

Notes de mise à jour 7.5

Inggison/Gelkmaros

1. Les niveaux des monstres/PNJ de 40 à 55 sont désormais de 76 à 80.
2. Des monstres ont été ajoutés sur tous les champs.
 - Ils apparaissent de manière aléatoire et possèdent beaucoup de PV, mais sont faciles à éliminer avec des bombes agitées majeures et mineures.
 - Les bombes agitées sont disponibles chez les marchands d'objets de fabrication magique d'Inggison/Gelkmaros.
3. Les arènes d'Inggison/Gelkmaros ont été ajoutées.
 - Dès qu'un nombre donné de monstres a été éliminé, des failles secrètes apparaissent en divers endroits. Elles permettent d'accéder aux différentes arènes.
 - Au total, ce sont 24 failles secrètes qui apparaissent. L'accès à chacune des failles est donné à un joueur d'une des factions.
 - L'arène est maintenue pendant 10 minutes. Lorsque le combat commence, un coffre de récompenses apparaît au milieu de l'arène.
 - Attention : lorsque le temps est écoulé, l'arène explose et envoie ad patres tous les personnages qui sont encore à l'intérieur !
 - Pour en sortir, le joueur peut se servir de parchemins de retour.
4. Dans différentes régions, des dispositifs ont été dissimulés. Ils permettent d'invoquer des monstres spéciaux. En triomphant de ces monstres, le joueur obtient des récompenses particulières.
5. De nouvelles garnisons ont été ajoutées.
 - Lorsqu'une faction conquiert une garnison de la région en question (Élyséens : Inggison ; Asmodiens : Gelkmaros), cela génère un téléporteur. Il invoque des monstres dont les récompenses en butin ont de meilleures chances d'être de qualité.
 - La faction qui conquiert la garnison peut exploiter toutes les fonctions de la garnison. 2 heures après la conquête, le dracolâtre prend automatiquement la garnison.
6. Un artefact très utile en PvE a été ajouté.
7. Une faille a été ajoutée.
 - La faille s'ouvre tour à tour à Inggison et Gelkmaros et se maintient pendant 1 heure. 12 à 24 joueurs peuvent l'emprunter.
 - Entre 14h00 et 20h00, il y a des chances qu'une faille spatiotemporelle s'ouvre. Elle reste ouverte en continu de 21h00 à 1h00.
8. Sur tous les champs, il y a des chances qu'une infiltration de Dredgion s'opère.
 - À Inggison/Gelkmaros, il y a des chances que des Dredgions apparaissent sur tous les champs.
 - Dès qu'un Dredgion apparaît, des forêts d'attaque sont mis en place.
 - Si les forêts d'attaque sont détruits, il y a des chances qu'un accès à l'intérieur du Dredgion s'ouvre.
 - Le joueur reçoit une récompense lorsqu'il triomphe du capitaine de Dredgion.
 - Oméga, à Inggison, et Ragnarok, à Gelkmaros, apparaissent comme monstres de raid.
 - Lorsque le monstre de raid est vaincu, le joueur reçoit différents objets (par exemple une arme/armure de

l'extrême).

9. Les téléporteurs de Gelkmaros/Inggison ont été ajoutés aux forteresses et postes de défense

Défilé de Silentera

1. Toutes les créatures du Défilé de Silentera sont désormais de niveau 80.
2. Par ailleurs, les monstres de raid Adjudant Anuhart et Maître forgeron Debilkarim rôdent en divers lieux du Défilé de Silentera.
 - Lorsqu'un monstre de raid est vaincu, le joueur reçoit différents objets (par exemple une arme/armure de l'extrême, un accessoire floral noble légendaire/plumes nobles légendaires).

Lakrum

Lakrum convient particulièrement aux joueurs fervents de PvP.

1. Le champ est accessible depuis tous les serveurs.
2. L'accès via Lakrum a été modifié :
 - Lakrum est désormais accessible quotidiennement depuis Inggison/Gelkmaros via un corridor.
 -
3. Les niveaux des monstres/PNJ sont passés à 80.
4. Des quêtes de mission de troupe ont été ajoutées.
 - Les billets de mission permettent de les accepter.
 -
5. Des buffs de garnison ont été ajoutés.
6. Les récompenses pour avoir vaincu des monstres portant un nom et des monstres de raid ont été modifiées.
 - Lorsque le monstre de raid « Anomos enragé » est vaincu, diverses récompenses sont disponibles (par exemple une arme de vision de divinité).
7. Désormais, les marchands de cristaux de genèse commercialisent aussi des objets d'équipement légendaires/ul times.
8. Le sablier dimensionnel doit être chargé pour entrer.

Dumaha

Dumaha convient notamment aux groupes, légions, etc.

1. Le champ est accessible depuis tous les serveurs.
2. L'accès via Dumaha a été modifié :

- Dumaha est désormais accessible depuis Inggison/Gelkmaros les lundis, mercredis et vendredis.
3. Des tours d'extraction de légion ont été ajoutées.
 - Au total, ce sont 48 tours d'extraction qui ont été ajoutées.
 - Les Pierres de gravure de tour d'extraction permettent de conquérir des éclats de pierre.
 - Les Pierres de gravure de tour d'extraction s'obtiennent et s'utilisent à partir du niveau de légion 8.
 4. Les récompenses pour avoir vaincu des monstres portant un nom et des monstres de raid ont été modifiées.
 - Lorsque les monstres de raid Kadabra, Pupuru, Vengemega et Yanoha sont vaincus, différentes récompenses sont disponibles (par exemple une arme de vision de paralysie).
 5. Les objets de guerre de siège de l'autel en édition limitée ont été partiellement modifiés.
 6. Les récompenses obtenues à la guerre de siège de l'autel ont été modifiées.
Le sablier dimensionnel doit être chargé pour entrer.
 7. Il n'est plus possible d'exploiter certaines propriétés du terrain pour vaincre sans effort les boss dans la « Tanière d'Inanna » et le « Repaire d'Inanna ».
 8. Dans la région de Dumaha, un 12e autel majeur a été ajouté.

Katalam rouge (Nord/sud)

1. L'accès via Katalam rouge a été modifié :
 - Katalam rouge est désormais accessible depuis Inggison/Gelkmaros les lundis, mercredis et vendredis par un corridor.

2. L'instance en solo « Salle de la connaissance instable » a été ajoutée.

Entrée	Joueurs max.	Niveau	Entrées	Réinitialisation
Katalam rouge (nord)	1	80	1 fois par jour	Tous les jours à 9h00

- L'accès se fait par l'entrée du Lac de la solitude à Katalam rouge (nord).
 - Après avoir disparu, le corridor réapparaît au bout de 1h et 50 min à 2h et 10 min.
 - Le corridor se maintient pendant 30 minutes maximum ou disparaît dès que 20 personnages y sont entrés.
3. 12 des 25 garnisons ont été supprimées et 13 lieux ont été modifiés.

4. La structure du dépôt a été modifiée.

Dépôt	Structure de garnison
1er dépôt	Garnisons 1, 2 et 3
2e dépôt	Garnisons 4 et 5
3e dépôt	Garnisons 6 et 7
4e dépôt	Garnisons 8, 9 et 10
5e dépôt	Garnisons 11, 12 et 13

5. Les conditions pour l'obtention de la récompense pour la conquête de dépôt ont été modifiées.

Avant	Modification
Conquête de garnisons de niveau 3	Conquête de garnisons à partir du niveau 1

Avant	Modification
Apparition de monstre de raid	Apparition du PNJ de coffre au trésor dans la garnison

6. Les récompenses pour la conquête de dépôt ont été modifiées.

7. Le moyen d'obtenir des coffres au trésor a été modifié.

u trésor a été modifié.

- Pour obtenir un coffre au trésor, il faut une clé de cristal qui s'obtient au combat de garnison.
- Il est possible que la caisse qui apparaît ne soit pas authentique.

8. Il n'apparaît plus de créatures de raid.

9. Désormais, seule la faction victorieuse peut utiliser des coffres de récompense.

Katalam rouge (Sud)

1. La bataille de Pandarung (joueur solo) a été ajoutée. Chaque personnage peut y mettre ses atouts à l'épreuve.

Entrée	Joueurs max.	Nive au	Entrées	Réinitialisation
Katalam rouge (nord) Lieu selon la faction	200 joueurs max.	80	Jusqu'à ce que le nombre d'entrées max. par faction soit atteint	Chaque ma., jeu., sa. et dim. à 21h00

- Lorsque le magicien ou le commandant assassin de la garnison de Katalam rouge (nord) est vaincu, il y a de s chances d'obtenir une potion de transformation secrète qui donne accès à l'entrée de Pandarung.
- Il faut commencer par trouver de grandes caisses contenant des « parchemins de téléportation : Port de Pandarung ».
- Au total, il y a 16 « parchemins de téléportation : Port de Pandarung » qui téléporte les joueurs vers la bataille finale du Port de Pandarung.
- Dans la centrale de commande de marchandises de premier choix du Port de Pandarung, lorsque le levier de commande est activé, le joueur reçoit une « grande caisse de premier choix » après 1 minute.
- Un seul personnage peut obtenir la « grande caisse de premier choix ». Si, au bout de 20 minutes, personne n'a obtenu la caisse, la bataille de Pandarung prend fin.

2. La guerre de siège de la Forteresse de Pradès a été remplacée par la bataille de la Forteresse de Pradès.

3. Le courant aérien a été supprimé.

Fortresse de Pradès/Autels

1. La bataille de la Forteresse de Pradès/Bassen a été ajoutée.

Entrée	Joueurs max.	Niveau	Entrées	Réinitialisation
Katalam rouge (nord) Lieu selon la faction	192 personnages par faction	80	Jusqu'à ce que le nombre d'entrées max. soit atteint	Chaque ma., jeu., sa. et dim. à 22h00

- L'accès se fait par le corridor vers la région de la bataille de forteresse.
- Pour participer, le titre « challenger de Katalam » est requis.
- Le titre « challenger de Katalam » s'obtient à Katalam rouge chez le troqueur de récompenses de Katalam en échange d'insignes ultimes de bataille.
- Le corridor reste ouvert de 21h00 à 0h00. Dès que le corridor se referme, les personnages sortent en se téléportant.

- La première faction à vaincre le général gardien balaur conquiert la forteresse. La faction vainqueur reçoit un buff de faveur par voie postale, la faction vaincue un buff d'encouragement.
2. La bataille de forteresse d'Inggison/Gelkmaros a été ajoutée.
 - Elle commence les mardis, jeudis et dimanches à 21h00.
 - Juste avant le début de la bataille de forteresse, les Balours prennent la forteresse aux Élyséens/Asmodiens.
 - Le général gardien balaur apparaît dès que la bataille de forteresse commence. La première faction à le vaincre conquiert la forteresse.
 3. Les forteresses de Lakrum et Dumaha sont verrouillées. Il n'y a plus de batailles de forteresse dans ces régions.
 4. Les statistiques des créatures de l'autel de Dumaha augmentent pour accroître le niveau de difficulté.
 5. Les combats pour la forteresse divine ont lieu les mardis, jeudis, samedis et dimanches à 22h00 (au lieu des vendredis et dimanches).
 6. Les batailles de forteresse commencent sur tous les serveurs à 22h00 et durent 50 minutes.

Système de gloire

1. Le système de niveaux de gloire du champ a été mis en place.

- Il entre en application dans les régions suivantes :

Région de gloire du champ	
Inggison	Lakrum
Gelkmaros	Dumaha
Défilé de Silentera	Katalam rouge (nord/sud)

- Le radar (voir illustration) présente le niveau de gloire du joueur.
- Un clic sur le symbole permet de consulter le menu de gloire du champ.



- Le niveau de gloire modifie tant les objets que proposent les PNJ que les contenus.
 - Les points de gloire s'obtiennent à la chasse aux monstres, en terminant des quêtes et en utilisant des objets. Les objets de gloire se trouvent dans les régions de gloire prévues.
 - En cas de défaite face à un monstre, des points de gloire sont retranchés et peuvent être régénérés auprès des guérisseurs d'âme.
 - Les lundis, des points sont automatiquement retirés en fonction du niveau.
2. Pour tous les personnages remplissant les conditions de niveau de gloire à Inggison/Gelkmaros, une nouvelle faille de gloire a été ajoutée.

Faille	Niveau de gloire	Joueurs max.	Temps de rechargement	Nombre de failles
Faille de gloire	9	4 alliances (96 personnes)	168 h (7 jours)	1
Faille de gloire	7	1 alliance (24 personnes)	72 h (3 jours)	2

Faille de gloire	5	1 alliance (24 personnes)	24 h (1 jour)	3
------------------	---	------------------------------	---------------	---

- La faille s'ouvre à l'aide d'objets spéciaux pour des personnages ayant atteint le nombre de points de gloire requis.
 - Les failles de gloire restent ouvertes pendant 3 heures.
3. Si le niveau de gloire passe à 4 dans le Défilé de Silentera, il y a aussi une sortie de la faction adverse qui permet de changer de champ.

Equipements

1. Un nouvel équipement de l'extrême a été ajouté.
 - La « Pierre d'enchantement ultime de l'extrême » permet des enchantements jusqu'à +15.
 - L'équipement de l'extrême se compose d'une arme et d'une armure en vente chez les négociants.
 - L'enchantement peut entraîner la destruction.
2. De nouvelles compétences ont été ajoutées avec les « armes de vision ».
 - Suivant les propriétés d'arme, une compétence de vision donnée est conférée (par exemple la paralysie ou le silence).
 - Les effets de compétence des armes de vision sont enchantés par amélioration.
3. De nouveaux accessoires et plumes ont été ajoutés.
 - Il n'y a pas de limitations PvP/PvE pour les nouveaux accessoires et les plumes. Ils ne peuvent pas être enchantés.
4. De nouveaux cubus ont été ajoutés.

Nom	Source
Cubus de protecteur du magma/de la chaleur enragé	Laboratoire du cubus monstrueux de Kubrinerk/attributeur de prix
Cubus de Mortasha	

5. Les régions de certains parchemins ont été modifiées.
 - Les régions des parchemins de retour intégrés ont été modifiées.
 - Le « parchemin de téléportation : base neutre de Lakrum » et le « parchemin de téléportation : aire d'atterrissage de Dumaha neutre » ne s'utilisent plus qu'à Lakrum/Dumaha.
 - Les instances accessibles grâce au « parchemin d'entrée de premier choix » ont été modifiées.
6. Les manuels de compétence de Daevanion sont disponibles dans les instances suivantes :

Instance	Shukiruk suprême	Shukiruk contrebandier novice
Ésoterrasse		Oui
[Cybercafé] Ésoterrasse (bonus)		Oui
Ara Infernalía (facile)	Oui	
Ara Infernalía (normal)	Oui	
[Cybercafé] Ara Infernalía (bonus)	Oui	

7. Des Pierres de polissage ont été ajoutées.
 - Les Pierres de polissage servent à polir l'odian et les runes.

8. Des purificateurs ont été ajoutés.
 - Les purificateurs servent à purifier l'odan et les runes.
9. Des moyens d'extraction ont été ajoutés.
 - Les moyens d'extraction permettent d'extraire l'odan et les runes, notamment d'accessoires et de plumes à emplacement d'odan et de runes. L'utilisation permet d'obtenir de la poudre à récurer et de polissage.
10. L'« équipement ultime de l'éclat étoilé » a été ajouté.
 - Disponible en améliorant l'équipement « fragment de lumière » et l'« équipement ultime de lumière des a stres aveuglante ».
11. De nouvelles méthodes de fabrication magique avec des Pierres de sertissage bénies et des consommables ont été ajoutées.
 - Les Pierres de sertissage bénies servent à l'extension d'emplacements de runes/odan.
12. Les attributs de certains accessoires ont été modifiés.
13. La vente de parchemins d'entrée dans Narakkalli, la Tour sacrée, Makarna du ressentiment et l'Atelier de Prometun a été interrompue dans la boutique des sables dorés.
14. Les objets obsolètes suivants ont été remplacés par d'autres objets :

Obsolète	Remplacement
Parchemin de retour à Lakrum	Parchemin de retour intégré
Parchemin de retour à Lakrum	Parchemin de retour intégré
Parchemin de retour à Signia	Parchemin de retour intégré
Parchemin de retour à Vengar	Parchemin de retour intégré
Parchemin de retour à Dumaha	Parchemin de retour intégré
Parchemin de retour à Dumaha	Parchemin de retour intégré
Parchemin d'entrée dans Makarna du ressentiment	Parchemin d'entrée de premier choix
Parchemin d'entrée dans la Tour sacrée	Parchemin d'entrée de premier choix
Parchemin d'entrée dans la Tour sacrée	Parchemin d'entrée de premier choix
Parchemin d'entrée dans Narakkalli	Parchemin d'entrée de premier choix
Parchemin d'entrée dans Makarna du ressentiment	Parchemin d'entrée de premier choix
Parchemin d'entrée dans l'Atelier de Prometun	Parchemin d'entrée de premier choix
[Lugbug] Parchemin d'entrée dans la Tour sacrée	Parchemin d'entrée de premier choix
[Lugbug] Parchemin d'entrée dans la Tour sacrée	Parchemin d'entrée de premier choix
[Lugbug] Parchemin d'entrée dans Makarna du ressentiment	Parchemin d'entrée de premier choix
[Lugbug] Parchemin d'entrée dans l'Atelier de Prometun	Parchemin d'entrée de premier choix
Parchemin de retour à Lakrum	Parchemin de retour intégré

15. L'apparence de certains objets d'équipement a été modifiée.
16. Les récompenses de « Temple d'Udas inférieur », « Éso Terrasse » et « Laboratoire de développement de Stella (facile) » ont été augmentées.
17. 6 fragments de transformation ont été ajoutés :

Objet
Fragment de transformation d'apôtre d'Ariel
Fragment de transformation d'apôtre d'Azphel
Fragment de transformation de Yustiel

Fragment de transformation d'apôtre de Triniel
Fragment de transformation d'apôtre de Vaizel
Fragment de transformation d'apôtre de Lumiel

18. Réunissez 100 fragments pour obtenir un contrat de transformation.

19. Les parchemins d'incantation de monstre de raid qui étaient inutilisables peuvent désormais servir.

Objet
Parchemin d'invocation de créatures immémoriales : kadabra
Parchemin d'invocation de créatures immémoriales : vengemaga
Parchemin d'invocation de créatures immémoriales : yahona
Parchemin d'invocation de créatures immémoriales : pupuru
Parchemin d'incantation : chef de Dumaha
Parchemin d'incantation : Vengemega

20. Les infobulles de nouvelle identification de certains objets ont été revisitées et améliorées.

21. Les erreurs de certains costumes ont été corrigées.

22. Les coloris de l'« [évènement] toge de pharaon/coiffe de pharaon » ont changé.

23. L'apparence du « [évènement] bandeau oreilles d'ours (7 jours) » est désormais modifiable.

24. L'or de coquillage est désormais disponible chez Allingis et Byolk.

25. Certains objets obsolètes ne font plus partie des butins.

26. Certains coffres de récompense (armes et armures) d'instances peuvent désormais être conservés dans des entrepôts de compte.

27. L'apparence de certains objets de costumes a été retravaillée et améliorée.

Odians

1. La personnalisation d'odiam pour accessoires a été ajoutée.



- Les unités d'odiam peuvent être apposées sur de l'équipement, comme des colliers, boucles d'oreille, anneaux et ceintures.
 - Chaque classe peut accrocher son propre odiam et l'ôter par la suite.
 - Il faut procéder à une extension avant de bénéficier des emplacements d'odiam où placer de l'odiam sur les accessoires.
 - La pose met à disposition une compétence normale ou une compétence d'odiam, suivant l'odiam utilisé. Les conditions de mise en œuvre de la compétence en question varient en fonction de l'odiam.
 - Les compétences d'odiam dont la mise en œuvre requiert plus d'une unité d'odiam sont enchantées en polissant tout l'odiam nécessaire.
 - L'équipement sur lequel de l'odiam est apposé ne peut être ni échangé dans la salle des ventes ni être stocké dans l'entrepôt.
2. Un système d'extraction d'odiam a été ajouté.
 - L'extraction d'odiam fournit une Pierre de sertissage, l'utilisation d'un moyen d'extraction de la poudre à récupérer.
 3. Un système de fusion d'odiam vient s'ajouter.
 - La fusion d'odiam fournit un nouvel odiam.
 - Si de l'odiam de couleur et qualité homogènes est fusionné, on obtient un autre odiam de la même couleur et de qualité identique, mais sa compétence normale est différente. Le résultat est aléatoire, de sorte qu'on peut avoir plusieurs fois une compétence identique.
 - En fusionnant deux unités d'odiam de couleurs différentes, on obtient de l'odiam d'une tout autre couleur. (Par exemple, la fusion d'un odiam carmin et d'un odiam azur permet d'obtenir un odiam jade.)

- En fusionnant deux unités d'odian de qualités différentes, on obtient une unité d'odian de qualité aléatoire.
- En fusionnant deux unités d'odian de qualité différente, on obtient une unité d'odian lumineux.
- L'odian d'autres classes ne peut pas fusionner.

Runes

1. La personnalisation de runes pour plumes a été ajoutée.



- Des runes peuvent être ajoutées à l'équipement d'ailes, de plumes et de bracelet. Les runes apposées peuvent ensuite être retirées.
 - Il faut procéder à une extension avant de bénéficier des emplacements de runes de plumes et y placer des runes.
 - La pose active des compétences passives propres. Le polissage enchante ces compétences.
 - La pose de 3 runes à la même désignation, indépendamment de leur forme, permet un enchantement de transformation.
2. Un système d'extraction de runes a été ajouté.
 - L'extraction de runes fournit une Pierre de sertissage, l'utilisation d'un moyen d'extraction de la poudre à récupérer.
 3. Un système de fusion de runes vient s'ajouter.
 - La fusion de runes permet d'obtenir de nouvelles runes.
 - Si des runes de formes identiques sont fusionnées, on obtient une autre rune de cette forme.
 - Si deux runes de formes différentes sont fusionnées, on obtient une rune d'une tout autre forme. (Par exemple, la fusion d'une rune d'attaque et d'une rune de résilience crée une rune de renfort.)

Odians/Runes

1. Un nouveau système de contamination/purification d'odian et de runes a été ajouté.
 - L'odian/les runes sont enchantés dans la fenêtre Renforcer/Modifier par polissage.
 - Le polissage d'odian/de runes requiert des Pierres de polissage ancestrales.
 - Si le polissage d'odian/runes échoue, il y a des chances que l'objet soit contaminé. La contamination empêche la poursuite du polissage.
 - Le polissage d'un objet contaminé nécessite un traitement avec un purificateur. Les purifications se cumulent : plus le nombre de purifications préalables est grand, plus le nombre de purificateurs requis est important.

Instances

1. La nouvelle instance de groupe « Ara Infernalía » a été ajoutée.

Entrée	Joueurs max.	Niveau	Entrées	Réinitialisation
Défilé de Silentera : Terres inconnues	2-6	80	2 fois par semaine	Le mercredi à 9h00

- Les récompenses dépendent du niveau de difficulté (facile, normal, cybercafé).
- De nouveaux accessoires et plumes sont disponibles.
- De nouvelles quêtes « Ara Infernalía » sont disponibles.

1. Les instances suivantes ont été supprimées :
 - Narakkalli, Tour sacrée, Atelier de Prometun (normal), Makarna (normal) et Beshmundir
2. Le supplément [Campagne] des instances d'évolution a été supprimé.

3. La nouvelle instance « Makarna du ressentiment (difficile) » a été ajoutée.

Entrée	Joueurs max.	Niveau	Entrées	Réinitialisation
Défilé de Silentera : Trépas de l'Espoir	2-6	80	4 fois par semaine	Le mercredi à 9h00

- Cette instance et l'« Atelier de Prometun (difficile) » ont un nombre d'entrées commun.
- Le matériau d'amélioration pour équipement ultime de l'éclat étoilé est disponible.

4. Les points pour la chasse aux monstres et les taux d'apparition de monstres sur le Dredgion ont été modifiés.
5. Dans le Ruhnatorium, les caisses apparaissent désormais à des moments différents.
6. Des PNJ de téléportation sont désormais disponibles dans le Ruhnatorium.
7. Dans la Tour des épreuves (niveau intermédiaire, 5e étage), Girad de l'illusion n'ouvre plus de fenêtre « Dissipation de choc » en cas d'attaque réussie avec sa compétence « Embuscade ».
8. Les récompenses de la Tour des épreuves (niveau intermédiaire, 8e étage) sont plus fournies.
9. Dans la Tour des épreuves (niveau intermédiaire), des récompenses ne sont désormais remises que jusqu'au rang 30.
 - La composition des récompenses de rang a changé.
10. Les horaires des champs de bataille et arènes suivants ont été modifiés :
 - Dredgion d'Ashunatal
 - Ruhnatorium
 - Arène de la discipline
 - Arène de la coopération
 - Illumiel
 - Champ de bataille de Kamar
 - Ordalie d'or (3 contre 3)
11. En cas de victoire sur le quatrième boss dans l'« Atelier de Prometun (difficile) » ou sur le boss de « Makarna du ressentiment (difficile) », il y a des chances qu'apparaisse un coffre de récompense supplémentaire.

- Il renferme de l'équipement de l'extrême.
12. Le point de résurrection en cas de mort dans le secteur du boss de l'instance « Éso Terrasse » a été modifié.
 13. En cas de victoire sur le boss de l'« Éso Terrasse », celui-ci laisse directement échapper la récompense.
 14. L'Éso Terrasse (bonus) a été ajoutée comme nouvelle instance exclusive de cybercafé.
 15. Les entrées dans certaines instances se trouvent désormais à des emplacements différents.
 16. Si la conquête aboutit pendant la durée de l'attaque chrono dans les instances suivantes, un coffre de récompense supplémentaire apparaît :
 - Ara Infernalía (facile), Ara Infernalía (normal), [cybercafé] Ara Infernalía (bonus)
 17. Le nombre d'entrées et le lieu du « Laboratoire du cubus monstrueux de Kubrinerk » ont été modifiés.
 - 3 fois par semaine (réinitialisation les mercredis à 9h00)
 - Le gardien des portes du Laboratoire du cubus apparaît toutes les 2 heures au niveau de 2 lieux aléatoires à Inggison/Gelkmaros.
 18. Le PNJ jotun disparaît désormais lorsqu'on attaque Prigga enragée, le boss final de l'instance « Atelier de Prom etun (difficile) ».
 19. Désormais, on ne peut pas planer à travers le territoire pour rejoindre la Tour des épreuves.
 20. Les effets des compétences du Seigneur de complicité dans l'Entrepôt de complicité caché s'affichent désormais correctement.
 21. La « Dissipation de choc » ne peut plus servir contre la compétence de Kunax « Enracinement du tueur » dans la Tour des épreuves (niveau intermédiaire).
 22. La difficulté de « Propriété de Beninerk (facile) » a été ajustée.
 - Les dégâts de certaines compétences ont été réduits.
 - Les récompenses ont été modifiées.
 23. L'entrée dans la Mine d'Hererim est désormais accessible tant aux Élyséens qu'aux Asmodiens. Certaines entrées ont été repositionnées.
 24. La nouvelle instance « Stade privé de Stella » a été ajoutée.
 - Accessible avec des membres de légion.

Entrée	Joueurs	Niveau	Entrées	Réinitialisation
Arène d'entraînement d'Orbis à Dumaha	2-6	80	2 entrées par semaine	Le mercredi à 9h00

25. La difficulté de « Laboratoire de développement de Stella (facile) » a été réduite.
 - Les compétences de résurrection peuvent désormais servir dans tous les domaines.
 - Pendant le combat avec le Draug faible, il n'apparaît plus de monstres de vase à proximité des interrupteurs.
 - Pendant le combat avec le Draug faible, les interrupteurs apparaissent désormais immédiatement.
 - La vase qui guérit le Draug faible a été supprimée.
 - Durant le combat contre le Draug faible, les spores explosives ne présentent désormais qu'un bassin contaminé.
 - Le laps de temps avant l'apparition du champ empoisonné créé par Shiamon faible est passé de 5 à 10 secondes.

es.

- La puissance d'attaque des monstres invoqués pendant le combat contre le Shiamon faible a été considérablement réduite.
- Le nombre de monstres invoqués par Paplap faible a été considérablement réduit.
- Les dégâts de la compétence « Vague d'électricité » de Paplap faible ont été nettement réduits.
- Le meneur de la horde de Daevas faibles ne grimpe plus sur la colonne pendant le combat.

26. Le niveau de la compétence utilisée dans l'instance « Laboratoire du cubus monstrueux de Kubrinerk » a été ajusté.

27. Le nom de certaines compétences utilisées dans l'instance « Laboratoire du cubus monstrueux de Kubrinerk » a été modifié.

28. Dans l'« Entrepôt de complicité caché », les pièges désamorçés ne rapportent plus de points abyssaux aux personnages.

29. L'« Essence de gloire ancestrale : Dumaha » a été ajoutée comme récompense aux instances « Laboratoire de développement de Stella (facile) » et « Propriété de Beninerk (facile) ».

30. Les récompenses pour le « Laboratoire de développement de Stella (normal) » et la « Propriété de Beninerk (normal) » ont été augmentées.

31. On obtient plus de points d'expérience en triomphant de l'âme du bûcher dans l'instance « Temple d'Udas inférieur ».

Champ de Bataille

1. Le nouveau champ de bataille de groupes « Vallon coléreux » a été ajouté.

Entrée	Joueurs max.	Niveau	Entrées	Réinitialisation
Clic sur le bouton « Demande d'accès »	2-6	80	1 fois par jour	Tous les jours à 9h00

- Tous les participants à la bataille du Vallon coléreux disposent des mêmes statistiques.
- L'équipe qui gagne le plus de points en 10 minutes ou qui atteint 2 000 points en premier l'emporte.
- Pour gagner des points, les joueurs doivent triompher de la faction ennemie, du gardien de Stella et des principaux gardiens ou encore trouver la véritable Inanna.
- Les gardiens normaux rapportent 5 points, la faction ennemie 50 points, les principaux gardiens 100 points et la découverte de la véritable Inanna 200 points. En cas de déficit de points, une victoire sur la faction ennemie rapporte 100 points (au lieu de 50).
- Les caisses d'objets renferment des objets d'enracinement, la prise d'éther et la transformation en épouvantail. Les caisses apparaissent à intervalles réguliers.

Personnage

1. On peut désormais paramétrer jusqu'à 8 lots d'équipement.

2. Les restrictions du niveau 55 ont été supprimées.

- Les joueurs qui engrangent de l'EXP au niveau 55 peuvent passer au niveau 56 sans contraintes.

3. Le nombre d'utilisations de « Sauvetage de Lunamon » détermine désormais le temps avant ressuscitation.
 - Le nombre d'utilisations de la « guérison d'âme » peut désormais être réinitialisé.
4. La « clé d'extension de cube » ouvre désormais plusieurs emplacements de cube.
5. Les personnages qui se sont déconnectés dans certaines régions ou qui se sont liés à une aire d'atterrissage sont déplacés comme suit :
 - Heiron, Beluslan, Inggison, Gelkmaros --> Élyséens : Heiron/Asmodiens : Beluslan
 - Signia, Vengar, Lakrum, Dumaha --> Élyséens : Inggison/Asmodiens : Gelkmaros
6. Erreur corrigée : les personnages féminins ne clignotaient pas lorsqu'ils utilisaient la carte de mouvement ninja.

Missions de Lugbug

1. La mission de Lugbug a été renouvelée.
 - Les missions des zones de lancement des niveaux 1 à 75 ont été modifiées. De nouvelles missions ont été ajoutées pour les niveaux 76 à 80.
 - La récompense pour la mission de Lugbug a été améliorée et de nouveaux objets y ont été ajoutés.
2. Le nombre de victimes requis pour terminer « [Instance] pas de pitié ! » (niveau 1-75) est passé à 3.
3. De nouvelles missions ont été ajoutées. La suite et les horaires de certaines missions ont été modifiés.
4. Les icônes de certains coffres de récompense ont été modifiées.

Quêtes

1. À Lakrum/Dumaha, une partie des quêtes a été revisitée.
2. De nouvelles quêtes ont été ajoutées à Lakrum.
3. De nouvelles quêtes ont été ajoutées Inggison/Gelkmaros.
4. À Heiron/Beluslan, une partie des quêtes a été revisitée et de nouvelles quêtes ont été ajoutées.
5. Certaines quêtes ont été supprimées.
6. De nouvelles quêtes ont été ajoutées sur le nouveau champ de bataille « Vallon coléreux ».
7. De nouvelles quêtes ont été ajoutées dans la nouvelle zone « bataille de Pandarung ».
8. De nouvelles quêtes ont été ajoutées dans la « carrière de la légion ».
9. De nouvelles quêtes ont été ajoutées au « Défilé de Silentera ».
10. De nouvelles quêtes ont été ajoutées dans la « Salle de la connaissance instable ».

11. Dans les quêtes de mission de légion, les objets ciblés et les infobulles ont été adaptés aux modifications des conditions de quêtes.
12. De nouvelles quêtes ont été ajoutées dans « Makarna du ressentiment (difficile) ».
13. Des quêtes d'« insigne de l'expérience » ont été ajoutées à Inggison/Gelkmaros.
14. Des quêtes de gloire ont été ajoutées.
15. Des quêtes de bataille de forteresse avec récompense pour médailles ont été ajoutées.
16. Des quêtes de « courant aérien » ont été revisitées.
17. La quête Pandore de votre personnage a été supprimée.
18. La transformation disparaît désormais lorsqu'on se transforme en Inanna pendant la mission « Beninerk, un ami spécial ».
19. L'obtention et la performance pendant la quête « Soutien du garde-côte » ont été modifiées.
20. De nouvelles quêtes de faction/légion pour les autels majeurs à Dumaha ont été ajoutées.
21. Certaines quêtes ne rapportent plus de points d'expérience en récompense.
22. On reçoit désormais la quête « [instance] les secrets lépharistes » immédiatement après être entré dans l'instance « Laboratoire léphariste ».
23. Les récompenses de certaines quêtes ont été modifiées. On obtient désormais des points abyssaux pour finir.

Faction	Nom de la quête
Élyséens	[Instance] épreuve de l'Arène de la discipline 1
	[Instance] épreuve de l'Arène de la discipline 2
	[Instance] épreuve de l'Arène de la discipline 3
	[Inst/Gr.] épreuve de l'Arène de la coopération 1
	[Inst/Gr.] épreuve de l'Arène de la coopération 2
	[Inst/Gr.] épreuve de l'Arène de la coopération 3
	[Inst/Gru] épreuve du Dredgion d'Ashunatal
Asmodiens	[Instance] épreuve de l'Arène de la discipline 1
	[Instance] épreuve de l'Arène de la discipline 2
	[Instance] épreuve de l'Arène de la discipline 3
	[Inst/Gr.] épreuve de l'Arène de la coopération 1
	[Inst/Gr.] épreuve de l'Arène de la coopération 2
	[Inst/Gr.] épreuve de l'Arène de la coopération 3
	[Inst/Gru] épreuve du Dredgion d'Ashunatal

24. Les quêtes « insigne de gardien combattant » et « insigne de combattant archon » ne sont plus disponibles.

Autres

1. Toutes les cartes indiquent désormais « Katalam rouge (sud) » et « Katalam rouge (nord) ».
2. En cas de mort, le menu de résurrection dans l'Arène d'entraînement ne s'affiche plus.
3. L'affichage de messages général en cas de réception d'objet a été révisité.
 - En cas d'obtention d'objets d'équipement légendaires, il n'y a plus d'affichage de message.
 - L'affichage de messages général a été modifié dans les zones suivantes :

Avant	Modification
Lakrum Capitale de chaque faction	Inggison Gelkmaros Capitale de chaque faction

Zones

1. Les zones de lancement de Heiron/Beluslan ont été révisitées.
 - Des PNJ superflus ont été supprimés et de nouveaux PNJ ont été ajoutés.
 - À Heiron/Beluslan, des marchands de solicoques sont arrivés.
 - Dans la zone de lancement des niveaux 1 à 75, les marchands de solicoques peuvent échanger des consommables contre de l'équipement.
 - Les niveaux des monstres et PNJ ainsi que leurs statistiques, qui étaient de 10 à 40 sont désormais de 10 à 75.
 - Des aires d'atterrissage supplémentaires pour la téléportation ont été ajoutées.
2. Les régions de Signia/Vengar ont été supprimées.
 - Il est désormais impossible de se téléporter vers Signia/Vengar.
 - Les raids Pandore de Signia/Vengar ont été supprimés.
3. Le téléporteur de Balauréa se trouve désormais à l'entrée de l'« Ordalie empyréenne ».

Interface utilisateur

1. Les descriptions de « Décapant magique brûlant » et « Pierre de fusion magique brûlante » ont été modifiées en raison ; des récents changements apportés aux négociants.
2. Erreur corrigée : l'icône de combat ne s'affichait pas dans certaines zones de combat.
3. Certaines des instances obsolètes ont été supprimées de la fenêtre d'information sur les instances.

Transformation

1. De nouvelles transformations et collections ont été ajoutées.

Niveau	Transformation	Effet
Légendaire	Apôtre d'Ariel	Vitesse d'attaque : +27 % ; vitesse d'incantation : +27 % ; vitesse de déplacement : +60 % ; amélioration des soins : +63 ; attaque physique : +160 ; attaque magique : +160 ; défense physique : +168 ; défense magique : +168 ; critiques physiques : +263 ; critiques magiques : +263
	Apôtre d'Azphel	Vitesse d'attaque : +27 % ; vitesse d'incantation : +27 % ; vitesse de déplacement : +60 % ; amélioration des soins : +63 ; attaque physique : +160 ; attaque magique : +160 ; défense physique : +168 ; défense magique : +168 ; critiques physiques : +263 ; critiques magiques : +263
	Apôtre de Yustiel	Vitesse d'attaque : +32 % ; vitesse d'incantation : +23 % ; vitesse de déplacement : +60 % ; amélioration des soins : +63 ; attaque physique : +160 ; attaque magique : +160 ; défense physique : +168 ; défense magique : +168 ; critiques physiques : +263 ; critiques magiques : +263
	Apôtre de Triniel	Vitesse d'attaque : +32 % ; vitesse d'incantation : +23 % ; vitesse de déplacement : +60 % ; amélioration des soins : +63 ; attaque physique : +160 ; attaque magique : +160 ; défense physique : +168 ; défense magique : +168 ; critiques physiques : +263 ; critiques magiques : +263
	Apôtre de Vaziel	Vitesse d'attaque : +20 % ; vitesse d'incantation : +35 % ; vitesse de déplacement : +60 % ; amélioration des soins : +63 ; attaque physique : +160 ; attaque magique : +160 ; défense physique : +168 ; défense magique : +168 ; critiques physiques : +263 ; critiques magiques : +263
	Apôtre de Lumiel	Vitesse d'attaque : +20 % ; vitesse d'incantation : +35 % ; vitesse de déplacement : +60 % ; amélioration des soins : +63 ; attaque physique : +160 ; attaque magique : +160 ; défense physique : +168 ; défense magique : +168 ; critiques physiques : +263 ; critiques magiques : +263

Collection	Effet
Repos éternel	Défense contre les critiques magiques : +30
Les muscles complètent l'ensemble	Défense contre les critiques physiques : +30
Soirée pyjama	Esquive : +323
Vous connaissez le chemin ?	Résistance magique : +323
Théorie du tout ou rien	Dégâts de critiques physiques : +50 ; dégâts de critiques magiques : +50
Costume de bal extravagant	Amélioration des soins : +74
Coup de foudre	Défense magique : +171
Dieux et apôtres fantastiques	Défense contre les critiques magiques : +80
Dieux et apôtres du destin	Défense contre les critiques physiques : +80

Complice

1. Un message s'affiche désormais dans la région lorsqu'on obtient un complice de classe S par fusion.

Changements de compétences

1. La compétence « Flammes de supplice » du Spiritualiste n'est plus influencée par la résistance à l'immobilisation.
2. Les gardiens de Stellusia ne se montrent plus agressifs lorsqu'un Aède utilise la compétence « Percée déferlante ».
3. L'effet d'étourdissement des compétences d'Impressionniste « Charge soudaine » et « Souffle choquant » ne peut plus être dissipé par des compétences de purification.
4. L'infobulle de la compétence de Clerc « Bouclier béni » a été modifiée.
5. Certains effets de compétences ont été modifiés.

FONCTIONNALITÉ GF

1. Certains objets du distributeur shugomatique ont été échangés.
2. Les points d'honneur ont été réinitialisés. Les points d'honneur en votre possession ont été compensés à hauteur de 1 lingot d'or pour 600 points d'honneur.
3. Certains objets de la boutique des sables dorés ont été renouvelés. De plus, sur une période limitée (du 10/06 au 24/06/2020), les objets suivants sont proposés :

Objet	Prix	Restriction
[Gravure] contrat de transformation légendaire (10 types)	1 500 lingots d'or	1 par semaine
[Gravure] contrat de transformation ancestral (18 types)	250 lingots d'or	1 par semaine
Caisse de sélection de compétences de Daevanion légendaire (10 types)	200 lingots d'or	1 par semaine

4. Les recettes GF spécifiques de transformation de substance ont été supprimées. Les matériaux qui ne sont donc plus utilisables sont automatiquement échangés contre des Kinahs.
5. Certains objets du Pass Atréia ont été modifiés.

6. Le système de butin faramineux a été ajusté.
7. Les butins de monde ont été supprimés à Lakrum et Dumaha.
8. Le butin de Kinahs supplémentaire a été retiré dans les instances.