



Note de mise à jour 4.5

Sommaire

Personnage.....	2
Éthertech	2
Autres changements du personnage	2
Zones instanciées.....	4
Tour de garde ruhn	4
Champ de bataille du Bastion du mur d'acier	5
Strate supérieure des Abysses.....	6
Divers	7
Bataille de forteresse.....	12
Compétences.....	13
Abysses.....	16
Points d'honneur	18
Quêtes.....	19
Objets.....	22
Interface utilisateur	26
Divers	30
PNJ	30
Logement.....	31
Environnement	31

Personnage

Éthertech



La nouvelle classe « Éthertech » a été ajoutée !

- L'Ingénieur peut se transformer en Éthertech grâce à la mission de spécialisation de Daeva.
- L'Éthertech utilise un mecha pour les combats. Pour prendre les commandes de ce mecha, le joueur a besoin d'une arme à deux mains, la clé éthérée.

Depuis que les Élyséens/Asmodiens ont découvert la Pétraliithe, ils se sont lancés dans le développement de nouveaux types d'armes. Ils ont fabriqué les différentes parties à l'aide des plans et des pièces du dépôt de guerre de Sauro et utilisé la source d'énergie fournie par la technologie à l'Id de l'Hypérion. Le mecha de l'Éthertech est le résultat de leurs travaux.

Les Élyséens/Asmodiens pensent que l'Éthertech représentera un tournant dans les combats, à condition que la puissante attaque à un coup, la puissance de feu et l'armure de protection, qui se servent de l'énergie à l'Id, soient utilisées correctement.

Autres changements du personnage

1. Le système de gain ou perte de Points abyssaux selon les victoires et défaites en PvP a été modifié :
 - le gain de Points abyssaux après une victoire en PvP a été adapté aux rangs ;
 - la perte de Points abyssaux après une défaite en PvP a été adaptée aux rangs ;
 - selon le rang, le gain maximal de Points abyssaux dans une période de temps donnée a été ajusté.

2. Le problème d'animation suivant a été constaté : pendant que le Pistolero mélange des substances, c'est l'arme qui est affichée. Le problème a été résolu.
3. La modification suivante a été effectuée : pendant l'utilisation de « courants aériens », aucun autre objectif ne peut être sélectionné.
4. Il arrive qu'un personnage qui cesse d'utiliser les courants aériens atterrisse, mais meure soudainement. Le problème a été résolu.
5. Une partie des emotes du personnage ont été modifiées.
6. Il arrive qu'un personnage téléporté dans une autre région ne puisse plus bouger à son arrivée. Le problème a été résolu.
7. L'extraction de vitalité et l'action de cliquer sur des bâtiments sont interrompues sans raison. Le problème a été résolu.

Zones instanciées

Deux nouvelles zones instanciées ont été ajoutées au Sous-sol de Katalam et 6 instances ont été retravaillées à la strate supérieure des Abysses !

Tour de garde ruhn



Elle est située à l'est du Sous-sol de Katalam, dans la région possédant la plus haute teneur en Id. L'antique peuple ruhn a construit cette tour de garde afin de protéger les lieux contre les attaques. À l'intérieur, on trouve des générateurs qui servent à alimenter en énergie le Bouclier protecteur. Mais depuis que la 43e troupe de destruction de l'armée de Beritra a saccagé une partie des installations pendant son invasion, les Daevas doivent alimenter manuellement le générateur du Bouclier protecteur en énergie afin de faire fonctionner ce dernier. Puisque les Daevas ne peuvent pas utiliser l'Idium et la technologie ruhn de la tour de garde en raison de la faiblesse du Bouclier protecteur, la 43e troupe de destruction tente maintenant de se servir de cet avantage pour détruire la tour de garde ruhn. Les Élyséens/Asmodiens tâchent de garder intacts les générateurs de Bouclier protecteur. Tout le Sous-sol de Katalam pourrait en effet se retrouver en danger si la tour de garde ruhn était détruite, car cela signifierait la disparition de la technologie ruhn (antique). Ils envoient donc régulièrement des Daevas à la tour de garde pour garder le générateur actif et pour défendre l'édifice contre les attaques de la 43e troupe de destruction.

- Le PNJ d'entrée pour la tour de garde ruhn se trouve dans le Sous-sol de Katalam, dans le Caveau de la tour.

Zone instanciée	Personnes	Niveau	Entrée et nouvelle entrée	Nombre d'entrée pour Néophyte	Nombre d'entrée pour Lot Gold
Tour de garde ruhn	6	À partir du niveau 65	Chaque mercredi à 9 h	2 fois	4 fois

Champ de bataille du Bastion du mur d'acier



Le commandant Paschid a arraché le Bastion du mur d'acier, un point d'entrée important dans Katalam, aux mains des Élyséens/Asmodiens. Mais la légion de Paschid a subi de lourdes pertes dans la bataille. Conscients de cette faiblesse, les Élyséens/Asmodiens ont envoyé leurs troupes au Bastion du mur d'acier.

Les Élyséens/Asmodiens ont commencé à se battre contre les Balaurs pour reconquérir le bastion. Mais les deux factions ayant le même objectif, elles commencent également à se battre entre elles. L'endroit est donc nommé le Champ de bataille du Bastion du mur d'acier, car les Asmodiens, les Élyséens et les Balaurs s'y livrent un combat dans le but de prendre possession de la zone.

- Le « Champ de bataille du Bastion du mur d'acier » est une zone instanciée dans laquelle 24 personnes se battent contre 24 autres. Elles disposent de 40 minutes pour éliminer tous les monstres et assurer la victoire contre l'autre faction.

Répartition	Conditions d'entrée
Niveau d'entrée	Niveaux 61 à 65
Mode d'entrée	Entrer dans un nouveau groupe/une nouvelle alliance, entrer dans le groupe/l'alliance rapide, accès de groupe
Nombre de personnes	Au moins 24 de chaque faction

- Pour l'accès de groupe, il faut noter que l'accès à la zone instanciée est impossible si le niveau des membres du groupe/de l'alliance n'est pas adéquat.
- Le « Champ de bataille du Bastion du mur d'acier » n'est accessible qu'à certains créneaux horaires.

Répartition	Jour (entrée)	Horaires	Nombre d'entrées pour Néophyte	Nombre d'entrées pour lot Gold
Conditions d'entrée	Tous les dimanches	0 h - 2 h 12 h - 14 h	1 fois	2 fois

- Lorsqu'il est possible d'accéder à la zone instanciée, une notification système apparaît et le bouton d'entrée est activé en bas de l'écran.

Strate supérieure des Abysses



Beritra, le maître des Balours, veut accroître son influence et essaie, après Katalam, de conquérir Reshanta. La légion de Makarah est affaiblie suite au long combat contre les Élyséens/Asmodiens. Beritra le sait et envoie la légion de Baranath à Reshanta dans le plus grand secret. Celle-ci démontre la force et l'autorité de Beritra à la légion de Makarah et exige de cette dernière qu'elle se soumette à Beritra. La légion de Makarah n'a pas d'autre choix que d'accepter, car elle se sait plus faible. La forteresse de la strate supérieure des Abysses tombe donc aux mains de Beritra.

Les Élyséens/Asmodiens ont vent de l'histoire et décident de renforcer leurs armées dans les forteresses afin de défendre ces dernières contre l'armée de Beritra. Il appartient maintenant aux Élyséens/Asmodiens d'occuper des bases d'Artefacts et de bien utiliser les armes de siège afin de conquérir ou défendre une forteresse. Un dur combat éclate ainsi dans les Abysses, contre des ennemis puissants.

- Une zone instanciée a été ajoutée dans la strate supérieure des Abysses. Elle est disponible pour les personnages à partir du niveau 61. (Les zones instanciées standards, à partir du niveau 40, sont toujours les mêmes et peuvent être sélectionnées selon le niveau du personnage.)
- Les personnages appartenant à la faction qui a conquis la forteresse peuvent entrer dans la forteresse de guerre de Krotan/Kysis/Miren.
- Le PNJ d'entrée se trouve au même endroit. Les personnages normaux peuvent pénétrer dans la zone instanciée standard par la porte d'entrée et les personnages légionnaires doivent se rendre auprès de « l'officier des admissions dans la légion » pour pouvoir pénétrer dans la zone instanciée.

Zone instanciée	Nombre de personnes	Niveau	Réinitialisation du nombre d'entrées	Nombre d'entrées pour débutant	Nombre d'entrées pour lot Gold
Forteresse de guerre de Krotan	6	Niveaux 61-65	Tous les jours à 9 h	4 fois (nombre d'entrées partagé)	7 fois (nombre d'entrées partagé)
Forteresse de la Légion de Krotan	6	Niveaux 61-65	Tous les jours à 9 h		
Forteresse de guerre de Kysis	6	Niveaux 61-65	Tous les jours à 9 h	4 fois (nombre	7 fois (nombre


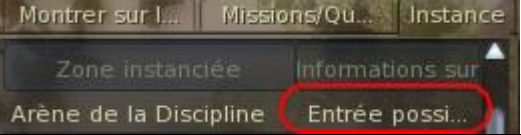
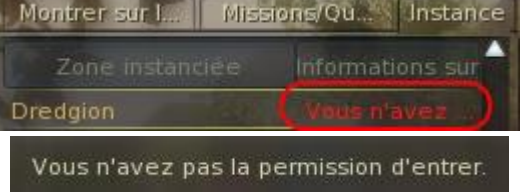
Forteresse de la Légion de Kysis	6	Niveaux 61-65	Tous les jours à 9 h	d'entrées partagé)	d'entrées partagé)
Forteresse de guerre de Miren	6	Niveaux 61-65	Tous les jours à 9 h	4 fois (nombre d'entrées partagé)	7 fois (nombre d'entrées partagé)
Forteresse de la Légion de Miren	6	Niveaux 61-65	Tous les jours à 9 h	d'entrées partagé)	d'entrées partagé)

Divers

1. La limitation d'entrée dans une zone instanciée est déterminée par le nombre d'entrées.

Avant la modification		Après la modification	
Zone instanciée	Base de Rentus	Zone instanciée	Base de Rentus
Niveau maximum	6	Niveau maximum	6
Niveau minimum	59+	Niveau minimum	59+
Temps de restriction de réentrée	12h après accès	Durée de la réinitialisation du nombre d'entrées quotidiennement	09:00
Temps d'attente avant accès	Aucune	Informations sur l'attente avant entrée	2/2

- Au moment d'accéder à la zone instanciée, le nombre d'entrées disponibles diminue automatiquement.
- Lorsque le nombre maximal d'entrées dans une zone instanciée a été atteint, la période d'attente s'active.
- Les informations relatives à l'entrée indiquent si l'entrée est possible et, le cas échéant, combien de fois. Les indications sont les suivantes :

Informations relatives à l'entrée	Description
	Affichage du « Nombre restant/Nombre maximal » d'entrées.
	Zone instanciée accessible sans limitation. - L'arène est uniquement accessible lorsque s'affiche « Entrée possible ».
	S'affiche lorsque le niveau n'est pas assez élevé pour accéder à la zone instanciée.

- La liste suivante reprend les zones instanciées accessibles plusieurs fois ainsi que la fréquence de réinitialisation du nombre d'entrées.
 - Libre = Accessible sans limitation
 - Hebdomadaire = Réinitialisation chaque mercredi à 9 h
 - Quotidienne = Réinitialisation chaque matin à 9 h

Instance	Réinitialisation (Lot Gold)	Nbr. max entrées (Gold)	Réinitialisation (Néophyte)	Nbr. max entrées (Néo.)
Forteresse d'Indratu	Quotidienne	0	Mercredi	0
Caverne de Draupnir	Quotidienne	5	Mer, Sam	5
Temple du Feu	Quotidienne	0	Mercredi	0
Labo d'Étherogénétique	Quotidienne	0	Mercredi	0
Centre de recherches d'Alquimia	Quotidienne	0	Mercredi	0
Laboratoire de Théobomos	Quotidienne	0	Mercredi	0
Forteresse d'Adma	Quotidienne	0	Mercredi	0
Camp d'entraînement de Nochsana	Quotidienne	5	Mer, Sam	5
Poéta la Sombre	Quotidienne	2	Mer, Sam	2
Nid de l'Arbre de Soufre	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Ombre de l'Aile droite	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Ombre de l'Aile gauche	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Abysse d'Astéria	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Catacombe de Roah	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Catacombe de Krotan	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Catacombe de Kysis	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Catacombe de Miren	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Brise-écume	Quotidienne	5	Mer, Sam	5
Dredgion	Quotidienne	3	Mer, Sam	3
Forteresse d'Azoturan	Quotidienne	0	Mercredi	0
Temple d'Udas	Quotidienne	5	Mercredi	5
Temple d'Udas inférieur	Quotidienne	5	Mercredi	5
Temple de Beshmundir	Quotidienne	2	Mer, Sam	2
Abîme de Taloc	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Dredgion de Chantra	Quotidienne	3	Mer, Sam	3
Abysse confinées	Hebdomadaire	3	Mercredi	1
Procès de Kromède	Quotidienne	5	Mer, Sam	5
Haramel	Quotidienne	0	Mercredi	0
Forêt d'Elementis	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Manoir de Dorgel	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Poste avancé de Rentus	Quotidienne	2	Mercredi	2
Forteresse céleste d'Aturam	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Esoterrasse	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Ordalie Empréenne	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Raksang	Quotidienne	5	Mercredi	5
Ordalie Solitaire	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Tranchées de Muada	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Grotte de Padmarashka	Hebdomadaire	1	Mercredi	1
Dredgion de Terath	Quotidienne	3	Mer, Sam	3
Cabine du Brise-écume	Quotidienne	5	Mercredi	5
Salle des trésors de Satra	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Salle de la connaissance	Quotidienne	1	Mer, Sam	1

Forteresse de Tiamat	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Antre de Tiamat	Hebdomadaire	5	Mercredi	2
Centre de recherches sur l'Idgel	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Bastion du mur d'acier	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Sépulture de l'empereur shugo	Quotidienne	1	Lun, Mer, Ven, Dim	1
Reliquat des Abysses confinées	Hebdomadaire	3	Mercredi	1
Couloir de la trahison	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Embarcadère de la Rose d'acier (Solo)	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Catalamize	Hebdomadaire	2	Mercredi	1
Ruhnadium	Hebdomadaire	4	Mercredi	2
Champ de bataille de Kamar	Quotidienne	2	Lun, Mer, Ven, Dim	2
Cabine de la Rose d'acier (solo)	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Dépôt de guerre de Sauro	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Sanctuaire du peuple ruhn	Hebdomadaire	4	Mercredi	2
Embarcadère de la Rose d'acier (Groupe)	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Camp du vide	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Pont de Jormungand	Hebdomadaire	4	Mercredi	2
Centre de recherches sur l'Idgel / (Légion)	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Camp du vide / (Légion)	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Salle de la connaissance / (Légion)	Quotidienne	1	Mer, Sam	1
Itinéraire de Jormungand	Quotidienne	2	Lun, Mer, Ven, Dim	2
Champ de bataille du Bastion du mur d'acier	Hebdomadaire	2	Mercredi	1
Tour de garde ruhn	Hebdomadaire	4	Mercredi	2
Forteresse de la Légion de Krotan	Hebdomadaire	7	Mercredi	4
Forteresse de guerre de Kysis	Hebdomadaire	7	Mercredi	4
Forteresse de la Légion de Miren	Hebdomadaire	7	Mercredi	4
Forteresse de guerre de Krotan	Hebdomadaire	7	Mercredi	4
Forteresse de la Légion de Kysis	Hebdomadaire	7	Mercredi	4
Forteresse de guerre de Miren	Hebdomadaire	7	Mercredi	4

- En solo, une zone instanciée est de nouveau accessible après 10 minutes. Dans les zones instanciées de groupe, l'heure d'entrée n'est réinitialisée que lorsque le groupe avec lequel le joueur vient de quitter la zone instanciée a été dissous et lorsque ce même joueur retourne dans la zone instanciée avec un nouveau groupe.
- Pour les champs de batailles, les arènes et les Dredgions, l'entrée ne sera possible qu'à des heures fixes.
- Les zones instanciées, dont l'heure d'entrée a été fixée de manière standard, sont maintenant accessibles tous les jours.

Liste des zones instanciées		
Ruhnadium	Sanctuaire du peuple ruhn	Pont de Jormungand
Catalamize	Couloir de la trahison	-

- Les parchemins temporels ont été renommés en raison de la modification du nombre d'entrées.
2. Certains attributs/nombres/emplacements de monstres ont été modifiés dans les zones instanciées suivantes.

Zone instanciée		Modification
Camp d'entraînement de Nochsana	Forteresse d'Indratu	Attributs des monstres modifiés
Labo d'Étherogénétique	Temple d'Udas	
Centre de recherches d'Alquimia	Temple d'Udas inférieur	
Forteresse d'Azoturan	-	
Temple du Feu	Laboratoire de Théobomos	Attributs des monstres modifiés
Brise-écume	Forteresse d'Adma	Emplacements des monstres modifiés Nombre des monstres modifié

3. Le personnage qui se trouve sur le serveur des zones instanciées et y meure est réanimé sur le serveur normal. Le problème a été résolu.
4. Dans la « Forteresse céleste d'Aturam », les joueurs ne peuvent plus jouer lorsqu'une créature faisant simplement partie du décor se fait attaquer. Le problème a été résolu.
5. Dans le « Centre de recherches de l'Idgel » et le « Centre de recherches sur l'Idgel (Légion) », lorsque Yonkie, Yonk, Tukie et Tuk disparaissent après une période de temps donnée, une notification système apparaît désormais.
6. Dans « Ruhnadium », le style de combat de la sorcière ruhn Grendal a été partiellement modifié.
7. Le style de combat de certains monstres du « Dépôt de guerre de Sauro » a été modifié.
8. Dans le « Camp du vide (Légion) », certains monstres sont mal placés. Le problème a été traité.
9. Les joueurs qui se transforment en Général de la divinité protectrice peuvent se déplacer entre les serveurs des zones instanciées. Le problème a été traité.
10. Pendant une partie sur le « Pont de Jormungand », les joueurs ne peuvent plus se déplacer, même lorsque le pont est visible pour l'artillerie. Le problème a été résolu.
11. Pendant une partie dans le « Procès de Kromède », lorsque des objets de compétence sont utilisés, ceux-ci restent dans l'inventaire après la sortie. Le problème a été résolu.

12. Les soldats postés au « Bastion du mur d'acier » et défendant la porte d'écluse intérieure ainsi que le mur intérieur ont maintenant 10 % de points de vie en moins.
13. Les attributs d'une partie des monstres qui se trouvent sur le « Bastion du mur d'acier » ont été largement réduits.
14. L'emplacement d'une partie des sorties apparaissant à la fin d'une zone instanciée a été modifiée.

Zone instanciée
Ruhnadium
Catalamize

15. Le dresseur Anikiki, qui se trouve dans la « Cabine du Brise-écume », se déplace de manière étrange et est donc difficile à éliminer pour les joueurs. Le problème a été résolu.

Bataille de forteresse

1. Le nombre de personnages recevant la distinction de « Héros de premier rang » après la défense ou la conquête réussie de toutes les forteresses a été augmenté.

Bataille de forteresse	Nombre de distinctions avant la modification	Nombre de distinctions après la modification
Bataille des forteresses de Katalam	10	12
Bataille des forteresses d'Inggison/Gelkmaros	10	12
Bataille des forteresses de la strate supérieure des Abysses (milieu)	10	12
Bataille des forteresses de la strate inférieure des Abysses	10	12
Bataille des forteresses du cœur des Abysses	20	24
Bataille des forteresses de la strate supérieure des Abysses (extérieur)	15	18

2. Lors d'une défense réussie dans toutes les batailles des forteresses, les généraux de brigade des légions reçoivent des biens de consommation en récompense. Ces lots contiennent maintenant plus d'objets.
3. Lors de la défense réussie d'une forteresse de Katalam, le général de brigade de la légion reçoit maintenant plus d'objets sacrés précieux du peuple ruhn, de médailles de bataille et de cristaux purs de récupération.

Compétences

- De nouvelles compétences ont été ajoutées pour les différentes classes.
 - Chaque faction peut acheter les compétences suivantes auprès du marchand de Grimoires de compétences, dans la capitale :

Classe	Niveau	Compétence	Description
Gladiateur	65	Lame de provocation I	Inflige des dégâts physiques à une cible jusqu'à 21 m de distance et augmente sa colère contre vous.
Templier	65	Vol : Capture I	Inflige des dégâts physiques à une cible jusqu'à 20 m de distance et l'attire directement devant vous. Ne peut être utilisé qu'en vol.
Assassin	65	Dague de vol I	Inflige des dégâts physiques à une cible jusqu'à 20 m de distance. Dégâts supplémentaires dans le cas d'un étourdissement. Ne peut être utilisé qu'en vol. Enchaînement de compétence de niveau 2, Lancer de couteau - Dague de vol
	63	Amélioration d'évasion II	Esquive augmentée de 350 pendant 20 secondes après une esquive réussie.
Rôdeur	65	Flèche affaiblissante I	Inflige des dégâts physiques à votre cible. Parade, Esquive et Blocage de la cible réduits de 300 chacun pendant 10 secondes.
Sorcier	65	Braise I	Inflige des dégâts de magie du feu à une cible jusqu'à 25 m de distance. Enchaînement de compétence de niveau 3, Feu - Braise
	63	Eclat réfringent II	Inflige des dégâts de magie d'eau à une cible jusqu'à 25 m de distance et absorbe 50 % des dégâts en tant que PM.
Spiritualiste	65	Fureur de la nature sauvage I	Inflige des dégâts de magie de la terre à une cible jusqu'à 25 m de distance, selon le niveau d'accumulation. Il s'agit d'une compétence accumulative.
	63	Retour de flammes II	Inflige des dégâts de magie du feu à une cible jusqu'à 25 m de distance et absorbe 100 % des dégâts en tant que PV et 50 % des dégâts en tant que PM.
Aède	65	Frappe véhémence I	Inflige des dégâts physiques à votre cible. Enchaînement de compétence de niveau 4, Coup pourfendeur - Frappe véhémence
Clerc	65	Marteau étourdisant I	Inflige des dégâts physiques à votre cible. L'effet de la compétence est augmenté de 50 % pendant 8 secondes.
Pistolero	65	Vol : Tir I	Inflige des dégâts de magie du vent à une cible jusqu'à 20 m de distance. La vitesse de vol de la cible est réduite de 20 % pendant 12 secondes. Ne peut être utilisé qu'en vol.
	19	Forme matérialisée du mur II	À chaque fois que vous subissez une attaque, un bouclier protecteur apparaît pendant 10 secondes avec une probabilité de 100 % et

			absorbe 50 % des dégâts. (Le bouclier reste actif jusqu'à ce qu'il ait absorbé sa dose maximale de dégâts.)
Barde	65	Mélodie joyeuse I	La vitesse d'attaque est augmentée de 20 % pendant 15 secondes.

2. Certaines compétences ont été modifiées :

Classe	Compétence	Modification
Gladiateur	Sort de défense I	Suppression magique augmentée de 300 à 500.
Templier	Frappe d'élimination I	Dégâts augmentés
Rôdeur	Tir de Sourcevenin I	Modifié en un enchaînement de compétence de niveau 3 et dégâts augmentés.
Aède	Coup mortel I	Portée augmentée de 6 m lors d'un triple enchaînement au cours duquel l'adversaire subit des dégâts.
Clerc	Invocation : Serviteur sacré I-V	Taux de réussite des attaques augmenté.
Barde	Harmonie funeste I-IV	Consommation de PM réduite pour cette compétence.
	Écho d'élégance I-IV	Consommation de PM supprimée pour cette compétence.
	Variation du silence I-VII	Récupération de PM augmentée lors de l'utilisation et portée augmentée de 4 à 10 m lors d'un triple enchaînement.

3. Certaines compétences des Bardes ont été améliorées.

- Pour certaines compétences, les effets des coups portés à l'adversaire, la vitesse des coups et la vitesse de déplacement ont été augmentés :

Vitesse de déplacement	Vitesse des coups
Variation de la mer	Barrière
Variation de l'illusion	Danse du saltimbanque
Marche du saltimbanque	Claquement de la perturbation magique
Danse du saltimbanque	Claquement étourdissant
Harmonie de la terre	Requiem de l'oubli
Harmonie du vent	Marche des apidés
Requiem du tsunami	Cri perforant
Bourdonnement du souffle de vent	Renvoi de l'attaque
Renvoi de l'attaque	Requiem de Mosky
Requiem de bourrasque	Renvoi de la paralysie
Cri perforant	
Requiem de l'oubli	
Symphonie de la fureur	
Symphonie de la destruction	
Barrière	
Claquement étourdissant	
Dysharmonie	
Variation de guérison	
Variation du combat	

4. La compétence « Ralentissement de l'air » a été renommée en « Prise d'Éther ».
5. Le nombre de Graines de transformation nécessaires à la transformation en Général de la divinité protectrice I à V a été modifié.
6. Lorsqu'une compétence est exécutée sur une cible pendant un vol, elle a lieu avec un temps de retard. Le problème a été résolu.
7. L'esquive et les effets de résistance de certaines compétences ont été augmentés.
 - Les compétences suivantes sont concernées par cette augmentation :
 - Évasion concentrée I
 - Torsion éthérée I
 - Esquive de sort I
 - Détermination de la Nature I
 - Esquive sous contrôle I
 - Illusion I
 - Contrat de résistance I
 - Certaines compétences sans esquive ou résistance ont été modifiées pour que ces deux effets soient possibles.
8. Dans les Abysses, la compétence « Invocation : coéquipier I » du Spiritualiste, servant à invoquer des coéquipiers, ne fonctionne pas. Le problème a été résolu.
 - Dans certaines régions de la strate supérieure des Abysses, dont la « Forteresse de Miren », la « Forteresse de Krotan » et la « Forteresse de Kysis », il est impossible d'utiliser la compétence « Invocation : coéquipier I ».
9. Certaines compétences ont été modifiées :
 - Le temps de rechargement des « Ailes renforcées I » du Gladiateur est passée à trois minutes.
 - La précision magique de l'effet de compétence de la « Vague de châtement V » du Templier a été augmentée.
 - La précision magique de la compétence « Rune de souffrance » I à V de l'Assassin a été augmentée.
 - La précision magique pour l'enchaînement de niveau 3 de la compétence « Canon d'enracinement I » du Pistolero a été augmentée.
 - La précision magique des compétences « Danse du saltimbanque I » et « Marche du saltimbanque I » du Barde a été augmentée.
 - La précision magique de la compétence « Enracinement I » du Clerc a été augmentée.
 - La précision magique des compétences « Sommeil I » et « Malédiction des racines I » du Sorcier a été augmentée.
 - La valeur de précision magique est passée de 50 à 60 pour la compétence « Mantra de magie V » de l'Aède.
10. Lorsque l'Assassin utilise « Empoisonnement V », les valeurs de magie et l'ED sont attribuées tandis que l'Idian n'est pas utilisé. Le problème a été résolu.
11. La compétence permettant à un Spiritualiste d'invoquer des esprits peut maintenant également être utilisée pendant le vol.

Abysses

- Les forteresses de Krotan, Miren et Kysis, dans la partie supérieure de Reshanta, ont été modifiées pour les joueurs de niveau 65.
 - Les PNJ gardes qui se trouvent dans les forteresses sont passés du niveau 50 à 65.
 - Lorsqu'une forteresse peut être conquise, il apparaît un Général de la divinité protectrice, qui est passé du niveau 50 à 65.
 - Des propriétaires de bazar, d'autres PNJ normaux et des PNJ marchands de légion ont été ajoutés dans les forteresses.
 - Lorsqu'une forteresse peut être conquise, des tours de défense apparaîtront maintenant à certains endroits en plus des armes de défenses habituelles.
 - Les tours de défense ne peuvent être utilisées que par des membres de la légion qui a conquis la forteresse. Il faut un objet particulier pour pouvoir exécuter une compétence.
 - La récompense pour une bataille de forteresse réussie (attaque ou défense) a été augmentée.

Abysses/Katalam : récompenses offensives						
Zone	Class.	# de personnes gagnantes	Lot Gold		Néophyte	
			Récompense	Quantité	Récompense	Quantité
Abysses	1	12	Médaille en céranium	3	Médaille en céranium	1
	2	40	Médaille en céranium	2	Médaille en mithril	3
	3	40	Médaille en céranium	1	Médaille en mithril	2
	4	100	Médaille de Mithril	2	Médaille en mithril	1
Katalam	1	12	Médaille en céranium	4	Médaille en céranium	1
	2	30	Médaille en céranium	2	Médaille en mithril	3
	3	50	Médaille en céranium	1	Médaille en mithril	2
	4	200	Médaille en mithril	2	Médaille en mithril	1

- La récompense pour un général de brigade a été augmentée lorsqu'une légion est parvenue à défendre victorieusement une forteresse conquise.
- l'Artefact qui se trouve au milieu de la partie supérieure de Reshanta est passé au niveau 65.
 - Le niveau des PNJ gardes postés auprès de l'Artefact est passé de 50 à 65.
 - Certains Artefacts ont maintenant des noms et des effets de compétence différents.
 - L'objet nécessaire à l'activation de l'Artefact a été modifié.
 - Deux nouveaux Artefacts ont été ajoutés au milieu de la partie supérieure de Reshanta.
 - Pour posséder ces deux Artefacts, il faut en éliminer le gardien.
 - Lorsque l'Artefact a été conquis, une Pierre d'activation d'Artefact peut être utilisée afin de s'approprier la compétence de l'Artefact.
 - Lorsqu'un Artefact est conquis et qu'une guerre de forteresse débute dans les régions des environs, il apparaît une tour de défense et un char dans lequel les factions propriétaires peuvent prendre place.



4. Le nombre maximal de soldats pouvant recevoir une récompense lorsqu'une Forteresse balaur et la Forteresse de Katalam sont attaquées/défendues avec succès est respectivement passé à 180 et 200.
5. La probabilité qu'un Dredgion apparaisse dans la région de Reshanta a été réduite.
6. Les horaires des batailles de forteresse dans les strates supérieure et inférieure des Abysses ont été modifiés :

Horaires des batailles de forteresse dans les strates supérieure et inférieure des Abysses							
	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
16 h	Ruines de Roah Nid de l'Arbre de Soufre Lac Astéria	Forteresse orientale de Siel Forteresse occidentale de Siel	Ruines de Roah Nid de l'Arbre de Soufre Lac Astéria	Forteresse orientale de Siel Forteresse occidentale de Siel	Ruines de Roah, Nid de l'Arbre de Soufre, Lac Astéria, Forteresse orientale de Siel, Forteresse occidentale de Siel		
23 h	Krotan Miren	Kysis Miren	Krotan Kysis	Krotan Miren	Krotan, Miren, Kysis		

7. Les effets d'activation des Artefacts dans le milieu de la partie supérieure de Reshanta ont été modifiés.
8. Les effets de compétence de l'Artefact de l'Enfer ardent, dans le milieu de la partie supérieure de Reshanta, ont été modifiés.

Points d'honneur

1. Un nouveau système de points d'honneur a été ajouté.
 - Les points d'honneur, de même que les Points abyssaux déjà existants, sont calculés en fonction des rangs. Il s'agit d'une nouveauté.
 - Afin de dépasser le rang d'Officier une étoile, le personnage a besoin d'un nombre déterminé de points d'honneur.
 - Lorsqu'un personnage occupe un rang inférieur à celui de Soldat de Rang 1, il peut comme d'habitude augmenter son rang grâce aux Points abyssaux.
 - Les rangs sont recalculés tous les jours à midi. Tous les personnages qui ont un rang supérieur à celui d'Officier une étoile se voient déduire des points d'honneur en fonction de leur rang et de leur classement. Aucun point d'honneur n'est toutefois déduit lorsque le personnage est tué par un autre personnage ou un monstre.
 - Les points d'honneurs seront attribués au moment de la mise à jour 4.5 en fonction des Points abyssaux (les reliques ne sont pas prises en compte), du rang et du classement du personnage. Les Points abyssaux restent acquis, mais les personnages en dessous du niveau 50 et les personnages possédant moins de 30 000 Points abyssaux ne reçoivent aucun point d'honneur.
 - Les généraux de brigade des légions possédant une forteresse particulière peuvent recevoir des points d'honneur de forteresse. (Mais si la forteresse n'est pas défendue avec succès ou si un nouveau général de brigade est nommé, les points d'honneur de forteresse sont perdus.)
 - Lorsqu'une légion possédant une forteresse particulière défend celle-ci avec succès, tous les rangs à partir de celui de général de brigade adjoint reçoivent à chaque fois des points d'honneur.
 - Les points d'honneurs ne sont utilisés que pour le calcul des classements. Les Objets des Abysses peuvent comme d'habitude être achetés avec des Points abyssaux.
 - Les points d'honneur peuvent être obtenus grâce aux batailles de forteresse, à l'élimination de Boss, aux récompenses de quêtes ou aux zones instanciées. (Selon le nombre de points d'honneur distribués pendant une bataille de forteresse, il est également possible d'en obtenir une partie même en cas d'échec d'une attaque ou d'une défense.)

Liste des zones instanciées		
Champ de bataille de Kamar	Champ de bataille du Bastion du mur d'acier	Itinéraire de Jormungand
Catalamize	Arène de la gloire (Niveaux 61-65)	

Quêtes

- De nouvelles missions et quêtes ont été ajoutées pour la nouvelle classe « Éthertech ».
 - Les objets de l'Éthertech ont été ajoutés aux récompenses des missions et quêtes.
- De nouvelles quêtes ont été ajoutées aux zones instanciées « Champ de bataille du Bastion du mur d'acier » et « Tour de garde ruhn ».
 - La quête « Champ de bataille du Bastion du mur d'acier » peut être débloquée dans la région sud de Katalam auprès de PNJ de la garnison de Pépé et de la garnison de Phon.
 - La quête « Tour de garde ruhn » peut être débloquée dans le quartier en construction du Sous-sol de Katalam auprès d'un PNJ.

Quête « Tour de garde ruhn »			
Faction	Niveau	Nom de la quête	PNJ
Élyséens	65	Chercheuse de la tour de garde Tonda	Liponia
		La défense contre la 43e troupe de destruction	Tonda (à l'intérieur de la Tour de garde ruhn)
		Effrayante arme automatique	Tonda (à l'intérieur de la Tour de garde ruhn)
Asmodiens	65	Chercheur de la tour de garde Kamens	Nivella
		Stoppez la 43e troupe de destruction	Kamens (à l'intérieur de la Tour de garde ruhn)
		Puissante arme automatique	Kamens (à l'intérieur de la Tour de garde ruhn)

Quête « Champ de bataille du Bastion du mur d'acier »			
Faction	Niveau	Nom de la quête	PNJ
Élyséens	61	[Cohorte] Élimination de Paschid	Démadès
		[Cohorte] Conquête du champ de bataille du Bastion du mur d'acier	Démadès (sur le Champ de bataille du Bastion du mur d'acier)
		[Cohorte] Entrée dans la forteresse	Démadès (sur le Champ de bataille du Bastion du mur d'acier)
Asmodiens	61	[Cohorte] La mort de Paschid	Latkel
		[Cohorte] Reconquête du champ de bataille du Bastion du mur d'acier	Latkel (sur le Champ de bataille du Bastion du mur d'acier)
		[Cohorte] Franchir la porte de la forteresse	Latkel (sur le Champ de bataille du Bastion du mur d'acier)

- Une nouvelle quête de zone instanciée a été ajoutée à l'intérieur de la forteresse située sur la strate supérieure des Abysses.
 - Les quêtes correspondantes ont été ajoutées aux nouvelles zones instanciées que sont les forteresses de guerre ou de légion.

Quête de récompense des Abysses			
Faction	Niveau	Nom de la quête	PNJ
Élyséens	61	Élimination du seigneur de Krotan	Dirandera
		Élimination du duc de Kysis	Paeon
		Élimination du prince de Miren	Poeas
Asmodiens	61	Élimination du seigneur de Krotan	Lashik
		Élimination du duc de Kysis	Eraugea
		Élimination du prince de Miren	Herder

4. De nouvelles quêtes de bataille de forteresse ont été ajoutées dans les Abysses.
- Puisque les forteresses de Krotan, Miren et Kysis sont passées au niveau 65 dans la partie supérieure de Reshanta, de nouvelles quêtes adaptées ont été ajoutées.
 - Les anciennes quêtes de bataille de forteresse des Abysses ne peuvent plus être débloquées et les quêtes déjà débutées par un joueur seront considérées comme « terminées ».

Nouvelles quêtes de bataille de forteresse des Élyséens	
Nom de la quête	Niveau
[Gr.] Attaque contre les archons du Refuge de Krotan	61
[Gr.] Attaque contre les Asmodiens du Refuge de Krotan	61
[Gr.] Attaque contre les archons de la forteresse de Kysis	61
[Gr.] Attaque contre les Asmodiens de la forteresse de Kysis	61
[Gr.] Attaque contre les archons de la forteresse de Miren	61
[Gr.] Attaque contre les Asmodiens de la forteresse de Miren	61
[Gr.] L'attaque surprise du Refuge de Krotan	61
[Gr.] L'attaque surprise de la forteresse de Kysis	61
[Gr.] L'attaque surprise de la forteresse de Miren	61

Nouvelles quêtes de bataille de forteresse des Asmodiens	
Nom de la quête	Niveau
[Gr.] L'attaque surprise du Refuge de Krotan	61
[Gr.] Attaque contre les Élyséens du Refuge de Krotan	61
[Gr.] Attaque contre les gardiens de la forteresse de Kysis	61
[Gr.] Attaque contre les Élyséens de la forteresse de Kysis	61
[Gr.] Attaque contre les gardiens de la forteresse de Miren	61
[Gr.] Attaque contre les Élyséens de la forteresse de Miren	61
[Gr.] L'attaque surprise du Refuge de Krotan	61
[Gr.] L'attaque surprise de la forteresse de Kysis	61
[Gr.] L'attaque surprise de la forteresse de Kysis	61

5. De nouvelles quêtes grâce auxquelles les joueurs peuvent recevoir des points d'honneur ont été ajoutées.
- En raison du nouveau système de points d'honneur, de nouvelles quêtes permettant de recevoir des points d'honneur en récompense ont été ajoutées.

Quêtes avec points d'honneurs			
Faction	Réception	Nom de la quête	Région
Élyséens		[Cohorte] La défense sans fin du bastion	Bastion du mur d'acier
		[Cohorte] Élimination de Paschid	Champ de bataille du Bastion du mur d'acier
		[Cohorte] Conquête du champ de bataille du Bastion du mur d'acier	
		[Cohorte] Entrée dans la forteresse	
		[Commando d'urgence] Quêtes	Katalam
Asmodiens		[Cohorte] La défense sans fin du bastion	Bastion du mur d'acier
		[Cohorte] La mort de Paschid	Champ de bataille du Bastion du mur d'acier
		[Cohorte] Reconquête du champ de bataille du Bastion du mur d'acier	
		[Cohorte] Franchir la porte de la forteresse	
		[Commando d'urgence] Quêtes	Katalam

6. Le niveau de difficulté de certaines quêtes a été modifié et des agréments ont été ajoutés.
7. Certaines conditions permettant de remporter une quête ont été supprimées ou ajoutées.
8. Pendant la quête « Le plus vieux des ennemis », le niveau de la mission n'est pas renouvelé après l'élimination du « Capitaine garde du corps Cartuan ». Le problème a été résolu.
9. Pendant la quête « [Groupe] Effraction en prison », il arrive qu'à un certain niveau, lorsqu'une partie des monstres a été éliminée, les membres du groupe ne puissent pas partager le renouvellement. Le problème a été résolu.
10. Pendant la quête élyséenne « Le Protecteur », les membres du groupe peuvent partager le renouvellement au sujet de l'élimination de monstres.
11. Les attributs, infobulles et icônes d'une partie des objets ont été modifiés.
12. Le lieu où se trouvent certains PNJ est parfois impossible à trouver. Le problème a été résolu.
13. Une partie des quêtes et des erreurs d'orthographe dans la description des quêtes a été modifiée.
14. Le niveau de déblocage/accomplissement d'une partie des quêtes a été modifié.
15. Les récompenses et points d'expérience d'une partie des missions/quêtes ont été modifiés.
16. Dans la quête élyséenne « Respectez vos engagements », il est maintenant possible de choisir l'objet de récompense (une arme).
17. Pendant la quête « Révélations », il existe des situations particulières où les monstres ne disparaissent pas.
18. Pendant la quête spartiate « Assaut sur Tiamaranta », la « Volonté de Kahrun » ne disparaît pas lorsque le personnage se connecte de nouveau. Le problème a été résolu.
19. Une partie de la description des quêtes a été modifié.
20. Dans certaines quêtes renouvelables et dans lesquelles on retrouve les armures des pirates Barbe-d'acier, des armures de mailles ont été ajoutées en guise de récompense pour l'Éthertech.
21. Un casque pour l'Éthertech a été ajouté dans les récompenses pour les quêtes « La récompense de Shoshinerk » (Élyséens) et « La récompense de Chopirunerk » (Asmodiens).

Objets

1. La nouvelle arme « Clé éthérée » a été ajoutée pour l'Éthertech.
2. Un nouvel Objet des Abysses a été ajouté pour le niveau 65.
 - Une limitation a été mise en place pour les nouvelles armures et armes des Abysses.

Rang	Objets à acheter
Min. Officier une étoile	Veste sacrée de l'unité spéciale d'archons Chaussures sacrées de l'unité spéciale d'archons
Min. Officier deux étoiles	Spallières sacrées de l'unité spéciale d'archons Arme sacrée d'archon de l'unité spéciale
Min. Officier trois étoiles	Gants sacrés de l'unité spéciale d'archons
Min. Officier quatre étoiles	Jambières sacrées de l'unité spéciale d'archons Arme sacrée de l'unité spéciale d'archons

- Ces objets seront vendus par un PNJ fournisseur qui se trouve dans le nord de Katalam, dans la « Tour de la lumière reconstruite » et le « Temple ruhn ».
- Les objets à acheter seront classés par rang et affichés dans les cases correspondantes.



3. Lorsque son rang est plus élevé que celui d'Officier ou de Général, le joueur peut acheter des biens de consommation dans le Cloître de Kaisinel/Couvent de Marchutan à l'aide de Points abyssaux.
 - À partir du rang d'Officier, il est possible d'acheter les objets « Tesson de pouvoir honorable majeur particulier », « Sérum de vie divin honorable » ainsi que trois repas.
 - À partir du rang de Général, il est possible d'acheter quatre différentes sortes d'Idian ainsi qu'un familier à durée limitée
 - Le familier à durée limitée peut être utilisé pendant 30 jours. Il est ensuite possible d'en acheter un nouveau, mais on ne peut acheter un familier qu'une seule fois par jour.

- Le familier à durée limitée peut utiliser des fonctions telles que le ramassage et l'amélioration des compétences (2 repas, 3 biens magiques).
4. Un PNJ fournisseur pour le renforcement des Pierres de Stigma a été ajouté. Il peut transformer des Pierres de Stigma supérieures de bas niveau en des Pierres de Stigma supérieures de haut niveau.
 - Exemple : une Pierre de Stigma « Atomiseur enflammé I » peut, avec le nombre requis de Points abyssaux, être transformée en une Pierre de Stigma « Atomiseur enflammé II ».

Faction	Région	PNJ pour le renforcement de Stigma de combat	PNJ pour le renforcement de Stigma magiques
Élyséens	Cloître de Kaisinel	<Yuroin>	<Kantar>
Asmodiens	Couvent de Marchutan	<Jonker>	<Erius>

5. L'objet de rétablissement du temps de vol a été modifié afin de pouvoir également être utilisé au sol.
6. De nouveaux modèles de fabrication ont été ajoutés.
 - La clé éthérée peut être fabriquée grâce au mode de fabrication d'armes.
 - Tesson de pouvoir antique, Projectile magique activé, etc. avec le modèle de fabrication de biens de consommation.
7. Un système de sélection de fabrication a été ajouté.
 - Il s'agit d'un système dans lequel il existe plusieurs possibilités dans le choix des matériaux servant à fabriquer un objet.
 - Il n'est utilisé que pour quelques nouveaux modèles.



- Exemple : Le carburant magique peut être obtenu grâce à deux méthodes de fabrication.
- Essence pour armes de siège + Poudre de flamme pure = Carburant magique

- Essence pour armes de siège + Poudre d'éclair brillante = Carburant magique
- Une nouvelle méthode de mélange des substances a été ajoutée pour les classes Pistolero, Barde et Éthertech, leur permettant de modifier les matériaux de fabrication des armes et armures.
 - Les rangs et valeurs de certaines pièces d'armures ont été augmentés dans les récompenses des missions.
 - Dans certaines zones instanciées, les boss font maintenant tomber plus régulièrement des objets.
 - Poéta la Sombre, Brise-écume, Temple d'Udas inférieur, Temple d'Udas, Temple du Feu
 - Dans le « Coffre à armes uniques du Juge », il est maintenant possible de sélectionner des armes adaptées à la classe du personnage.
 - Une magie de mélange des substances a été ajoutée, permettant de transformer du Sérum divin mineur en un Sérum majeur.
 - La magie de transformation peut être achetée dans la capitale ou dans la région de logement auprès d'un marchand de fournitures d'alchimie.
 - Le joueur ne paye rien de plus pour cette modification (consommation d'ED = 0).
 - Certains Grimoires de mélange, que l'on peut acheter dans la forteresse des Abysses, sont maintenant également disponibles auprès du marchand de la capitale.

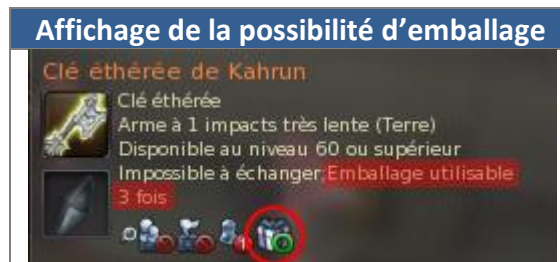
Faction	Région	PNJ Marchand
Élyséens	Sanctum	<Sabotes>, <Maire>
Asmodiens	Pandaemonium	<Relir>, <Areke>

- Un administrateur des récompenses pour les Pièces de mithril et de platine a été introduit pour les Bardes et les Pistoleros.
 - Les administrateurs des Rôdeurs et des Spiritualistes, auprès desquels les Bardes et les Pistoleros recevaient leurs pièces, ont maintenant été transformés en Artistes et Ingénieurs.

Faction	Région	Artiste	Ingénieur
Élyséens	Théobomos	<Raxila>, <Sapo>	<Meisander>, < Télashila>
	Inggison	<Adésia>	<Sésarion>
Asmodiens	Brusthonin	<Dantia>, <Lagril>	<Makium>, <Baldin>
	Gelkmaros	<Athion>	<Tamaría>

- Des caisses de récompense pour les Pièces de mithril, de fer et de bronze ont été ajoutées.
 - Ces caisses permettent de recevoir des pierres d'enchantement, des pierres de mana, des médailles, des parties d'armures, etc.
- Des caisses d'échange Pièces de bronze, argent, or, platine et mithril ont été ajoutées.
 - Des pièces de faible niveau peuvent être échangées contre des pièces de haut niveau.
- L'option « Emballer » a été ajoutée à certains objets (Arme/Armure/Accessoire).
 - Ce système permet de faire du commerce avec des objets normalement indisponibles.

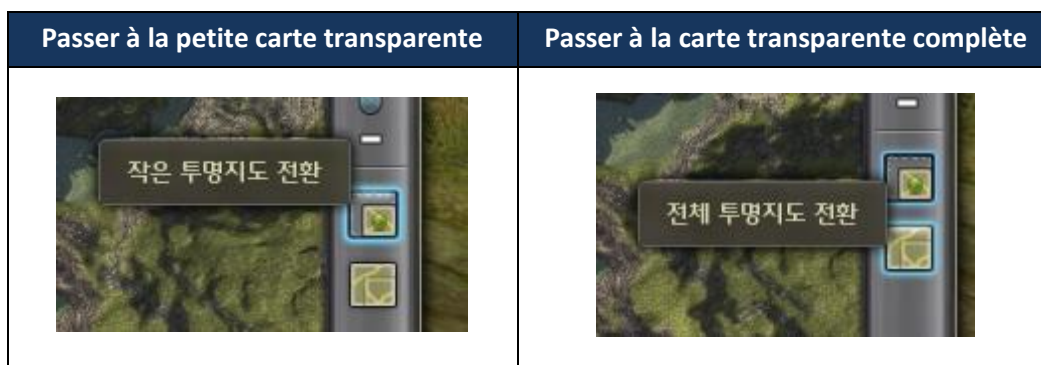
- Un objet qui peut être emballé peut l'être de manière adaptée à son rang (unique/épique) grâce à un parchemin d'emballage.
- Seuls certains objets en dessous du niveau 60 peuvent actuellement être emballés.



- Lorsque le déplacement ninja est activé et que l'option « S'asseoir » est utilisée, l'animation du maillot de bain est très étrange. Cela a été modifié.
- La probabilité que le « Général de brigade de la 40e armée Shita » fasse tomber des équipements mythiques dans le « Dépôt de guerre de Sauro » a été légèrement augmentée.
- Lorsque l'effet d'un parchemin supérieur est déjà en cours d'utilisation, il est maintenant impossible de déclencher l'effet d'un parchemin normal.
- Le contenu de certaines infobulles d'objets limités et disponibles à la vente a été modifié.
- Le contenu des infobulles de certains objets d'Idian a été entièrement modifié.
- L'infobulle de l'objet « Marteau à accessoires de Vindachinerk » a été modifié.
- L'affichage graphique de certains objets est défectueux. Les erreurs ont été réparées.
- Les noms de certains objets ont été modifiés car ils étaient faux.
- Notius l'insaisissable ne laisse pas tomber de paquet de reliques dans la Salle de la connaissance. Le problème a été résolu.
- Modification : il est maintenant possible d'obtenir les objets revolver à Éther, instrument à cordes et clé éthérée auprès de la « Floreconvive à arme immaculée d'aris ».
- Les Pierres de Stigma supérieures équipées sont utilisées en tant qu'objets de renforcement Stigma. Le problème a été résolu.
- Certains gants de mailles de guerre des pirates de la Rose d'acier disposent des mauvais attributs. Le problème a été traité.
- La probabilité d'enchantement de la pierre de mana normale, de la pierre de mana assemblée et de la pierre de mana ancienne a été fortement augmentée.
- Le temps nécessaire à l'équipement des pierres de mana a été réduit.
 - Avant la modification : 5 secondes
 - Après la modification : 2 secondes
- Dans la série Catalium, des flux d'accessoires peuvent être utilisées pour la fabrication de ceintures.
- Dans certaines quêtes, les matériaux de modèles ont été mal placés. Le problème a été traité.
- À l'exception des classes Éthertech, Barde et Pistolero, toutes les autres classes peuvent acheter des Grimoires de compétences auprès de leur Maître de classe respectif. Il est également possible de ramasser ces grimoires lorsque les monstres les font tomber.

Interface utilisateur

1. Le changement des cartes transparentes a été modifié.
 - Deux boutons ont été ajoutés à droite de la carte, grâce auxquels il est possible de passer de la petite à la grande carte transparente.
 - Lorsque le bouton de la petite carte transparente est activé et que l'on appuie sur <N>, la petite carte transparente s'affiche.
 - Lorsque le bouton de la carte transparente complète est activé et que l'on appuie sur <N>, la carte transparente complète s'affiche.
 - Lorsqu'une carte transparente a été ouverte avec <N> et que l'on appuie à nouveau sur <N>, la carte se ferme.



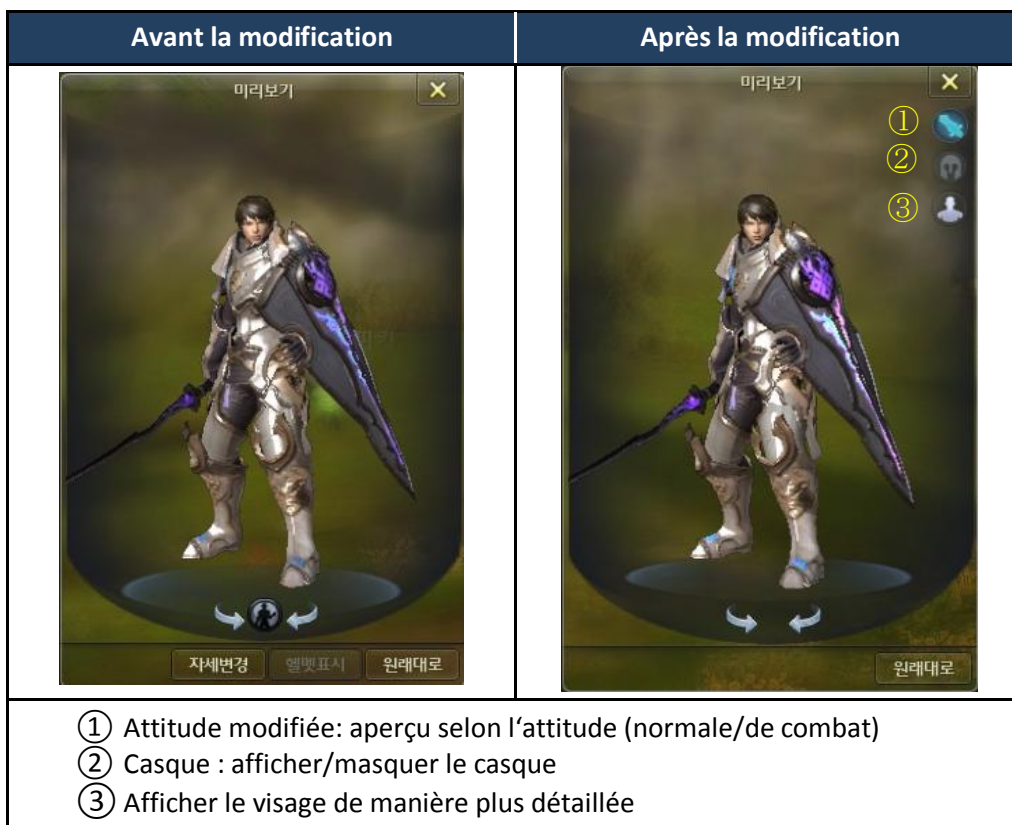
2. Lorsque la carte s'ouvre sur le serveur des débutants, les forteresses, sources, Artefacts et autres informations utiles seront désormais affichés.
3. Fenêtre de générateur de personnage Ingénieur : dans la partie dédiée aux vêtements, il est maintenant également possible de bénéficier d'un aperçu des mechas.



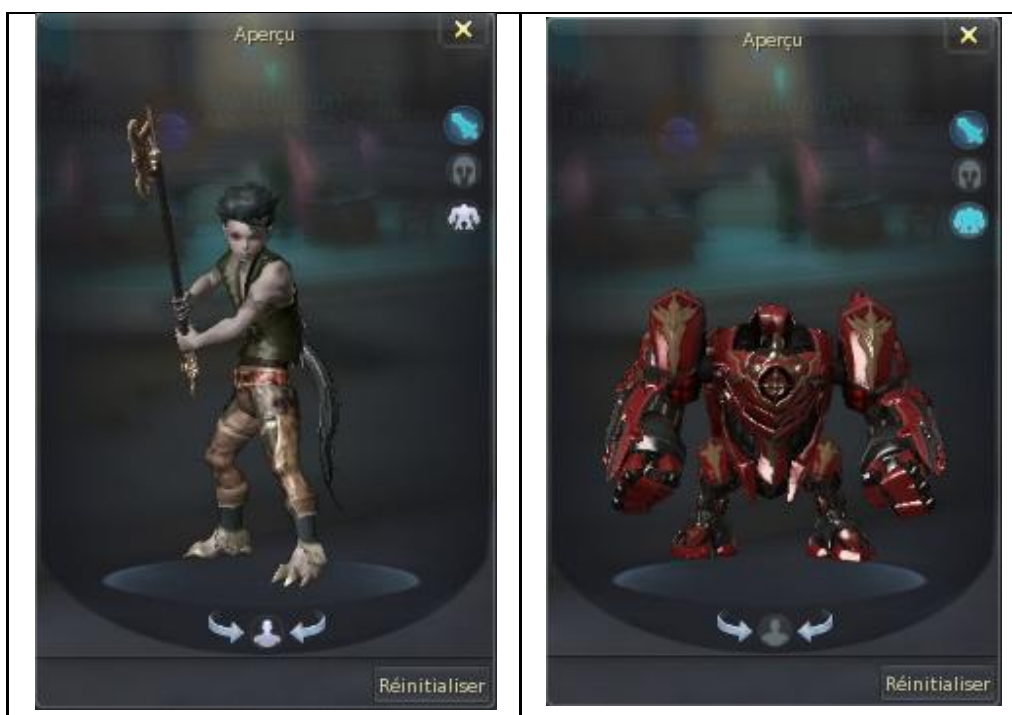
4. Fenêtre de générateur de personnage : deux coiffures féminines et deux coiffures masculines ont été ajoutées.

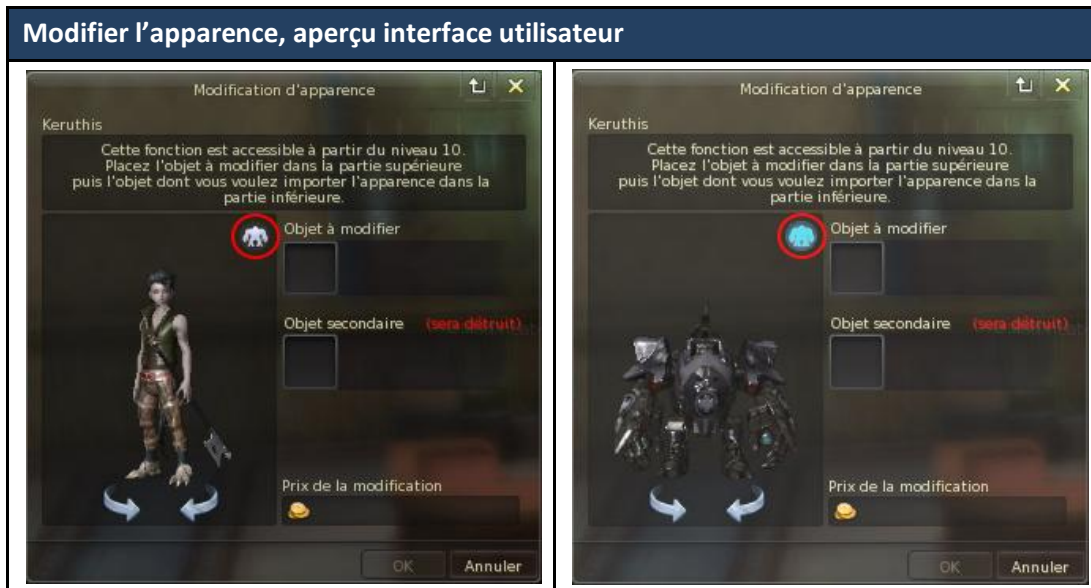


5. La fenêtre d'aperçu a été améliorée afin de faciliter l'affichage des objets.
 - Dans l'interface utilisateur, une fonction permettant d'afficher le mecha a été ajoutée dans l'aperçu des objets et l'aperçu de la modification d'apparence.

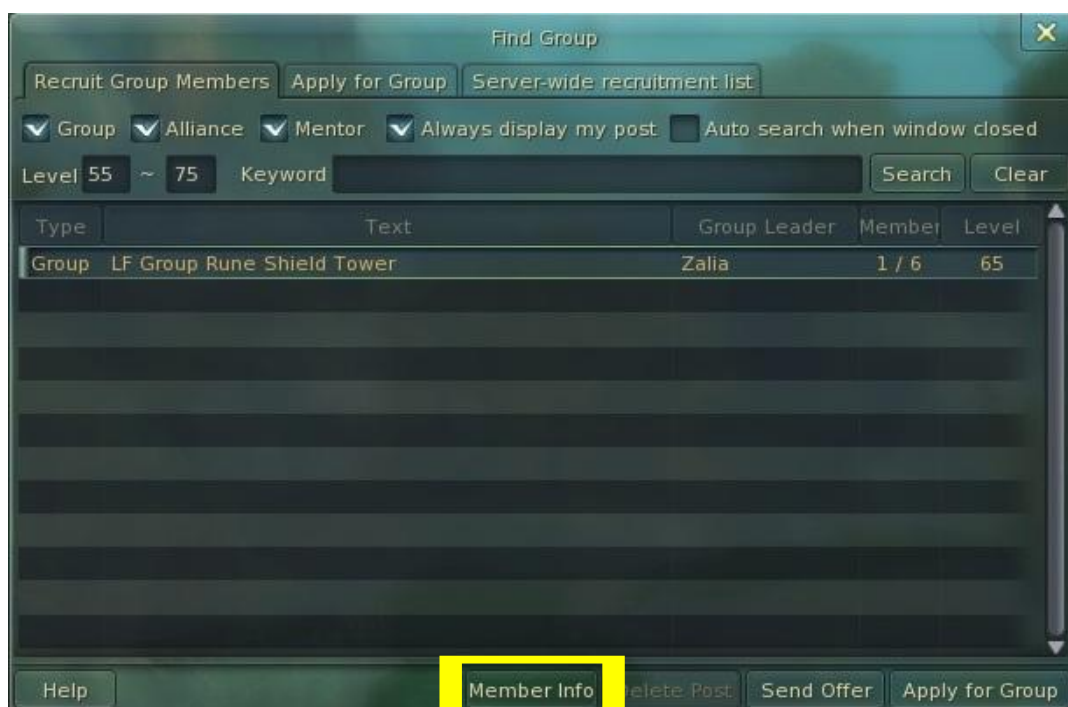


Aperçu clé éthérée : si un joueur souhaite avoir un aperçu de la clé éthérée, il peut aussi avoir un aperçu du mecha.



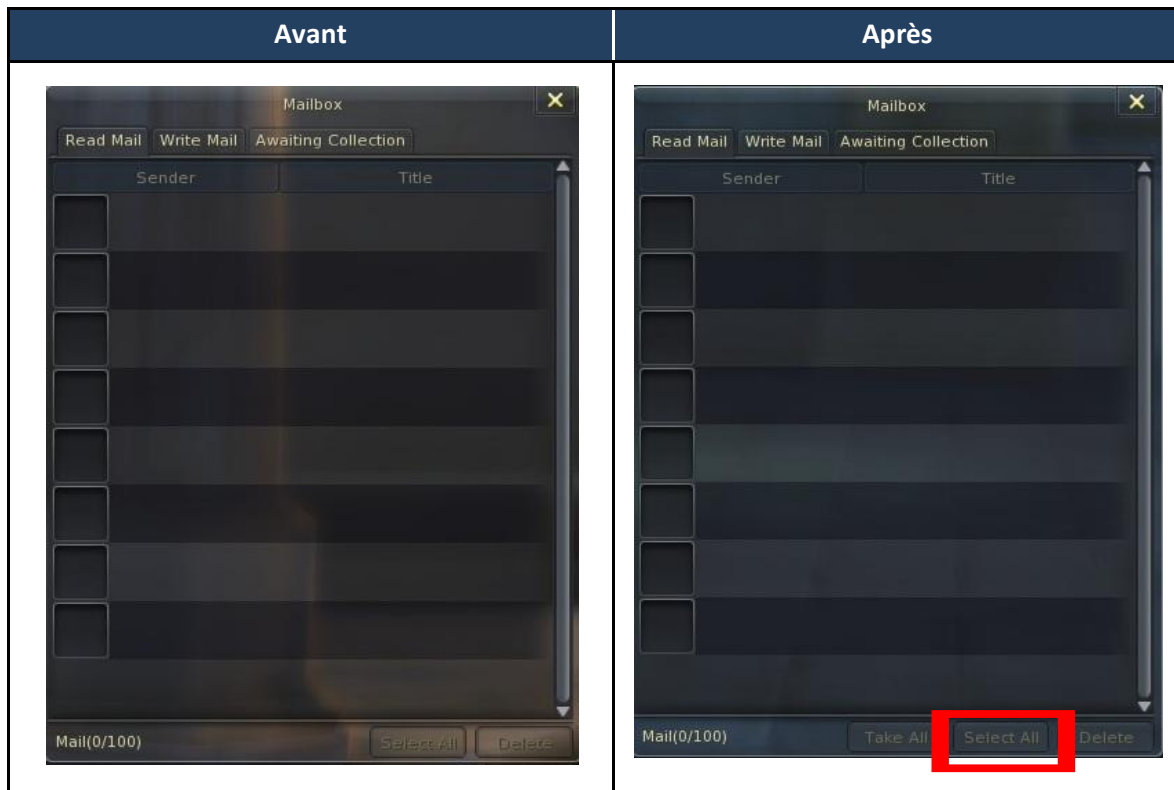


- Un bouton a été ajouté à la recherche de groupe, permettant de voir plus facilement la composition du groupe dans les listes de demande et de demande collective.



- Le marqueur de quête dans la région de Katalam ne s'affiche pas sur la carte. Le problème a été résolu.
- Un ami supprimé de la liste d'amis est tout de même ajouté automatiquement. Le problème a été résolu.
- Les valeurs de récupération de HP/PM et d'autres valeurs de combat de cibles s'affichent parfois sans avoir été sélectionnées. Le problème a été résolu.
- La fonction d'affichage des batailles de forteresse sur la carte a été modifiée.

11. De nouvelles astuces ont été ajoutées à l'écran de chargement.
12. Une fonction permettant de recevoir plusieurs objets en même temps a été ajoutée à la boîte de réception.
 - Utiliser « Shift + clic » pour sélectionner plusieurs objets en même temps.
 - Utiliser « Ctrl + clic » pour sélectionner les messages à marquer.
 - Si l'inventaire est complet, seule une partie des objets peut être reçue.



Divers

1. La fonction d'autorisation de l'utilisation de la mémoire 3 Go a été ajoutée.
 - Sous [Paramètres – Configuration système – Système], il est possible de cocher l'option « Autoriser l'utilisation de mémoire 3 Go(*) » afin de l'utiliser.
 - Afin d'utiliser cette fonction, le système d'exploitation installé doit être au minimum Windows Vista 32 bit et la mémoire disponible doit être supérieure à 4 GB.
2. Le client se fermait inopinément dans certaines situations. Le problème a été résolu.

PNJ

1. Le texte des dialogues des PNJ maîtres a été modifié en fonction des classes dans les capitales élyséenne et asmodienne.

Logement

1. Les pots de fleurs de couleur ne seront désormais plus affichés sur la carte de recherche d'itinéraire.

Environnement

1. Lorsque les courants aériens sont utilisés dans le nord de Katalam, il arrive que le personnage se retrouve isolé et ne puisse plus se déplacer. Le problème a été résolu.
2. Une partie de l'environnement de la Salle des trésors de Satra a été modifiée.
3. Une partie de l'environnement de Beluslan a été modifiée.
4. Une partie de l'environnement de la garnison de Pépé, de la forteresse de Sillus et de la forteresse de Bassen, dans le nord de Katalam, a été modifiée.
5. Une partie de l'environnement des Ruines d'Angrief à Inggison a été modifiée.
6. Une partie de l'environnement du Champ de bataille de Vorgaltem a été modifiée.
7. Une partie de l'environnement du Bastion du mur d'acier a été modifiée.
8. La probabilité de Crit. physique des modèles d'armure de Jormungand et des modèles de Maître en Catalium est passée de 20 à 25 %.
9. Lorsque des biens vendus sont rachetés, il arrive que la somme de Kinah ne soit pas modifiée. Le problème a été résolu.
10. Une partie de l'environnement de la Salle de la connaissance a été modifiée.
11. Une partie de l'environnement de la 76e garnison, dans le nord de Katalam, a été modifiée.
12. Certains sièges ont été modifiés puisque les petits personnages qui s'asseyaient dessus étaient parfois mal représentés.