

## Évènement à l'occasion de la refonte des métiers

**Durée** : du 31/01/2018 (après la maintenance) au 14/02/2018 (8h59)

### 1. Médaillon d'expérience (métiers)

Type de quête	Nom de quête	PNJ	Condition	Récompense	Limitation
Quotidienne/ Quête automatique	[ÉVÈNEMENT] La première étape pour devenir un expert	Quête automatique	1x donjon de niveau adapté	1x médaille d'EXP de métier (50 %, 1 jour)	Par personnage (Niveau 40+)

Nom de l'objet	Cumulable	Échanger	Vendre	Banque de compte	Suppression	Description de l'objet et autres
Médaille d'EXP de métier (50 %, 1 jour)	X	X	X	X	-	Porte cette médaille pour obtenir un bonus de 50 % sur tes EXP de métier ! (L'objet doit se trouver dans l'inventaire.) L'effet ne s'applique qu'une seule fois, même si tu as plusieurs objets dans ton inventaire.)

### 2. Entraînement (métiers)

Type de quête	Nom de quête	PNJ	Condition	Récompense	Limitation
Quotidienne/ Quête automatique	[ÉVÈNEMENT] Trouver un trésor	Quête automatique	5x détruire un coffre au trésor en mode chercheur de trésor	10x élixir de mana	Par compte (Niveau 40+)
Quotidienne/ Quête	[ÉVÈNEMENT] Mélanger et	Quête	5x fabrication 5x sertissage	10x élixir de mana	Par compte

Quête automatique	connecter	automatique	amélioré avec pierre d'anoblissement		(Niveau 40+)
Quotidienne/ Quête automatique	[ÉVÈNEMENT] Créer et détruire	Quête automatique	5x amélioration perfectionnée 5x démontage amélioré	10x élixir de mana	Par compte (Niveau 40+)

Nom de l'objet	Cumulable	Échanger	Vendre	Banque de compte	Suppression	Description de l'objet et autres
Élixir de mana	○	X	X	○	-	Ce remède alchimique régénère tous tes PM.

### 3. Tester un métier

Type de quête	Nom de quête	PNJ	Condition	Récompense	Limitation
Quotidienne/ Quête automatique	[ÉVÈNEMENT] Cadeau des temps antiques	Quête automatique	1x utiliser une sphère d'Eldrit	5x pièce d'argent antique	Par compte (Niveau 40+)
Quotidienne/ Quête automatique	[ÉVÈNEMENT] Renouveau	Quête automatique	1x utiliser un ballon d'Eldrit	10x élixir faible de l'alchimiste 5x élixir moyen de l'alchimiste	Par compte (Niveau 40+)
Quotidienne/ Quête automatique	[ÉVÈNEMENT] Un brave marteau	Quête automatique	1x utiliser l'enclume d'Eldrit	10x pierre de mithril 5x morceau de mithril	Par compte (Niveau 40+)

Nom de l'objet	Cumulable	Échanger	Vendre	Banque de compte	Suppression	Description de l'objet et autres
Pièce d'argent antique	○	○	○	○	-	Cette pièce d'argent date de l'époque de l'explosion d'El. Cette monnaie n'est

						plus utilisée de nos jours, tu devrais donc la revendre dans une boutique !
Élixir faible de l'alchimiste	○	○	○	○	-	Les alchimistes ont besoin de ce matériau pour fabriquer ou sertir des objets. Il peut être utilisé pour le sertissage amélioré des objets de niveau +0 à +5 ou la fabrication d'objets de niveau 1 à 3. Tous les aventuriers ont une faible chance de l'obtenir en détruisant les caisses dans les donjons.
Élixir moyen de l'alchimiste	○	○	○	○	-	Les alchimistes ont besoin de ce matériau pour fabriquer ou sertir des objets. Il peut être utilisé pour le sertissage amélioré des objets de niveau +6 à +8 ou la fabrication d'objets de niveau 4 à 5. Tous les aventuriers ont une faible chance de l'obtenir en détruisant les caisses dans les donjons.
Pierre de mithril	○	○	○	○	-	Les forgerons ont besoin de ce matériau pour les améliorations et les démontages. Il peut être utilisé pour le sertissage amélioré et le démontage amélioré des objets de niveau +0 à +5. Tous les aventuriers ont une faible chance de l'obtenir en détruisant les caisses dans les donjons.
Morceau de mithril	○	○	○	○	-	Les forgerons ont besoin de ce matériau pour les améliorations et les

						démontages. Il peut être utilisé pour le sertissage amélioré et le démontage amélioré des objets de niveau +6 à +8. Tous les aventuriers ont une faible chance de l'obtenir en détruisant les caisses dans les donjons.
--	--	--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### 4. Terminer un métier

Type de quête	Nom de quête	PNJ	Condition	Récompense	Limitation
Une fois/ Quête automatique	[ÉVÈNEMENT] Genèse d'un maître	Quête automatique	Chercheur de trésor/alchimiste/forgeron  (niveau 2+)	3x [CoBo] Cube : remède miracle d'homoncule béni	Par compte  (Niveau 40+)

Nom de l'objet	Cumulable	Échanger	Vendre	Banque de compte	Suppression	Description de l'objet et autres
[CoBo] Cube : remède miracle d'homoncule béni	○	X	X	○	07.03.2018	[Objet-événement] Ce cube contient un remède miracle d'homoncule béni.
[CoBo] Homoncule béni : effort (remède miracle)	○	X	X	○	07.03.2018	[Objet-événement] (Durée : 30 min.) Effort : les dégâts de compétence augmentent de +3 %. Le remède n'est pas perdu après utilisation dans un donjon/champ/village. Il n'y a aucun effet en JcJ.
[CoBo] Homoncule béni : frénésie	○	X	X	○	07.03.2018	[Objet-événement] (Durée : 30 min.) Frénésie : les dégâts

(remède miracle)						critiques augmentent de +3 %. Le remède n'est pas perdu après utilisation dans un donjon/champ/village. Il n'y a aucun effet en JcJ.
[CoBo] Homoncule béni : contrôle (remède miracle)	○	X	X	○	07.03.2018	[Objet-événement] (Durée : 30 min.) Contrôle : le coût en PM des compétences diminue de -5 %. Le remède n'est pas perdu après utilisation dans un donjon/champ/village. Il n'y a aucun effet en JcJ.
[CoBo] Homoncule béni : soif (remède miracle)	○	X	X	○	07.03.2018	[Objet-événement] (Durée : 30 min.) Soif : le temps de rechargement des compétences diminue de -5 %. Le remède n'est pas perdu après utilisation dans un donjon/champ/village. Il n'y a aucun effet en JcJ.
[CoBo] Homoncule béni : dévouement (remède miracle)	○	X	X	○	07.03.2018	[Objet-événement] (Durée : 30 min.) Dévouement : la compétence ravage augmente de +15 %. Le remède n'est pas perdu après utilisation dans un donjon/champ/village. Il n'y a aucun effet en JcJ.