

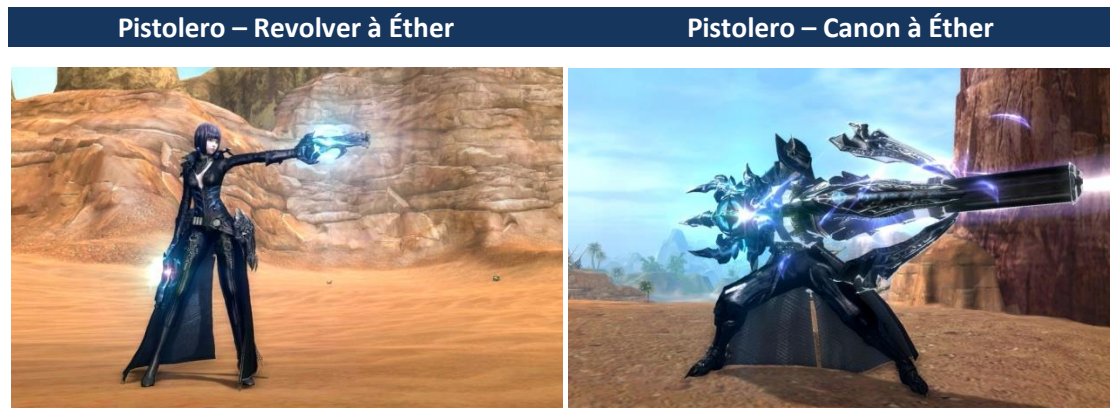
## Notes de version AION mise à jour 4.02

### Contenu

Personnages .....	2
Ingénieur .....	2
Artiste .....	3
Régions .....	4
Katalam nord .....	4
Katalam sud.....	4
Galeries souterraines de Katalam.....	5
Instances .....	7
Salle de la connaissance.....	7
Centre de recherches sur l'Idgel .....	7
Camp du vide .....	8
Ruhnadium.....	9
Katalamize .....	10
Rose d'acier.....	10
Recherche de groupe.....	12
Siège de forteresse .....	13
Sièges de garnisons.....	14
Changements.....	15
Compétences .....	16
Instances .....	21
PNJ.....	23
Logement.....	23
Quêtes.....	24
Objets.....	26
Interface .....	29

## Personnages

### Ingénieur



Lorsqu'ils deviennent des Daevas, les ingénieurs apprennent à canarder leurs ennemis au canon à Éther ou au revolver à Éther et deviennent des pistoleros.

#### *Contexte :*

Sur ordre de leur chef, Israphel, des chercheurs ont réussi à combiner des armes de tir avec de l'Éther.

Résultat : des revolvers à Éther aussi rapides qu'efficaces et des canons à Éther à la force de frappe impressionnante.

Fascinés par ces armes d'un genre nouveau, des ingénieurs férus de technique ont voulu les tester sur le champ de bataille. Leur succès ne se fit pas attendre dans la guerre qui oppose Élysée à Asmodae, c'est pourquoi ils forment dès à présent une sous-catégorie des ingénieurs à part entière : les pistoleros.

En devenant Daeva, les ingénieurs deviennent également des pistoleros.

Les tireurs transforment la magie en munitions et attaquent avec ces armes (revolver et canon à Éther).

Un tireur peut diversifier son style de combat selon qu'il utilisera le revolver ou le canon à Éther. Le canon tire une grande quantité de magie fortement concentrée. Il assure une attaque puissante mais moins rapide que celle du revolver. Avec ce dernier, en revanche, ce sont plusieurs tirs rapides à la suite et des actions phénoménales qui vous attendent.

## Artiste

En devenant Daeva, les artistes deviennent des bardes. Le chant de leurs lyres ensorcèlent leurs ennemis et enchantent leurs alliés.

### Contexte

Autrefois, les bardes adoraient chanter et jouissaient de la bienfaisance de Dame Siel. Lorsqu'elle disparut, suite à la grande catastrophe et à la division d'Atréia, leurs voix se sont tues et ils se sont consacrés à la recherche musicale. C'est ainsi qu'ils ont découvert que la musique peut s'allier à l'éther. Sans tarder, ils se sont essayés à cette nouvelle technique sur le champ de bataille. Non seulement elle leur permet d'attaquer l'ennemi en lui lançant des sortilèges, mais ils peuvent aussi soigner et renforcer leurs alliés. Ces nouvelles aptitudes ont apporté aux bardes une grande reconnaissance dans tout Atréia, et ils forment désormais une sous-catégorie des artistes à part entière.

- En devenant des Daeva, les artistes deviennent des bardes.
- Grâce à son chant et ses mélodies magiques, le barde peut guérir les membres de son groupe, attaquer l'ennemi ou l'affaiblir. Cette classe utilise des instruments à cordes comme arme.
- Ce sont ses mouvements sveltes et aériens qui lui permettent d'attaquer l'ennemi et de guérir ses alliés. Il peut affaiblir plusieurs adversaires à la fois pour prendre l'avantage.



## Régions

Les nouvelles régions de Balaurea, jusqu'ici tenues secrètes, sont publiées.

### Katalam nord

La région de Katalam nord se trouve au-dessus du rempart d'Éremion. C'est là que vivait autrefois le peuple ruhn. Tiamat, le Seigneur Balaur, qui voulait s'approprier les armes de ce peuple, a essayé de manipuler la source d'énergie Id. C'est alors que se produisit un terrible accident : l'Id a explosé, contaminant de grandes étendues de Katalam nord.

Avant que Tiamat n'ait eu le temps de prendre le contrôle des armes, les Réians, les Élyséens et les Asmodiens ont réussi – avec l'aide du quatrième Seigneur Balaur, Beritra – à déjouer ses plans. Aujourd'hui encore, les soldats de la légion de Tiamat qui restent affrontent l'armée de Beritra pour venger leur Seigneur.

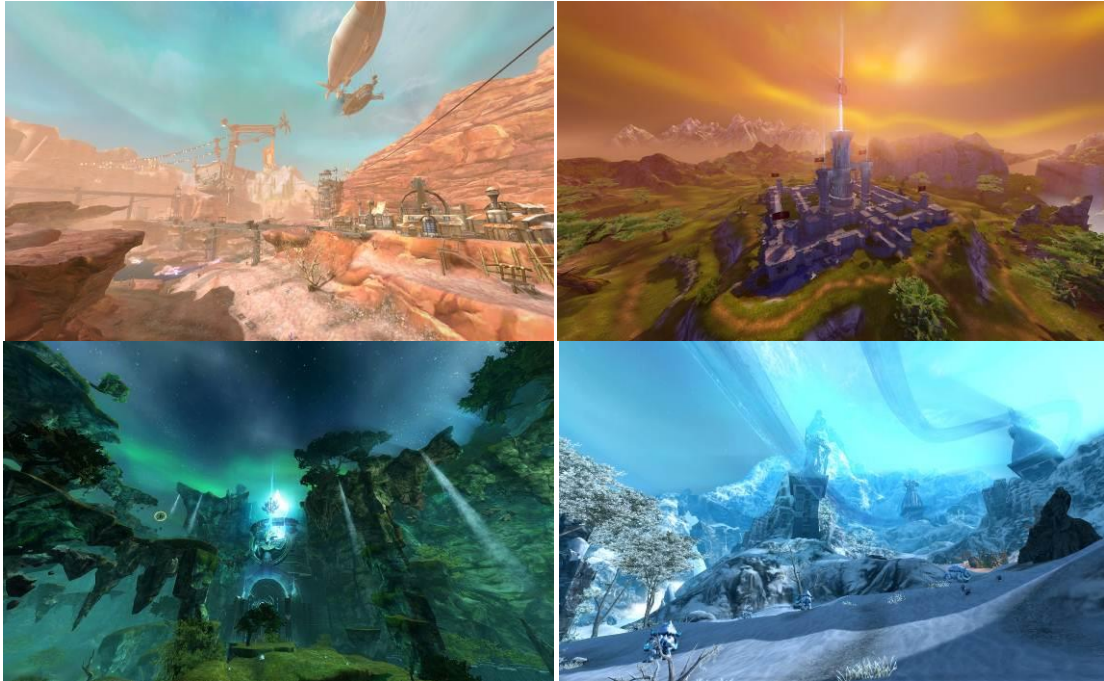


### Katalam sud

Katalam sud se trouve en-dessous du rempart d'Éremion. Ses paysages ne sont que ruines et anciennes forteresses du peuple ruhn déchu, désormais assiégées par les Élyséens, les Asmodiens et les Balours pour en faire leurs bases. C'est une guerre sans relâche pour le contrôle de Katalam qui sévit ici, et certains groupes tirent profit de cette période trouble. Les Shugos, par exemple, ont rapidement su Goldrinerk S.A., une entreprise neutre florissante dans les domaines les plus divers. L'Union des chapeaux verts, quant à elle, combat l'exploitation de la nature avec l'aide des Élyséens et des Asmodiens, tandis que les pirates shulacks attaquent et détroussent de pauvres voyageurs.

Ces différents groupes font de Katalam sud un creuset de factions les plus variées les unes que les autres, aux aspirations aussi nombreuses que différentes. Ce lieu aux mille facettes est à la fois fascinant et dangereux.



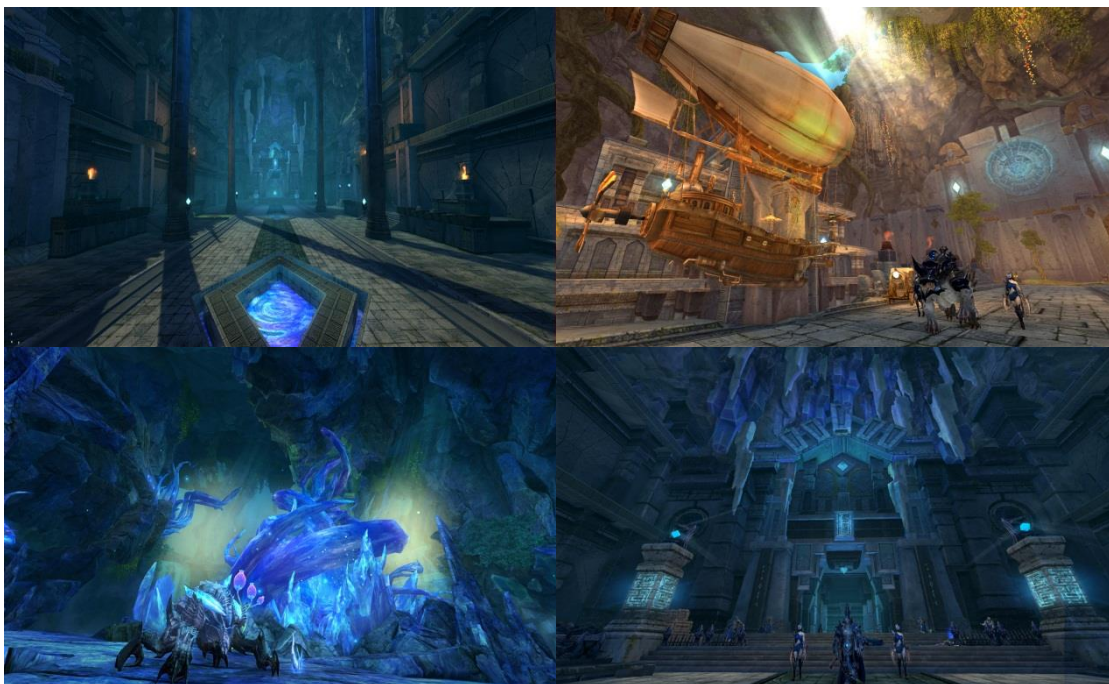


Une nouvelle région de Katalam, restée cachée jusqu'ici, va être ouverte au public.

### Galeries souterraines de Katalam

Lors de l'attaque de l'armée de Tiamat, le peuple ruhn a cherché refuge dans les galeries souterraines de Katalam. Mais cette cachette n'a pas servi à grand-chose : ils furent exterminés.

Ce lieu à la triste histoire est cependant également célèbre pour ses mines d'Idium, qui fournissent de grandes quantités d'Id nécessaire au fonctionnement des armes et des machines. De plus, c'est là qu'est entreposée la plus puissante arme des ruhns : Hypérior. Jusqu'à aujourd'hui, les Balours la cherchent pour s'en emparer. Il faut absolument les empêcher de la trouver, sans quoi le destin d'Atréa serait scellé.



- Les galeries de Katalam ne sont accessibles qu'à partir du niveau 65.
- Les PNJ donnant accès aux galeries se trouvent aux emplacements suivants :

Katalam nord	Katalam sud	Instance
Champ de bataille de Tiamat	Marais oublié	Salle de la connaissance
Terrain d'expériences de Gritt	Porte sud d'Éremion	Laboratoire de recherche d'Idgel
Apparaît après la conquête de la 73e garnison	Pandarung	Camp du vide
Apparaît après la conquête de la 74e garnison	Apparaît après la conquête de la 83e garnison	-
Apparaît après la conquête de la 75e garnison	Apparaît après la conquête de la 87e garnison	-

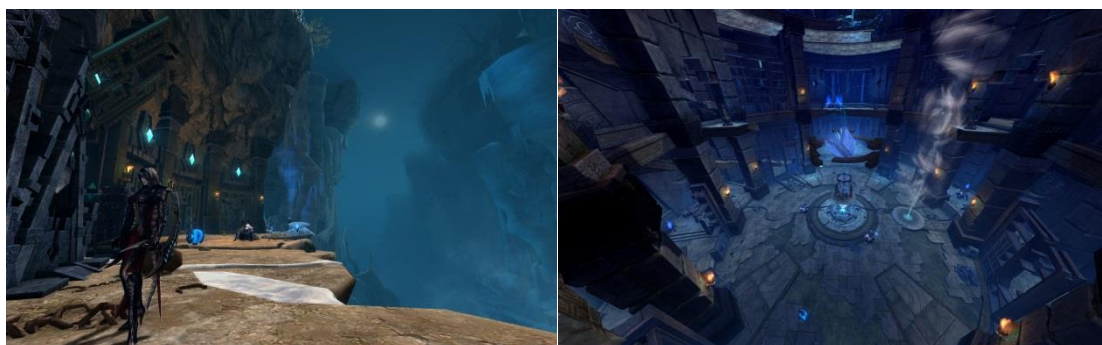
## Instances

Une nouvelle instance a été ajoutée. Les joueurs peuvent y entrer après de la conquête d'une forteresse de Katalam nord ou sud.

- Après la conquête d'une ou des forteresse(s) prédéterminée(s), une entrée vers l'instance apparaît à l'intérieur.
- Une fois entré dans l'instance, les joueurs peuvent récolter des points en tuant des monstres et en ramassant des essences. En tuant le boss du nord ou du sud, les joueurs peuvent obtenir un très grand nombre de points.
- Plus le nombre de points sera élevé dans le temps imparti, plus le boss sera faible. (Toutefois, si l'attaque de l'instance échoue, le joueur ne pourra pas affronter le boss.)

### Salle de la connaissance

La salle de la connaissance est une pièce secrète accessible aux joueurs après la conquête de la forteresse de Sillus. Actuellement, ce sont les éclaireurs de Beritra qui en ont le contrôle mais à l'origine, il s'agissait de l'ancienne librairie du peuple ruhn, où étaient conservés les ouvrages sur l'Id, l'Idium, l'Idgel etc. Les éclaireurs de Beritra, qui cherchaient de l'Idgel, découvrirent cette bibliothèque au sous-sol de la forteresse ainsi que le dépôt d'Idgel, caché au plus profond de la bibliothèque. Ils commencèrent alors des recherches sur l'Idgel, enlevant des créatures d'Atréia et de Balaurea pour leur soutirer des informations ou leur injecter de l'Idgel et en faire leurs cobayes. Ils enfermaient ensuite ces créatures dans des cages à expérience. Ils prenaient la sécurité très au sérieux, c'est pourquoi ils avaient conçu un système d'alarme. Dès qu'un intrus est découvert, Notius, le directeur des recherches, détruit tous les documents avant de s'enfuir. Par conséquent, si les joueurs veulent récupérer des informations importantes et de l'Idgel, ils doivent se dépêcher.



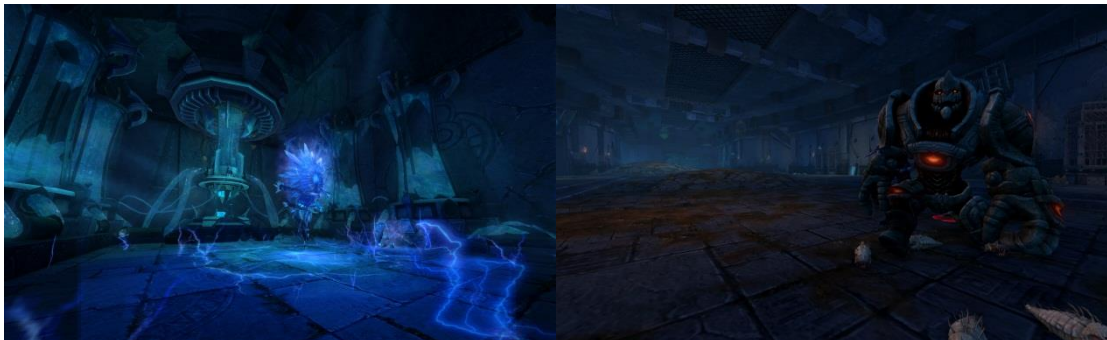
- Le PNJ d'entrée dans la Salle de la connaissance se trouve dans la « Forteresse de Sillus » de Katalam nord. Seule la faction ayant conquis la forteresse peut passer le portail.
- Lorsqu'une légion conquiert la forteresse de Sillus, ses membres peuvent se rendre auprès du PNJ officier des légions pour accéder à la Salle de la connaissance (légion).

Instance	Condition	Personnes	Niveau	Temps de réentrée (min.)	
Salle de la connaissance	Conquérir la forteresse de Sillus (faction)	1	65 ou plus	1320 GP	4200 Néophyte
Salle de la connaissance (légion)	Conquérir la forteresse de Sillus (légion)	1	65 ou plus		

### Centre de recherches sur l'Idgel

Le centre de recherches sur l'Idgel est un laboratoire biologique de l'armée de Beritra situé au sous-sol de la forteresse de Prades. C'est une pièce secrète accessible uniquement lorsqu'on conquiert la forteresse. À

l'origine, c'était un bâtiment construit par l'antique peuple ruhn, mais la légion de Tiamat l'a transformé en laboratoire de recherches lorsqu'elle en a pris le contrôle. Depuis la mort de Tiamat, ce sont les éclaireurs de Beritra qui l'utilisent. Le peuple ruhn l'avait construit pour y conduire leurs recherches sur l'origine de l'énergie de l'arme ancestrale, Id. Actuellement, elles ont laissé la place à des expérimentations biologiques, comme par exemple sur des créatures ayant divers attributs ou bien l'extraction d'énergie d'Id à partir des esprits. Le laboratoire de recherches renferme d'étranges cobayes, emprisonnés dans les différentes pièces. Ces créatures possèdent chacune des propriétés s'opposant les unes aux autres. Il y a également des prisonniers Réians, amenés ici en attendant de servir de cobayes. Bien d'autres dangers guettent les joueurs dans ces sous-sols, comme par exemples les pièges installés par l'armée de Beritra ainsi que ses soldats, ici pour éliminer les prisonniers Réians, et bien d'autres encore.



- Le PNJ d'entrée dans le Centre de recherches sur l'Idgel se trouve à Katalam sud, dans la Forteresse de Prades. Seule la faction ayant conquis la forteresse peut franchir le portail vers le laboratoire.
- Lorsqu'une légion a conquis la Forteresse de Prades, ses membres peuvent se rendre auprès du PNJ officier des légions pour accéder au Centre de recherches sur l'Idgel (Légion).

Instance	Condition d'accès	Personnes	Niveau	Temps de réentrée (min.)	
Centre de recherches sur l'Idgel	Conquérir la forteresse de Prades (Race)	1	65 ou plus	1320 GP	4200 Néophyte
Centre de recherches sur l'Idgel (Légion)	Conquérir la forteresse de Prades (Légion)	1	65 ou plus		

## Camp du vide

Le Camp du vide se trouve sous la Forteresse de Bassen. Le peuple ruhn l'utilisait pour entreposer son Id et on n'y accède qu'en prenant le contrôle de la forteresse. La zone de Bassen est celle que le peuple ruhn a détruite accidentellement en utilisant l'arme ancestrale. La terrible explosion ne laissa qu'une immense cuvette. Si le Camp du vide ne fut pas détruit par l'explosion, il en subit les effets : les salles intérieures furent projetées dans les airs, ce qui créa des étages. La plupart des chercheurs pensent que c'est l'explosion qui a transformé l'Id en éther. Après la disparition du peuple ruhn, la légion de Tiamat rassembla tout l'Id de ce dépôt pour faire des recherches. Plus tard, alors que l'arme ancestrale avait déjà été découverte, les éclaireurs de Beritra trouvèrent le Camp du vide et s'y installèrent. L'armée de Beritra a pourvu chaque pièce d'une porte d'éther spéciale pour retenir l'aura d'éther. Au dernier étage, tout en bas, ils ont installé un énorme cube d'Idgel contenant un détonateur permettant de collecter de l'Id.



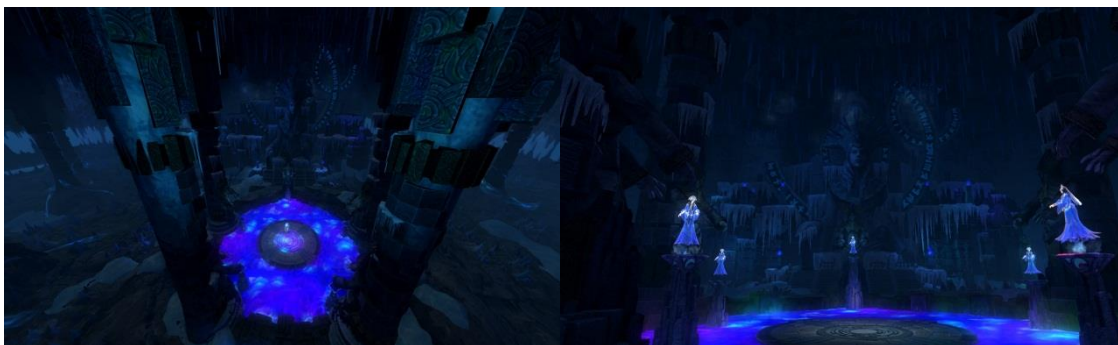


- Le PNJ d'entrée dans le Camp du vide se trouve à Katalam sud, dans la Forteresse de Bassen. Seule la faction ayant conquis la forteresse peut franchir le portail vers le dépôt.
- Lorsqu'une légion a conquis la Forteresse de Bassen, ses membres peuvent se rendre auprès du PNJ officier des légions pour accéder au Camp du vide (Légion).

Instance	Condition d'accès	Personnes	Niveau	Temps de réentrée (min.)	
Camp du vide	Conquérir la forteresse de Bassen (Race)	6	65 ou plus	1320 GP	4200 Néophyte
Camp du vide (Légion)	Conquérir la forteresse de Bassen (Légion)	6	65 ou plus		

## Ruhnadium

Le Ruhnadium est caché dans les sous-sols de Katalam. C'est là que se trouve aussi la sorcière maudite du peuple ruhn, Grendal Eroneil. C'est une salle d'entraînement. Grendal, la sorcière, avait un bel avenir devant elle. Avec son bien-aimé, elle combattait vaillamment la légion de Tiamat, mais elle fut tuée par la grande explosion. Lorsque son bien-aimé mourut, elle sombra dans le désespoir et s'enferma dans le Ruhnadium. Là, elle tenta d'arrache-pied de lui redonner vie – sans résultat. Mais toutes ses tentatives d'invocation finirent par faire du Ruhnadium un lieu maudit hanté par les esprits. Aujourd'hui, c'est une salle maudite encore habitée par la rancœur et le désespoir de Grendal. Tous ceux qui osent s'approcher en feront les frais.



- L'entrée du Ruhnadium se trouve à midi en direction des Galeries souterraines de Katalam.
- Il n'y a pas de quête d'entrée. Les seules conditions à remplir pour y accéder sont le niveau et l'obtention d'un objet d'accès.

Instance	Personnes	Niveau	Objet d'accès	Temps de réentrée (min.)	
Ruhnadium	6	65 ou plus	Mystérieux cristal du Ruhnadium	2760 GP	7080 Néophyte

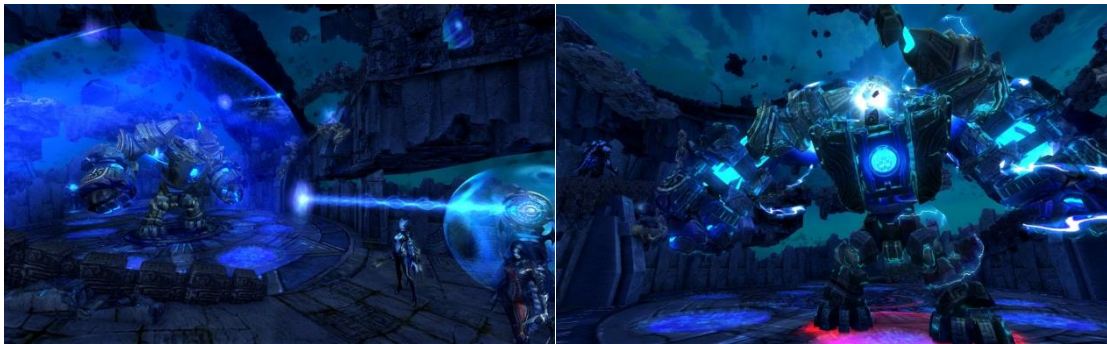
- L'objet d'accès s'obtient par transformation. Vous pourrez acheter un plan auprès du PNJ

<Marchand pour transformations spéciales>. Il apparaît lorsque la 81<sup>e</sup> garnison a été conquise, à Katalam sud.

- Les matériaux nécessaires à la transformation s'obtiennent (ils apparaissent selon une certaine probabilité) en tuant quelques monstres à Katalam sud et nord ainsi que dans les Galeries souterraines de Katalam.

## Katalamize

Pour faire face à la légion de Tiamat, le peuple ruhn a développé une arme puissance utilisant l'énergie de l'Id : l'Hyperion. Cependant, à causes de querelles internes, ils ne purent jamais utiliser Hyperion comme ils le souhaitaient. Au lieu de cela, ce fut la grande explosion qui arriva et qui anéantit le peuple entier. Les survivants décidèrent d'empêcher à tout prix qu'Hyperion ne tombe entre les mains de Tiamat et déclenchèrent volontairement une explosion d'Id, créant ainsi une distorsion spatio-temporelle pour cacher l'arme. Beritra, qui convoitait Hyperion depuis longtemps, partit à sa recherche après la mort de Tiamat. Il finit par trouver la cachette d'Hyperion : Katalamize. C'est pourquoi les Élyséens et les Asmodiens tentent à présent d'empêcher l'armée de Beritra de mettre la main sur cette arme dont le pouvoir de destruction dépasse l'imagination.



- L'entrée de Katalamize se trouve à 6 heures en direction des Galeries souterraines de Katalam.
- Il n'y a pas de quête d'entrée. Les seules conditions à remplir pour y accéder sont le niveau et l'obtention d'un objet d'accès.

Instance	Personnes	Niveau	Objet d'accès	Temps de réentrée (min.)	
Katalamize	12	65 ou plus	Mystérieux cristal du Katalamize	4200 GP	10080 Néophyte

- L'objet d'accès s'obtient par transformation. Vous pourrez acheter un plan auprès du PNJ <Marchand pour transformations spéciales>. Il apparaît lorsque la 81<sup>e</sup> garnison a été conquise, à Katalam sud.
- Les matériaux nécessaires à la transformation s'obtiennent (ils apparaissent selon une certaine probabilité) en tuant quelques monstres à Katalam sud et nord ainsi que dans les Galeries souterraines de Katalam.

## Rose d'acier

Le quartier général des pirates de la Rose d'acier. Aux commandes, le seul membre shulack féminin des pirates Barbe-d'acier, Rumakiki. Jusqu'ici, on ne connaissait des pirates Barbe-d'acier que le Brise-écume, leur navire stationné entre Élysea et Asmodae. Et voici que la Rose d'acier apparaît à Pandarung, à Katalam sud. Sandarinerk, de Goldrinerk S.A., utilise les mercenaires de la Rose d'acier en échange de ravitaillement. Il fournit également aux pirates des fruits et légumes. Il est en bons termes avec eux. D'un autre côté, il a noté qu'un complot se trame sur le bateau, c'est pourquoi il y a envoyé un espion en reconnaissance.

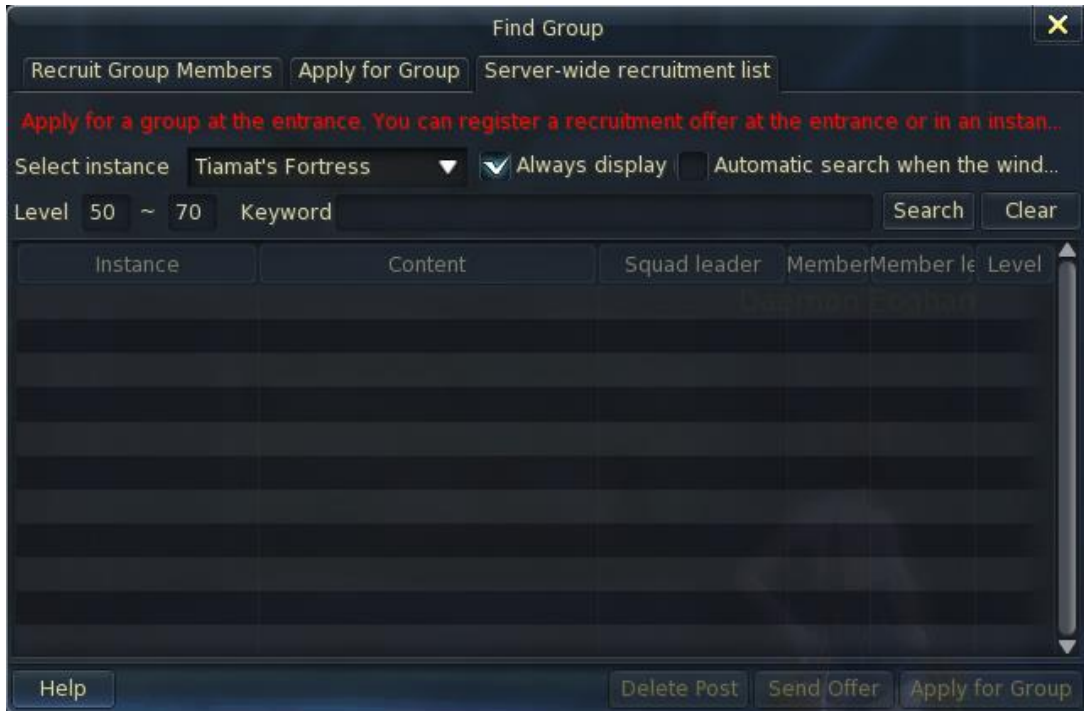


- Le PNJ d'accès à la Rose d'acier se trouve à Katalam sud.
- Si vous possédez le niveau requis, vous pouvez monter à bord sans avoir de quête à accomplir auparavant.

Donjon instancié	Max. joueurs	PNJ d'accès	Temps de réentrée		Niveau d'accès
Soute du navire Rose d'acier (Solo)	1	Jukarung	1320 GP	4200 Néophyte	61 ou plus
Soute du navire Rose d'acier (Groupe)	3				
Cabine du navire Rose d'acier (Solo)	1	Kikorinrin	1320 GP	4200 Néophyte	
Cabine du navire Rose d'acier (Groupe)	3				
Pont du navire Rose d'acier (Groupe)	3	Tocharung	1320 GP	4200 Néophyte	

## Recherche de groupe

- Vous trouverez le menu « Chercher des camarades » à l'entrée des instances ou auprès du PNJ correspondant. En sélectionnant ce menu, vous accédez à la fonction « Chercher un groupe intégratif ».
- Vous ne pouvez former un groupe qu'à l'entrée de l'instance ou auprès du PNJ. Dans les autres cas, si vous sélectionnez le menu « Liste de recrutement pour groupe intégratif » dans la fenêtre « chercher un groupe », vous pourrez uniquement lire les messages.



- Vous pouvez modifier le nombre de membres du groupe. Le nombre que vous aurez choisi devra alors être atteint avant de pouvoir entrer dans une instance.

**Fenêtre « Préparation à l'entrée »**

입장 준비

인스턴스 존: 제1 템페르 훈련소  
파티장: 모집-바이젤  
진행 상황: 파티 구성 완료

이름	레벨	직업	상태
지원-바이젤	61	사격성	준비
모집-바이젤	65	수호성	완료

준비 완료
취소

입장 준비

인스턴스 존: 제1 템페르 훈련소  
파티장: 모집-바이젤  
진행 상황: 파티 구성 완료

이름	레벨	직업	상태
모집-바이젤	65	수호성	완료
지원-바이젤	61	사격성	완료

추방
입장
취소

Candidats au groupe
Candidats recrutés

- Lorsque tous les candidats au groupe ont le statut « Prêt », le bouton « entrer » s'active pour les candidats recrutés. Vous entrez dans l'instance lorsque l'utilisateur recruté clique sur « Entrer ».
- Une fois entré dans l'instance, vous pouvez encore recruter des membres supplémentaires en passant par la fenêtre « Chercher un groupe ». Cette fonction n'est toutefois disponible que pour



- le chef de groupe.
- Si vous souhaitez entrer dans une nouvelle instance, vous pouvez envoyer une demande à un recrutement de groupe dont le statut est « En préparation ».
- Si vous souhaitez entrer dans une instance déjà en cours, vous pouvez envoyer une demande à un recrutement de groupe dont le statut est « Actif ».
- En quittant une instance dans laquelle vous étiez entré par la fonction « Chercher un groupe intégratif », vous quittez automatiquement le groupe.
- En quittant un groupe que vous avez rejoint par la fonction « Chercher un groupe intégratif », vous quittez automatiquement l'instance.
- La fonction « Inviter/Expulser des membres de groupe » est sujette à des restrictions pour les groupes formés avec la fonction « Chercher un groupe intégratif ».

## Siège de forteresse



- De nouvelles forteresses ont été ajoutées à Katalam nord et sud.
  - La forteresse de Sillus a été ajoutée à Katalam nord.
  - Les forteresses de Bassen et Prades ont été ajoutées à Katalam sud.
  - Ces trois forteresses sont chacune construites de manière différente.
  - Tout comme pour les autres forteresses des Abysses, il faut vaincre le général gardien pour en prendre possession.
  - Il n'est pas possible d'installer de Kisk dans les forteresses ni autour.
  - Si vous parvenez à attaquer ou à défendre une forteresse, vous recevrez un paquet d'attaque ou de défense en fonction de votre mérite.
  - Lorsqu'une légion parvient à défendre une forteresse qui lui appartient, son général de brigade reçoit des objets pour général de brigade ainsi qu'un paquet de récompense.
  - Si un peuple réussit à conquérir une forteresse, il reçoit une amélioration magique pour l'attaque réussie tandis que le peuple qui n'a pas réussi à la défendre reçoit une amélioration magique pour l'échec de la défense.

Les horaires des nouveaux sièges de forteresse à Katalam sont les suivants :

Horaire	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
19h00 - 20h00					Forteresse de Bassen		Forteresse de Sillus
22h00 - 23h00	Forteresse de Prades	Forteresse de Sillus	Forteresse de Bassen	Forteresse de Prades	Forteresse de Sillus	Forteresse de Bassen	Forteresse de Bassen

- Le combat de siège pour la source de Tamaranta n'a plus lieu tous les jours à 22h00.
- Le champ éthéré qui apparaît autour de forteresses pouvant être conquises n'infligeait aucun dégât aux personnages. Ce problème est désormais résolu.
- Un nouveau système permet à présent d'embaucher des mercenaires pour la protection de la forteresse à Katalam.
  - Pour engager des mercenaires, le joueur doit utiliser la médaille du combat. C'est uniquement possible en allant voir le PNJ recruteur de légion qui se trouve dans la forteresse. Seuls les

membres de la légion conquérante ont accès à cette fonctionnalité.

- Lorsqu'un mercenaire a été recruté, un PNJ mercenaire apparaît à un certain emplacement.
- Les mercenaires disparaissent lorsque le statut de la forteresse change. S'ils meurent, ils ne sont pas remplacés.
- Le temps d'activation de tir de « Commande de la porte » et « Bunker buster » qui apparaissait lors du siège de la forteresse de Prades a été réduit.
- Le problème qui faisait que la médaille du combat utilisée pour le recrutement des mercenaires n'apparaissait pas comme message système a été réglé.
- Les PV des PNJ gardiens Élyséens et Asmodiens et ceux de la porte de la forteresse qui apparaissent lors du siège de forteresse de Katalam ont été réduits.
- Pendant le siège de forteresse de Katalam, un commandant du Dredgion apparaît. Ses dégâts de général gardien ont été partiellement réduits.

## Sièges de garnisons



De nouvelles bases ont été ajoutées dans certaines zones des Balaur, des Élyséens et des Asmodiens.

- Il y a de nouvelles bases à Eltnen, Heiron, Morheim et Beluslan.
- Il y a de nouvelles bases à Katalam nord et sud.
- La conquête d'une base se fait en vainquant le monstre le plus puissant posté dans cette base.
- Le monstre le plus puissant posté dans une base apparaît un petit moment après la conquête.
- Il est possible qu'un PNJ d'un autre peuple apparaisse et infiltre systématiquement la base pour vaincre le monstre le plus puissant.
- Si vous vous emparez de la base, différents PNJ du peuple conquis apparaîtront : gérant d'entrepôt, marchand de marchandises générales, guérisseur d'âmes etc. Un PNJ vendant des objets spéciaux peut aussi apparaître.

Le temps d'apparition des PNJ apparaissant près des garnisons a été modifié.

- Une nouvelle personne est désormais responsable du déroulement de la quête quotidienne des combats de garnison. Leur temps de réapparition a également été adapté.
- Le temps de réapparition des monstres dans la garnison a diminué.
- Le temps de réapparition de l'avant-garde près de la garnison a diminué.

Un marchand de Stigma apparaît dans la 79e garnison.


- Il vend des Stigmas de niveau inférieur à 60 en échange de PA.

## Changements

- Le niveau maximum des personnages est passé de 60 à 65.
- Le nombre de points d'EXP nécessaires pour monter d'un niveau a été revu à la baisse.
  - Les points d'énergie de repos et d'énergie de soutien ont été modifiés parallèlement à cette réduction.
  - La réduction des points d'EXP lorsque le personnage meurt s'applique désormais à partir du niveau 50.
  - Les personnages de niveau 49 et inférieur ne perdent plus d'EXP lorsqu'ils meurent.
- Lors de la création du personnage, 100 élixirs de vie inférieurs et 100 élixirs de mana inférieurs sont offerts dans l'inventaire.
- Les dégâts causés par les adversaires en JcJ ont diminué.
- Un autre changement concerne l'arc et les flèches : lorsqu'on s'équipe de l'arc, on peut attaquer sans posséder de flèches.
  - On ne peut plus installer de flèches.
  - Laden-NSC verkauft keine Pfeile mehr.
  - Les NPJ des magasins ne vendent plus de flèches.
  - Les flèches déjà achetées peuvent être revendues au prix d'achat en magasin.
- Il n'est plus possible d'installer un Kisk dans les zones d'atterrissage de transport aérien de Katalam sud et nord.
- Le niveau de personnage pour lequel un délai d'attente de 5 minutes est accordé avant la suppression est passé de 35 à 45.
- Il n'est plus possible d'utiliser l'itinéraire pour chercher un PNJ qui n'apparaît pas.
- La zone du serveur pour débutants est désormais étendue à Inggison (Élyséens) et Gelkmaros (Asmodiens).
  - In diesem Bereich ist die Eroberung von Festungen sowie Artefakten unmöglich.
  - Dans cette zone, il n'est pas possible de conquérir des forteresses ni de gagner des artefacts.
  - Il n'est pas possible d'infiltrer la tribu ennemie car il n'y a pas d'accès à Silentera ni de faille.
  - Vous ne recevez pas de points abyssaux en éliminant des monstres.
  - Dans certaines salles, vous ne pouvez pas passer du serveur pour débutants au serveur normal et inversement.
  - Le niveau du personnage est de 56 au maximum.
  - Vous avez accès au Temple d'Udas ainsi qu'au Temple d'Udas inférieur ; vous pouvez également entrer en utilisant la mise en groupe automatique.
- Pour certains donjons, il est désormais possible d'entrer sur le serveur pour débutants en utilisant la mise en groupe automatique.

Zone	Instances concernées
Élyséa	Forteresse d'Indratu, Forteresse d'Azoturan et Laboratoire d'Étherogénétique
Asmodae	Centre de recherches d'Alquimia

- Un autre changement concerne les effets sonores d'autres familiers : ils ne sont pas toujours activés par défaut.
  - Vous pouvez activer ou désactiver les effets sonores grâce à l'option « Son des familiers d'autres ordinateurs ACTIF » des paramètres sonores.
- Lorsqu'un familier d'entrepôt est abandonné, les objets se trouvant encore dans l'entrepôt ne peuvent pas être déplacés vers l'inventaire.
  - Lorsque vous abandonnez le familier, vous recevez par e-mail la liste des objets entreposés. Si vous adoptez un familier identique à celui-ci, vous pourrez à nouveau déplacer ces objets.
- Désormais, une légion peut bénéficier d'un effet d'amélioration en remplissant certaines conditions.

Condition	Effet	Image
Niveau de légion 3 minimum	10 % d'EXP supplémentaires	
Plus de 10 joueurs ensemble		

## Compétences

- De nouvelles compétences sont venues s'ajouter à leurs classes respectives.
  - Les Élyséens peuvent les acheter dans la Salle des Protecteurs de Sanctum et au Cloître de Kaisinel. Les Asmodiens les obtiendront à l'Assemblée Asmodienne de Pandaemonium ou au Couvent de Marchutan. Elles s'obtiennent également en combattant pour un poste ou auprès d'un pourvoyeur de manuels de bataille. De plus, on peut probablement en acquérir dans l'instance « Rose d'acier ».
  - Vous pouvez acheter de nouveaux Stigmas auprès des fournisseurs de Stigmas se trouvant aux débarcadères ainsi que sur les bases des deux fractions de Katalam nord et sud.
  - Les Stigmas vendus sur les bases sont moins chers qu'aux débarcadères.
  - Certaines compétences de Stigma s'obtiennent aussi en récompense lors des sièges de forteresse de Katalam nord et sud.

Métier	Niveau d'entraînement	Nom de la compétence	Description de la compétence
Gladiateur	10	Onde d'absorption I	Inflige des dégâts physiques à une cible dans un certain rayon et absorbe 30 % des dégâts sous forme de PV.
	61	Frappe au corps I	Inflige des dégâts physiques à la cible et augmente sa fureur envers vous.
	62	Sort de défense I	Compétence de Stigma Augmente la suppression magique de 300 points pendant 15 secondes et réduit la résistance magique de 100 points.
	63	Préparation de la contre-attaque I	Votre parade augmente de 300 points pendant 10 secondes.
	64	Déferlante d'entailles du Dragon I	Inflige des dégâts physiques à une cible dans un certain rayon, ainsi que des points de dégâts supplémentaires si la cible est un Balaur.
	65	Pluie de coups I	Vous sautez vers une cible dans un certain rayon et infligez des dégâts à tous les ennemis situés dans ce rayon.
	65	Chaînes pour prisonnier I	Compétence de Stigma Empêche la cible de se déplacer pendant 10 secondes.
Templier	10	Arrestation concentrée I	Attire un ennemi à vos pieds
	61	Entaille d'épée sanguinaire I	Trois répétitions Consomme vos PV pour infliger des dégâts physiques à une cible. Inflige des dégâts supplémentaires si la cible est un Balaur.
	62	Main régénérante I	Compétence de Stigma Consomme vos PV pour restaurer les PV d'une cible.
	63	Changement d'air I	Consomme vos PV pour diminuer la défense physique pendant 15 secondes. Inflige des dégâts supplémentaires lors de chaque attaque.
	64	Rugissement d'encouragement I	Consomme vos PV pour restaurer les PV de 2 membres de votre groupe.
	65	Onde de menace I	Crée une onde qui provoque plusieurs ennemis autour de vous pour augmenter leur fureur pendant 15 secondes.
	65	Frappe d'élimination I	Compétence de Stigma Inflige des dégâts physiques à la cible.
Rôdeur	10	Tir rapide I	3 répétitions Inflige des dégâts physiques à la cible.
	61	Tir rapide hurlant I	2 répétitions Inflige des dégâts physiques à la cible en état de choc.
	62	Ruée instantanée I	Compétence de Stigma



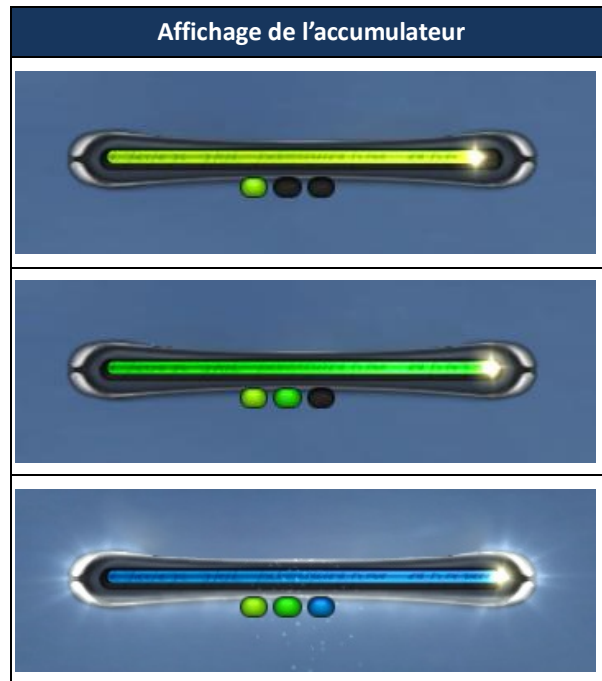
			Dissipe toutes les altérations d'état réduisant les capacités de déplacement et vous téléporte sur le front.
	63	Assaut final I	Inflige des dégâts physiques à la cible.
	64	Piège : Choc I	Pose un piège visible qui explose 3 secondes après sa pose et repousse la cible.
	65	Mine orageuse I	Place une mine qui empêche la cible de voler. De plus, sa durée de vol baisse et les coûts de résistance contre l'état de choc, le sommeil, les entraves aux déplacements et les réductions de vitesse augmentent.
	65	Flèche du glyphe I	Compétence de Stigma Inflige des dégâts physiques, augmente le temps d'incantation des sorts et réduit la vitesse d'attaque.
Assassin	10	Refuge de l'ombre I	Utilisable en combat. Vous êtes en mode furtif normal et votre vitesse de déplacement augmente légèrement.
	61	Attaque en embuscade I	Inflige des dégâts physiques à la cible ; dégâts supplémentaires si vous attaquez la cible par derrière.
	62	Faux-fuyant I	Compétence de Stigma Dissipe toutes les altérations d'état réduisant les capacités de déplacement et augmente votre résistance à l'état de choc pendant 7 secondes.
	63	Assaut en embuscade I	Inflige des dégâts physiques à la cible ; dégâts supplémentaires et empoisonnement si vous attaquez la cible par derrière.
	64	Attaque sournoise I	Saute dans le dos d'une cible, lui inflige des dégâts physiques et la cible a de bonnes chances d'être étourdie.
	65	Illusion des ombres I	Dissipe la compétence d'enchaînement de choc Vous êtes en mode furtif normal pendant 3 secondes. Votre vitesse de déplacement reste identique. Les attaques ne dissipent pas ce mode.
	65	Raid en embuscade I	Compétence de Stigma Inflige des dégâts physiques à la cible en mode furtif. La cible est étourdie provisoirement.
Sorcier	10	Coup de vent I	3 répétitions Inflige à la cible des dégâts magiques de vent.
	61	Guisarme de flamme I	Inflige à la cible des dégâts magiques de feu.
	62	Dissipation du sommeil I	Compétence de Stigma Réveille la cible.
	63	Bouclier protecteur répété I	5 répétitions Crée un bouclier protecteur pouvant bloquer les attaques jusqu'à 100 % pendant 5 secondes. Le bouclier disparaît après un certain nombre de dégâts.
	64	Frappe brûlante retardée I	Inflige des dégâts de feu aux cibles alentour à intervalles réguliers.
	65	Feu de force magique I	Inflige des dégâts de feu à la cible. Dégâts supplémentaires si la cible est un Balaur. De plus, le Balaur sera repoussé.
	65	Profond sommeil I	Compétence de Stigma Plonge une cible dans le sommeil et augmente ses défenses.
Spiritualiste	10	Invocation : Énergie des éléments I	Inflige des dégâts magiques à partir du pouvoir élémentaire d'un animal.

	61	Frappe élémentaire I	Inflige à la cible des dégâts magiques d'eau. Inflige des dégâts supplémentaires si la cible est un Balaur.
	62	Protection de la terre I	Compétence de Stigma
			Dissipe toutes les altérations d'état réduisant les capacités de déplacement et augmente votre résistance à ces altérations pendant 10 secondes.
	63	Esprit fortifiant : Absorption de vitalité I	Augmente la vitesse de déplacement de l'esprit pendant 2 minutes.
	64	Malédiction de force magique I	Diminue pendant 15 secondes la réduction de magie de la cible de 200 points.
	65	Ordre : Tempête des éléments I	Ordonne à l'esprit d'utiliser sa compétence d'attaque physique à distance, ce qui consomme des PV. L'esprit disparaît après l'attaque.
65	Ordre : Protection I	Compétence de Stigma	
		Ordonne à l'esprit de protéger la cible. A chaque attaque, l'esprit génère un bouclier protecteur autour de la cible qui fait que 100 % des dégâts sont subis par l'esprit et non par la cible. L'écran protecteur dure 20 secondes.	
Clerc	10	Courroux de la terre I	Inflige à la cible des dégâts magiques de terre.
	61	Explosion de puissance I	Consomme vos PV pour infliger des dégâts magiques de terre à la cible.
	62	Célérité I	Compétence de Stigma
			Votre vitesse de déplacement augmente de 30 % pendant 10 secondes au maximum.
	63	Foudre de guérison I	Restaure les PV d'une cible.
	64	Renforcement de puissance I	Votre maximum de PV et celui des membres de votre groupe autour de vous augmentent pendant 8 secondes.
	65	Splendeur de soin I	Restaure vos PV et ceux de vos alliés se trouvant autour de vous.
	65	Éclair de représailles I	Compétence de Stigma
Inflige à la cible des dégâts magiques de vent.			
Aède	10	Énergie de vitesse I	Augmente votre vitesse de déplacement 10 %.
	61	Tourment répété I	3 répétitions
			Inflige des
	62	Vague d'encouragement I	Compétence de Stigma
			Consomme vos PV pour augmenter la vitesse de déplacement de vos alliés pendant 7 secondes.
	63	Coup pourfendeur I	Inflige des dégâts physiques à la cible.
	64	Fuite spatio-temporelle I	Vous êtes téléporté et votre colère s'apaise pendant 15 secondes.
	65	Mantra du vent I	Votre vitesse de vol et celle de vos alliés augmentent de 10 % et le temps de vol est régénéré de 3 secondes régulièrement.
65	Retour de force I	Compétence de Stigma	
		Rassemble l'énergie pour infliger des dégâts physiques à la cible en la renversant.	

- D'autres compétences pouvant se charger ont été ajoutées.
  - L'accumulateur vous permet de charger vos compétences. En utilisant une certaine compétence plusieurs fois de suite, vous activerez une autre compétence (une fois atteinte la dernière phase

de chargement).

- Si, pendant que vous utilisez l'accumulateur, vous vous retrouvez dans un état anormal ou que vous exécutez une autre action, la compétence sera annulée.
- Lorsque la durée d'activation de l'accumulateur se termine sans que vous n'ayez utilisé la compétence disponible dans la dernière phase, elle sera annulée.



Les compétences nécessitant une charge sont les suivantes :

Métier	Nom de la compétence	Dernière phase d'accumulation
Gladiateur	Frappe infaillible III, IV	Niveau 3
	Coupure précise VII	Niveau 3
	Coup destructeur énergétique V, VI	Niveau 3
Assassin	Salve explosive IV, V	Niveau 2
Sorcier	Guisarme de flamme I	Niveau 2
	Profond sommeil I	Niveau 3
Clerc	Splendeur de soin I	Niveau 3
	Foudre de guérison I	Niveau 3
Aède	Coup mortel I	Niveau 3
Pistolero	Canon de siège I ~ III	Niveau 3
	Canon d'enracinement I	Niveau 3
	Bombardement antiaérien I	Niveau 3
	Bombardement magique I ~ III	Niveau 3
	Canon de feu I ~IV	Niveau 3
	Bombardement d'âme I	Niveau 3
	Canon d'âme I ~IV	Niveau 3
	Canon de choc I ~ VI	Niveau 3

	Canon fantasmagorique I	Niveau 3
	Canon du diable de feu I ~ V	Niveau 3
	Bombardement de flammes I ~IV	Niveau 3

- La résistance contre les attaques magiques de la compétence de rôdeur « Détermination de la Nature I » est passé d'une à deux fois.
- L'immobilisation de la compétence de Spiritualiste « Parole de dissimulation I » est remplacée par une réduction de la vitesse de déplacement de 90 %. Le temps de recharge est passé de 10 à 5 minutes.
- La compétence d'Aède « Restauration d'endurance » a désormais un effet de plus : la régénération de mana.
- La compétence de Clerc « Voile de vie I » a désormais un effet de plus : la régénération de mana.
- Concernant l'utilisation de la compétence de Clerc « Puissance destructrice I », la quantité de récupération était trop faible : elle est passée de 150 à 250 points.
- L'info-bulle incorrecte expliquant l'effet renforçant de la compétence de Garde « Châtiment divin » est désormais corrigée.
- Le problème d'affichage du rayon d'action des compétences en portant des armes à deux mains a été résolu.
- Le « Retour au foyer » et le « Portail illusoire I » des Sorciers sont désormais visibles et attaquables par tous les personnages.
- Lorsqu'un tireur rencontre une résistance alors qu'il exécute une attaque basée sur une compétence, l'affichage est parfois erroné et indique une esquive. Le problème sera résolu ultérieurement.
- Une fois commencée la guerre de siège d'origine, on n'était pas transporté vers sa base dans l'Œil de Tiamaranta. Ce problème est maintenant résolu.
- Compétence de Gladiateur « Rupture perçante III » : l'effet des niveaux précédents se répétait en continu. Le problème est résolu.
- Effet Gravure de rune (Assassin) : en utilisant cette compétence sur un adversaire résistant à la magie, l'effet de gravure de rune n'était pas supprimé. Ce problème est désormais résolu.
- L'affichage du nom de la compétence du Chasseur « Flèche du glyphe I » a été corrigé.
- Le problème d'affichage du statut des pièges pour les compétences de Chasseur « Piège : Pique V » et « Piège : Morsure piquante III » est réglé. Le statut s'affichait sous forme de bulle.
- Le niveau des compétences « Peau de pierre VI » et « Attaque de flammes VI » (Sorcier) s'affichait incorrectement. Le problème a été résolu.
- Concernant la compétence de Sorcier « Peau de pierre V » : l'effet des niveaux précédents se répétait continuellement. Le problème est résolu.
- Modification de la compétence de Sorcier « Gain de mana I-III » : même lorsqu'il se fait utiliser, l'adversaire ne s'endort pas.
- Les monstres passifs ne réagissaient pas à la première attaque de la compétence « Frappe brûlante retardée I » (Sorcier). Ce problème est résolu.
- L'erreur qui faisait s'afficher l'icône de compétence « Armure glaciale » au lieu de l'icône de Stigma de Sorcier « Éclat de givre III, IV » a été corrigée.
- L'erreur qui empêchait la vitesse de la compétence « Ténèbres cinglantes I-II » (Spiritualiste) d'augmenter a été corrigée.
- L'effet d'amélioration erroné qui se produisait lorsqu'un Spiritualiste utilisait les compétences « Esprit de l'eau V » puis « Esprit : Préservation spirituelle I » a été corrigé.
- La priorité de la compétence du Spiritualiste « Esprit : Préservation spirituelle I » était moins importante que les effets protecteurs de niveau inférieur. Ce problème est résolu.
- Lorsqu'un Spiritualiste utilisait une compétence de faible niveau alors qu'il subissait les effets des compétences « Érosion VI » et « Éclate-sable IV », ceux-ci prenaient alors le niveau de la compétence utilisée. Ce problème est désormais résolu.
- Lorsqu'un Spiritualiste utilisait la compétence « Esprit : Mur de protection I » et subissait son effet, les effets d'« Invocation : Esprit de l'eau V » et « Esprit du vent V » s'appliquaient de manière incorrecte. Cette erreur est corrigée.
- L'info-bulle de la compétence « Ordre : Tempête des éléments I » (Spiritualiste) s'affichait de manière incorrecte. Ce problème a été réglé.



- Le niveau de la compétence « Frappe déstabilisante III » des Aèdes ne s'affichait pas correctement. Ceci a été corrigé.
- L'erreur qui faisait que les dégâts causés par la compétence « Frappe engourdissante III » (Aède) étaient inférieurs à ceux de « Frappe engourdissante II » a été corrigée.
- Les dégâts de la compétence « Effet d'invocation : Serviteur sacré V » (Prêtre) ne s'appliquaient pas correctement. Le problème est désormais résolu.
- La consommation de PM de « Pénitence I ~ IV » (Prêtre) a augmenté.
- Dans certaines situations, le temps d'attente de la compétence « Célérité I » (Prêtre) était remis à zéro. Ce problème est désormais résolu.
- L'affichage incorrect du niveau de compétence « Bombardement de flammes VII » (Tireur) a été corrigé.
- Les tireurs peuvent utiliser la compétence « Échappatoire I » en état de Silence. Le problème est réglé.
- Dans certaines zones, après un « Retour au foyer », les joueurs pouvaient utiliser la fonction « Retour au champ de bataille » depuis leur appartement. Ce problème a été réglé.
- Certaines compétences n'étaient pas influencées par les déplacements ni par la vitesse d'attaque. Ce problème a été résolu.

## Instances

- La fonction « Recherche de groupe inter-serveurs » a été ajoutée à la nouvelle instance.

Catégorie	Instance
Type de groupe Instance	Ruhnadium
Type de cohorte Instance	Katalamize

- Les effectifs des équipes pour le Colisée de l'Ordalie - l'Arène de la coopération sont passés à 3 contre 3.
- Une récompense a été ajoutée au Colisée de l'Ordalie au niveau 61 à 65 (Arène de la coopération).

Rang	Récompense supplémentaire
1.	Coffre-récompense de la victoire en arène
2.	Coffre-récompense de la participation en arène

- Les coffres-récompenses permettent d'obtenir la „ Médaille du combat ».
- La première place permettait jusqu'ici d'obtenir le ticket pour l'arène de la gloire. Il est désormais disponible dans le coffre-récompense de la victoire.
- La fonction « Recherche de groupe intégratif » a été ajoutée à certains donjons instanciés pour groupes/cohortes.
  - Vous pouvez utiliser cette fonction pour former un groupe avec des joueurs d'autres serveurs et entrer dans un donjon instancié ensemble.
  - Les donjons instanciés utilisables sont les suivants :

Catégorie	Donjon instancié		
<b>Donjon instancié pour les groupes</b>	Temple du Feu	Camp d'entraînement de Nochsana	Poéta la sombre
	Labo secret de Théobomos	Forteresse d'Adma	Caverne de Draupnir
	Brise-écume	Temple d'Udas	Temple d'Udas inférieur
	Forteresse d'Indratu	Forteresse d'Azoturan	Labo d'Étherogénétique
	Raksang	Calice de Tiamat	Ordalie empyréenne
	Temple de Beshmundir	Base des Rentus	Rose d'acier (soute, cabine, pont)
<b>Donjon instancié pour les cohortes</b>	Dortoir du Seigneur Balaur	Forêt d'Elementis	Manoir de Dorgel
	Tranchées de Muada	-	-

- Une erreur survenait dans la Forteresse de Tiamat lorsqu'on combattait le général de brigade Sadha : l'effet du champ gravitationnel du général ne s'affichait pas. Ce problème est résolu.
- Des ordalies et des arènes d'entraînement ont été ajoutées pour les personnages de niveau 61 à 65.

Donjon instancié		Niveau d'accès
Arène de la Discipline	Arène d'entraînement de la Discipline	61 - 65
Arène du Chaos	Arène d'entraînement du Chaos	61 - 65
Ordalie de la Coopération	Terrain d'entraînement de la Coopération	61 - 65
Ordalie de l'Honneur	Arène d'entraînement de la Solidarité	61 - 65

- Dans une partie des instances, le niveau de personnage requis pour obtenir des objets a été modifié afin de mieux correspondre aux conditions de bases réglementant l'obtention des objets.

Donjons instanciés modifiés	
Abysses d'Astéria	Catacombe de Roah
Refuge de Krotan	Forteresse de Kysis
Forteresse de Miren	Ésoterrasse

- Les éléments des objets requis pour entrer dans Poéta la Sombre, le Colisée de l'Ordalie et la Grotte de Padmarashka ont été modifiés.
  - Le stockage en entrepôt est désormais « impossible » et les éléments sont stockés dans le cube.
- La fonction de regroupement automatique n'est plus activée pour les Abysses confinés et le Reliquat des Abysses confinés.
  - Désormais, les donjons concernés ne sont plus accessibles que par une organisation de cohorte traditionnelle.
- Les valeurs, le nombre et la position des monstres de certaines instances ont été modifiées.

Donjon instancié	Modification
Centre de recherches d'Alquimia	Position des monstres
Camp d'entraînement de Nochsana	Stat/Position des monstres
Caverne de Draupnir	Nombre de/Stat/Position des monstres
Temple du Feu	Nombre de/Position des monstres
Labo d'Étherogénétique	Nombre de/Position des monstres
Temple céleste d'Arkanis	Nombre de/Position des monstres

- Les objets requis pour entrer dans la Grotte de Padmarashka ne sont désormais plus nécessaires. Vous pouvez donc entrer dans la grotte sans posséder ces objets.
- Un problème faisait qu'on ne pouvait pas se déplacer même après avoir détruit le cocon de Kaluva en face du Reliquat des Abysses confinés. Il a été corrigé.

- Le minuteur qui s'affichait au début du dernier combat contre le Seigneur Balaur Tiamat dans le « Refuge du Seigneur Balaur » restait parfois affiché même une fois qu'on avait quitté le donjon. Ce n'est plus le cas. Un problème faisait qu'en demandant l'accès à une instance ayant un temps d'attente, les messages système étaient différents selon le mode d'accès demandé (normal / groupement). Cette erreur est corrigée.

## PNJ

- De nouveaux trajets ont été ajoutés aux téléporteurs des grandes villes des deux factions afin de faciliter les déplacements vers les anciennes zones de Balaurea.

Espèce	Région	Téléporteur	Trajet
Élyséens	Sanctum	Polyidus	Sanctum -> Sarpan
			Sanctum -> Inggison
Asmodiens	Pandaemonium	Doman	Pandaemonium -> Gelkmaros
			Pandaemonium -> Sarpan

- Désormais, lorsqu'on se téléporte depuis l'embarcadère, on arrive également à l'embarcadère de la zone de destination.
- Les conditions de quête qui restreignaient les téléportations à Élysea et Asmodae ont été supprimées.
  - Vous pouvez maintenant vous téléporter vers toutes les zones d'Élysea/Asmodae/Balaurea simplement en ayant terminé la quête de changement de classe.
- Les nouvelles zones ont également des PNJ acheteurs 4.0 qui n'achètent que des objets spéciaux.
  - Achats en PA : Reliques antiques, armes et armures abyssales
  - Achats en Kinah : autres objets particuliers
- Les valeurs, le nombre et la position des monstres de certaines zones ont été modifiées.

Région	Modification
Eltne, Interdika	Nombre de/Stat/Position des monstres
Morheim, Beluslan	Nombre de/Stat/Position des monstres
Inggison, Gelkmaros	Nombre de/Stat/Position des monstres

- Divers problèmes qui se produisaient avec le PNJ de garde posté au point de départ du peuple dans la zone de l'Œil de Tiamaranta ont été réglés.
- Le problème des voix bizarres de certains PNJ a été réglé.
- Le temps d'apparition et le temps de réapparition de certains monstres de Katalam sud et nord ont été modifiés.
- Certaines zones de Katalam nord et sud ont désormais des NPJ de gardes supplémentaires.
- Les aptitudes des PNJ de gardes postés dans certaines zones de Katalam nord et sud ont été modifiées.
- Le PNJ Ambrinerk n'apparaissait pas à Inggison. Ce problème est résolu.
- Quelques fautes de frappe de certains dialogues de PNJ ont été corrigées.
- Certains textes de PNJ ont été modifiés.

## Logement

- De nouveaux objets d'ameublement ont été ajoutés.
  - Les objets d'ameublement en question s'achètent auprès du vendeur de gages d'invités.
- Lorsque l'objet « Commode » expire, les objets rangés à l'intérieur ne peuvent pas être déplacés dans l'inventaire.
  - Lorsque l'objet « Commode » a expiré, vous recevrez un e-mail contenant toutes les informations sur la date d'expiration ainsi que la liste des objets qu'elle contient.
  - Les objets rangés dans une commode dont la date a expiré sont désactivés et ne peuvent plus être déplacés. Si vous installez une nouvelle commode identique, ils seront réactivés et vous pourrez les déplacer.
- Certains objets d'ameublement ne pouvaient pas être installés ou déplacés normalement. Ce problème est maintenant résolu.

- Dans certaines situations, le <marchand de marchandises générales> et le <gérant d'entrepôt> ne s'affichaient pas dans la maison. Ce problème est réglé.
- Une erreur faisait que les meubles dont la couleur n'était pas modifiable pouvaient quand même être teints. Cette erreur est à présent corrigée.






## Quêtes

- L'ajout de la nouvelle classe des Ingénieurs s'accompagne de nouvelles quêtes pour les régions de Katalam nord et sud.
  - Les quêtes de Katalam nord sont automatiquement acceptées au niveau 60.
  - Les quêtes de Katalam sud sont automatiquement acceptées une fois que toutes les quêtes de Katalam nord sont terminées.
- Des quêtes (et des quêtes en JcJ) relatives aux sièges de bases ont été ajoutées dans les nouvelles régions (Katalam nord et sud).
  - Vous pouvez accepter des quêtes relatives aux sièges de bases auprès du PNJ qui apparaît après la conquête de la base concernée.
  - Les quêtes en JcJ sont automatiquement acceptées lorsque vous vous approchez de la base concernée. Si vous terminez une quête en JcJ dans une autre base que celle de départ, la quête ne se termine pas.
- De nouveaux groupes ont été ajoutés pour accomplir des quêtes journalières dans les nouvelles régions (Katalam nord et sud).

Faction	Niveau d'entrée	Nom du groupe	Nom du PNJ
Élyséens	60	Silverinerk S.A.	Danurinerk
		Union des chapeaux verts	Manurunerk
Asmodiens	60	Silverinerk S.A.	Dumurinerk
		Union des chapeaux verts	Sunarunrunerk

- Terminez la quête quotidienne de Silverinerk & Co pour obtenir l' « insigne de Silverinerk ».
  - Terminez la quête quotidienne de l'Union des chapeaux verts l' « insigne de l'Union des chapeaux verts ».
- De nouvelles quêtes ont été ajoutées à la nouvelle instance « Rose d'acier ».
    - Les quêtes de la Rose d'acier peuvent être jouées par des personnages à partir du niveau 63.
  - Des quêtes relatives aux sièges de bases ont été ajoutées à Eltnen, Interdika et Inggison pour les Élyséens ainsi qu'à Morheim, Beluslan et Gelkmaros pour les Asmodiens.
  - Les quêtes offrant de l'équipement en récompense permettent désormais également d'obtenir des équipements pour la nouvelle classe des Ingénieurs.
  - Les quêtes où l'on devait collecter des objets apparaissent maintenant précédées du mot [Collecte].
  - La restriction des quêtes pour les maîtres et experts menuisiers a été supprimée.
    - Même après avoir terminé 2 quêtes d'autres experts en fabrication ou de maîtres graveurs, vous pouvez accepter les quêtes de maître et expert menuisier.
  - L'onglet [Faille] dans la fenêtre de quêtes (J) est remplacé par l'onglet [Guerre].
    - Vous y trouverez les quêtes de la faille dimensionnelle, les quêtes de défense de la faille et les quêtes de siège de base en JcJ.
  - L'interface de l'affichage des quêtes a été améliorée.
    - Des onglets filtrants ont été ajoutés : vous pouvez filtrer selon les quêtes recommandées, les quêtes se suivant, les quêtes par zone, par niveau et les dernières quêtes. Les quêtes temporaires sont affichées séparément.



Catégories	Nom du filtre	Contenu
	Quêtes intéressantes	Les quêtes enregistrées dans la fenêtre d'affichage (personnalisable)
	Quêtes recommandées	Des quêtes importantes que le personnage peut accomplir avec son niveau actuel.
	Quêtes régionales	Les quêtes pouvant être accomplies à l'endroit où se trouve le personnage actuellement.
	Quêtes pour le niveau	Les quêtes requérant le même niveau ou jusqu'à deux niveaux supérieurs ou inférieurs à celui du personnage.
	Les dernières quêtes	Les dernières quêtes acceptées. (La liste est remise à zéro après une reconnexion ou au bout d'un certain temps.)

- La fenêtre d'affichage n'apparaît que temporairement lorsque vous acceptez une quête. Elle disparaît après avoir cliqué pendant quelques instants.



- La taille de la fenêtre est modifiable.
  - La fenêtre peut être déplacée.
  - L'ordre des quêtes affichées dans la fenêtre est modifiable.
  - Si la liste des quêtes est plus longue que la fenêtre, une flèche de défilement apparaît.
  - Vous pouvez enregistrer 14 quêtes dans l'onglet « Quêtes intéressantes » au maximum.
  - Vous pouvez fixer la position et cacher le cadre en utilisant « fixer la barre d'actions ».
- Le contenu de certaines quêtes a changé.
    - Le nombre d'objets à collecter et de monstres à chasser a changé.
    - Le niveau nécessaire pour accepter et/ou terminer la quête a changé.
  - Les quêtes « [Groupe] Surama le traître » (Élyséens) et « [Groupe] Surama le perdant » (Asmodiens) n'étaient pas actualisées même après avoir vaincu le général de brigade Rakshaka. Ce problème est maintenant résolu.
  - Les objets à collecter pour certaines quêtes n'étaient pas présents dans leur cube. Ce problème a été réglé.
  - Une quête a été ajoutée dans la nouvelle région des Galeries souterraines de Katalam.
    - Elle est disponible à partir du niveau 65.
    - La récompense pour cette quête est une « pièce antique ».
  - Désormais, lorsque vous conquérez la forteresse de Sillus, Bassen ou Prades (à Katalam nord et sud), vous

pouvez accéder à de nouvelles quêtes dans les instances « Salle de la connaissance », « Centre de recherches sur l'Idgel » et « Camp du vide ».

- La quête est jouable lorsqu'une de ces forteresses est conquise par la même race.
- Il faut au moins le niveau 65 pour accepter cette quête.
- Une quête a été ajoutée dans l'instance du Ruhnadium et de Katalamize. On y accède par les Galeries souterraines de Katalam.
  - La quête du Ruhnadium est uniquement disponible pour les Élyséens de niveau 65 une fois qu'ils ont terminé la quête « La légende de la sorcière ruhn ». Pour les Asmodiens, c'est la quête « La légende de Grendal » qu'il faut d'abord terminer.
  - La quête de l'instance de Katalamize est uniquement disponible pour les Élyséens de niveau 65 une fois qu'ils ont terminé la quête « [Cohorte] Le lieu où se trouve l'arme Hyperion ». Pour les Asmodiens, c'est la quête « [Cohorte] sur les traces de l'Hyperion » qu'il faut d'abord terminer.
  - La quête quotidienne « Avant-garde balaur » qu'on obtient en conquérant la garnison n'était disponible que pour la race qui avait conquis la garnison. Ce n'est plus le cas, toutes les races peuvent accéder à cette quête.
- Lorsque, pendant qu'il résolvait une quête dans plusieurs pièces séparées, le personnage sortait, le niveau de la quête reculait d'un cran. Un changement fait qu'à présent, lorsqu'il sort, l'objet de quête déjà obtenu est supprimé.
- Il arrivait parfois que l'interface d'index de quêtes ne s'affiche pas correctement en mode fenêtré. Cette erreur est corrigée.
- L'objet récompense de la quête « L'offre alléchante de Shukrunerk » est désormais un <Coffret de Kuporinerks contenant des fragments de médailles en céramium>.
- L'une des quêtes de légion « [Jour.] Bataille de Balaurea » n'était pas renouvelée à Katalam (nord, sud et Galeries). Ce problème est résolu.
- Pendant la quête d'Élyséens « Reconnaissance aérienne », d'autres quêtes n'étaient pas renouvelées. Ce problème est réglé.
- Lorsque le minuteur était actif et que le joueur quittait l'instance pendant la quête « Rencontre avec un chercheur de l'ancienne civilisation » (Élyséens/Asmodiens), le niveau de la quête n'était pas calculé correctement. Cette erreur est corrigée.
- La quête élyséenne « [Service/Jour./Groupe] Anneaux de légionnaire » et la quête asmodienne « [Service/Jour./Groupe] Casser du Drake, rapporter des anneaux » ont été modifiées et sont maintenant des quêtes hebdomadaires.
- Il pouvait arriver que les quêtes relatives à la conquête de garnisons de Katalam nord contiennent une récompense erronée. Cette erreur a été corrigée.
- Il est désormais possible d'obtenir l'objet <Spallière de cuir de Gulkalla> en récompense pour la quête d'Asmodiens « Détruire les installations d'Haramel ».
- Pendant la quête « Un Shulack en difficulté », l'emplacement de <Moraki le sournois> est désormais visible

## Objets

- Des armes ont été ajoutées pour les nouvelles classes : revolver à Éther, canon à Étherx, instrument à cordes.
  - Les instruments à cordes sont des armes réservées aux bardes. Elles sont utilisables seulement une fois que le barde apparaît.
- Des plans pour la fabrication des armes ont été ajoutés pour les nouvelles classes.
  - La fabrication d'arme vous permet de produire un revolver à Éther ou un canon à Éther.
  - L'artisanat vous permet de fabriquer un instrument à cordes.
- Une médaille en céramium a été ajoutée. Elle permet d'acheter de nouveaux objets abyssaux.
  - Elle s'obtient soit en récompense de sièges de forteresses à Katalam nord et sud ou en résolvant des quêtes.
  - Le céramium brisé que l'on obtient en récompense des quêtes relatives aux bases de Katalam nord et sud vous permet (avec une certaine probabilité) d'obtenir une médaille en céramium auprès de l'intendant de céramium.
  - Auprès d'un pourvoyeur de céramium à Katalam nord et sud, vous aurez une certaine probabilité de pouvoir échanger une médaille de mithril contre une médaille de céramium.
- De nouveaux objets abyssaux ont été ajoutés pour le niveau 65.
  - Vous pouvez les acheter auprès fournisseurs qui se trouvent aux embarcadères ainsi que dans les



bases de votre peuple de Katalam nord et sud.

- Les fournisseurs des bases vendent leurs marchandises moins chères qu'aux embarcadères.
- Les nouvelles armes et armures abyssales ont des restrictions d'équipement.

Armes / armures	Restrictions
Commandeur archon / gardien	Utilisation possible pour commandeur
Administrateur général archon / gardien	
Gardien d'élite / Amiral archon	Utilisation possible pour maréchal ou supérieur
Gardien d'élite / Administrateur archon	
Amiral gardien / archon	Utilisation possible pour officier 1 étoile ou plus
Administrateur gardien / archon	

- Les objets abyssaux et les reliques peuvent être revendus.
  - Des PNJ ont été ajoutés aux nouvelles régions. Vous pouvez leur vendre des objets abyssaux et des reliques.
  - Vous pouvez vendre les objets abyssaux de niveau 40 à 60.
  - Selon le PNJ et son emplacement, les points abyssaux que vous pouvez recevoir varient en nombre.
  - Les PNJ réservés aux légions peuvent vendre les objets abyssaux et les reliques à un prix plus élevé que les PNJ normaux.
- Une nouvelle armure de cuir abyssale pour les niveaux 30 à 60 a été ajoutée.
  - Cette nouvelle armure de cuir offre des options de magie.
- Le nombre de médailles et de points abyssaux nécessaires à l'achat d'objets abyssaux pour les niveaux 45 à 55 a été revu à la baisse.
- Un système d'assemblage des pierres d'enchantement a été ajouté.
  - L'objet „outil d'assemblage » vous permet de fusionner deux pierres d'enchantement pour en faire une nouvelle.
  - Le niveau de la nouvelle pierre créée par assemblage est déterminé de façon **aléatoire** en fonction du niveau des pierres initiales.
  - Il n'est possible d'assembler que des pierres d'enchantement de niveau inférieur à 95.
  - L'outil d'assemblage s'achète auprès des marchands des villages.
- Un effet d'Idian a été ajouté.
  - Il s'agit d'un système permettant de donner à vos armes un effet de votre choix à l'aide d'Idian, dont les effets sont divers et variés.
  - L'effet d'Idian ne s'applique qu'aux armes.
  - Lorsque vous utilisez l'arme concernée, vous consommez de l'effet d'Idian. Lorsque l'effet est épuisé, la valeur d'Idian disparaît.
  - Si vous utilisez de l'Idian sur une arme en ayant déjà, c'est la valeur du dernier Idian utilisé qui sera prise en compte.
  - Lors d'un combat à deux mains, l'effet n'est valable que pour la main droite ; lorsque vous assemblez une arme à deux mains, l'effet d'Idian de l'arme secondaire disparaît.
- Le déroulement de l'attribution aléatoire des valeurs d'objet a changé.
  - Avant le changement : en recevant un objet, la valeur aléatoire était automatiquement attribuée à l'objet concerné.
  - Après le changement : en recevant un objet, la valeur reste comme elle était avant.

En adaptant l'objet avec le bouton droit de la souris, c'est la valeur aléatoire qui s'y applique.

Symbole avant d'adapter	Symbole après adaptation
	

- De nouveaux insignes ont été ajoutés.
  - Les quêtes des bases de Katalam nord et sud permettent de gagner un insigne du combat sanglant.
  - La quête quotidienne du groupe de Silverinerk S.A. permet de gagner un insigne de Silverinerk.
  - La quête quotidienne du groupe de l'Union des chapeaux verts permet de gagner un insigne de l'Union des chapeaux verts.
  - Le monstre le plus puissant de l'instance de la Rose d'acier vous permet de gagner un insigne de la conquête. (Cet insigne sera utilisable ultérieurement après une mise à jour.)
- De nouveaux objets échangeables contre les nouveaux insignes ont été ajoutés.
  - L'insigne du combat sanglant vous permet d'acheter de nouvelles choses auprès des pourvoyeurs d'armes, d'armures et d'accessoires.
  - L'insigne de Silverinerk vous permet d'acheter de nouveaux objets auprès des pourvoyeurs de Silverinerk S.A.
  - L'insigne de l'Union des chapeaux verts vous permettent d'acheter de nouveaux objets auprès des pourvoyeurs de l'Union de chapeaux verts.
- De nouvelles pièces de monnaie ont été ajoutées.
  - Pièces de céramium
    - ❖ S'obtiennent en terminant des quêtes à Katalam nord et sud ainsi qu'en chassant des monstres.
    - ❖ Permettent d'acheter de nouveaux objets aux pourvoyeurs d'armes et d'armures.
  - Pièces antiques
    - ❖ S'obtient en chassant les monstres les plus puissants de Katalam nord et sud ainsi que ceux de l'instance de la Rose d'acier.
    - ❖ S'échangent contre un parchemin du retour auprès des marchands Shugo à Pandarung.
- Tous les objets d'Ordalie peuvent désormais être stockés dans l'entrepôt de compte.
- Les attributs relatifs à la précision et la précision magiques des armes en-dessous du niveau 30 ont été rehaussés.
- La condition pour augmenter la compétence de collecte a été simplifiée afin que vous puissiez l'augmenter plus facilement.
- Les objets relatifs à l'amélioration et à l'extraction ne sont plus utilisables en combat.

Actions impossibles pendant le combat	
Amélioration de pierre d'enchantement / de pierre de mana	Don de mana /de divinité
Extraction de pierre d'enchantement	Effet d'Idian
Extraction de points abyssaux	Adaptation d'objets

- Désormais, la dernière récompense de la floreconvive à arme-chat vous permet d'obtenir un revolver ou un canon à Éther ou un instrument à cordes.
- L'extraction des points abyssaux du chapeau abyssal s'affichait comme possible alors qu'elle ne l'est pas. Ce problème est réglé.
- Le problème qui faisait que les objets entreposés se désactivaient dans certaines situations a été résolu.
- Nouvelle fabrication : de nouveaux plans ont été ajoutés.
  - Les nouveaux plans sont disponibles auprès du marchand de fabrication de la capitale de votre race ainsi qu'auprès des marchands de plans dans les régions de Katalam nord et sud et les Galeries souterraines.
  - De nouvelles armes normales/draconiques /spéciales ainsi que des armures, des accessoires et des plans d'objets de consommation ont été ajoutés.
  - Les options de JcJ s'appliquent à certains équipements spécialement conçus.
- Des blasons ont été ajoutés aux forteresses.
  - Les blasons s'obtiennent dans les instances des forteresses concernées à Katalam nord et sud.
  - Aux bases de chaque race à Katalam nord et à Pandarung à Katalam sud, vous pouvez acheter un paquet de reliques ancestrales auprès de l'intendant des blasons.
  - L'intendant des blasons de Katalam sud, à Pandarung, change au bout d'un certain temps. Les prix varient selon les vendeurs.

- Dans les Galeries souterraines de Katalam et auprès de certaines garnisons, le marchand de blasons vous permet d'échanger vos blasons contre d'autres coffres à blasons.
- L'échange des blasons auprès du marchand de la garnison est moins coûteux que dans les Galeries de Katalam.
- Les joueurs peuvent acheter un nouvel objet avec leurs pièces antiques.
  - Ils peuvent échanger les pièces antiques contre de nouveaux objets dans les Galeries souterraines de Katalam, auprès du marchand de pièces antiques ou auprès du marchand de marchandises générales.
  - En achetant un coffre de pièces antiques auprès du marchand de marchandises générales des Galeries de Katalam, vous avez une certaine probabilité d'obtenir des vieilles pierres de mana ou des pierres de mana régénératrices.
  - Les objets d'équipement acquis avec des pièces antiques peuvent aussi être achetés avec des Kinah dans les Galeries de Katalam auprès du marchand de pièces antiques.
- Les joueurs peuvent acheter un nouvel objet avec leur insigne de la conquête.
  - L'insigne de la conquête permet d'acheter un coffre de la conquête auprès d'un intendant de services spéciaux se trouvant dans certaines garnisons.
  - Selon le rang du coffre de la conquête, il pourra contenir des objets de consommation et de nouveaux objets d'équipement.
- Le niveau d'enchantement et les informations relatives au sertissage de mana ne s'affichent plus pour les objets non harmonisés
  - L'harmonisation des objets influence uniquement sur l'option Aptitudes. Le niveau initial d'enchantement et le mana serti restent les mêmes.
- Pour l'Idian, une couleur a été attribuée au statut « en bon état » et une autre au statut « diminué ».
- Un changement est à noter pour les objets d'enchantement et d'extraction : ils ne sont plus utilisables simultanément.

Objets ne pouvant plus être utilisés en même temps	
Pierre d'enchantement/Pierre de sertissage de mana	Conditionnement/Rendre magique
Extraire une pierre d'enchantement	Combiner à de l'Idian
Extraire des points abyssaux	Harmoniser/Réharmoniser l'objet

- Les restrictions de niveau et la sauvegarde des coffres récompenses contenant des pièces d'or achetables dans les garnisons ont été modifiées.
  - Il y a désormais un niveau minimum requis pour utiliser les coffres récompenses contenant des pièces d'or.
  - Ces coffres peuvent être sauvegardés dans l'entrepôt de compte.
- Le problème qui faisait que les PNJ Guminerk et Sienrurerk de l'île de Tigraki ne vendaient pas certaines armes draconiques a été résolu.
- Certains prix d'objets étaient erronés. Ceci a été corrigé.
- Certains objets de récompense de quête ne pouvaient pas être teints. Le problème est réglé.
- Certains objets de conditionnement général et de conditionnement béni étaient inutilisables. Ce problème est réglé.
- Les aptitudes et les éléments de certains objets s'appliquaient de manière incorrecte. Ceci a été corrigé.
- Quelques infobulles ont été ajoutées pour le paquet de suppléments de sertissage 100 % mana.
- L'infobulle de certains équipements de défense des prêtres affichait « Utilisable par un barde ». Ce texte est effacé.
- Certains noms d'objets ne s'affichaient pas correctement, ce qui a été corrigé.
- Certaines apparences et certains effets d'objets étaient mal rendus. Cette erreur est corrigée.

## Interface


- Les apparences et les couleurs générales de l'interface ont changé.
  - L'apparence de l'écran de connexion a changé.
  - L'apparence de la fenêtre de création de personnages a changé.




- L'écran de sélection des classes contient maintenant Ingénieur (M) / Ingénieur (F).
- Dans le menu « Apparence recommandée », vous pouvez choisir entre « sexy », « innocent », « mignon » et « unique ».
- Dans le menu Aperçu, vous pouvez voir l'apparence de votre personnage avec « Vêtements », « Ailes » et « Compétence ».
- Dans le menu Réglages visage, vous pouvez déterminer le visage de votre personnage avec « Défaut », « Traits », « Coiffure » et « Maquillage / Tatouages ».
- L'apparence générale de l'écran de sélection du personnage a changé.
- L'apparence générale et les couleurs de l'écran de jeu ont changé.
- L'effet des astuces du guide de jeu est beaucoup plus notable.
- Les menus de la fenêtre de configuration sont désormais classés par catégories.
  - Paramètres de jeu : les paramètres concernant personnage, barre d'état, interface, barre d'action, horloge, communauté, informations de combat et bien d'autres fonctionnalités.
  - Paramètre graphiques : les réglages de la fenêtre, les paramètres de la carte graphique et d'autres paramètres que vous pouvez régler.
  - Paramètres audio : le volume et d'autres paramètres audio à régler.
  - Touches : décidez quelles touches vous utilisez pour le jeu, les combats, les groupes et cohortes, les insignes, les fenêtres et les raccourcis de la barre d'action.
  - Les fonctions « Bloquer les murmures de moins de niveau 1 » ainsi que « Ouvrir le site internet d'Alion après avoir joué » ont été supprimées.
  - L'arrière-plan de la fenêtre d'interface des paramètres système est désormais transparent.
- Le nom et les statistiques des titres sont désormais paramétrables indépendamment l'un de l'autre.
  - Si vous sélectionnez un titre dans la liste des titres, seul le nom du titre sera appliqué – pas es statistiques
  - Si vous sélectionnez un titre dans la liste des statistiques, seules les statistiques du titre sont appliquées.
  - Pour recevoir un titre complet, vous devez sélectionner un titre dans la liste des titres et dans la liste des statistiques puis cliquer sur « modifier titre ».
  - Vous avez également la possibilité de sélectionner aucun titre ou aucune statistique, ou même juste les statistiques sans titre.



- L'interface des informations rapides pour les objets a été modifiée.
  - Les informations rapides pour les armes et les armures sont désormais divisées en plusieurs pages afin de ne pas couvrir la totalité de l'écran.
    - ❖ Pour passer à une autre page, passez le curseur de la souris sur le symbole de l'objet ou

faites tourner la roulette centrale de la souris en maintenant enfoncée la touche <Alt>. Vous pouvez aussi cliquer sur  en bas de la fenêtre d'informations rapides.

- ❖ Dans les informations rapides affichée à partir du lien de l'objet, vous pouvez changer de page en tournant la roulette de la souris dans la fenêtre d'interface des informations rapides ou bien en cliquant sur  en bas de la fenêtre d'informations rapides.
- Sur la page Résumé, vous trouverez des informations simples.
  - ❖ Les attributs affichés sur cette page (à l'exception des effets de set) et les attributs des objets (option, pierres de mana, tranchant, conditionnement divin/magique, composition) sont additionnés tandis que les attributs de base et les attributs supplémentaires sont affichés séparément.
  - ❖ En passant le curseur sur le symbole des éléments comme, par exemple, des pierres de mana, vous affichez des informations plus détaillées.
- Sur la page Valeurs précises, vous trouverez des informations précises concernant vos valeurs.
  - ❖ Vous y trouverez des valeurs simples, les valeurs d'options, les informations des pierres de mana, les informations d'Idian et les valeurs de conditionnement magique ou divin.
- Sur la page Éléments, vous trouverez des informations sur les éléments.
  - ❖ Vous pouvez y lire des informations sur les ensembles, les propriétés des objets, les changements d'apparence et les colorations capillaires.
- L'interface d'informations rapides qui s'affiche après avoir sélectionné une cible a été améliorée.
  - L'apparence de la fenêtre d'interface de la cible s'affichant après avoir sélectionné un monstre a changé.
  - En passant la souris au-dessus de la fenêtre d'interface de la cible, une pop up d'informations rapides s'ouvre désormais en plus.
  - La fenêtre d'interface de la cible qui s'ouvre après avoir sélectionné un personnage affiche désormais aussi des informations concernant les PM de ce personnage.
  - Les informations rapides de la cible contiennent maintenant aussi la valeur et l'attribut du PNJ.
  - Les informations rapides de la cible contiennent maintenant aussi la valeur du monstre.
- Un système de gestion des canaux privés a été mis en place.



- En sélectionnant [Menu démarrer – Communauté – Gestion des canaux privés] ou en entrant '/gestioncanalprivé' dans la fenêtre de chat, une fenêtre s'ouvre pour gérer vos canaux privés.
- Dans la fenêtre Gestion des canaux privés, vous trouverez la liste des canaux privés vous concernant ainsi que des informations à propos du canal privé sélectionné.

- Vous pouvez cliquer sur [Créer un canal] pour ouvrir un nouveau canal ou alors cliquer sur [Rejoindre un canal] pour accéder à un canal privé déjà existant. Pour quitter un canal, sélectionnez-le et cliquez sur [Quitter le canal].
  - En cliquant sur [Info], vous afficherez de l'aide pour la fenêtre de gestion des canaux privés.
  - Les fonctions et les commandes sont les mêmes que pour les canaux privés déjà existants. Si vous créez, rejoignez ou quittez un canal en tapant une commande dans le chat d'un canal, la fenêtre de gestion des canaux privés s'ouvrira.
- Désormais, une fenêtre de cube s'ouvre lorsque vous défaites des objets d'un paquet pour recevoir des objets de quête, des pièces ou des médailles.
  - Le terrain sur lequel le personnage peut se déplacer est désormais affiché sur une carte transparente.
    - Cette fonction est actuellement utilisée pour quelques régions uniquement. Elle sera bientôt valable pour toutes les régions.
  - En passant la souris sur un endroit où se trouvent plusieurs donjons instanciés, les informations de tous les donjons s'affichent en même temps.
  - Les informations de personnage des classes utilisant Attaque magique ont été modifiées de sorte qu'Attaque magie s'affiche au lieu d'Attaque.
  - Les noms des objets ne pouvant pas être collectés car ils requièrent un niveau de compétence de collecte trop haut ne sont plus rouges mais rose clair.
  - La fonction « Changer d'arme » a été renouvelée pour une plus grande simplicité d'utilisation.
    - Même pendant qu'il se bat, esquive ou tire, le personnage peut désormais utiliser la fonction « Changer d'arme ».
  - L'affichage de l'interface lorsqu'un personnage ou un PNJ est sélectionné a été modifié.
  - Le mode de réception des objets dans la fenêtre de butin a changé de la manière suivante :
    - Lorsque la fenêtre de butin est ouverte, vous pouvez recevoir les objets en appuyant sur <Tab>.
    - Lorsque la fenêtre de butin est ouverte est que le statut du personnage est sur Attaque/Conversation/Objet, vous pouvez recevoir les objets sélectionnés en appuyant sur la touche de raccourci <C>. Vous pouvez modifier ce raccourci à la rubrique [Paramètres – Touches – Combat] dans « Attaque/Conversation/Recevoir objet ».
    - Lorsque la fenêtre de butin est ouverte, vous pouvez recevoir tous les objets en une fois en appuyant sur <Shift +C>. Vous pouvez modifier ce raccourci à la rubrique [Paramètres – Touches – Fonction] dans « Recevoir tous les objets ».
  - Lorsque vous recevez des points d'interface dans l'instance, FX s'affiche.
  - Dans certaines situations spéciales, les compétences de l'adversaire s'affichaient au mauvais endroit. Ce problème est réglé.
  - La voix du personnage devenait systématiquement une voix standard lorsqu'on changeait son apparence. Cette erreur est corrigée.
  - Les joueurs ayant sélectionné « Normal » pour les paramètres graphiques avaient des problèmes avec le ciel de certaines zones, qui ne changeait pas correctement. Cette erreur a été corrigée.