

AION Free-to-play

Note de Mise à jour 3.0

Sommaire

Environnement	2
Sarpan	2
Tiamaranta	2
Instances	4
Tahmes	4
La Base de Rentus	4
La Forêt de Ladis/Le Manoir de Dorgel	5
La Forteresse céleste d'Aturam	5
Le Repaire du Maître des Sables	6
Dredgion de Terath	6
Logement	9
Compétences	17
Personnage	22
Objets	23
PNJ	28
Quêtes	29
Interface	32
Graphismes	34
Abysses	34
Sièges	35



Environnement

1. Les Daevas des Élyséens et des Asmodiens découvrent des contrées en Balauréa jusque là inconnues.

Sarpan

Suite au grand cataclysme, de nombreux Daevas, soldats de la Lance de Siel et Humains en Balauréa se retrouvèrent dans une nouvelle contrée. Ils s'y sont cachés des Balaurs et ont longtemps erré avant de finir par rejoindre Sarpan, des terres désertiques dont les Balaurs exploitaient les ressources de Drana. Ils essayèrent alors de vivre tranquillement et cachés dans leur nouvelle base, Kamar. Mais ils se sont vite attiré les foudres de Tiamat et ils ont été contraints de retourner en Balauréa, jusqu'au jour où Kahrun a fait son apparition. Avec ses pouvoirs mystiques, il a mené les fugitifs, leur apportant une nouvelle force. Ils se sont baptisés les Réians et sont retournés dans leur nouvelle patrie. Grâce au Drana, ils ont obtenu à leur tour de grands pouvoirs. Ils n'ont plus dû fuir mais ont lutté contre les Balaurs qu'ils ont pu rapidement chassés hors de Sarpan. Ils sont finalement parvenus à reconquérir Kamar et à en faire une grande cité. Mais la paix était loin d'avoir été trouvée : les constantes incursions du Dredgion, les légions de Tiamat, les puissants Sapiens et les forces de Tiamat lui-même, qui semblaient presque inépuisables, tout cela faisait que le continent était toujours à deux doigts d'être englouti par ces forces.

Page | 2



Tiamaranta

Les paysages de Tiamaranta sont le portrait des caractéristiques de Tiamat, le pays est la forteresse des Balaurs et de leur maître. La région est partagée en quatre grandes zones : les Terres de la Faille, de la Gravitation, de la Colère et de la Pétrification. Chacune de ces régions compte une source d'énergie protégée par les vassaux de Tiamat. Au centre s'élève une tour géante, reliée directement à la forteresse de Tiamat, appelée l'Œil de Tiamaranta. Cependant, la force de Kahrun s'étend dans de nombreuses zones, les rendant neutres. Mais l'Œil de Tiamaranta et les régions occupées par les Balaurs sont des zones de guerre dans lesquelles s'affrontent Élyséens et Asmodiens.



2. Dans les nouvelles régions, Sarpan et Tiamaranta, des zones de quêtes groupées et des boss ont été intégrés.



3. Dans « l'Œil de Tiamarata », aucun Kisk ne peut être érigé.
- Se connecter et se déconnecter dans ces zones transporte automatiquement le personnage au point de liaison ou au Kisk.
 - Il est prévu qu'à l'avenir, les joueurs pourront se retrouver à leur position de sortie, tant qu'ils se reconnectent après un certain temps.
4. Dans certaines régions d'Inggison et de Gelkmaros, les kisks ne peuvent pas être érigés.
- Se connecter et se déconnecter dans ces zones transporte automatiquement le personnage au point de liaison.
 - L'erreur suivante nous est connue : se déconnecter dans la forteresse d'Inggison transporte le personnage au point de liaison. En attendant qu'elle soit résolue, nous demandons aux joueurs de la prendre en compte lorsqu'ils se déconnectent depuis la forteresse d'Inggison.
5. À l'intérieur de la « Grotte de Padmarashka », certains paysages ont été modifiés.
6. Certaines zones de la région du « champ de bataille de Gelkmaros » ont été modifiées.
7. Dans le « Temple d'Udas », certains sites ont été modifiés.
8. Dans le « Procès de Kromède », certains sites ont été modifiés.
9. Des régions neutres, dans lesquels le JcJ n'est pas possible, ont été insérées dans les nouvelles comme dans les anciennes régions.



- Dans les régions neutres, le JcJ entre Asmodiens et Élyséens est impossible
- Les exceptions sont le JcJ dans quelques zones des régions neutres via l'option « Duel »
- Les options comme Échanger, se grouper, visiter les magasins privés ou suivre un personnage de l'autre faction ne sont pas possibles.
- Dès qu'un joueur entre dans une région neutre, un symbole apparaît au-dessus de son radar et lui indique si le JcJ est possible ou non.



Instances

1. Sept nouvelles instances différentes vous attendent :
 - Sept nouvelles instances ayant chacune son propre concept de jeu ;
 - il est temps de repartir à l'aventure avec un groupe expérimenté pour affronter de nouveaux boss, élaborer de nouvelles stratégies et vivre des histoires passionnantes !

Tahmes

Autrefois, Tiamat a enfermé le dragon Raksha et ses compagnons rebelles au plus profond d'un tombeau. Mais voyant que les Daevas des Élyséens et des Asmodiens s'alliaient aux Réians, Tiamat a senti qu'un danger se préparait et il a commencé un rituel de résurrection dans le but de lancer Raksha contre les Réians. Ceux-ci ont eut vent des plans de Tiamat et ont envoyé des troupes pour découvrir où Tiamat cache Raksha. Après avoir trouvé l'entrée de la crypte, il leur faut tenter d'arrêter d'une manière ou d'une autre le rituel...



- Asmodiens et Élyséens peuvent entrer dans cette instance en prenant la « Porte de Tahmes » qui se trouve en Sarpan, dans la zone de Satrakand.

Niveau	Rechargement	Joueurs	Quête d'entrée
56 à 60	6h	6	Aucune

La Base de Rentus

Les Réians avaient construit entre Sarpan et Tiamaranta une forteresse secrète depuis laquelle ils voulaient lancer une attaque surprise contre les troupes de Tiamat. Ils y ont entraîné de nouveaux guerriers, forgé des armes et des armures, et ils se sont rassemblés petit à petit directement derrière les lignes des Balaurs pour la grande attaque.

Mais Merops, un de leurs généraux, les a trahis, si bien que Vasharti, le général de brigade des Balaurs, a pris les devants et s'est emparé de la forteresse : les troupes de Tiamat se sont faufilees à travers une faille menant directement dans la forteresse. Seuls quelques Réians ont réussi à fuir et à rapporter le récit de cette trahison. C'est désormais à une alliance de Daevas de libérer la base, entre-temps bien gardée par les Balaurs.



- Asmodiens et Élyséens peuvent entrer dans cette instance en prenant le chemin vers la base de Rentus qui se trouve dans le camp d'entraînement de la cavalerie des Balaurs.

Niveau	Rechargement	Joueurs	Quête d'entrée
59 et plus	12h	6	Aucune

La Forêt de Ladis/Le Manoir de Dorgel

La forêt de Ladis est l'un des berceaux des esprits. Ils y vivent depuis la nuit des temps et leurs forces et leur énergie y sont les plus puissantes, si puissantes que tous ne sont pas capables d'y entrer. Une sorcière réianne du nom de Davlin s'y est rendue pour étudier les profondeurs de la forêt. Elle y a érigé un logement et un laboratoire dans lesquels elle pouvait agir à sa guise, protégée par un golem. Mais Zadra voulait s'approprier la force des esprits et du golem de Davlin pour les combiner et en faire un être encore plus puissant. Elle retient maintenant Davlin prisonnière, qui a vite été signalée disparue. Ses amis demandent désormais aux Daevas élyséens et asmodiens de partir à sa recherche et de l'aider si nécessaire.



- Asmodiens et Élyséens peuvent entrer dans cette instance en prenant l'« Entrée à la Forêt de Ladis/Entrée au Manoir de Dorgel » qui se trouve dans la Forêt de Ladis.

Instance	Niveau	Rechargement	Joueurs	Quête d'entrée
Forêt de Ladis	57 et plus	22h	12	Aucune
Manoir de Dorgel	57 et plus	22h	12	Aucune

La Forteresse céleste d'Aturam

Les Balaurs disposent en Tiamaranta de troupes aériennes puissantes leur permettant d'attaquer les forteresses des Asmodiens et des Élyséens, ou de se défendre contre les flottes assaillantes.

Leur base est la forteresse céleste d'Aturam, où les troupes des Balaurs sont formées et ravitaillées. Il s'agit d'une île qui flotte directement au-dessus de Sarpan. Les Réians savent qu'ils ne sont pas actuellement en mesure de venir à bout des troupes qui y sont stationnées. C'est pourquoi ils demandent aux Asmodiens et aux Élyséens de les aider à infiltrer la forteresse pour l'affaiblir de l'intérieur :



- Asmodiens et Élyséens peuvent parler à Silion pour pouvoir entrer dans cette instance. Il se trouve dans le village de Galdar ;
- pour qu'à la fin de l'instance un boss soit également présent, les joueurs doivent accepter, avant leur première entrée dans l'instance, la quête du PNJ Hariken.

Niveau	Rechargement	Joueurs	Quête d'entrée
55 à 60	22h	1	Aucune

Le Repaire du Maître des Sables

Tiamat avait fait produire une caisse de Dratamine hautement enrichie qu'il avait caché profondément dans une faille terrestre. Lorsqu'il envoya un groupe de soldats la chercher, la Dratamine avait déjà été mangée par les insectes qui y vivaient et ceux-ci s'étaient transformé en monstres géants. La troupe de Tiamat leur était inférieure et fut rapidement vaincue. Les insectes vainqueurs s'approprièrent alors le savoir, l'intelligence et la langue de leurs victimes pour devenir encore plus puissants et dangereux. Leur meneur est le Maître des Sables, qui est né du chef de la troupe de Tiamat. À présent, les Daevas devront faire face à ces monstres pour atteindre leur chef.



- Asmodiens et Élyséens peuvent entrer dans cette instance en prenant l'« Entrée du repaire du Maître des Sables » qui se trouve dans la région « Confins de Sabla » du Sarpan.

Niveau	Rechargement	Joueurs	Quête d'entrée
57 à 60	22h	24	Aucune

Dredgion de Terath

L'alliance Reian-Elyséen-Asmodien est un véritable problème pour Tiamat. Les Coeurs sont de plus en plus souvent perdus à Tiamaranta, des mesures extrêmes ont été prises, le Dredgion de Terath a été envoyé. Il est clair que les Daevas n'ont aucune chance contre la puissance du vaisseau, néanmoins ils peuvent l'infiltrer et le neutraliser de l'intérieur. Leurs ordres sont d'infiltrer le Dredgion et d'annihiler toute opposition qu'ils peuvent rencontrer. Les Reians se sont aperçus que les Elyséens et les Asmodiens se battaient lorsqu'ils étaient dans le Dredgion, devant l'importance de la neutralisation du Dredgion ils décidèrent de passer outre et de ne pas intervenir dans le conflit entre les deux races à bord.





N'importe quel personnage de niveau 56-60 peut entrer dans le Dredgion, il n'y a pas de prérequis de quêtes. C'est une instance PvPvE où les Elyséens et les Asmodiens peuvent entrer en même temps.

Le Dredgion de Terath est accessible seulement pendant 3 périodes spécifiques chaque jour. Quand l'instance devient accessible, une icône apparaît en bas à droite de l'écran. L'entrée se fait via le bouton ou en allant parler au PNJ dans la forteresse de Rancora à Tiamaranta.

Pnj Elyséen : Rokus
Pnj Asmodien: Alluna

Le cooldown de l'instance est de 2h.

Le trésor de Satra

Les agents Reian, dans une opération secrète dont le but était de retrouver les reliques de Siel ont découvert la localisation du trésor de la légion de Satra et tout son butin de guerre. Les agents ont informé Adella, le gouverneur Reian de l'expédition de Tiamaranta. Elle rendit prioritaire la saisie du butin de guerre de la légion de Satra. Ne pouvant mobiliser une armée et suite à l'échec des agents, Adella a du quérir l'aide des commandants Elyséens et Asmodiens pour qu'ils mobilisent leur plus puissant Daevas pour l'aider dans l'opération de récupération du trésor.



Le trésor de Satra a deux niveaux de difficulté, un normal et un difficile. L'accès se fait via les failles présentes au fond des Cœurs à Tiamaranta dépendamment de la race qui occupe celui-ci.

Comment accéder aux différentes versions de l'instance :

- la version normale est accessible via le "passage instable" qui apparaît dans un cœur occupé par votre faction
- la version difficile est accessible lorsqu'une race contrôle au moins deux cœurs et se fait via "le tunnel négligé de maintenance" dans l'œil de Tiamaranta.

Seul le chef de groupe peut choisir la difficulté de l'instance, les autres membres du groupe peuvent seulement utiliser l'entrée correspondant à la difficulté sélectionnée.



L'instance est accessible à 6 personnes maximum, pour les niveaux 56 à 60.
Le temps de recharge de l'instance est de 22h.

1. L'instance « Brise-écume » est une instance partagée entre une partie solo et une partie à parcourir en groupe :
 - la « Cabine du Brise-écume », une instance solo, a été intégrée ;
 - vous ne pouvez entrer dans la « Cabine du Brise-écume » que par le niveau intermédiaire ;
 - le « Brise-écume » a désormais été intégré comme instance de groupe ;
 - vous ne pouvez y entrer que par les niveaux inférieur et supérieur ;
 - les instances du Brise-écume, séparées les unes des autres, ont un temps de rechargement différent.
2. Le niveau minimum nécessaire pour pouvoir entrer dans l'« Abîme de Taloc » est passé à 60.
3. Le temps d'attente général pour pouvoir accéder à l'« Abîme de Taloc » est désormais de 22 heures.
4. Les personnages de niveau 56 et plus qui se sont inscrits pour le « Colisée de l'Ordalie » pourront désormais s'entraîner avec des adversaires de niveau 56 à 60.
5. L'amélioration de revitalisation dont bénéficie un personnage après sa résurrection dans la 3^e Ordalie variera désormais en fonction de la place du joueur dans le classement.
6. Le « Dojo de la Discipline » et l'« Arène de la Discipline » se terminent désormais automatiquement dès que l'écart entre les points des joueurs dépasse les 1 500.
7. L'amélioration accordée au 2^e joueur du classement pendant la 3^e manche dans le « Dojo de la Discipline » et l'« Arène de la Discipline » a été supprimée.
8. Le nombre maximal de points que peut recevoir un joueur dans le « Dojo de la Discipline » et l'« Arène de la Discipline » a augmenté.
9. Les endroits et le moment où réapparaissent les « Reliques bénites » dans le « Dojo de la Discipline » et l'« Arène de la Discipline » ont été modifiés.
10. Il n'est plus possible dans le « Dojo du Chaos » et l'« Arène du Chaos » de reconnaître la race de son adversaire à la couleur de fond de l'infobulle.
11. Le nom du personnage des joueurs qui avaient activé l'option « Refuser la consultation des détails » était quand même affiché dans l'option « Détails » du « Dojo de la Discipline » et de l'« Arène de la Discipline ». Cette erreur a été corrigée.
12. « Dorakiki l'Audacieux » apparaît désormais seul dans le « Temple de Beshmundir ».
13. La « Pierre tombale de renouveau » et la « Pierre élémentaire de réanimation » ne peuvent plus être utilisés pour revenir à la vie dans le « Dredgion ».
14. Les barres d'état des membres d'un groupe étaient affichées comme étant désactivées dès que ceux-ci entraient dans l'instance « Ordalie empyréenne ». Cette erreur a été corrigée.
15. Les canons ardents multiples ne peuvent plus être utilisés dans l'instance « Colisée de l'Ordalie ».
16. Les compétences du « Maître forgeron Debilkarim » dans le « Temple d'Udas inférieur » n'étaient pas utilisées correctement dans certaines zones. L'erreur a été corrigée.
17. Le bug qui faisait que les « patrouilleurs d'Udas » réapparaissaient dans le « Temple d'Udas inférieur » même après avoir été tués a été corrigé.



Logement

1. Deux nouvelles zones résidentielles, Oriel et Pernon, ont été intégrées.



<Oriel (Élyséens)>



<Pernon (Asmodiens)>

2. À Heiron et Inggison (Élyséens), 15 habitations ont été intégrées.

Type	Classe A	Classe B	Classe C
Nombre	2	9	4

3. À Beluslan et Gelkmaros (Asmodiens), 15 habitations ont été intégrées.

Type	Classe A	Classe B	Classe C
Nombre	2	9	4

4. Dans les nouvelles zones résidentielles d'Oriel et de Pernon, 500 habitations de classe C à S ont été intégrées.

Type	Classe S	Classe A	Classe B	Classe C
Nombre	4	123	139	234





- À partir du niveau 21, les joueurs peuvent accepter de mener une quête dont la récompense est un studio.

[Pré-quête à « Un toit pour chaque Daeva »]

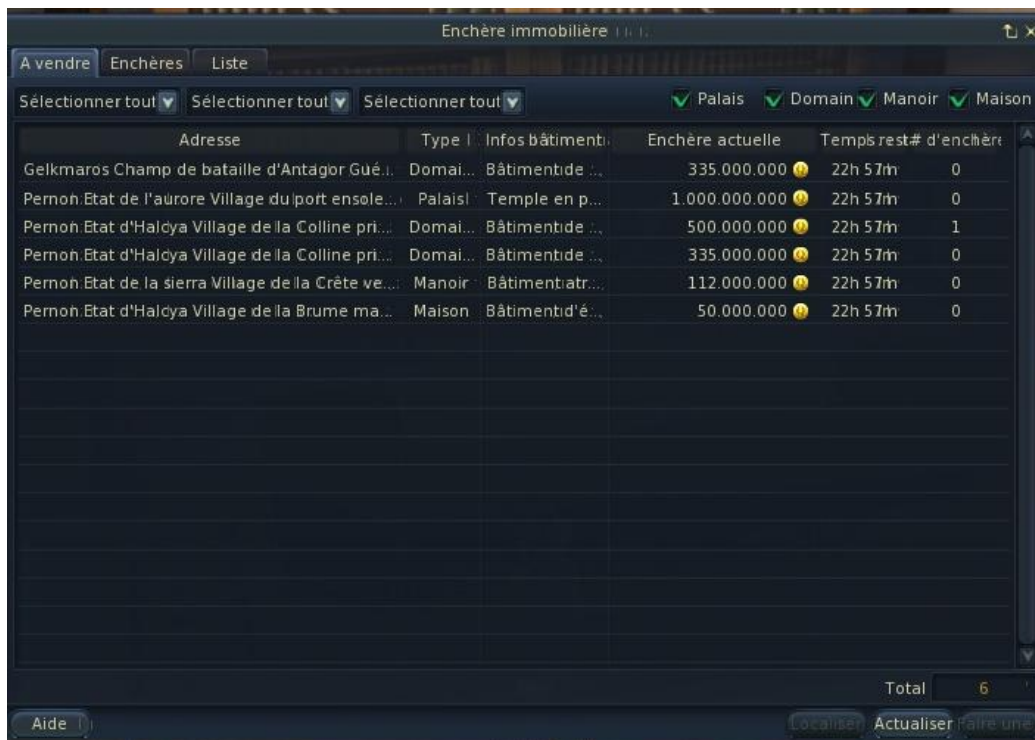
Race	Niveau	Lieu	PNJ
Élyséens	21	Téléporteur d'Oriel	Izunius
Asmodiens	21	Téléporteur de Pernon	Haretion

[Quête finale pour recevoir un studio]

Race	Niveau	Intitulé de la quête	PNJ
Élyséens	21	Un toit pour chaque Daeva	Ceraeno
Asmodiens	21	Un toit pour chaque Daeva	Asnin



Les joueurs pourront acheter aux enchères des maisons de classe C à S.



Fenêtre de la vente aux enchères des maisons

- Les studios ont une entrée commune, l'« Entrée aux studios » à Oriel (Élyséens) et Pernon (Asmodiens).
- Les joueurs entrent dans les maisons des classes C à S par la porte de celles-ci.
- Les joueurs qui possèdent leur propre maison peuvent utiliser la compétence « Retour au foyer » pour s'y rendre. En terminant la quête « Un toit pour chaque Daeva », ils recevront en récompense le livre de compétence « Retour au foyer ».
- Les joueurs peuvent suivre l'avancement d'une vente grâce à des panneaux.
- Il y a un niveau minimum à avoir atteint qui dépend de la classe et de la zone résidentielle où sont situées les maisons. Les personnages dont le niveau est inférieur ne pourront pas participer à la vente aux enchères.

Type	Classe S	Classe A	Classe B	Classe C
Niveau minimum nécessaire pour enchérir	50	40	30	21
Type	Élyséens		Asmodiens	
	Heiron	Inggison	Beluslan	Gelkmaros
Niveau minimum nécessaire pour enchérir	40	50	40	50

- Du lundi minuit au dimanche midi, votre offre peut être déposée pour la vente aux enchères d'une maison via le commissaire-priseur, le majordome ou un panneau.
- La fin des enchères est fixée au dimanche à midi. Si une offre est faite moins de cinq minutes avant la clôture de la vente, celle-ci pourra être prolongée de jusqu'à 30 minutes.
- Dès la fin des enchères, le personnage qui a fait la meilleure offre obtient la maison.
- Les joueurs peuvent mettre aux enchères leur maison du lundi minuit au vendredi minuit, en



passant par le commissaire-priseur, le majordome ou un panneau.

- À un changement de propriétaire, tous les personnages de l'ancien propriétaire sortiront devant la maison.
- Un personnage ne peut pas enchérir en même temps sur deux maisons différentes.
- Les personnages qui sont déjà propriétaires peuvent participer à d'autres ventes aux enchères pour acquérir une nouvelle maison. Dès qu'un personnage a acheté une nouvelle maison, commence un délai de deux semaines pendant lequel les options de la nouvelle maison ne peuvent être utilisées.
- Ce délai se terminera automatiquement si le propriétaire parvient à vendre son ancienne maison à un autre joueur. Les options de la nouvelle maison seront alors activées.
- Si l'ancienne maison n'est pas vendue à un autre joueur endéans les deux semaines, le personnage perdra ses droits de propriétaire et la maison sera automatiquement mise en vente. Dans ce cas, une partie du prix de la maison reviendra au propriétaire et le délai sur la nouvelle maison prendra fin.
- Si un personnage met toutes ses maisons aux enchères et qu'il n'en possède donc plus, il pourra récupérer un studio auprès du PNJ responsable des studios de son camp.

	Élyséen	Asmodien
Responsable des studios	Parrine	Sarrik

- Tout propriétaire doit s'acquitter de frais d'entretien hebdomadaires.
- S'ils ne sont pas payés, celui-ci recevra un premier rappel de paiement puis un deuxième. Si après deux semaines, le solde n'a pas été réglé, le propriétaire se verra retirer ses droits et sa maison sera mise aux enchères. Une partie du prix de la maison lui sera reversée.

5. Dans sa propre maison, il existe deux modes d'aménagement dont les options permettent d'aménager l'intérieur et l'extérieur de sa propriété :



Mode aménagement d'intérieur





Mode aménagement d'extérieur

- un symbole en bas à droite de l'écran permet aux joueurs d'activer le mode aménagement ;
- en mode aménagement d'intérieur, les joueurs peuvent décorer les murs intérieurs, le sol et placer du mobilier;

Type	Classe S	Classe A	Classe B	Classe C	Immeuble
Objets d'aménagement intérieur	60	40	30	20	10
Objets d'aménagement extérieur	12	8	6	4	0
Florefoyers & Floreconvives	6	5	4	3	2

- en mode aménagement d'extérieur, le toit, les murs extérieurs, les châssis, les portes, le jardin, les clôtures peuvent être aménagés et des objets d'aménagement placés ;
- les joueurs peuvent se procurer des objets d'aménagement intérieur et extérieur auprès des marchands d'objets d'aménagement, du gestionnaire d'immeubles ou du marchand de meubles. Vous trouverez les PNJ dans le village ;

Marchand	Marchandises
Marchand de matériel extérieur	Toit, murs extérieurs, châssis, clôtures
Marchand de matériel intérieur	Sols et tapis
Marchand de meubles	Meubles, décoration de jardin, décorations spéciales, etc.
Gestionnaire d'immeubles	Contrat de service avec un colporteur, un gérant d'entrepôt, etc.
Marchand de Florefoyer & Floreconvive	Florefoyer de bénédiction, Floreconvive d'amitié, etc.
Marchand de médaille de l'Amitié	Floreconvive d'amitié

- les joueurs peuvent acquérir des objets décoratifs au look particulier grâce à l'artisanat, l'extraction, l'achat auprès de marchands ou les butins ;





Objets d'aménagement (fabriqué)



Objets d'aménagement (récolté)

- dans certaines instances, les joueurs trouveront des objets d'aménagement sur les dépouilles des boss ;
- grâce aux boîtes de recyclage du village de la Fontaine d'argent d'Oriel ou du village du Square de la fontaine de Pernon, les joueurs peuvent recevoir du papier peint, des Floreconvives, etc. ;
- dans Oriel et Pernon, des marchands de la troupe des Shugos ambulants passent en 8 endroits à certaines heures. Ces PNJ vendent des objets d'aménagement intérieur et confient des quêtes en récompense desquelles vous pourrez recevoir des objets d'installation ;
- dans Oriel et Pernon, des monstres apparaissent en 4 endroits différents à des heures définies. Ceux-ci peuvent transporter des objets d'aménagement intérieur ;
- certains objets peuvent produire d'autres objets après avoir été installés ou possèdent des options supplémentaires ;
- les Florefoyers et Floreconvives peuvent être placés dans sa propriété et utilisés à l'aide d'engrais ; les joueurs peuvent s'en procurer auprès de leur responsable des studios ;
- l'utilisation des Florefoyers et Floreconvives peut apporter différents objets et des options supplémentaires ;
- en installant des meubles de rangement dans leur maison, les joueurs pourront entreposer plus d'objets ;



<Meuble de rangement>



- en installant des objets spéciaux dans leur maison, les joueurs pourront utiliser l'entrepôt ou le commerce de marchandises.



[Contrat de service]

- Les joueurs peuvent modifier l'apparence de leur maison en en changeant la façade. Il existe trois apparences différentes pour les maisons de la classe C et deux pour les maisons de classe B. Aucune façade n'est disponible pour les classes A et S pour le moment, mais elles sont prévues.

Type	Apparence		
Classe C			
	<Propriété C01>	<Propriété C02>	<Propriété C03>
	Classe B		
<Propriété B01>		<Propriété B02>	



7. Les propriétaires peuvent placer un panneau d'information et fixer les droits d'entrée dans les options de la maison.



8. Les propriétaires peuvent bannir des visiteurs de leur maison via leur majordome.



9. Un propriétaire peut se rendre dans la maison de ses amis grâce au Cristal des autorisations :
- le Cristal des autorisations est utilisable dans les studios et les maisons de toute classe ;
 - les joueurs peuvent s'en servir pour se téléporter jusque dans la maison de leurs amis après l'avoir sélectionnée ;
 - dans la liste du Cristal des autorisations, les joueurs pourront voir l'adresse de leurs amis et leur autorisation à entrer ;
 - les joueurs ne peuvent pas se téléporter dans une maison marquée comme étant « fermée ».



Compétences

1. Avec l'augmentation du niveau maximum à 60, de nouvelles compétences ont été intégrées :
 - de plus, des compétences existantes ont été adaptées ;
 - les joueurs recevront les nouvelles compétences respectivement dans le Salle des Protecteurs/ Académie de Kaisinel à Sanctum (Élyséens) et dans l'Assemblée Asmodienne/Couvent de Marchutan à Pandaemonium (Asmodiens).
2. Nouvelles compétences intégrées pour les niveaux 56 et plus :

Classe	Niveau	Compétence	Description
Gladiateur	56	Enchaînement corporel I	2 activations répétées Inflige des dégâts physiques à la cible
	57	Armure d'attrition I	Renvoie pendant 15 secondes 70 points de dégâts à l'attaquant et absorbe 100 points de dégâts
	58	Anti-tournoiement I	Compétence de Stigma
			Augmente la parade de 200 points pendant 30 secondes
	59	Impact d'énergie I	Inflige des dégâts physiques à la cible
	60	Contre-drain I	Inflige des dégâts physiques à la cible après une parade réussie et absorbe 150 % des dégâts
	60	Onde d'épuisement I	Compétence de Stigma, 3 activations répétées
Cause des dégâts physiques à l'entour du joueur et absorbe 20 % des dégâts			
60	Onde de renouveau I	Compétence de Stigma	
		Cause des dégâts à l'entour du joueur ; 20 % des dégâts sont absorbés comme PV (compétence apprise automatiquement avec l'apprentissage de « Onde d'épuisement I »)	
Templier	56	Choc de bouclier I	3 activations répétées
			Frappe la cible avec le bouclier et lui inflige des dégâts physiques
	57	Bouclier courageux I	Après une parade réussie, pendant 10 secondes, l'attaque physique sera augmentée de 20 %, le taux de dégâts physiques critiques de 100 points et la précision de 200
	58	Esprit têtu I	Compétence de Stigma
			Augmente la parade de 1 000 points, la défense physique de 15 %, et la résistance à l'étourdissement, au recul, aux tournolements, au trébuchement et à l'immobilisation dans les airs de 1 000 points ; augmente la résistance contre l'immobilisation et le ralentissement de 1 000 points et le pouvoir de compensation magique de 700
	59	Armure de protection I	Crée au-dessus d'un membre du groupe un bouclier qui tient pendant 10 secondes et absorbe 100 % de maximum 5 000 points de dégâts (uniquement pour les membres du groupe)
60	Épée de tempête I	Inflige des dégâts physiques à l'adversaire se trouvant entre vous et la cible, et le fait trébucher	
60	Portail illusoire I	Compétence de Stigma	
		Attire jusqu'à trois adversaires à soi et augmente leur hostilité ; la vitesse de déplacement de la cible est réduite	



			pendant 10 secondes
Rôdeur	56	Doigts de fée I	Pendant 5 secondes, le temps de construction de tous les pièges est réduit de 100 %
	57	Tir de Sourcevenin I	Inflige des dégâts physiques à la cible et, si elle a déjà été empoisonnée, des dégâts supplémentaires
	58	Piège d'entrave aérienne I	Compétence de Stigma Pose un piège qui inflige une immobilisation dans les airs à la cible et aux adversaires alentour
	59	Tir de sangsue à mana I	Inflige des dégâts physiques à la cible et absorbe 50 % des dégâts qui sont convertis en mana
	60	Tir dispersif I	3 activations répétées Inflige à l'adversaire entre vous et la cible des dégâts physiques avec une faible chance d'étourdir la cible
	60	Tir de misère I	Compétence de Stigma Inflige des points de dégâts physiques à une cible déjà victime d'étourdissement, de recul, de trébuchement, de tournoiement ou d'immobilisation dans les airs.
Assassin	56	Saut de la bête I	Inflige des dégâts physiques et peut étourdir la cible ; en même temps, vous serez propulsé en arrière
	57	Entaille croisée I	Inflige des dégâts physiques à la cible
	58	Ombrechute I	Compétence de Stigma Inflige des dégâts physiques à un adversaire étourdi et le fait trébucher
	59	Massacre I	3 activations répétées Inflige à la cible des dégâts physiques ainsi que des dommages supplémentaires si elle est empoisonnée ou étourdie
	60	Boucherie I	Inflige aux adversaires entre vous et votre cible des dégâts physiques et grave un sceau de niveau 2 ; les ennemis sont empoisonnés et subissent toutes les 2 secondes des dommages supplémentaires pendant 10 secondes
	60	Apparence de Tueur I	Compétence de Stigma Change l'Assassin en tueur pendant une minute ; pendant la transformation, la résistance magique est augmentée de 250 points, la précision magique de 300 et les PV max. de 3 000 points ; les PV et PM sont régénérés plus vite
Sorcier	10 / 22 / 34 / 48 / 60	Augmentation de suppression magique I ~ V	Augmente la suppression magique
	56	Lance du vent I	3 activations répétées Cause des effets magiques de dégât du vent et réduit avec une faible probabilité la vitesse de déplacement
	57	Brise-étreinte I	Supprime l'immobilisation et la réduction de vitesse, et projette le Sorcier en arrière
	58	Gel I	Stigma Glace l'adversaire qui est ensuite étourdi pendant 3 à 5 secondes et inattaquable
	59	Robes aériennes I	Augmente de 200 points la suppression magique pendant 30 minutes
	60	Météorite I	Jusqu'à 4 activations répétées



			Inflige des dégâts de magie de la terre et fait reculer l'adversaire avec une faible probabilité
	60	Frappe tempête I	Compétence de Stigma Cause des dégâts magiques de vent
Spiritualiste	10 / 22 / 34 / 48 / 60	Augmentation de suppression magique I ~ V	Augmente la suppression magique
	56	Explosion magique I	Enlève un sort d'amélioration à la cible et lui inflige des dégâts magiques ; ensuite, il subira des dommages supplémentaires toutes les 3 secondes pendant 12 secondes
	57	Immobilisation de cauchemars I	Emprisonne la cible dans une transe spirituelle pendant 10 secondes, elle est immobilisée
	58	Torrent des âmes I	Compétence de Stigma, jusqu'à 5 activations répétées Inflige à la cible des dégâts magiques de l'eau
	59	Déception spirituelle I	Interdit à l'esprit d'utiliser des augmentations d'hostilité importantes
	60	Armure spirituelle élémentaire I	Les PV de l'esprit augmentent de 25 % ; de plus, un bouclier absorbe 20 % des dégâts avec une probabilité de 100 % et régénère les PV de 5 % toutes les 3 secondes
	60	Esprit empathique I	Compétence de Stigma Augmente pendant 2 minutes la précision magique, l'amplification magique et la suppression magique du Spiritualiste et son esprit
Clerc	10 / 34 / 60	Augmentation de suppression magique I~IV	Augmente la suppression magique
	56	Foudréclair I	Des points de dégâts magiques du vent sont ajoutés
	57	Voile de vie I	Régénère 1 554 points de vie du Clerc ; pendant 10 secondes un bouclier absorbera à 100 % max. 1 554 points de dégât quand le personnage est attaqué
	58	Grâce rédemptrice I	Compétence de Stigma Si les PV de la cible descendent en dessous de 50 % en une minute, 2 770 PV de la cible seront régénérés une fois
	59	Purification I	Débarrasse la cible de certaines altérations
	60	Piège aérien I	Inflige des points de dégâts magiques du vent ; des dégâts magiques supplémentaires seront causés toutes les 3 secondes pendant 9 secondes et la vitesse de déplacement de la cible réduite
	60	Puissance sacrificielle I	Compétence de Stigma La précision magique et l'amplification magique du Clerc sont augmentées de 200 points et l'amélioration des soins diminue de 250 points
Aède	56	Foudréclair I	Inflige des dégâts physiques à une cible dans un périmètre de 25 m
	57	Imparable I	La résistance à l'étourdissement, la pénétration et au trébuchement est augmentée de 300 points pendant 30 secondes
	58	Élévation I	Compétence de Stigma Supprime une altération touchant l'Aède (étourdissement, recul, tournoiement, immobilisation dans les airs) et sa résistance à l'étourdissement, au recul, au trébuchement, au tournoiement et à l'immobilisation dans les airs augmente de 700 points pendant 7 secondes



59	Pulsion d'endurance I	Supprime une altération
60	Sort d'ascension I	Augmente pendant 2 minutes l'amplification magique de 200 points, la précision et précision magique de 100 et les attaques physiques de 20 %
60	Annihilation I	Compétence de Stigma, jusqu'à 3 activations répétées Inflige des dégâts physiques
60	Déflagration I	Compétence de Stigma Inflige des dégâts physiques et paralyse la cible pendant un court instant (compétence apprise automatiquement avec l'apprentissage de « Annihilation »)

3. De nouvelles compétences ont été intégrées, elles peuvent être activées à répétition comme les enchaînements de compétences :

Classe	Compétence	Répétitions	Description
Gladiateur	Onde d'épuisement	3	Après la 3e utilisation, l'Onde d'épuisement sera encore déclenchée
	Enchaînement corporel	2	Compétence d'enchaînement
Templier	Choc de bouclier	3	Compétence d'enchaînement pour boucliers
Rôdeur	Tir dispersif I	3	Compétence simple
Assassin	Massacre	3	Utilisation après un assassinat
Aède	Annihilation	3	Déflagration active après 3 utilisations
Sorcier	Lance du vent	3	Compétence simple
	Météorite	4	Compétence simple
Spiritualiste	Torrent des âmes I	5	Compétence simple

- le nombre d'activations répétées est indiqué à côté d'une flèche en haut à droite du symbole ;
- l'activation répétée est affichée dans l'image de la compétence comme les enchaînements.



- Les joueurs pourront désormais utiliser la compétence « Dissipation de choc » même après avoir été réduit au silence.
- Pour la compétence « Dévotion inébranlable », la résistance est passée de 1000 à 800.
- Les animations des compétences « Explosion de fureur I à IV » et « Explosion de fureur I à IV » activées en vol seront désormais affichées correctement.
- Le temps de rechargement de « Mur d'acier I » est passé de 12 à 6 secondes.



8. La « Poussée de rage I à V » du Templier le rendra plus courroucé envers les monstres. Cette rage supplémentaire durera 5 secondes avant de s'arrêter.
9. La formule de calcul des dommages de « Brise pouvoir I à IV » du Templier a été modifiée.
10. La précision magique de l'« Œil assassin » augmente de 300 points.
11. Le temps de rechargement de la compétence « Sprint I » de l'Assassin passe de 30 à 10 secondes.
12. Le temps de rechargement de « Marche du vent I » des Assassins passe de 30 à 10 minutes.
13. Le temps de rechargement de « Vœu de précision I » des Assassins passe de 5 à 3 minutes.
14. La valeur d'absorption de la compétence « Effet supplémentaire de Rune de sang I et II » de l'Assassin a été augmentée.
15. La compétence « Assassinat I à III » de l'Assassin peut désormais également être utilisé en déplacement.
16. « Entaille vive I à IV » de l'Assassin peut désormais également être utilisé en déplacement.
17. « Rune d'agonie I à II » de l'Assassin peut désormais également être utilisé en déplacement.
18. La précision magique de la « Déflagration aveuglante I » de l'Assassin a été augmentée.
19. La précision de la série des compétences Rune de sang de l'Assassin a été augmentée : « Rune de ténèbres I », « Éruption lunaire I », « Rune de souffrance I à IV », « Marque de mutisme I », « Rune de sang II ».
20. La valeur de la puissance magique de « Robe de flammes II et III » du Sorcier a été légèrement augmentée.
21. La puissance magique de « Sagesse de Zikel I » du Sorcier passe de 300 à 500 points.
22. Les dégâts occasionnés par les compétences du Sorcier « Explosion divine II » et « Explosion de ténèbres II » ont été réduits.
23. Les effets des compétences « Terreur I » et « Hurlement de peur I » du Spiritualiste ont une durée légèrement réduite sur les joueurs adverses.
24. Pour la compétence « Esprit : Substitution I » du Spiritualiste, le rayon d'activation des esprits invoqués est passé de 10 à 20m.
25. Un effet d'amélioration magique supplémentaire de 100 a été intégré à la « Bénédiction rocheuse I ».
26. Aux « Supplication de concentration I et II » des Clercs ont été intégré une résistance aux faux-pas ainsi qu'une amélioration magique et la durée d'activation des effets magiques qui était d'une seconde est désormais nulle.
27. L'effet de « Suaire immortel I » du Clerc a été modifié pour pouvoir parer également les attaques magiques.
28. La durée de l'effet magique de « Broyage rapide I à VI » du Clerc/de l'Aède est passée de 2 secondes à 1,5.
29. Le temps nécessaire à rappeler des esprits invoqués est passé de 5 à 3 secondes.
30. Les Spiritualistes asmodiens ne pouvaient pas s'équiper du Stigma supérieur « Offensive spirituelle lourde I » lorsqu'ils étaient équipés de « Serviteur du cyclone III à VI ». Ce problème est résolu.
 - Lorsque les Spiritualistes s'équipent des Stigma « Serviteur du cyclone I et II », ils peuvent s'équiper du Stigma supérieur « Offensive spirituelle lourde I » sans aucun problème.



Personnage

1. Le niveau maximum des personnages passe de 55 à 60.
2. Les valeurs « Amélioration magique » et « Résistance magique » ont été intégrées.
3. La valeur maximale de la puissance magique a été augmentée.
4. L'« Énergie de repos » sera désormais octroyée à partir du niveau 10.
5. Le nombre de points d'expérience nécessaires pour passer au niveau supérieur à partir du niveau 46 a été réduit.
 - Les valeurs de l'« Énergie de repos » et de l'« Énergie de soutien » ont été adaptées en fonction de cette réduction.
6. Le choix automatique de la cible après avoir bénéficié de compétences de guérison ou de renforcements a été corrigé.
7. L'erreur dans le manuel de mouvements, où le statut « déjà appris » n'était pas affiché alors que c'était le cas, a été corrigée.
8. L'erreur d'activation de la Pierre divine de paralysie malgré la « Transformation : Général de la divinité protectrice » a été corrigée.
9. Des zones ont été intégrées en Oriel et Pernon dans lesquelles l'« Énergie du repos » est rechargée :
 - un personnage se trouvant dans cette région pourra recharger jusqu'à 15 % son « Énergie du repos » ;
 - PV et PM peuvent également être régénérés dans ces zones.
10. Le bug qui faisait que les personnages qui planaient s'élevaient soudainement à la verticale et sans raison apparente a été corrigé.



Objets

1. Des montures ont été intégrées. Celles-ci se trouvent dans l'inventaire comme les autres objets :



- les joueurs peuvent les utiliser pour se déplacer normalement ;
 - chaque monture possède sa propre vitesse de déplacement qui n'est pas influençable par la vitesse de déplacement du personnage ;
 - certaines montures ont une fonction sprint ;
 - une fois que les joueurs sont sur le dos de leur monture, ils peuvent activer le mode sprint en appuyant sur la touche « R », en vol, les joueurs peuvent voler droit vers le haut grâce à la touche « R » ;
 - il est possible de parler à un PNJ en étant sur sa monture ;
 - il est impossible d'utiliser des objets et des compétences ni de se battre ;
 - dès qu'un personnage chevauche sa monture, un esprit invoqué sera rappelé ;
 - un personnage qui chevauche une monture et entre dans une instance en descendra automatiquement ;
 - une monture sera désactivée lorsque son cavalier est attaqué ou mis dans certains états spécifiques
 - une monture sera désactivée lorsque son cavalier entre chez un négociant
 - les joueurs peuvent acheter certaines de ces montures auprès d'un vendeur spécialisé des zones résidentielles (Oriël/Pernon), d'autres peuvent être trouvées sur les dépouilles des boss de certaines instances ou des monstres qui apparaissent dans les zones résidentielles ;
 - les maîtres artisans peuvent fabriquer des montures inventées par les ancêtres des Réians, les joueurs peuvent acheter la recette et certains matériaux auprès du marchand spécialisé en Sarpan.
2. De nouvelles médailles en mithril ont été intégrées :
- les joueurs peuvent en recevoir via les quêtes et la fontaine aux pièces ;
 - ces fontaines se trouvent dans les nouvelles régions de Sarpan et Tiamaranta, ainsi que dans les zones résidentielles de chaque faction (Oriël/Pernon).
3. Le métier d'« ébéniste » a été intégré :
- fabrication d'objet d'aménagement ;



- les meubles peuvent être fabriqués dans les capitales (Sanctum/Pandaemonium) ;
 - les meubles peuvent également être fabriqués dans les zones résidentielles de chaque fraction (Oriël/Pernon).
4. De nouvelles recettes pour les différents métiers ont été intégrées.
 5. Les statistiques nécessaires à la compétence d'artisanat de certaines recettes ont été corrigées.
 6. L'option « Enlever la recette » a été intégrée.
 7. L'option de pouvoir renoncer à son métier a été intégrée :
 - les joueurs peuvent aller trouver le Maître de leur métier et y renoncer pour quelques Kinah ;
 - dès qu'un joueur renonce à son métier, la liste des recettes apprises sera effacée ;
 - même après avoir renoncé à un métier, un joueur pourra le réapprendre.
 8. Des « Atelier pour l'artisanat intensif » ont été intégrés, auxquels le niveau de compétence du fabricant augmentera plus rapidement qu'aux postes normaux :
 - Les Ateliers pour l'artisanat intensif se trouvent dans le « Quartier des artisans » des zones résidentielles (Oriël/Pernon) ;
 - si un joueur souhaite fabriquer des objets à l'« Atelier pour l'artisanat intensif », il aura besoin en plus des matériaux des « pierres d'amélioration » supplémentaires ;
 - les joueurs peuvent se procurer les « pierres d'amélioration » auprès des marchands de fournitures d'artisanat.
 9. Les marchands de l'atelier Tigraki des capitales (Sanctum/Pandaemonium) vendent désormais des recettes pour fabriquer des cristaux héliotropes.
 10. Le taux de réussite de l'enchantement d'objets fabriqués a été corrigé de telle manière qu'il est un peu plus élevé que celui d'objets normaux.
 11. Un système de « charge de mana » a été intégré :
 - des objets qui peuvent bénéficier d'une charge de mana en échange de Points Abyssaux ont été intégrés ;
 - une charge de mana n'est possible qu'avec les objets prévus à cet effet ;
 - les objets qui ont reçu une charge de mana reçoivent également des statistiques supplémentaires ;
 - il existe 2 niveaux de charge de mana ;
 - l'effet d'eux se dissipe avec les actions de combat (attaque, défense, utilisation de compétences) ;
 - en fusionnant deux armes à deux mains pouvant recevoir une charge de mana, toutes les statistiques supplémentaires gagnées grâce aux dons seront reprises ;
 - les armes à deux mains à niveaux d'amélioration ne peuvent pas être fusionnées avec des armes à deux mains à charge de mana ;
 - les joueurs peuvent transposer une charge de mana sur un objet auprès des PNJ suivants :

Élyséens		Asmodiens	
Lieu	PNJ	Lieu	PNJ
Sanctum	Jamatis	Pandaemonium	Printigel
Sarpan	Tereisa	Sarpan	Ciera
Tiamaranta	Geltras	Tiamaranta	Ceisar

12. Un système d'attribution de statistiques aléatoires aux objets a été implémenté :
 - ce système ne s'étend pas à tous les objets mais uniquement à certains objets déterminés ;
 - en gagnant un objet, il y a une probabilité fixée que certaines statistiques changent.
13. Dans l'Ordalie, des objets qui peuvent être achetés avec des insignes de l'Ordalie et des insignes de courage ont été intégrés :



- ajout d'objets qui peuvent être équipés à partir du niveau 60 ;
- changement des NPC qui peuvent conditionner au 2^e niveau.

Objet	Avant	Après
Armes (Élyséens)	Scobi	Reia
Armures (Élyséens)	Marre	Marion
Armes (Asmodiens)	Shalvia	Nodor
Armures (Asmodiens)	Lonkus	Dorsi

14. Des objets abyssaux ont été intégrés, ils peuvent être équipés à partir du niveau 60 :

- ils sont en vente dans le cloître de Kaisinel/couvent de Marchutan et auprès du fournisseur de la région du Sarpan ;
- les armures abyssales de niveau 60 sont classées par catégorie et ne peuvent être portées que par la classe pour laquelle elles ont été conçues ;

Catégorie	Classe
Armure de plates	Templier/Gladiateur
Armure de mailles	Clerc/Aède
Armure de cuir	Assassin/Rôdeur
Armure de tissu	Sorcier/Spiritualiste

- certains de ces objets abyssaux nécessitent d'avoir un rang abyssal minimum pour pouvoir être équipés ;
 - certains objets abyssaux peuvent bénéficier d'une « charge de mana » ;
 - les joueurs qui se seraient équipés de ces objets puis qui ne répondraient plus aux conditions nécessaires à cela s'en verront déséquipés automatiquement après un moment ;
 - si deux armes à deux mains de cette catégorie sont fusionnées, la condition qui portera sur l'arme obtenue sera celle ayant le rang le plus élevé ;
 - le rang abyssal du joueur n'a aucune influence sur l'achat d'objets abyssaux de cette catégorie.
15. Les objets abyssaux de niveau 50 ne seront plus en vente dans le cloître de Kaisinel (Élyséens) et le couvent de Marchutan (Asmodiens).
16. La représentation défectueuse de certains objets a été corrigée.
17. Le quartier-maître d'équipement spécial ne vend désormais la bonne clé de la grotte de Padmarashka qu'à sa propre faction.
18. En fonction de leurs résultats dans le colisée de l'Ordalie, dans l'arène de la Discipline comme dans l'arène du Chaos, les joueurs peuvent désormais recevoir le « Jeton d'opportunité » :
- dans l'arène du Chaos, il sera automatiquement délivré aux joueurs occupant les places 4 à 10 ;
 - dans l'arène de la Discipline, il sera délivré au joueur occupant la 2^e place ;
 - les joueurs pourront échanger leur Jeton d'opportunité contre un « Paquet d'opportunité » auprès de l'intendant de l'arène de l'Ordalie ;

Race	PNJ	Lieu
Élyséens	Ambos	Colisée de l'Ordalie (Kaisinel)
Asmodiens	Trium	Colisée de l'Ordalie (Marchutan)






- Dans ce paquet, les joueurs peuvent trouver les objets suivants :

Type	Description	Effet
Perles magiques	Perle immobilisante du Colisée de l'Ordalie	Vos adversaires alentour seront immobilisés pendant un certain temps
	Perle d'invincibilité du Colisée de l'Ordalie	Rend votre personnage invincible pendant un certain temps
	Perle de courage du Colisée de l'Ordalie	Votre vitesse d'attaque augmente pendant un certain temps
	Perle ascendante du Colisée de l'Ordalie	Le temps d'activation des incantations pendant un certain temps
	Perle de récupération du Colisée de l'Ordalie	Régénère PV et PM.
	Perle de transformation du Colisée de l'Ordalie	Métamorphose le joueur en un puissant monstre

- Ces perles ne peuvent être utilisés que dans l'arène et leur temps de rechargement est de 10 minutes.
- En utilisant Perle de transformation du Colisée de l'Ordalie, les joueurs peuvent se transformer en monstres. Après un certain temps, la métamorphose s'annule.



- Pendant la métamorphose, certaines statistiques augmentent et il peut utiliser jusqu'à trois compétences supplémentaires :

Compétence	Description
 Malédiction de l'arbre centenaire	Inflige 5 000 dégâts de feu à une cible dans un périmètre de 25 m. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cible : celle sélectionnée ➤ Temps d'activation : activation immédiate ➤ Temps de rechargement : 10 secondes
 Piège de lianes	Rend immobile pendant 5 secondes une cible située dans un périmètre de 25 m. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cible : celle sélectionnée ➤ Temps d'activation : activation immédiate ➤ Temps de rechargement : 10 secondes
 Absorption de sève	Annule tous les changements d'état négatifs. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cible : vous-même ➤ Temps d'activation : activation immédiate ➤ Temps de rechargement : 30 secondes



19. L'ensemble de cuir de l'officier tactique sera désormais affiché correctement.
20. Il n'y a plus de différence visible de race ou de sexe dans les emblèmes arborés sur les capes de Légion.
21. Le bug qui faisait que certains objets étaient affichés anormalement a été réparé.
22. Les quartiers-maîtres d'équipement spécial d'Inggison et de Gelkmaros ne vendent plus d'objets de la faction ennemie.
23. Le nom de certains objets à récolter a changé :

Élyséens (Poéta)		Asmodiens (Ishalgen)	
Avant	Après	Avant	Après
Aria	Aria	Azpha	Azpha
Méla	Méla	Raydam	Raydam
Fer	Fer	Fer	Fer



PNJ

1. La position de certains monstres a été changée dans les zones « Carrière de Kabarah », « Route des Spores » et « Mine de Timolia » de Poéta.
2. La position de certains monstres a été changée dans les zones « Croisée d'Anturon », « Pénitencier d'Ishalgen », « Plantation d'Odella » et « Défilé de Dubaro » à Ishalgen.
3. Pour permettre de pouvoir y jouer également en plus petits groupes, le niveau et la position des monstres ont été modifiés dans les zones « Avant-poste des Tursins », « Garnison des Tursins » et « Côte de Cantas ».
4. Pour permettre de pouvoir y jouer également en plus petits groupes, le niveau et la position des monstres ont été modifiés dans les zones « Village de la Griffes Noire » et « Avant-poste de la Griffes Noire » d'Altgard.
5. Pour permettre de pouvoir y jouer également en solo, le niveau et la position des monstres ont été modifiés dans les zones « Village Kishar » et « Caserne d'Indratu ».
6. Le niveau et la position des monstres ont été modifiés à l'avant-poste des blanches gelées pour permettre de pouvoir y jouer également en solo.
7. Le comportement du boss « Dalia Terre-noire » de l'Ésoterrasse a été corrigé. L'utilisation de certaines compétences contre ses sbires les « Doigts verts » faisait réagir Dalia « anormalement ».
8. Une compétence du boss « Isbariya le Déterminé » du Temple de Beshmundir a été corrigée et n'a plus d'influence sur les esprits du Spiritualiste.
9. L'erreur qui empêchait Gomju ardent d'invoquer ses sbires dans l'Ordalie empyréenne a été corrigée.
10. Les PNJ suivants ont été supprimés pour comportement « anormal ». Ils seront corrigés au plus vite puis réinsérés. Merci pour votre compréhension.

Élyséens	Asmodiens
Shokios	Indalon
Salvius	Hodorski



Quêtes

- De nouvelles missions vous attendent dans les nouvelles régions de Sarpan et Tiamaranta :
 - La quête pour Sarpan « Assaut sur Tiamaranta », est proposée automatiquement au niveau 55. En acceptant cette mission, vous pourrez rejoindre Sarpan depuis le Balaurea.
 - La quête pour Tiamaranta est reçue automatiquement au niveau 58.
- Des quêtes de chasse des Balaurs dans la nouvelle région du Sarpan ont été intégrées :
 - une quête de chasse pour laquelle vous devrez éliminer des Balaurs qui apparaissent au hasard en quatre endroits différents ;
 - vous ne devez pas accepter la quête, dès que vous participerez au combat, vous l'obtiendrez automatiquement et si la chasse est bonne, elle se terminera également automatiquement, et vous recevrez vos récompenses.
- Des organisations proposent des quêtes journalières dans les nouvelles régions de Sarpan et Tiamaranta :
 - à partir d'un certain niveau, les Daevas peuvent s'inscrire auprès d'un PNJ de Sarpan.

Race	Niveau	Nom de l'organisation	PNJ
É/A	55	Groupe de soutien des marchand du Nuage noir	Chicorun

- Des commandes liées à la fabrication de meubles ont été intégrées :
 - elles permettent de progresser dans le niveau de son métier.
- Un groupement d'artisans a été créé :
 - les maîtres dans leur métier qui ont atteint un certain niveau (quel que soit leur métier), peuvent rejoindre cette coopérative en s'inscrivant auprès du PNJ attitré dans la capitale ;
 - dès qu'un membre a rejoint l'organisation, il reçoit les quêtes journalières

Race	Niveau	Nom de l'organisation	PNJ
Élyséens	29	Coopération des artisans élyséens	Erno
Asmodiens	29	Coopération des artisans asmodiens	Asharu

- Une nouvelle quête de Daevanion pour le niveau 60 a été intégrée :
 - vous pouvez vous la voir confier par un PNJ de Sarpan ;
 - pour pouvoir commencer la 60e quête de Daevanion, toutes les missions en Sarpan et en Tiamaranta devront être préalablement remplies, à l'exception de [Entraînement de Tiamarantan].

Race	Niveau	Nom de la quête	PNJ
E/A	60	Premier test pour devenir Lance de Siel	Kahrn

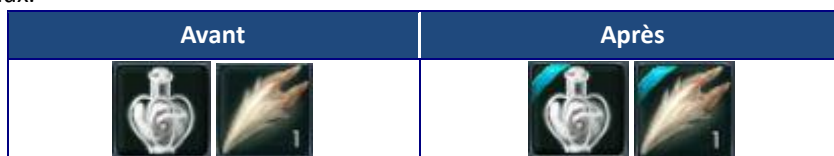
- Vous pouvez obtenir un studio en récompense d'une quête :
 - elle peut être acceptée à Oriel (Élyséens) et à Pernon (Asmodiens) ;
 - dès qu'elle est terminée, vous recevrez la compétence « Retour au foyer » qui vous permettra de se téléporter avec les membres de son groupe jusque dans son logement.
- Une quête a été intégrée grâce à laquelle vous pourrez activer un emplacement supplémentaire pour pierre de Stigma supérieure :



- vous l'obtiendrez auprès du maîtres des Stigmas de Sarpan.

Race	Niveau	Nom de la quête	PNJ
Élyséens	58	Qualification pour des forces encore plus puissantes	Bariunos
Asmodiens	58	Qualification pour des forces encore plus puissantes	Vaut

9. Une bande de couleur permettra désormais de mieux différencier les objets de quête des objets normaux.



10. La description de la quête pour devenir maître de son métier a été modifiée :
- son déroulement, le nombre de points d'expérience obtenus, le titre et les objets au choix sont restés identiques.
11. Le déroulement et les récompenses de certaines quêtes des zones pour débutant (Poéta/Ishalgen) ont été modifiés.
12. Le contenu de certaines missions et quêtes a été changé :
- le nombre de matériaux et de monstres nécessaires ;
 - les PNJ qui confient les quêtes ont changé ;
 - suite au changement de niveau de certains monstres, certaines quêtes de groupe sont devenues des quêtes à mener en solo.
13. Les récompenses pour les missions et les quêtes comme par exemple les Kinah, les objets consommables, les tessons de Stigma et les points d'expérience ont été adaptées :
- dans 3063 quêtes de niveau 10 et plus, le nombre de points d'expérience obtenu une fois la quête terminée a été augmenté ;
 - dans 491 quêtes de niveau 10 et plus, le nombre de Kinah, d'objets consommables et de tessons de Stigma reçus a été augmenté.
14. Dans les nouvelles régions de Sarpan et Tiamaranta, différentes quêtes ont été intégrées qui sont récompensées par le [symbole de Kahrn] :
- [Les symboles de Kahrn] peuvent être échangés contre des armures/bijoux et des objets spéciaux.

Lieu	Type de récompense	PNJ
Sarpan	Pourvoyeur de boucliers	Leontidan
	Échangeur de boucliers	Kalinia
	Pourvoyeur d'armes	Iskadar
	Pourvoyeur d'armures	Versin
	Pourvoyeur de bijoux	Dena
	Pourvoyeur spécial	Equous
	Échangeur d'armes	Yord
	Échangeur d'armures	Bahar
	Échangeur de bijoux	Midora
	Échangeur d'équipement spécial	Diero
Tiamaranta	Pourvoyeur de boucliers	Phias



	Pourvoyeur d'armes	Heilon
	Pourvoyeur d'armures	Leipaz
	Pourvoyeur de bijoux	Lussiel
	Échangeur d'armes	Runias
	Échangeur d'armures	Suni
	Échangeur de bijoux	Ardia
	Échangeur de boucliers	Cremaon
	Pourvoyeur spécial	Aena
	Échangeur d'équipement spécial	Minasas

- Les objets suivants peuvent être achetés avec les insignes de Kahrn :
Niveau 57 Légendaire • Niveau 60 Légendaire • Niveau 60 Unique • Niveau 60 Éternel ;
- pour se procurer l'objet du niveau suivant, vous aurez besoin de l'objet du niveau précédent et de l'[insigne de Kahrn] ;
- l'objet souhaité doit être de la même sorte que celui du niveau précédent.

Exemples :

Épée d'écailles d'azur de recrue réianne + [insigne de Kahrn] → Épée d'écailles azur de légionnaire réian (achat possible)

Épée d'écailles d'azur de recrue réianne + [insigne de Kahrn] → Épée d'écailles de légionnaire réian (achat impossible)

15. Un nouveau NPC pour l'échange de pièce a été intégré :

- Un Collecteur de pièces qui échange les Symboles flamboyants des Élyséens et les Symboles sanglants des Asmodiens en [insignes de Kahrn] a été intégré.

Race	Niveau	PNJ
Élyséens	55	Lukachinerk, Kururinerk
Asmodiens	55	Kawarinerk, Horinrinerk

16. Vous pourrez désormais vous voir confier une quête pour devenir expert de votre métier lorsque vous aurez atteint le niveau 29 et le niveau d'artisanat 399, et ce même si vous n'avez pas terminé la quête « Expert en artisanat » que vous pouvez recevoir via des commandes.

17. Il y avait des erreurs dans la quête « Tactique pour détruire la Forteresse céleste » confiée par Silion après avoir terminé la quête « Sus au Surkana ». Elle a donc été désactivée et le contenu de la quête sera corrigé au plus vite.



Interface

1. Une option vous permettant de dessiner sur la carte et d'envoyer le résultat aux membres de votre groupe, cohorte ou Légion a été intégrée :
 - en bas de la carte se trouve le symbole d'une « palette » sur lequel vous pouvez activer les options de dessin, cliquez à nouveau sur le symbole pour les désactiver ;
 - vous pouvez l'envoyer à votre groupe, cohorte ou Légion via l'option « Envoyer un dessin cartographique » ;
 - Seul le menu de votre groupe sera activé.
 - envoyée via cette option à votre Légion, la carte ne sera envoyée qu'au chef de la Légion et aux sous-chefs ;
 - en bas de la carte que reçoivent les membres du groupe, de la cohorte ou de la Légion, se trouve également le symbole sur lequel ils peuvent cliquer pour l'afficher ;
 - après avoir terminé, vous pourrez enregistrer ces images et les utiliser.
 - Les cartes enregistrées se trouvent au format BMP dans le dossier d'installation d'AION sous « UserMapPainting ».
 - Vous pouvez effectuer des tracés avec 4 couleurs différentes tant que la barre de couleur est remplie.

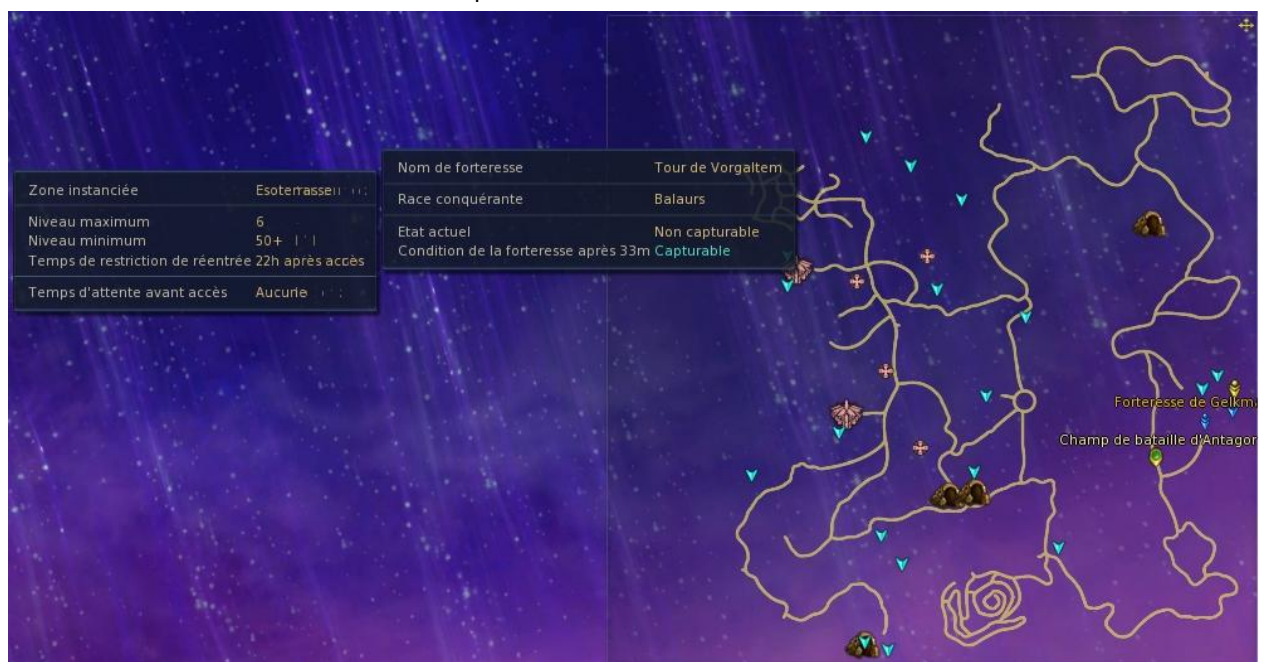


2. Les cartes des instances suivantes ont été ajoutées.

Nom des instances			
Caverne de Draupnir	Temple du Feu	Brise-écume	Forteresse d'Adma
Centre de recherches secret	Temple d'Udas	Temple d'Udas inférieur	Temple de Beshmundir
Temple céleste d'Arkalis	Forteresse d'Azoturan	Labo d'Étherogénétiq	Centre de recherches d'Alquimia
Forteresse d'Indratu	Abysse confinés	Ésoterrasse	Camp d'entraînement de Nochsana
Abysse d'Astéria	Ombre de l'Aile droite	Ombre de l'Aile gauche	Nid de l'Arbre de Soufre
Catacombe de Roah	Forteresse de Krotan	Forteresse de Kysis	Forteresse de Miren

3. Les cartes transparentes ont été corrigées pour que les indications soient lisibles :

- toutes les indications qui apparaissent lorsque le joueur a fixé la carte à la distance minimale seront affichées sur la carte transparente.



4. Les informations affichées dans la fenêtre « Voir détails » ont été modifiées :

- les informations à propos des ailes d'un personnage sont désormais visibles ;
- la flèche de changement d'arme a été corrigée.

5. Un aperçu des ailes est disponible.

6. Les statistiques des ailes équipées seront désormais comparées automatiquement avec celles des ailes sélectionnées.

Sous « Menu » → « Options », une option permettant de voir le nom des objets à récolter a été intégrée :

- si vous sélectionnez cette option, le nom des objets pouvant être récoltés sera affiché.

7. Les macros ne peuvent plus être plus excéder les 290 secondes.



- les macros écrites avant le patch et qui dépassent les 290 secondes ne pourront plus être utilisés ;
 - la rédaction de nouvelles macros qui seraient de plus de 290 secondes au total ne pourront plus être enregistrés.
8. Les catégories « Décoration » et « Meubles » ont été ajoutées chez le négociant.
 9. Les joueurs qui avaient activé la fonction d'alignement automatique des fenêtres en mode plein écran voyaient la position de la fenêtre de discussion et de la mini-carte changer après une (dé)connexion, cette erreur a été corrigée.
 10. Les joueurs qui zoomaient sur une carte transparente et se déconnectaient sans fermer la carte, voyaient la position inchangée. Cette erreur a également été corrigée.

Graphismes

1. Lors de votre première identification suite au correctif 3.0, votre matériel sera automatiquement évalué et s'il soutient les options graphiques haute résolution, il utilisera alors le moteur graphique avancé pour une qualité supérieure.
2. Une section « Qualité des effets d'éclairage » a été ajoutée aux paramètres de graphisme avancés.

Abysses

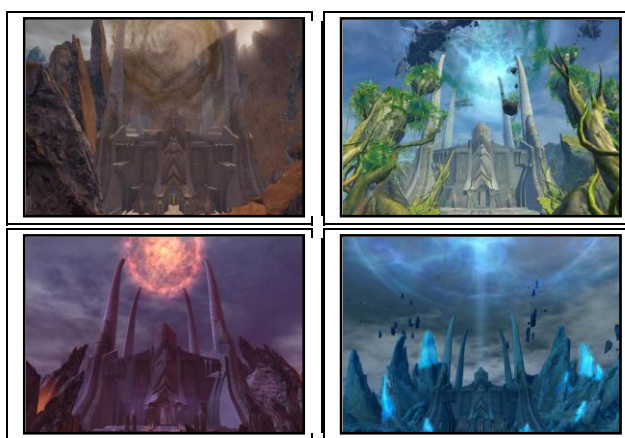
Au cours d'un assaut, les portes des forteresses de Balauréa ne pourront plus être rechargées avec des compétences de personnage comme la guérison.



Sièges

1. Quatre "Cœurs" sont présents dans la région de Tiamaranta, ceux-ci sont l'incarnation des pouvoirs de Tiamat :
 - Ils peuvent être capturés à 14h, 18h et 22h;
 - les incarnations apparaissent dans la forteresse 5 minutes après le début du siège;
 - chaque Cœur peut être pris lorsque son incarnation tombe ;
 - le siège prend fin lorsque l'incarnation ne tombe pas dans les 30 minutes ;
 - une fois un Cœur capturé, un PNJ apparaît et confie des quêtes dont les récompenses sont des médailles mais contrairement aux batailles de forteresse, les médailles ne sont pas distribuées par courrier ;
 - si une autre faction que les Balaurs domine le Cœur , celui-ci retournera aux Balaurs 5 minutes avant le début du siège ;
 - si une race a plus de deux Cœurs en sa possession en même temps, un passage qui mène à l'Oeil de Tiamaranta s'ouvrira ;
 - les voies d'infiltration pour l'œil dans la forteresse au centre de Tiamaranta apparaissent lorsque que le siège des 4 Cœurs est terminé ;
 - les deux voies d'infiltration directes pour l'Oeil de Tiamaranta dans la forteresse de Rancora apparaissent 1h30 après la fin du siège ;
 - les Cœurs n'ont aucun impact sur le taux d'influence des factions ;

- lorsque les Elyséens ou/et les Asmodiens contrôlent deux cœurs le samedi après le siège de 22h, le Commandant Sunayaka apparaît au centre de l'Oeil à 23h.



2. Dans la région de Tiamaranta, 11 nouveaux artefacts ont été intégrés :
- une pierre d'activation d'artefact supérieure est nécessaire ;
 - le temps de repos entre deux utilisations d'un même artefact est de 5 minutes.

Nom de l'artefact	Effet
Faille de la fissure	Applique instantanément un puissant effet de fissure sur tous les ennemis de la zone.
Fissure déchirée	Tous les ennemis de la zone sont propulsés au sol et subissent des dégâts magiques.
Choc gravitationnel	Applique instantanément un effet de choc sur tous les ennemis de la zone.
Prise gravitationnelle	Tous les ennemis de la zone sont immobilisés dans les airs
Tempête du Courroux	Applique instantanément un effet de colère sur tous les ennemis de la zone.
Mutation du courroux	Transforme tous les ennemis de la zone en Esprits du magma.
Charge pétrifiante	Applique instantanément un puissant effet de pétrification sur tous les ennemis de la zone.
Golem mutator	Transforme tous les ennemis situés à proximité en Golems de cristal et les paralyse.
Rage du Chaos	Inflige 5 0000 dégâts explosifs 30 secondes après son activation.
Cape paisible	Tous les alliés dans la zone d'effet récupèrent 5 % de leurs points de vie pendant 12 secondes.
Bouclier central	La défense de tous les alliés de la zone est légèrement augmentée.

- Le changement des courants d'air dans l'instance 'Ésoterasse' ne fonctionne plus. Cette erreur sera corrigée avec la prochaine mise à jour.

