erreur corrigée : il arrivait que la caisse de Kinahs de Katalam ne disparaisse pas sur la carte de zone à Katalam rouge.

3. Des contenus erronés sur les maisons ont été rectifiés.

4. Dans les désignations « [campagne] Abîme de Taloc » (instance) et « [campagne] cauchemar », le terme « [campagne] » a été supprimé.

5. Erreur corrigée : après la fusion d'armes, le nombre de Pierres de sertissage requises pour l'extension de Pierre de mana ne s'affichait pas correctement.

6. La liste de collection de transformation s'affiche désormais correctement.

[Monstres]

1. Les dégâts de compétence de certains monstres ont été ajustés.

[Environnement]

1. Dans certains secteurs de Stellusia, il est maintenant impossible de disposer des kisks.

2. Erreur corrigée : le personnage restait coincé à certains endroits de l'« Atelier de Prometun (difficile) ».

[Son]

1. Erreur corrigée : dans certaines parties de Katalam rouge, les effets sonores n'étaient pas les bons.

[Bataille de forteresse]

1. Environ 10 minutes après la conquête de la Forteresse divine, de la Forteresse de Lakrum et de la Forteresse de Dumaha, un coffre de récompense (normal/spécial) contenant des points d'honneur apparaît à Dumaha.

- Vous obtenez les points d'honneur en détruisant le coffre de récompense. Le coffre disparaît environ 15 minutes après la destruction.

1. Le « coffre de récompense d'honneur » n'apparaît à Dumaha que si tous les généraux gardiens ont été éliminés dans le noyau/à Lakrum/à Dumaha. Si la forteresse a bien été défendue ou si le général gardien adverse est éliminé, la victoire est acquise au combat pour la Forteresse de Lakrum.

[Personnage]

1. Erreur corrigée : après le changement d'arme, la vitesse d'attaque de l'arme précédente s'applique à la nouvelle arme.

[Complice]

1. Des complices de classe S ont été ajoutés.

- Des complices de classe S sont disponibles par fusion.

- Lorsque l'évolution d'un complice de classe S échoue, les chances de réussite augmentent.

2. On peut choisir jusqu'à 4 matériaux de fusion pour complice (avant : max. 2).

[Transformation]

1. Erreur corrigée : certaines transformations disparaissaient à la téléportation.

[Compétences]

1. Les effets de compétence de certaines classes ont été modifiés.

De plus amples informations sont exposées dans les tableaux ci-dessous.

2. Après utilisation de la compétence d'« (amélioration) flèche de vent rageur » (rôdeur), le temps de rechargement de l'« (amélioration) revers » diminue désormais comme il se doit.

3. La compétence de Pierre de Stigma « lien de vie » de l'Impressionniste s'améliore désormais sans difficulté.

4. L'effet d'enchantement de la compétence de Pierre de Stigma « privation de liberté » de l'Impressionniste a été modifié. Le temps de rechargement n'est plus réduit, mais la durée est désormais plus longue.

5. Erreur corrigée : l'utilisation de l'« esquive sous contrôle » du Pistolero entrerait en contradiction avec la compétence activée « instinct de chasseur ciblé » du joueur.

6. Des fautes de frappe ont été corrigées dans certaines infobulles de compétences.

7. Erreur corrigée : les effets des dégâts de « lien de vie », « bande de colère », « bande de punition », « bande de rage », « bande de patience », « (amélioration) bande de rage » et « (amélioration) bande de patience » de l'Impressionniste intervenaient seulement 1 seconde après la première touche.
8. Erreur corrigée : dans certaines situations, les statistiques du personnage étaient perdues pendant 2 à 3 secondes, de sorte que les monstres lui infligeaient des dégâts importants ou la portée de ses attaques était de 0.
9. Erreur corrigée : il arrivait que la valeur de la défense contre les critiques physiques augmente en cas d'utilisation de la compétence « mantra de bouclier » de l'Aède.
10. La distance d'utilisation de la compétence « ordre : Offensive spirituelle lourde » du Spiritualiste a été modifiée.
11. Le temps de rechargement de la compétence « ordre : Mur de protection » du Spiritualiste a été modifié.
12. Même lorsque l'effet de projection de la compétence « destruction d'œuvre » de l'Impressionniste est inactif, des dégâts supplémentaires sont infligés.
13. Les dégâts de la compétence « destruction d'œuvre » de l'Impressionniste ont été modifiés.
14. Certains détails des compétences d'apparence d'objet ont été modifiés.
15. Dans la liste des compétences [K], les compétences qui ne sont pas encore apprises n'apparaissent plus comme des compétences de Pierre de Stigma améliorées.
16. Erreur corrigée : une compétence de Pierre de Stigma améliorée déclassée en compétence de Pierre de Stigma normale ne s'affichait pas correctement dans la barre d'actions.
17. Erreur corrigée : l'effet de « Cubus de Prigga enragée » ne s'appliquait pas à certains boss invoqués.
18. « Météorite de feu » et « valse enflammée » apparaissent dans la fenêtre des compétences comme des compétences d'attaque.
19. Les infobulles de certaines cartes de compétence ont été complétées.
20. 4 compétences de Daevanion qui consomment de l'ÉD ont été ajoutées à chaque classe.
- Ces compétences s'obtiennent par fusion de compétence de Daevanion.
21. Des fautes de frappe ont été corrigées concernant la compétence « (amélioration) ordre : destruction élémentaire de lave ».
22. L'effet de compétence de l'« (amélioration) puissance destructrice » a été modifié.
23. Le symbole de compétence de l'« (amélioration) sceau du jugement » a été modifié.
24. Des fautes de frappe ont été corrigées concernant la compétence « instinct de chasseur ciblé » du Pistolero.
25. Les effets de compétence de « sceau du jugement » et de « (amélioration) sceau du jugement » du Clerc ne se recourent plus.
26. La compétence « (amélioration) souillure infernale » du Spiritualiste n'est plus retirée par la compétence « (amélioration) renversement magique ».
27. Erreur corrigée : les compétences de Pierre de Stigma améliorées n'apparaissaient pas à la vérification des compétences non apprises.

[Détails des modifications de compétences :]

Modifications générales appliquées à toutes les classes :

1. La résistance aux états de choc passe à 2 000 (avant : 1 000) en cas d'utilisation de la compétence « dissipation de choc ».
2. La résistance aux états de choc a été modifiée en cas d'utilisation des compétences de complice pour Kromède « lutte dérisoire » et « lutte dérisoire renforcée ».
3. La défense magique de la cible touchée n'augmente pas en cas d'utilisation de compétences de sommeil.
4. La résistance magique/physique augmente de 1 000 en cas d'utilisation de compétences de terreur.
5. La cible subit des dégâts chaque seconde en cas d'utilisation de compétences d'enracinement.

Gladiateur

Nom de la compétence	Modifications de la compétence
(Amélioration) coup fracturant	En cas d'utilisation de la compétence, les temps de rechargement de coupure bondissante, coup drainant, coupure handicapante et frappe finale diminuent de 50 %, voire de 100 % en cas de critiques physiques.

(Amélioration) saut à lames	Le temps de rechargement passe de 30 à 20 s.
Coupe-tendon	Le temps de rechargement passe de 1 m et 30 s à 30 s.

Templier

Nom de la compétence	Modifications de la compétence
Frappe de bouclier	Les temps de rechargement de contrattaque au bouclier balancier, contrattaque au bouclier, bouclier hurlant et frappe de soif-de-sang diminuent désormais systématiquement de 70 %, même lorsque l'attaque n'entraîne pas de critiques physiques.
(Amélioration) frappe de bouclier	Les temps de rechargement de contrattaque au bouclier balancier, contrattaque au bouclier, bouclier hurlant et frappe de soif-de-sang diminuent désormais systématiquement de 100 %, même lorsque l'attaque n'entraîne pas de critiques physiques.
(Amélioration) armure de double provocation	Les dégâts subis diminuent de 70 % (avant : 50 %).
(Amélioration) armure double	Les dégâts subis diminuent de 70 % (avant : 65 %). 3 % (avant 2 %) des PV sont également restaurés chaque seconde.
Barrage d'acier	En cas d'amélioration, le blocage et le temps de rechargement sont réduits (avant : uniquement le blocage).
Bouclier de Nezekan	Le temps de rechargement passe de 20 à 15 m.

Assassin

Nom de la compétence	Modifications de la compétence
(Amélioration) balafre cyclonique	En cas d'utilisation de la compétence, les temps de rechargement d'esquive concentrée, de contrat d'esquive, de déflagration aveuglante et d'amplification des sens diminuent désormais systématiquement de 100 %, même lorsque l'attaque n'entraîne pas de critiques physiques. De plus, la distance d'utilisation passe de 15 m à 25 m et le temps de rechargement de 60 à 40 s.
Attaque en embuscade et assaut en embuscade	Le temps de rechargement passe de 16 à 12 s.
(Amélioration) coupure à répétition amplifiée	Les dégâts supplémentaires augmentent de 20 % en cas d'attaque d'angle mort ou de cible empoisonnée.
(Amélioration) brise-âme	Les dégâts supplémentaires augmentent de 20 % si la vitesse de déplacement de la cible est réduite ou si elle est empoisonnée.

Rôdeur

Nom de la compétence	Modifications de la compétence
Tirs concentrés et projection	La précision magique et la précision augmentent de 2 000 points (avant : 1 000) en cas d'utilisation de la compétence.
(Amélioration) revers	La précision magique et la précision augmentent de 3 000 points (avant : 1 000) en cas d'utilisation de la compétence.
(Amélioration) flèche d'entrave	La cible ne peut plus bouger pendant 12 secondes (avant : 3,5 s). Le temps de rechargement est désormais de 20 s (avant : 30 s) et la portée de 30 m (avant : 25 m).

Éthertech

Nom de la compétence	Modifications de la compétence
(Amélioration) tir de canon chargé	L'adversaire trébuche pendant 2 secondes (avant : 4 s) après utilisation de la compétence. Les dégâts magiques subis par une cible augmentent aussi de 50 %.
(Amélioration) voile protecteur résistant	Le temps de rechargement passe de 1 m et 12 s à 30 s.

(Amélioration) canon de riposte amplifié	En cas d'utilisation de la compétence, le temps de rechargement de coup éclair diminue désormais systématiquement de 100 %, même lorsque l'attaque n'entraîne pas de critiques physiques.
(Amélioration) tir de canon du silence	La portée passe de 12 m à 20 m.

Pistolero

Nom de la compétence	Modifications de la compétence
Bombe empêtrante	La cible ne peut plus bouger pendant 4 secondes (avant : 2 s).
Canon de glace	La cible ne peut plus bouger pendant 5 secondes (avant : 8 s). L'effet d'immobilisation n'est plus levé lorsque l'adversaire immobilisé est attaqué.
(Amélioration) placer le boulet de canon	Le temps de rechargement passe de 48 à 35 s.
Exécution sommaire, exécution sommaire concentrée, dans la tempe et (amélioration) exécution sommaire concentrée	En cas d'utilisation de la compétence, l'ennemi peut désormais être repoussé.
(Amélioration) dans la tempe	L'ennemi peut désormais être repoussé. De plus, le temps de rechargement d'« en plein dans le mille » est réinitialisé.
Tir sur les points faibles	Le temps de rechargement passe de 24 à 20 s.
Instinct de fuite	En cas d'utilisation de la compétence, le joueur est téléporté 7 m (avant : 5 m) en avant et la résistance aux états réduisant la capacité de déplacement augmente de 1 000 pendant 12 secondes (avant : 7 s).
Instinct de chasseur et instinct de chasseur ciblé	La résistance aux états de choc augmente.

Sorcier

Nom de la compétence	Modifications de la compétence
Peau de pierre	L'effet de bouclier max. augmente de 25 %.
(Amélioration) lance rapide	La défense magique de la cible diminue de 600 (avant : 500). De plus, le temps de rechargement passe de 40 à 20 s.
(Amélioration) tir de flammes et (amélioration) déflagration sismique	Les dégâts magiques subis par une cible augmentent de 20 %.
(Amélioration) tir frigorifique	La vitesse de déplacement de la cible diminue pendant 8 secondes (avant : 5 s, mais seulement en cas de critiques physiques).

Spiritualiste

Nom de la compétence	Modifications de la compétence
Peau de pierre	L'effet de bouclier max. augmente de 25 %.
Malédiction : ondine et malédiction : esprit du feu	La défense magique de la cible augmente de 1 000 (avant : 320). De plus, la résistance physique de la cible augmente de 1 000.
Sort cauchemardesque et (amélioration) sort cauchemardesque	Ils dépendent désormais de la capacité de résistance de l'adversaire. L'application est impossible à une cible en état de transformation : général gardien.
Invocation : esprit de Terre, invocation : ondine, invocation : esprit du vent, invocation : esprit du feu, invocation : esprit de la tempête et invocation : esprit du magma	Les PV, l'attaque physique et magique et la défense physique/magique augmentent de 20 %. (Les PV d'invocation : esprit du magma augmentent de 25 %.)
Ordre : substitution fidèle	Le temps de rechargement passe de 3 à 2 m.
Concentration d'esprits	L'attaque magique augmente de 700 (avant : +550). De plus, les critiques magiques (avant : défense magique) augmentent.
Esprit fortifiant : armure enchantée	La défense physique/magique de l'esprit augmente de 1 000 (avant : +5 %).

<p>Ordre : offensive spirituelle lourde</p>	<p>L'« ordre : offensive spirituelle lourde Eau » inflige aux adversaires dans un rayon de 15 m autour de la cible des dégâts magiques et réduit de 500 la défense magique, qui ne peut pas être supprimée pendant 10 secondes.</p> <p>L'« ordre : offensive spirituelle lourde Vent » inflige aux adversaires dans un rayon de 15 m autour de la cible des dégâts magiques et réduit de 500 la défense magique, qui ne peut pas être supprimée pendant 10 secondes.</p> <p>L'« ordre : offensive spirituelle lourde Terre » inflige aux cibles dans un rayon de 15 m des dégâts magiques et réduit de 500 la défense physique, qui ne peut pas être supprimée pendant 10 secondes.</p> <p>L'« ordre : offensive spirituelle lourde Feu » inflige aux cibles dans un rayon de 15 m des dégâts magiques et réduit de 500 la défense physique, qui ne peut pas être supprimée pendant 10 secondes.</p> <p>L'« ordre : offensive spirituelle lourde Lave » inflige aux cibles dans un rayon de 15 m des dégâts magiques et réduit de 500 la défense physique/magique, qui ne peut pas être supprimée pendant 10 secondes.</p> <p>L'« ordre : offensive spirituelle lourde Tempête » inflige aux adversaires dans un rayon de 15 m autour de la cible des dégâts magiques et réduit de 500 la défense magique/physique, qui ne peut pas être supprimée pendant 10 secondes.</p>
<p>Ordre : réduire en cendres</p>	<p>Le temps de rechargement passe de 3 à 1 m.</p>
<p>Ordre : esprit dérangé</p>	<p>L'« ordre : dérangement Eau » inflige aux adversaires des dégâts magiques et réduit la défense magique de la cible de 300 pendant 14 secondes.</p> <p>L'« ordre : dérangement Feu » inflige aux adversaires des dégâts magiques et réduit la défense physique de la cible de 300 pendant 14 secondes (avant : 50 pendant 10 s).</p>
<p>(Amélioration) brûlure d'âme</p>	<p>Les temps de rechargement de dissipation magique, d'inflammation d'éther, de renversement magique et de bris-égide diminuent de 5 secondes chacun (avant : 7 s, mais seulement en cas de critiques physiques).</p>
<p>(Amélioration) substitution spirituelle</p>	<p>Les dégâts magiques subis par une cible augmentent de 20 %.</p>

Barde

Nom de la compétence	Modifications de la compétence
(Amélioration) mélodie claire de la fleur de neige	En cas d'impact, les affaiblissements magiques ont une probabilité de 50 % (avant : 20 %) d'être supprimés.
(Amélioration) symphonie illusoire	Le requiem du tsunami est toujours réinitialisé (avant : uniquement en cas d'application de requiem du tsunami sur une cible endormie ou sur une cible à la vitesse de déplacement réduite). De plus, le temps de rechargement passe de 40 à 30 s.
(Amélioration) harmonie du char d'acier et (amélioration) harmonie des représailles	Les dégâts magiques subis par une cible augmentent de 20 %.
Variation fantastique	La durée de la compétence est de 3 s (avant : compétence de collecte à 3 niveaux).
Mélodie enjouée	Le temps d'incantation diminue de 20 %.

Mélodie du rajeunissement	L'effet porte sur 6 ennemis maximum (avant : 1 membre du groupe) dans un rayon de 25 m.
---------------------------	---

Aède

Nom de la compétence	Modifications de la compétence
(Amélioration) décapitation en chaîne	Les dégâts physiques d'une cible augmentent de 20 %.
(Amélioration) coupure de résonance à répétition	Les dégâts physiques subis par une cible et les dégâts supplémentaires subis par une cible ayant trébuché augmentent de 20 %.
(Amélioration) disruption de résonance amplifiée	Les dégâts physiques d'une cible augmentent de 20 %.
(Amélioration) déflagration sismique	Les dégâts supplémentaires d'une cible ayant trébuché augmentent de 20 %.

Clerc

Nom de la compétence	Modifications de la compétence
Invocation : énergie de punition, invocation : énergie noble, invocation : serviteur soigneur et invocation : énergie moqueuse	Les PV, l'attaque physique et magique et la défense physique/magique augmentent de 20 %.
(Amélioration) éclair enchaîné	Les dégâts supplémentaires augmentent de 20 % quand la cible est étourdie et sa vitesse de déplacement réduite.

Impressionniste

Nom de la compétence	Modifications de la compétence
Pluie de teinture	Un malus est supprimé (avant : tous les malus) et un autre malus en plus pendant 10 secondes toutes les 3 secondes. De plus, le temps de rechargement passe de 60 à 30 s.
Privation de liberté	Un nouvel effet d'enchantement y a été ajouté : durée plus longue (avant : temps de rechargement réduit). De plus, le temps de rechargement passe de 30 à 40 s.
(Amélioration) bande de patience	La défense magique/physique de la cible passe à 2 000 pendant 10 secondes (avant : 7 s).
Bouclier anti-teinture	La résistance aux dégâts est de 60 % pendant 10 s (avant : 50 % pendant 8 s).
Coup et retrait	Le temps de rechargement passe de 30 à 10 s.

Modifications des compétences de Pierres de Stigma (améliorées)

Gladiateur

Nom de la compétence	Effet avant	Effet après
(Amélioration) sort de défense	Défense magique : +2 000	Défense magique : +2 200
(Amélioration) prise de cheville	Esquive : -2 000	Esquive : -2 200
(Amélioration) plainte	Attaque physique/magique : -500	Attaque physique/magique : -550

Templier

Nom de la compétence	Effet avant	Effet après
(Amélioration) barrage d'acier	Blocage : +4 000	Blocage : +4 400
	Défense physique : +500	Défense physique : +550

(Amélioration) protection empyréenne	Durée : 10 s	Durée : 12 s
(Amélioration) armure éthérée	Résistance magique : +4 000	Résistance magique : +4 400
(Amélioration) bouclier de la Foi	Blocage : 10 fois	Blocage : 12 fois

Assassin

Nom de la compétence	Effet avant	Effet après
(Amélioration) détermination	Attaque : +250	Attaque : +350
(Amélioration) faux-fuyant	Durée : 10 s	Durée : 12 s
(Amélioration) vœu de précision	Précision : +1 500	Précision : +2 500
	Précision magique : +1 500	Précision magique : +5 000
(Amélioration) œil de colère	Compétence d'attaque physique : +50 %	Compétence d'attaque physique : +60 %
(Amélioration) amplification des sens	Esquive/résistance magique : +3 000	Esquive/résistance magique : +3 600
(Amélioration) frappe venimeuse	Dégâts supplémentaires en cas d'attaque d'angle mort : +1 552	Dégâts supplémentaires en cas d'attaque d'angle mort : +3 450
(Amélioration) condamnation rapide	Dégâts supplémentaires infligés à la cible contaminée : +1 374	Dégâts supplémentaires infligés à la cible contaminée : +3 054
(Amélioration) vœu de dague	Probabilité de dégâts supplémentaires en cas d'attaque d'angle mort : 50 %	Probabilité de dégâts supplémentaires en cas d'attaque d'angle mort : 60 %
(Amélioration) application de poudre explosive	Probabilité de dégâts supplémentaires : 20 %	Probabilité de dégâts supplémentaires : 30 %

Rôdeur

Nom de la compétence	Effet avant	Effet après
(Universel) piège	-	Augmentation du taux de réussite
(Amélioration) piège de ralentissement	Jusqu'à 4 ennemis dans un rayon de 5 m	Jusqu'à 6 ennemis dans un rayon de 7 m
(Amélioration) piège d'esprit vengeur	Jusqu'à 8 ennemis	Jusqu'à 12 ennemis
(Amélioration) résolution de chasseur	Rayon d'attaque de l'arc : -5 m	Désactivation : rayon d'attaque de l'arc : -5 m
(Amélioration) détermination de la Nature	Durée : 10 s	Durée : 12 s
	Temps de rechargement : 56,7 s	Temps de rechargement : 48,4 s
(Amélioration) arc de bénédiction	Attaque physique : +400	Attaque physique : +480
	Critiques physiques : +1 000	Critiques physiques : +1 200

Éthertech

Nom de la compétence	Effet avant	Effet après
(Amélioration) renforcement sensoriel	Précision magique : +750	Précision magique : +900
(Amélioration) montée en puissance	Attaque magique : +760	Attaque magique : +900
	Attaque PvP supplémentaire : +260	Attaque PvP supplémentaire : +300
(Amélioration) voile magique	Durée : 20 s	Durée : 25 s
	Parade : +770	Parade : +1 000

	Défense PvP supplémentaire : +400	Défense PvP supplémentaire : +500
(Amélioration) bouclier protecteur d'Id	Résistance aux dégâts : 50 %	Résistance aux dégâts : 55 %
	Consommation de PM : 10 % des dégâts absorbés	Consommation de PM : 8 % des dégâts absorbés

Pistolero

Nom de la compétence	Effet avant	Effet après
(Amélioration) don de force magique	Compétence d'attaque magique : +10 %	Compétence d'attaque magique : +12 %
(Amélioration) chargement du projectile magique	Temps de rechargement : 37,8 s	Temps de rechargement : 32,3 s
(Amélioration) vision magique d'extrême précision	Précision magique : +2 000	Précision magique : +2 400

Sorcier

Nom de la compétence	Effet avant	Effet après
(Amélioration) zéro absolu	Durée : 5 s	Durée : 6 s
(Amélioration) plaque de glace	Rayon d'effet : 5 m autour de la cible	Rayon d'effet : 7 m autour de la cible
(Amélioration) malédiction de faiblesse	Dégâts de l'attaque magique : 12 % des PV maximums	Dégâts de l'attaque magique : 15 % des PV maximums
	(max. 3 000)	(max. 4 000)
(Amélioration) protection élémentaire	Défense magique/résistance : +1 000	Défense magique/résistance : +1 300

Spiritualiste

Nom de la compétence	Effet avant	Effet après
(Amélioration) protection de la Terre	Durée : 10 s	Durée : 12 s
(Amélioration) menotte de léthargie	Durée : 16 s	Durée : 20 s
	Défense magique : -550	Défense magique : -660
(Amélioration) malédiction de force magique	Défense magique : -500	Défense magique : -600
(Amélioration) esprit fortifiant : armure enchantée	Attaque physique/magique : +1 200	Attaque physique/magique : +1 500
	Défense physique/magique : +1 000	Défense physique/magique : +1 200
	Précision et précision magique : +5 000	Précision et précision magique : +5 500
(Amélioration) esprit de guérison	Temps de rechargement : 37,8 s	Temps de rechargement : 32,3 s
(Amélioration) souillure infernale	Défense physique : -470	Défense physique : -560
	Défense magique : -800	Défense magique : -900
	Résistance magique : -700	Résistance magique : -800

Barde

Nom de la compétence	Effet avant	Effet après
(Amélioration) danse du saltimbanque	Durée : 9 s	Durée : 11 s (En cas d'utilisation sur un joueur, la durée diminue de 50 %.)
(Amélioration) renvoi de la paralysie	Paralysie au bout de 8 s	Paralysie au bout de 6 s
(Amélioration) requiem de l'oubli	Temps de rechargement : 18,9 s	Temps de rechargement : 16 s

Aède

Nom de la compétence	Effet avant	Effet après
(Amélioration) élévation	Résistance aux états de choc : +500	Résistance aux états de choc : +600
(Amélioration) vague d'encouragement	Durée : 10 s	Durée : 12 s
	Vitesse de déplacement : +25 %	Vitesse de déplacement : +30 %
(Amélioration) protection élémentaire	Défense physique/magique : +1 300	Défense physique/magique : +1 500

Clerc

Nom de la compétence	Effet avant	Effet après
(Amélioration) la main du salut	Durée : 10 s	Durée : 12 s
	Défense physique/magique : +800	Défense physique/magique : +950
(Amélioration) lumière aveuglante	Durée : 15 s	Durée : 18 s
(Amélioration) détonation affaiblissante	Attaque physique/magique : -500	Attaque physique/magique : -600
(Amélioration) blessure purulente	Temps de rechargement : 37,8 s	Temps de rechargement : 32,3 s

Impressionniste

Nom de la compétence	Effet avant	Effet après
(Amélioration) sceau de guérison	Durée : 5 s	Durée : 6 s
(Amélioration) privation de liberté	Défense physique/magique : +3 500	Défense physique/magique : +2 800
Bande de punition	Temps de rechargement : 0 s	Temps de rechargement : 1 s

[Fonctionnalités GF 7.0v]

- Distributeur shugomatique
 - Des objets du distributeur shugomatique ont été modifiés.
- Transformation de substance
 - Certaines recettes d'outre-mer ont été modifiées.
 - o Les recettes pour [événement] Pierres d'enchantement PvE/PvP ainsi que pour les Pierres de mana ont été supprimées.
 - o Une recette d'outre-mer pour [gravure] Pierre d'enchantement de Stigma a été ajoutée.
 - Les matériaux des recettes d'outre-mer existantes ont été revus.

- Le nombre de Pierres d'enchantement ancestrales/légendaires PvE/PvP requises a été ajusté.
 - La fabrication requiert de l'or shugo et un parchemin de transmutation.
 - Les parchemins de transmutation sont à 250 000 Kinahs dans la boutique des sables dorés.
3. Cube de Luna
- Les objets que l'on peut fabriquer dans l'atelier de Karunerik n'ont été que partiellement modifiés.
 - Le nombre de matériaux requis pour la fabrication dans l'atelier de Karunerik a été partiellement modifié.
4. Entrées dans les instances avec des Lunas
- Les coûts en Lunas des entrées supplémentaires dans les instances ont été ajustés.
 - Des entrées supplémentaires peuvent désormais être achetées pour certaines instances.
5. Raid Pandore
- Les horaires de raid ont été ajustés. Le raid Pandore a lieu chaque jour à 13h00, 18h00 et 23h00.
6. Katalam rouge (nord)
- Katalam rouge (nord) est accessible chaque jour de 9h00 à 1h00.