

AION

CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES



AION Classic Europe 2.0

Storm in Balaurea

Notes de mise à jour



PATCH NOTES

Contenu

Région de Balauréa.....	3
Instances	5
Bataille de forteresse	13
Métiers.....	17
Compétences.....	18
Objets	18
Quêtes	18
Divers.....	18
Pass Daeva	19
Personnages	19
Fonctionnalités Gameforge	19

*Tous les horaires indiqués dans le document correspondent à l'heure de Paris.

AION

CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES

Région de Balauréa

1. Inggison et Gelkmaros sont déverrouillés.



Une guerre sans merci pour Reshanta opposait les Élyséens et les Asmodiens et celle-ci redoubla d'intensité quand les Balours s'en mêlèrent.

L'incident de Poéta la Sombre, survenu dans l'intervalle, prit les Élyséens et les Asmodiens de court et poussa les deux factions à lancer l'offensive sur Balauréa.

C'est ainsi que les Élyséens et Asmodiens atteignirent Inggison et Gelkmaros, à Balauréa, une région faisant partie du territoire de Tiamat.

Elle était à proximité de Tiamaranta, où demeurait Tiamat. Le Défilé de Silentera reliaient Inggison et Gelkmaros.

Kaisinel, le seigneur empyréen des Élyséens désigna Inggison comme base pour la conquête de Tiamaranta et y érigea une forteresse imposante avec le pouvoir des illusions, tandis que Marchutan, seigneur des Asmodiens, choisit Gelkmaros comme base d'opérations.

L'objectif consistait à avancer jusqu'à Angrief et Vorgaltem, à conquérir la forteresse des Balours et armer des cuirassés avec des canons à éther pour envahir Tiamaranta, protégée par d'épaisses murailles.

Mais ce projet échoua devant la résistance farouche des Balours, le manque d'éther et la solidité de l'immense muraille.

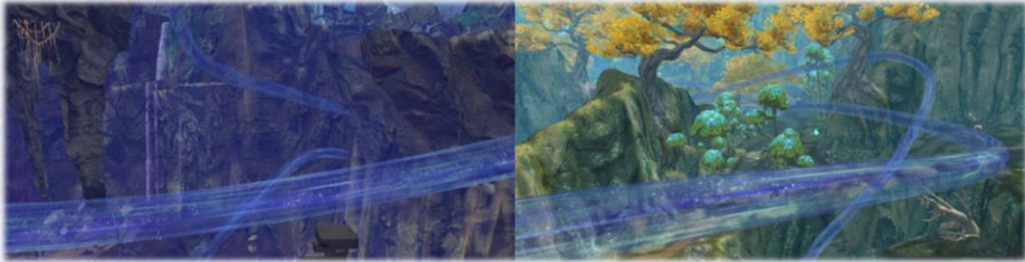
- Des monstres de niveau 51 ou supérieur surgissent dans la région de Balauréa.
- Inggison et Gelkmaros abritent chacune 2 forteresses et 4 artefacts.
- Conquérir au moins 1 forteresse dans une des régions permet d'accéder au Défilé de Silentera.

AION

CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES

2. Les courants aériens sont ajoutés.



- Quand le personnage rejoint un courant aérien en volant ou en planant, celui-ci le propulse dans la direction du courant.
- Pendant le trajet dans le courant aérien, aucun temps de vol n'est consommé et le personnage ne peut pas attaquer ou se faire attaquer.
- Il existe deux types de courants aériens : il est possible de quitter le courant bleu-violet en cours de route (en sautant ou en changeant de direction), mais ce n'est pas le cas avec le courant bleu-vert.

3. Les geysers et les courants ascendants sont ajoutés.



- Les geysers et les courants ascendants permettent de rejoindre des territoires ou des courants aériens en altitude.
- Rejoignez un courant ascendant pendant votre vol plané pour voler plus haut.
- Quand un personnage rejoint un geyser, il est violemment catapulté vers le haut.

4. De nouveaux monstres de raid sont ajoutés.

- Oméga débarque à Inggison et Ragnarok à Gelkmaros.
- Une fois éliminés, ces monstres de raid réapparaissent après un certain délai.

AION

CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES

Instances

1. L'instance Abime de Taloc rejoint le jeu.



Taloc est un arbre saint au sud-ouest d'Inggison. L'éther est particulièrement puissant dans sa grotte.

Des évènements inexplicables se sont produits dans les entrailles de Taloc bien avant l'arrivée des Daevas à Inggison. En conséquence, rares sont les Daevas à en connaître les causes.

Mais après maintes analyses, il s'est avéré que la mutation survenue à l'intérieur de l'Abime de Taloc est due au fragment de la tour d'Aion.

Suite à cette découverte, on a pu estimer que l'Abime de Taloc a fait son apparition à l'époque du Grand Cataclysme.

Quand les douleurs causées par la pression de l'espace au cœur de ses entrailles et les créatures absorbant l'éther qu'il abritait devinrent intolérables, Taloc envoya son serviteur Lothas et une illusion à son image à la rencontre des Daevas pour leur demander de l'aide.

Mais même en pleine détresse, il ne se départit des caractéristiques propres aux élims et n'accepta que les Daevas en bons termes avec les élims.

Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
1 joueur	À partir de 51	7 fois par semaine	Le mercredi à 9h00

- Les Élyséens obtiennent automatiquement la mission d'accès après avoir terminé la campagne « Première mission à Inggison », les Asmodiens après avoir terminé la campagne « Maudit voleur ».

Faction	Mission d'accès
Élyséens	Explorer Taloc
Asmodiens	L'éther doit couler

AION

CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES

- Les PNJ suivants permettent d'accéder à l'Abime de Taloc.

Faction	Nom de PNJ
Élyséens	Lothas
Asmodiens	Gardien de Taloc

2. L'instance Temple d'Udas rejoint le jeu.



Le Temple d'Udas a beau se trouver dans le territoire de Tiamat, c'est le seigneur balaur Beritra qui l'a bâti.

Beritra changeait les humains en membres du dracolâtre serviles afin de leur faire construire le Temple d'Udas.

Il exploitait également les adeptes du dracolâtre pour manipuler les autres humains et accroître ainsi le pouvoir du dracolâtre.

En l'apprenant, la légion de la Lance de Siel prit le Temple d'Udas d'assaut, éradiqua le dracolâtre et réduisit le temple en cendres.

Pendant bien longtemps, celui-ci resta à l'abandon, jusqu'à ce qu'une poignée de Balours et de membres du dracolâtre ne le réinvestissent.

Ces Balours étaient des rescapés de la légion Aile-ouragan qui exploitèrent le dracolâtre pour remettre leur légion sur pieds.

Leur objectif était de creuser un tunnel s'étendant du Temple d'Udas inférieur à l'Atelier jotun afin de s'emparer de la source d'énergie pétralithique.

Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
Jusqu'à 6 joueurs	À partir de 51	7 fois par semaine	Le mercredi à 9h00

- Les Élyséens peuvent rejoindre l'instance via le Vestibule du Temple d'Udas dans la région d'Undirborg, à Inggison.
- Les Asmodiens peuvent rejoindre l'instance via le Vestibule du Temple d'Udas dans la région de Subterranea, à Gelkmaros.

AION

CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES

3. L'instance Temple d'Udas inférieur rejoint le jeu.



Le Temple d'Udas inférieur se divise en 3 parties : la Chambre inférieure, les Cavernes toxiques et l'Atelier jotun.

La Chambre inférieure abrite les membres du dracolâtre. Elle est composée des Profondeurs du temple, de la Caserne de Malika et de la Prison ténébreuse. La Prison ténébreuse est reliée au tunnel qui mène directement à l'Atelier jotun.

Les Cavernes toxiques forment une grotte naturelle infestée de vermine comme les sheluks, les millipèdes et les scolopens. Mais comme elles se trouvent à proximité de l'Atelier jotun, les membres du dracolâtre s'en servent comme d'un tunnel pour rejoindre l'atelier.

C'est au cœur des Cavernes toxiques, dans le nid des arachnes, que se tapit l'Octron.

L'Atelier jotun fait partie de la structure jotun, qui s'est retrouvée ensevelie et coupée du monde pendant le Grand Cataclysme.

Cet atelier a jadis été construit par les pétralithes, ce qui explique les nombreux composants qui peuplent encore l'endroit. C'est précisément sur ces parties des pétralithes que les membres du dracolâtre ont jeté leur dévolu.

Les jotuns gardent la source d'énergie pétralithique dans un passage obstrué qu'ils défendent bec et ongles contre le dracolâtre.

Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
Jusqu'à 6 joueurs	À partir de 51	7 fois par semaine	Le mercredi à 9h00

- Les Élyséens peuvent rejoindre l'instance via l'entrée du Temple d'Udas inférieur dans la région d'Undirborg, à Inggison.
- Les Asmodiens peuvent rejoindre l'instance via l'entrée du Temple d'Udas inférieur dans la région de Subterranea, à Gelkmaros.

AION

CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES

- Après avoir vaincu le boss final dans le Temple d'Udas, les Élyséens comme les Asmodiens peuvent utiliser le tunnel qui s'y raccorde pour rejoindre le Temple d'Udas inférieur.
4. L'instance Ésoterrasse rejoint le jeu.



La moitié du drana produit pour le compte de Tiamat est récoltée sur la ferme de l'Ésoterrasse.

Un certain Surama, issu de la noblesse drakanne, a modifié la méthode de production après en avoir pris le rôle d'intendant. Auparavant, le drana était extrait de plantes et arbres normaux, mais on utilise désormais des élims.

La production a donc fortement augmenté, permettant ainsi le ravitaillement de l'armée de Tiamat.

Mais Surama poursuivait de bien sombres desseins. Il voulait devenir Seigneur balaur à force d'injections de dragel.

Il faut donc interrompre le ravitaillement en drana de l'armée de Tiamat et contrecarrer les plans de Surama.

Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
Jusqu'à 6 joueurs	À partir de 51	1 fois par semaine	Le mercredi à 9h00

- Les Élyséens peuvent rejoindre l'instance via l'entrée de l'Ésoterrasse dans l'Avant-poste d'Inggison, à Inggison.
- Les Asmodiens peuvent rejoindre l'instance via l'entrée de l'Ésoterrasse dans la Base d'opérations de Gelkmaros, à Gelkmaros.

AION

CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES

5. L'instance Temple de Beshmundir rejoint le jeu.



Le Temple de Beshmundir est un cimetière des Balours dans le Défilé de Silentera. Seuls les guerriers ayant péri d'une mort prestigieuse y étaient ensevelis.

En accord avec leur rang et leurs exploits, ils étaient ensevelis à différents endroits, comme le Jardin des morts ou la Chambre des héros.

Le Temple de l'éternité, en plein cœur de la nécropole, accueillait des cérémonies en l'honneur des héros balours défunts.

Mais après la défaite de l'Aile-ouragan, qui s'était éveillé après le Grand Cataclysme en se pensant prédisposé à devenir le 6e Seigneur balour, face à Tiamat, le Temple de Beshmundir fut banni dans les profondeurs et n'accueille quasiment plus de visiteurs. Pour rejoindre le Temple de Beshmundir, il faut conquérir la forteresse des Balours à Inggison ou Gelkmaros pour ouvrir la porte menant au Défilé de Silentera.

Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
Jusqu'à 6 joueurs	À partir de 55	7 fois par semaine	Le mercredi à 9h00

- L'entrée du Temple de Beshmundir se trouve à l'intérieur du Défilé de Silentera. Il sert aussi bien aux Élyséens qu'aux Asmodiens.
- En rejoignant l'instance, le chef d'équipe sélectionne la difficulté souhaitée.
 - Il a le choix entre le mode normal et difficile.
 - Les deux modes de difficultés se partagent un même temps d'attente.
- Pour explorer les différentes zones situées à l'intérieur, il faut avoir terminé les quêtes suivantes.

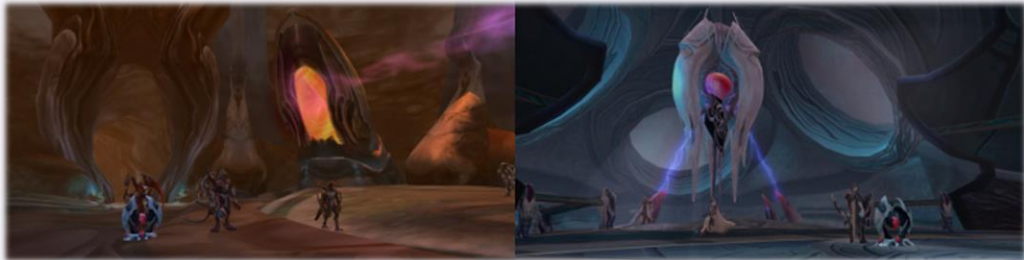
Faction	Titre de quête	Accès à
Élyséens	Esprit, es-tu là ?	Chambre divinatoire
	En lettres de sang	Entrepôt oublié
	Les matériaux de la réussite	Incinérateur flamme-bleue
Asmodiens	Invocation d'esprit	Chambre divinatoire
	Pas de bile !	Entrepôt oublié
	Une tentation brulante	Incinérateur flamme-bleue

AION

CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES

6. Une nouvelle Ordalie empyréenne rejoint le jeu pour les personnages de niveau 51 à 55.
 - De nouveaux objets de récompense peuvent s'obtenir dans les arènes accessibles à partir du niveau 51.
 - Insigne de l'Ordalie, insigne de la discipline, insigne du chaos
 - Des consommables et pièces d'équipement à troquer contre les nouvelles médailles sont ajoutés.
 - Une récompense saisonnière est ajoutée.
7. L'instance Dredgion de Chantra rejoint le jeu.



Il s'agit de l'intérieur du Dredgion de Chantra, qui flotte dans le ciel d'Inggison et de Gelkmaros. Le Dredgion de Chantra est chargé d'approvisionner en réservistes et matériaux de ravitaillement le Temple de l'ancien dragon et l'Autel de l'avidité à Inggison ainsi que la Tour de Vorgaltem et le Temple pourpre à Gelkmaros. Les Balaur ont choisi ces deux forteresses comme base en vue de reconquérir Inggison et Gelkmaros, perdues face aux Élyséens et aux Asmodiens. Depuis, la lutte fait rage contre les Élyséens et les Asmodiens. Puisque le Dredgion les ravitaille en troupe et en fournitures, les Balaur sont en mesure de tenir tête aux Élyséens et aux Asmodiens. Voilà pourquoi les Élyséens et les Asmodiens ont respectivement mis sur pied une opération dans la Forteresse des illusions d'Inggison et la Forteresse de Gelkmaros pour infiltrer le Dredgion de Chantra comme à Reshanta, afin d'infliger une cuisante défaite à l'adversaire. L'infiltration est uniquement possible quand le Dredgion se trouve à un certain point de sa trajectoire. Cette opération n'est donc possible qu'à certains moments.

L'agencement du Dredgion de Chantra n'est pas sans rappeler le Dredgion de Baranath, à cela près qu'une Salle d'entrepôt y remplace les geôles. Le Dredgion est une région PvP et PvE dans laquelle les Élyséens et les Asmodiens affrontent les Balaur, mais aussi la faction adverse. Comme dans le Dredgion de Baranath, la fonction de la salle est désactivée quand le surkana de la salle concernée est détruit.

AION

CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES

Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Heure d'entrée
Jusqu'à 6 joueurs (Élyséens contre Asmodiens)	Niveau 51 à 55	1 fois par jour (Réinitialisation quotidienne à 9h00)	Tous les jours à 12h00, 18h00 et 0h00

- L'accès se fait via le symbole d'entrée qui s'affiche à gauche de la minicarte à l'heure d'entrée ou auprès des PNJ suivants :

Faction	Région	PNJ d'accès
Élyséens	Inggison	Kipos
Asmodiens	Gelkmaros	Gielle

8. Le nouveau champ de bataille Station expérimentale tiarkhe rejoint le jeu.



Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Heure d'entrée
Jusqu'à 6 joueurs (Élyséens contre Asmodiens)	À partir de 51	1 fois par jour (Réinitialisation quotidienne à 9h00)	Tous les jours de 20h00 à 22h00

- Pour y accéder, vous devez terminer la campagne Origine des ténèbres (Élyséens) ou Source des ténèbres (Asmodiens).
- L'accès se fait via le symbole d'entrée qui s'affiche à gauche de la minicarte à l'heure d'entrée ou auprès des PNJ suivants :

Région	Élyséens	Asmodiens
Reshanta	Eingael	Akunen

- Une fois l'unité de commande détruite, l'unité de commande de la faction propre est construite et la carte de la région correspondante est déverrouillée.
- S'il ne s'agit pas de l'unité de commande de la faction propre, la région ne s'affiche pas sur la carte. (Ceci ne concerne pas la minicarte et la carte transparente.)

AION

CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES

- Une fois l'unité de commande de la faction propre établie, des points sont accordés en continu à intervalles réguliers.
 - L'unité de la faction adverse peut également être détruite et, au bout d'un certain temps, l'unité de commande des Balours la remplace.
 - Si toutes les unités de commande sont détruites au moins une fois en même temps (peu importe la faction), le dispositif de soutien du mur protecteur est généré.
 - Si ce dispositif est détruit, la porte permettant de rejoindre le bastion du hurlodrome s'ouvre momentanément.
 - Le dispositif de soutien du mur protecteur se reconstruit au bout d'un certain délai.
9. La salle au trésor des forteresses de Miren, Krotan et Kysis ouvre ses portes.



Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
Jusqu'à 6 joueurs	À partir de 51	1 fois par jour*	Tous les jours à 9h00

*Étant donné qu'un objet est nécessaire pour entrer dans les instances, vous ne pouvez entrer dans chaque instance au maximum que 2 fois par semaine.

- Les objets permettant de rejoindre les salles au trésor Catacombes de Krotan, Catacombes de Kysis et Catacombes de Miren dans les Abysses supérieurs s'obtiennent via les quêtes suivantes :

Faction	Nom de PNJ	Titre de quête	Condition d'acceptation
Élyséens	Dirandera	[Hebdo] Invasion des Catacombes de Krotan	Pendant la conquête
	Paeon	[Hebdo] Invasion des Catacombes de Kysis	
	Poeas	[Hebdo] Invasion des Catacombes de Miren	



PATCH NOTES

	Dokirinerk	[Hebdo] Un copeau pour le Refuge de Krotan	Hors conquête
	Dokiminerk	[Hebdo] Un copeau pour la Forteresse de Kysis	
	Dorininerk	[Hebdo] Un copeau pour la Forteresse de Miren	
Asmodiens	Lashik	[Hebdo] Invasion des Catacombes de Krotan	Pendant la conquête
	Eraugea	[Hebdo] Invasion des Catacombes de Kysis	
	Herder	[Hebdo] Invasion des Catacombes de Miren	
	Dokorinerk	[Hebdo] Un copeau pour le Refuge de Krotan	Hors conquête
	Dokominerk	[Hebdo] Un copeau pour la Forteresse de Kysis	
	Dorarinerk	[Hebdo] Un copeau pour la Forteresse de Miren	

Bataille de forteresse

1. Menotios rejoint les sous-sols de la Forteresse divine.

Quand Menotios, le seigneur du Noyau de Reshanta, devint une menace pour la conquête de la forteresse, Ereshkigal l'enferma dans les sous-sols de la Forteresse divine.

Un cercle magique puissant le retenait prisonnier et seule la légion conquérante de la Forteresse divine peut posséder la clé permettant d'ouvrir ce cercle.

Certes, la Forteresse divine fut conquise, mais Menotios menaçait de profiter du pouvoir affaibli d'Ereshkigal pour s'enfuir et terrasser les Daevas. Il fut donc décidé que la légion conquérante doit supprimer le cercle et éliminer Menotios.

- Menotios est un boss de niveau 55.



PATCH NOTES

- Le Brise-sceau de la Forteresse divine, remis au général de brigade de la légion qui conquiert la Forteresse divine, permet de rompre le sceau et donc, de lancer le combat.
 - Le brise-sceau de la Forteresse divine est conservé pendant 7 jours. Ce délai s'écoule même s'il n'est pas récupéré dans le courrier.
2. Les dates des batailles de forteresse et des récompenses de conquête ont changé.
- Les batailles de forteresse interviennent comme suit :

Horaires	Mercredi	Samedi	Dimanche
19h00	[Abysses inférieurs] Aile gauche de Siel [Abysses inférieurs] Aile droite de Siel [Abysses inférieurs] Forteresse de soufre	[Abysses supérieurs] Forteresse d'Astéria [Abysses supérieurs] Forteresse de Roah	[Abysses supérieurs] Forteresse de Krotan [Abysses supérieurs] Forteresse de Kysis [Abysses supérieurs] Forteresse de Miren
22h00	[Inggison] Autel de l'avidité [Inggison] Temple de l'ancien dragon [Gelkmaros] Tour de Vorgaltem [Gelkmaros] Temple pourpre	[Noyau] Forteresse divine	[Inggison] Autel de l'avidité [Inggison] Temple de l'ancien dragon [Gelkmaros] Tour de Vorgaltem [Gelkmaros] Temple pourpre

- La récompense Médaille d'or bleu est ajoutée.

[En cas de prise réussie]

Forteresse	Rang 1 (médaillon/joueur)	Rang 2 (médaillon/joueur)	Rang 3 (médaillon/joueur)	Rang 4 (médaillon/joueur)	Rang 5 (médaillon/joueur)
Forteresse orientale de Siel	Or (5 unités)/72	Or (3 unités)/108	Argent (4 unités)/144	Argent (3 unités)/156	Argent (2 unités)/288
Forteresse occidentale de Siel	Or (5 unités)/72	Or (3 unités)/108	Argent (4 unités)/144	Argent (3 unités)/156	Argent (2 unités)/288
Forteresse de soufre	Or (5 unités)/72	Or (3 unités)/108	Argent (4 unités)/144	Argent (3 unités)/156	Argent (2 unités)/288



PATCH NOTES

Forteresse d'Astéria	Or bleu (4 unités)/72	Or bleu (3 unités)/108	Or bleu (2 unités)/144	Or bleu (1 unité)/156	Or (5 unités)/288
Forteresse de Roah	Or bleu (4 unités)/72	Or bleu (3 unités)/108	Or bleu (2 unités)/144	Or bleu (1 unité)/156	Or (5 unités)/288
Forteresse de Krotan	Or bleu (5 unités)/72	Or bleu (4 unités)/108	Or bleu (2 unités)/144	Or bleu (1 unité)/156	Or bleu (1 unité)/288
Forteresse de Kysis	Or bleu (5 unités)/72	Or bleu (4 unités)/108	Or bleu (2 unités)/144	Or bleu (1 unité)/156	Or bleu (1 unité)/288
Forteresse de Miren	Or bleu (5 unités)/72	Or bleu (4 unités)/108	Or bleu (2 unités)/144	Or bleu (1 unité)/156	Or bleu (1 unité)/288
Forteresse divine	Or bleu (7 unités)/72	Or bleu (6 unités)/108	Or bleu (5 unités)/144	Or bleu (3 unités)/156	Or bleu (2 unités)/288
Autel de l'avidité	Or bleu (6 unités)/72	Or bleu (5 unités)/108	Or bleu (3 unités)/144	Or bleu (2 unités)/156	Or bleu (1 unité)/288
Temple de l'ancien dragon	Or bleu (6 unités)/72	Or bleu (5 unités)/108	Or bleu (3 unités)/144	Or bleu (2 unités)/156	Or bleu (1 unité)/288
Tour de Vorgaltem abandonnée	Or bleu (6 unités)/72	Or bleu (5 unités)/108	Or bleu (3 unités)/144	Or bleu (2 unités)/156	Or bleu (1 unité)/288
Temple pourpre	Or bleu (6 unités)/72	Or bleu (5 unités)/108	Or bleu (3 unités)/144	Or bleu (2 unités)/156	Or bleu (1 unité)/288

[Sans prise réussie]

Forteresse	Rang 1 (médaillon/joueur)	Rang 2 (médaillon/joueur)	Rang 3 (médaillon/joueur)	Rang 4 (médaillon/joueur)	Rang 5 (médaillon/joueur)
Forteresse orientale de Siel	Or (4 unités)/72	Or (2 unités)/108	Argent (3 unités)/144	Argent (2 unités)/156	Argent (1 unité)/288
Forteresse occidentale de Siel	Or (4 unités)/72	Or (2 unités)/108	Argent (3 unités)/144	Argent (2 unités)/156	Argent (1 unité)/288
Forteresse de soufre	Or (4 unités)/72	Or (2 unités)/108	Argent (3 unités)/144	Argent (2 unités)/156	Argent (1 unité)/288
Forteresse d'Astéria	Or bleu (3 unités)/72	Or bleu (2 unités)/108	Or bleu (1 unité)/144	Or bleu (1 unité)/156	Or (5 unités)/288
Forteresse de Roah	Or bleu (3 unités)/72	Or bleu (2 unités)/108	Or bleu (1 unité)/144	Or bleu (1 unité)/156	Or (5 unités)/288
Forteresse de Krotan	Or bleu (4 unités)/72	Or bleu (3 unités)/108	Or bleu (1 unité)/144	Or bleu (1 unité)/156	Or bleu (1 unité)/288
Forteresse de Kysis	Or bleu (4 unités)/72	Or bleu (3 unités)/108	Or bleu (1 unité)/144	Or bleu (1 unité)/156	Or bleu (1 unité)/288
Forteresse de Miren	Or bleu (4 unités)/72	Or bleu (3 unités)/108	Or bleu (1 unité)/144	Or bleu (1 unité)/156	Or bleu (1 unité)/288
Forteresse divine	Or bleu (6 unités)/72	Or bleu (5 unités)/108	Or bleu (4 unités)/144	Or bleu (2 unités)/156	Or bleu (1 unité)/288



PATCH NOTES

Autel de l'avidité	Or bleu (5 unités)/72	Or bleu (4 unités)/108	Or bleu (2 unités)/144	Or bleu (1 unité)/156	Or bleu (1 unité)/288
Temple de l'ancien dragon	Or bleu (5 unités)/72	Or bleu (4 unités)/108	Or bleu (2 unités)/144	Or bleu (1 unité)/156	Or bleu (1 unité)/288
Tour de Vorgaltem abandonnée	Or bleu (5 unités)/72	Or bleu (4 unités)/108	Or bleu (2 unités)/144	Or bleu (1 unité)/156	Or bleu (1 unité)/288
Temple pourpre	Or bleu (5 unités)/72	Or bleu (4 unités)/108	Or bleu (2 unités)/144	Or bleu (1 unité)/156	Or bleu (1 unité)/288

3. Des récompenses de défense sont ajoutées pour les forteresses suivantes :
 Forteresse de Krotan, Forteresse de Kysis, Forteresse de Miren, Forteresse d'Astéria, Forteresse de Roah, Aile gauche de Siel, Aile droite de Siel et Forteresse de soufre.

- Les récompenses suivantes sont obtenues en cas de défense réussie :

Forteresse	Rang 1 (médaillon/joueur)	Rang 2 (médaillon/joueur)	Rang 3 (médaillon/joueur)	Rang 4 (médaillon/joueur)	Rang 5 (médaillon/joueur)
Forteresse orientale de Siel	Or (3 unités)/64	Or (2 unités)/80	Argent (3 unités)/112	Argent (2 unités)/144	Argent (2 unités)/256
Forteresse occidentale de Siel	Or (3 unités)/64	Or (2 unités)/80	Argent (3 unités)/112	Argent (2 unités)/144	Argent (2 unités)/256
Forteresse de soufre	Or (3 unités)/64	Or (2 unités)/80	Argent (3 unités)/112	Argent (2 unités)/144	Argent (2 unités)/256
Forteresse d'Astéria	Or bleu (3 unités)/64	Or bleu (2 unités)/80	Or bleu (1 unité)/112	Or bleu (1 unité)/144	Or (4 unités)/256
Forteresse de Roah	Or bleu (3 unités)/64	Or bleu (2 unités)/80	Or bleu (1 unité)/112	Or bleu (1 unité)/144	Or (4 unités)/256
Forteresse de Krotan	Or bleu (4 unités)/64	Or bleu (3 unités)/80	Or bleu (2 unités)/112	Or bleu (1 unité)/144	Or bleu (1 unité)/256
Forteresse de Kysis	Or bleu (4 unités)/64	Or bleu (3 unités)/80	Or bleu (2 unités)/112	Or bleu (1 unité)/144	Or bleu (1 unité)/256
Forteresse de Miren	Or bleu (4 unités)/64	Or bleu (3 unités)/80	Or bleu (2 unités)/112	Or bleu (1 unité)/144	Or bleu (1 unité)/256

- Les forteresses peuvent être défendues 2 fois au maximum. Suite à quoi, les Balours reprennent possession de la forteresse 5 minutes avant le début de la bataille de forteresse suivante.

4. Le niveau du général gardien passe à 55.

- Forteresse de Krotan, Forteresse de Kysis, Forteresse de Miren, Forteresse divine



PATCH NOTES

5. Les attributs de certains monstres de la région des Abysses et des PNJ passent au niveau 55.
6. Conquêtes de forteresse à Balauréa :
 - Quand 1 forteresse de la région propre est conquise à Balauréa, un passage menant au Défilé de Silentera fait son apparition.
 - Quand les Élyséens conquièrent 1 des 2 forteresses d'Inggison, la Porte ouest de Silentera fait son apparition.
 - Quand les Asmodiens conquièrent 1 des 2 forteresses de Gelkmaros, la Porte est de Silentera fait son apparition.
 - Quand la porte s'ouvre, un message système s'affiche et un symbole apparaît sur la carte.
 - Quand la forteresse d'Inggison et de Gelkmaros a été conquise 1 fois de suite par la même faction, elle passe entre les mains des Balaurés 5 minutes avant le début de la prochaine bataille de forteresse.

Métiers

1. Le niveau de profession Maître artisan est ajouté.
 - Pour devenir maître artisan, il faut réussir le test d'évolution (quête) après avoir engrangé 499 points de compétence. L'ascension peut ensuite être validée auprès du PNJ maître artisan, moyennant quelques Kinahs.
 - Chaque personnage peut uniquement devenir maître artisan dans un seul métier.
 - Une fois le rang de maître artisan atteint, les points de compétence peuvent augmenter jusqu'à 549.
2. De nouveaux matériaux de collecte sont ajoutés, avec 400 points de compétence ou plus.
 - Les nouveaux matériaux de collecte sont répartis à Balauréa (Inggison, Gelkmaros).
 - Un outil d'extraction est requis pour extraire la vitalité des nouveaux matériaux de collecte vortex magique, vapeur toxique et objet défraîchi.
 - L'outil d'extraction pour la vitalité de l'objet défraîchi peut s'obtenir auprès d'un certain PNJ sur le champ.



PATCH NOTES

Compétences

1. Suite à l'élargissement du niveau maximal à 55, certaines compétences bénéficient de niveaux supérieurs et de nouvelles compétences sont ajoutées. Ces compétences s'obtiennent comme suit :

Type	Source
Livre de compétence	Achat au cloître/couvent (Kinahs)
Stigma normale	Récompenses de quêtes et de chasse aux monstres
Stigma majeure	Achat au cloître/couvent (PA)

Objets

1. Ajout de nouveaux équipements PvP.
2. Certains livres de compétence peuvent désormais être achetés en boutique.
3. Certaines Stigmas peuvent désormais être achetées en boutique.

Quêtes

1. Les récompenses de certaines quêtes de médailles sont désormais composées de médailles d'or bleu.

Divers

1. Le coût de la guérison d'âme augmente proportionnellement à la quantité de points d'EXP restaurés.



PATCH NOTES

Pass Daeva

1. Le pass débutant est ajouté.
 - Seuls les personnages n'ayant pas dépassé le niveau 45 avant la saison de pass Daeva peuvent en profiter. Une fois le pass Daeva accepté, il peut être utilisé même si le personnage dépasse le niveau 45.
 - Activer le pass débutant coûte 10 Kinahs.
 - Le pass débutant est utilisable pendant 28 jours après activation.
 - Les campagnes quotidiennes, hebdomadaires et saisonnières sont disponibles pendant 26 jours et les récompenses peuvent être acceptées jusqu'au 28e jour.
2. Le pass de ravenir est ajouté.
 - Les comptes qui ne se sont pas connectés depuis au moins 28 jours peuvent utiliser le pass de ravenir.
 - L'exécution est propre au personnage et les journées de connexion sont vérifiées dans le serveur Classic.
 - Le pass de ravenir peut être activé pendant 28 jours à compter du premier jour de reconnexion.

Personnages

1. La limite de vente quotidienne de Kinah pour les personnages de niveau 51 et plus a été augmentée à 2 000 000 Kinah.

Fonctionnalités Gameforge

1. Les ajustements suivants ont été effectués :
 - a. La téléportation reste désactivée dans les quêtes.
 - b. Des récompenses de défense pour les Forteresses des Abysses ont été ajoutées (voir Bataille de forteresse → 3).