

AION

PATCH NOTES

Update 7.8



AION

PATCH NOTES

Inhalt

Instanzen	3
Umwelt	4
Verwandlung	5
Kampfunterstützung	6
Lumiels Morphkunst	7
Glyphen	7
Odiane	8
Shimiols	8
Jorgoths Waffen	10
Ruhm	11
Festungskampf	11
Missionen	11
Quests	11
Gegenstände	12
Charakter	13
NSCs	13
Monster	13
UI	13
Sound	14
Fertigkeiten	14
Fertigkeitsänderungen	15

AION

PATCH NOTES

Instanzen

1. Bei Verwendung der Verstärkung "Kinahmon-Anfeuerung" erscheint eine Systemnachricht.
2. Die Eintrittszahl von schwierigen Instanzen wie Makarna der Verbitterung (schwierig) oder Prometuns Werkstatt (schwierig) wird nicht mehr insgesamt berechnet, sondern einzeln.
 - a. Goldpaket- Nutzern Und Veteranen stehen je Instanz 4 Eintritte pro Woche zur Verfügung. Für Starter sind es je 2.
3. Das Phänomen, dass innerhalb von "Prometuns Werkstatt (normal)" der "Rim-Erz-Zerkleinerer" nicht erzeugt wird, wurde behoben.
4. Das Phänomen, dass in "Illumiel" zwei Statuen der gleichen Fraktion erscheinen, wurde behoben.
5. Im Schlachtfeld Illumiel wurden "Kriegsrelikte" hinzugefügt, die nach dem Erledigen von Kämpfern erscheinen.
 - a. Wenn Ihr das "Kriegsrelikt" anwählt, erhaltet Ihr zusätzliche Punkte.
6. Das Phänomen, dass sporadisch im Schlachtfeld Illumiel die Ikonen der gleichen Fraktion erscheinen, wurde behoben.
7. Der NSC "Inggril/Inggness, Daeva der Zeit" verschwindet nun bei Verwendung von "Teleport-Schriftrolle: 4. Etage im Turm der Herausforderung (mittlere Ebene)".
8. In "Turm der Herausforderung (untere Ebene)" wurden einige Abschlussbelohnungen geändert.
 - a. Die Wahrscheinlichkeit, dass man die "Teleport-Schriftrolle: 4. Etage im Turm der Herausforderung (mittlere Ebene)" erhält, wurde erhöht.
 - b. "Kampferfahrungsextraktor" wurde hinzugefügt.
 - c. Alchemium-Schlüssel und TP-Kubuli wurden entfernt.
9. Die EP für das Beseitigen von Monstern in einigen Ebenen des Turms der Herausforderung (untere/mittlere Ebene) wurden angepasst.
10. Das Phänomen, dass der Ventilator im Klimaanlage des Labors der Esoterrasse von Waffen mit kurzer Reichweite nicht getroffen wird, wurde behoben.
11. Das Phänomen, dass das Schlachtfeld "Tobsuchtstal" bei einem Gruppen-Eintritt im Gruppenzustand nur den Gruppenanführer einlässt und bei den restlichen Gruppenmitgliedern die Eintritts-UI nicht erscheint, wurde behoben.
12. Das Phänomen, dass der Schaden von "Siegel-Ausbruch" im "Tobsuchtstal" ungewöhnlich hoch angewandt wird, wurde behoben.
13. Einige Muster des Boss-Monsters "Mortasha" in Ara Infernalis (leicht) wurden geändert.

AION

PATCH NOTES

- a. Mortasha in Ara Infernalis (leicht) setzt die Fertigkeit "Lavahieb" nicht mehr mehrmals hintereinander ein
- 14. Das Phänomen, dass in "Stella-Entwicklungslabor (leicht)" die "Stellalabor-Beutetruhe (leicht)" sporadisch nicht erscheint, wurde behoben.
- 15. In "Arena der Disziplin" kann man während der Partie den Namen des Gegners nicht mehr sehen.
- 16. In "Arena der Disziplin" wird 1 Eintritt abgezogen, wenn man den Eintritt aufgibt oder der Eintritt automatisch aufgegeben wird.
- 17. Einige Belohnungen in der Arena der Disziplin wurden geändert.
 - a. Bei Gewinn vor Kampfbeginn durch das Verlassen/Aufgeben des Gegners wird eine "Eintrittsschritrolle: Arena der Disziplin (30 Min.)" ausgezahlt.
 - b. Für Niederlagen gibt es keine Kinah mehr.
- 18. Innerhalb der Arena der Disziplin wurde die Drop-Info für Schatzkisten geändert.
- 19. In der Arena der Disziplin wird jetzt im Ergebnisfenster auch dann die Rangliste angezeigt, wenn die Partie als Sieg beendet wurde, weil der Gegner nicht angetreten ist.
- 20. In der Arena der Disziplin wurde die Funktion "Schnelles Eintreten" entfernt.
- 21. Die Anzahl der "Ultimativen Sternenlicht-Animasteine", die in schwierigen Instanzen nach Beseitigung von Boss-Monstern aus Kisten erhältlich sind, wurde angepasst.
- 22. Das Phänomen, dass bei Tod in Gebieten, wo eine Wiederauferstehung nicht möglich ist, die UI für Wiederauferstehung angezeigt wird, obwohl man den Grabstein der Wiederbelebung nicht benutzen kann, wurde behoben.

Umwelt

- 1. Rotkatalam: In "Pandarung-Schlacht" wurde die Position, an der die Kiste erscheint, geändert.
- 2. Tempus Fugit: Das Phänomen, dass einige Gebiete der Außenwand von Nephilia Regna als Sicherheitszone eingestellt sind, wurde behoben.
- 3. Das Phänomen, dass in manchen Gebieten oder Instanzen der Client abstürzt, wurde behoben.
- 4. Es wurden einige Gegenden in Inggison geändert.

AION

PATCH NOTES

Verwandlung

1. Es wurden neue Verwandlungen hinzugefügt.

Klasse	Verwandlungsbezeichnung	Attribut
Uralt	Dr. Murr	Angriffsgeschwindigkeit: 20% Bewegungsgeschwindigkeit: 40% Phys. Angriff: 72 Präzision: 219
	Schwester Miau	Wirkgeschwindigkeit: 20% Bewegungsgeschwindigkeit: 40% Mag. Angriff: 72 Mag. Präzision: 219

2. Eine neue Kollektion wurde hinzugefügt.

Kollektion	Verbesserte Attribute
Kätzchen	Phys. Abwehr: +152
Die Katze und ihre Diener	Mag. Abwehr: +152
Kätzchenpraxis	TP: +6600

3. Es wurden neue Verwandlungen hinzugefügt

Klasse	Verwandlung	Attribute
Uralt	Hanbok Mäh	Wirkgeschwindigkeit: 20% Bewegungsgeschwindigkeit: 40% Mag. Angriff: 72 Mag. Präzision: 219 Ausweichen: 233 Magiewiderstand: 233
	Hanbok Muh	Angriffsgeschwindigkeit: 20% Bewegungsgeschwindigkeit: 40% Phys. Angriff: 72 Präzision: 219 Ausweichen: 233 Magiewiderstand: 233

4. Eine neue Kollektion wurde hinzugefügt.

Kollektion	Verbesserte Attribute
Kuschel Mäh	Phys. Abwehr: 152
Kuschel Muh	Mag. Abwehr: 152
Kuschel Mau	TP: 5000

AION

PATCH NOTES

Kampfunterstützung

1. Die Suche nach einsetzbaren normalen Fertigkeiten wurde geändert

Vorher	Geändert
Suche in der Reihenfolge der Fertigkeiten-Slots. Bsp: 1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 1	Suche startet immer bei Slot 1. Bsp: 1 > 2 > 1 > 2 > 3 > 1 > 2 > 3 > 4 usw.

2. Schock entfernen wird vor anderen normalen Fertigkeiten eingesetzt.
3. Es wurde ein Slot hinzugefügt, in dem nur Verstärkungsfertigkeiten registriert werden können.
 - a. Wie zuvor können Verstärkungsfertigkeiten auch in Slots für normale Fertigkeiten registriert werden.
4. Fertigkeiten vom Toggle-Typ und einige Verstärkungsfertigkeiten können diesen Slot nicht verwenden.
5. Die UI für Regenerationseinstellung wurde verbessert.
6. Heiltrank-Einstellungen wurden hinzugefügt.
 - a. Kann bei besonderen physischen Zuständen verwendet werden, aber nicht bei Fertigkeitseffekten mit dauerhaftem Schaden.
7. Die Funktion "Automatisches Schock entfernen verwenden" wurde hinzugefügt.
 - a. Schock entfernen wird nicht bei Kombofertigkeiten genutzt.
8. Die Funktion "Kamera-Ansicht automatisch anpassen" wurde hinzugefügt.
9. Das Phänomen, dass in normalen Fertigkeiten-Slots Fertigkeiten mit geringer Abklingzeit wiederholt verwendet werden, wurde behoben.
10. Das Phänomen, dass im Fertigkeiten-Slot für Verstärkungen Fertigkeiten mit verhältnismäßig geringer Abklingzeit zuerst ausgeführt werden, wurde behoben.
11. Das Phänomen, dass nach Registrieren von Daevanion-Fertigkeiten im Fertigkeiten-Slot für Verstärkungen die Fertigkeiten im Slot nicht geändert werden, wurde behoben.
12. Das Phänomen, dass sich der Charakter nicht mehr bewegt, wenn sich während des normalen Angriffs ein Hindernis zwischen dem Ziel und dem Charakter befindet, wurde behoben.
13. Die Nachricht "Registrieren nicht möglich.", die je nach Slot für Fertigkeiten oder Gegenstände erscheint, wurde geändert.
14. Das Phänomen, dass einige Fertigkeiten zwar im Verstärkungs-Slot registriert, aber nicht ausgeführt werden, wurde behoben.
15. Die Fertigkeit "Reinigendes Licht" des Klerikers kann nicht mehr im Verstärkungs-Slot registriert werden.

AION

PATCH NOTES

16. Das Phänomen, dass die im Fertigkeiten-Slot registrierte Shimiol-Fertigkeit unter bestimmten Umständen falsch angewandt wird, wurde behoben.
17. Eine Positionsänderung zwischen den Fertigkeiten, die im Slot für normale Fertigkeiten und im Slot für Verstärkungsfertigkeiten registriert sind, ist nun möglich.
18. Das Phänomen, dass die Sammler-Verstärkungsfertigkeit nicht ausgeführt wird, wenn diese im Slot für Verstärkungsfertigkeiten registriert wird, wurde behoben.
19. Aus der Liste möglicher Angriffsziele für die Kampfunterstützung wurde die Klebefalle entfernt.
20. Das Phänomen, dass Fertigkeiten oder Gegenstände, die in Einstellungen für Kampfunterstützung registriert waren, verschwinden, wurde behoben.
21. Das Phänomen, dass die Kampfunterstützung durch die Verwendung von Auto-EP-Extraktor und Sammelfertigkeiten nicht richtig funktioniert, wurde behoben.

Lumiels Morphkunst

1. Bei den Verbrauchsgegenständen, die für "Lumiels Morphkünste - Hochwertiges Morphen" eingesetzt werden, wurde die Auflademenge der Morphpunkte geändert

Glyphen

1. Wenn Ihr eine Glyphe mit der Verzauberungsstufe +5 anlegt, wird ein Glyphen-Verstärkungssymbol angezeigt.
2. Der Standard für Farbangaben bei Attributen von Glyphengegenstände wurde geändert.
3. Die Attribute von Glyphengegenständen werden nur noch bei +5 Verzauberung mit Farbe angegeben.
4. Das Phänomen, dass das Glyphen-Verstärkungssymbol nicht richtig angezeigt wird, wurde behoben.

AION

PATCH NOTES

Odiane

1. Bei niedrigeren Verzauberungsstufen wurde die Verzauberungschance erhöht. In diesen Stufen entsteht keine Verschmutzung mehr.
2. Der Effekt für Verzauberungsstufe +10 wurde hinzugefügt.

Verzauberungsstufe	Karmin	Azur	Jade
Verzauberung +5	Reduziert 5 Sek. lang den Wiederherstellungseffekt des Ziels um 30%.	Reduziert 8 Sek. lang die zus. PvP- und PvE-Abwehr des Ziels um 500.	Reduziert Schock entfernen des Ziels um 10 Sek..
Verzauberung +10	Reduziert 5 Sek. lang die zus. Angriffskraft des Ziels um 500.	Reduziert 8 Sek. lang Ausweichen, Magiewiderstand, Blocken und Parieren des Ziels bei um 1200.	Reduziert die Abklingzeit von Karmesin- und Azur-Odian-Fertigkeiten des Ziels um 10%.

3. Das Phänomen, dass der Verzauberungseffekt von +5 Odian-Fertigkeiten als ungültig gilt, wurde behoben.

Shimiols

1. Die Funktion "Shimiol-Erweckung" wurde hinzugefügt.



AION

PATCH NOTES

- Die Erweckung kann bei Klasse-S-Shimiols der 4. Evolutionsstufe durchgeführt werden.
- Als Erweckungsmaterial werden Shimiols der gleichen Klasse verbraucht.
- Bei Shimiol-Erweckung wird ein Slot für ein untergeordnetes Shimiol hinzugefügt. In diesem Slot können Shimiols der 4. Evolutionsstufe registriert werden.
- Wenn Ihr das erweckte Shimiol beschwört, könnt Ihr die Fertigkeit des untergeordneten Shimiols verwenden und je nach Klasse des untergeordneten Shimiols werden zusätzliche Attribute angewandt.

Registriertes untergeordnetes Shimiol	Zusätzliche Attribute
Klasse S	TP: 3000 Angriffskraft: 80 Treffer (Präzision): 90 Krit. Treffer: 80
Klasse A	TP: 1000 Angriffskraft: 40 Treffer (Präzision): 45 Krit. Treffer: 40
Klasse B	TP: 500 Angriffskraft: 20 Treffer (Präzision): 20 Krit. Treffer: 20
Klasse C	TP: 250 Angriffskraft: 10 Treffer (Präzision): 10 Krit. Treffer: 10

- Wenn ein Shimiol der Klasse S desselben Typs als untergeordnetes Shimiol registriert wird, werden je nach Typ zusätzliche Attribute angewandt.

Untergeordnetes Shimiol (Klasse S)	Zusätzliche Attribute
Hyperion der Herausforderung	Zusätzliche PvE-Abwehr: 190
Hyperion des Kampfes	Zusätzliche PvP-Abwehr: 190
Kromede der Herausforderung	Zusätzlicher PvE-Angriff: 190
Kromede des Kampfes	Zusätzlicher PvP-Angriff: 190
Weda der Heilung	Heilstärkung: 95
Weda des Lebens	TP: 2500
Shita des Wandels	Treffer (Präzision): 660
Shita des Todes	Krit. Treffer: 380

AION

PATCH NOTES

Grendal des Widerstands	Magiewiderstand: 660
Grendal des Ausweichens	Ausweichen: 660

Jorgoths Waffen

1. Jorgoths Waffen wurden hinzugefügt.
 - a. Es wurden die folgenden Waffentypen hinzugefügt: Langschwert, Großschwert, Dolch, Stangenwaffe, Streitkolben, Stab, Kugel, Zauberbuch, Bogen, Ätherrevolver, Ätherkanone, Saiteninstrument, Ätherschlüssel und Farbringe.
 - b. Jorgoths Waffen haben 3 Stufen: die anfangs unvollkommene Ausrüstung muss durch Aufwertung auf die nächsten Stufen gebracht werden.
 - c. Langschwert, Großschwert, Dolch, Stangenwaffe, Streitkolben und Stab können nach der Aufwertung je nach deren optionalen Wert verlängerbar werden.
 - d. Bei Aufwertung in ultimative Stufe von Jorgoths Kugel, Zauberbuch, Bogen, Ätherrevolver, Ätherkanone, Saiteninstrument, Ätherschlüssel und Farbringe besteht die Chance, einen Gegenstand mit der Fertigkeit "Jorgoths Meisterwerk" zu erhalten.
 - i. Die Fertigkeit "Jorgoths Meisterwerk" erzeugt mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit vor dem Wirkenden eine Verstärkungszone. Die Attribute des Wirkers und der Gruppenmitglieder, die sich in der Zone befinden, werden verstärkt.
 - e. Die Aufwertungsmaterialien können erhalten werden, indem man "Jorgoths Halbwaffen" und "Jorgoths Waffen" extrahiert.
 - f. Jorgoths Halbwaffen können bei Raidmonstern in Inggison, Gelkmaros, Lakrum und Dumaha sowie in den folgenden Instanzen mit bestimmter Wahrscheinlichkeit erhalten werden.
 - i. Prometuns Werkstatt (normal)
 - ii. Makarna der Verbitterung (normal)
 - iii. Stella-Entwicklungslabor (leicht und normal)
 - iv. Beninerks Gut (einfach and normal)
 - v. Ara Infernalialia (einfach and normal)
 - vi. Beshmundirs Sturmtempel (einfach and normal)

AION

PATCH NOTES

Ruhm

1. Im Ruhm-Belohnung-Laden wurden die Stufen, ab denen der Kauf möglich ist, angepasst und das Angebot geändert.

Festungskampf

1. Ein Fehler wurde behoben, durch den man zu Beginn des Festungskampfs mithilfe ungültiger Methoden das Innere der Festung erreichen konnte.
2. In der Götterfestung ist das Fliegen nicht mehr möglich.

Missionen

1. Bei "Lugbugs Mission" wurden einige Inhalte korrigiert.
2. Das Phänomen, dass bei Erhalt von "Legendäre Daevanion-Fertigkeitentruhe" aus bestimmten Bündeln die wöchentliche Mission "[Universell] Neue Fähigkeiten entwickeln" abgeschlossen wird, wurde behoben.

Quests

1. Das Phänomen, dass das Abschließen der Tutorial-Quest nicht möglich ist, wurde behoben.
2. Es wurden Schreibfehler in einigen Quests korrigiert.
3. Das Problem, dass die Kampagne "Eine harte Probe" nicht abgeschlossen wurde, selbst wenn man "Lania/Vergelan" erledigt hatte, wurde gelöst.

AION

PATCH NOTES

Gegenstände

1. Gegenstände von ausgelaufenen Quests können nicht mehr erhalten werden.
2. Das Phänomen, dass bei der Belohnung "Lugbugs großer goldener Stern (7 Tage)" aus der Lugbugmission die Zeitbegrenzung nicht angewandt wird, wurde behoben.
3. Bei einigen Gegenständen, die der Schlachtfeldausrufer verkauft, wurde die Schnellinfo geändert.
4. Die "Ultimative Ausrüstungstruhe des Spähtrupps/Schutztrupps" kann nun bei der Handelsagentur registriert und im Lagerhaus aufbewahrt werden.
5. Das Phänomen, dass die Zweihandwaffe "[Event] Ultimative Stachel-Waffe" nicht in der linken Hand angelegt wird, wurde behoben.
6. Das Erzählungssystem wurde hinzugefügt.
 - a. Bei einigen Gegenständen wird in der Schnellinfo die Geschichte des Gegenstands angezeigt.

Meister Jorunerk und Gothurinerk haben dieses Langschwert mit Blut und Schweiß erstellt. Unglaubliche Kräfte fließen darin, doch hängt noch eine Sperre darüber, die es Euch untersagt, seine Funktionen in Fülle zu nutzen. Sucht Jorunerk und Gothurinerk auf und bittet sie, Euch diese Waffe vollends zu erschließen.

7. Das Aussehen einiger Ausrüstungen wurde modifiziert.
8. Im Goldsand-Shop wurde "Kampferfahrungsextraktor" hinzugefügt
9. Das Phänomen, dass die Frisur bloßgelegt wird, wenn man eine Kopfbedeckung mit großem Aussehen aufsetzt, wurde behoben.
10. Das Phänomen, dass bei Extensionswaffen je nach Angriffsgeschwindigkeit die Angriffsbewegung unnatürlich aussieht, wurde behoben.
11. Die Anzahl ultimativer Sternenlicht-Animasteine, die man bei einer Extraktion von Lichtfragment-Ausrüstung erhalten kann, wurde erhöht.
12. Bei Extraktion von "Ultimatives Accessoire/Ultimative Feder des Sternenglanzes" können "Ultimative Sternenlicht-Animasteine" erhalten werden.
13. Mit "Ultimativer Sternenlicht-Animastein" kann "Lichtfragment-Ausrüstung" erworben werden.
14. Bei Verwendung von Instanz-Eintrittsschritrolle (schwierig) kann die Instanz ausgewählt werden.
15. Das Phänomen, dass bei Ausrüsten einiger Bademode-Gegenstände das Aussehen unnatürlich erscheint, wurde behoben.

AION

PATCH NOTES

Charakter

1. Das Phänomen, dass bestimmte Bewegungen unnatürlich erscheinen, sobald man eine Kugel benutzt, wurde behoben.

NSCs

1. Bei einigen NSCs in Dumaha wurde der Titel geändert.
2. Das Phänomen, dass bei den Beschützer-NSCs, die in den jeweiligen Fraktionslandeplätzen aufgestellt sind, die Ränge nicht übereinstimmen, wurde behoben.

Monster

1. Bei einigen Monstern in Inggison, Gelkmaros und Silentera-Schlucht wurde das Kampfschema geändert.

UI

1. Hinzugefügte Funktion: Der Anpassungsbalken kann mit dem Mausrad eingestellt werden.
2. Der Sound des Anpassungsbalkens wurde geändert.
3. Die Anzahl von Verstärkungen, die maximal angewandt werden können, wurde erhöht.
4. Die Anzahl von Schwächungen, die maximal angewandt werden können, wurde erhöht.
5. Unter [Einstellungen] – [Audioeinstellungen] – [Ton] wurde die Einstellung "Lautstärke Videos" hinzugefügt.

AION

PATCH NOTES

6. In der Systemnachricht, die beim Gegenstandsaufstieg angezeigt wird, wurden Tippfehler korrigiert.
7. Bei Ankerhilfen wurde die Schnellinfo geändert.
8. Bei Erhalt von Ultimativer Sternenlicht-Ausrüstung durch Aufwertung wird eine Nachricht angezeigt.
9. Die Nachricht, die bei Gegenstandsextraktion angezeigt wird, wurde geändert.
10. Das Phänomen, dass in der Gegenstands-Anleitung einige Ausrüstungen beschrieben werden, die gar nicht erhältlich sind, wurde behoben.
11. Die Position der UI, die sich im obersten Bereich befindet, wurde geändert.
12. Das Phänomen, dass in der Schnellinfo des Verwandlungsbuffs der Verstärkungseffekt unter bestimmten Umständen falsch angezeigt wird, wurde behoben.

Sound

1. Das Phänomen, dass bei Kauf und Verkauf von Gegenständen der Soundeffekt zweimal abgespielt wird, wurde behoben.

Fertigkeiten

1. Die Anwendungsanzahl an passiven Fertigkeiten, die durch Gegenstände oder Aussehen erhalten werden, wurde erhöht.
 - a. Bisher konnten max. 8 passive Fertigkeiten angewandt werden, die durch Gegenstände oder Aussehen erhalten werden. Nach dem Update können alle Fertigkeiten, die der Charakter besitzt, angewandt werden.
2. Die Kantor-Fertigkeiten "Durchbruchswelle" und "(Verbessert) Durchbruchswelle" können nun auch ohne Ziel ausgeführt werden.

AION

PATCH NOTES

Fertigkeitsänderungen

Gladiator

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Kraftreserve	Stellt 20% TP wieder her. Erhöht TP um 20%.	Stellt 20.000 TP wieder her. Erhöht TP um 10.000 .

Templer

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Rüstung des empyrian. Gebieters	Stellt 25% TP wieder her. Erhöht TP um 50%.	Stellt 25.000 TP wieder her. Erhöht TP um 25.000 .
Doppelrüstung	TP werden für 10 Sek. alle 1 Sek. um 2% regeneriert.	TP werden für 10 Sek. alle 1 Sek. um 2.000 regeneriert.
(Verbessert) Doppelrüstung	TP werden für 12 Sek. alle 1 Sek. um 3% regeneriert.	TP werden für 12 Sek. alle 1 Sek. um 3.000 regeneriert.
Nezekans Schild	TP werden für 20 Sek. alle 3 Sek. um 10% regeneriert.	TP werden für 20 Sek. alle 3 Sek. um 10.000 regeneriert.

Kleriker

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Edle Anmut	Erhöht die Wirkung der TP-Regeneration um 50%. Erhöht die TP um 1.800.	Erhöht für 15 Sek. die TP um 8.000 . Heilstärkung: +300
(Verbessert) Edle Anmut	Erhöht die Wirkung der TP-Regeneration um 50%. Erhöht die TP um 4.455.	Erhöht für 15 Sek. die TP um 10.000 . Heilstärkung: +500
Erlösung	Stellt 50% TP wieder her. Stellt 50% MP wieder her.	Stellt 25.000 TP wieder her. Stellt 15.000 MP wieder her.
Freispruch	Stellt 30% TP wieder her. TP werden für 15 Sek. alle 2 Sek. zusätzlich um 20% regeneriert.	Stellt 30.000 TP wieder her. TP werden für 15 Sek. alle 2 Sek. zusätzlich um 20.000 regeneriert.
Schnelle Intervention	Stellt 50% TP wieder her. Stellt 50% MP wieder her.	Stellt 25.000 TP wieder her. Stellt 15.000 MP wieder her.
(Verbessert) Schnelle Intervention	Stellt 65% TP wieder her. Stellt 65% MP wieder her.	Stellt 35.000 TP wieder her. Stellt 18.000 MP wieder her.
Schützende Intervention	Stellt 30% TP wieder her. Stellt 30% MP wieder her.	Stellt 15.000 TP wieder her. Stellt 10.000 MP wieder her.

AION

PATCH NOTES

(Verbessert) Schützende Intervention	Stellt 40% TP wieder her. Stellt 40% MP wieder her.	Stellt 20.000 TP wieder her. Stellt 12.000 MP wieder her.
Macht der Zerstörung	Passive Fertigkeit	Aktive Fertigkeit Abklingzeit 30 Sek.
(Verbessert) Macht der Zerstörung		
Urteilssiegel	Verringert für 20 Sek. die mag. Abwehr um 1.000	Verringert für 12 Sek. die mag. Abwehr um 300 und die phys. Abwehr um 300 Kann nicht entfernt werden.
(Verbessert) Urteilssiegel	Verringert für 20 Sek. die mag. Abwehr um 1.500.	Verringert für 12 Sek. die mag. Abwehr um 500 und die phys. Abwehr um 500. Kann nicht entfernt werden.

Kantor

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Schutzfeld der Regeneration	TP werden für 20 Sek. alle 2 Sek. um 3% regeneriert. Dauer: 20 Sek. Abklingzeit: 2 Min.	TP werden für 20 Sek. alle 2 Sek. um 3.000 regeneriert. Dauer: 12 Sek. Abklingzeit: 1 Min. 30 Sek.
(Verbessert) Schutzfeld der Regeneration	TP werden für 20 Sek. alle 2 Sek. um 6% regeneriert. Dauer: 20 Sek. Abklingzeit: 2 Min.	TP werden für 20 Sek. alle 2 Sek. um 6.000 regeneriert. Dauer: 12 Sek. Abklingzeit: 1 Min. 30 Sek.
Schutzzauber	Sofortige TP-Regeneration Stellt alle 2 Sek. zusätzlich TP wieder her.	Sofortige TP-Regeneration um 20% erhöht.
(Verbessert) Schutzzauber		Stellt alle 2 Sek. zusätzlich TP wieder her. Um 20% erhöht.

Beschwörer

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Geisterbündelung	Erhöht TP um 30%.	Erhöht TP um 12.000.
(Verbessert) Geisterbündelung	Erhöht TP um 30%.	Erhöht TP um 12.000.

AION

PATCH NOTES

Barde

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Hymne der Hoffnung	Stellt 20% TP wieder her. Stellt 20% MP wieder her.	Stellt 20.000 TP wieder her. Stellt 10.000 MP wieder her.
Melodie der Hoffnung	Stellt 30% TP wieder her. Erhöht die TP um 20%.	Stellt 30.000 TP wieder her. Erhöht die TP um 10.000 .
Melodie der Heiterkeit	Abklingzeit: 1 Min. 30 Sek.	Abklingzeit: 60 Sek.
Heitere Melodie	Abklingzeit: 60 Sek.	Abklingzeit: 30 Sek.
Klärungsmelodie der Schneebblume	Max. Schutz: 10.000 Stellt 2820 TP wieder her. Abklingzeit: 2 Min.	Max. Schutz: 12.000 Stellt 6000 TP wieder her. Abklingzeit: 1 Min. 30 Sek.
(Verbessert) Klärungsmelodie der Schneebblume	Max. Schutz: 12000 Stellt 8460 TP wieder her. Abklingzeit: 2 Min.	Max. Schutz: 15.000 Stellt 10.000 TP wieder her. Abklingzeit: 1 Min. 30 Sek.
Schutzmelodie der Schneebblume	Max. Schutz: 10.000 Stellt 5640 TP wieder her. Abklingzeit: 2 Min.	Max. Schutz: 12.000 Stellt 6000 TP wieder her. Abklingzeit: 1 Min. 30 Sek.
(Verbessert) Schutzmelodie der Schneebblume	Max. Schutz: 12000 Stellt 8460 TP wieder her. Abklingzeit: 2 Min.	Max. Schutz: 15.000 Stellt 10.000 TP wieder her. Abklingzeit: 1 Min. 30 Sek.

Colorist

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Ziel erfasst	Schwächung kann nicht aufgehoben werden.	Höhere Schwächung kann aufgehoben werden.
Ins Schwarze		
(Verbessert) Ins Schwarze		
Zeitbombe	Verleiht dem Ziel nach 4 Sek. Blutung.	Verleiht dem Ziel nach 2 Sek. Betäubung.
(Verbessert) Zeitbombe		
Siegel der Heilung	Erhöht beim Ziel die Wirkzeit der Heilfertigkeit.	Erhöht beim Ziel die Wirkzeit der Heilfertigkeit. Heilstärkung des Ziels: -200
(Verbessert) Siegel der Heilung	Erhöht beim Ziel die Wirkzeit der Heilfertigkeit.	Erhöht beim Ziel die Wirkzeit der Heilfertigkeit. Heilstärkung des Ziels: -300
Hieb	5 Sek. lang Heilstärkung: -400	10 Sek. lang Heilstärkung: -400

AION

PATCH NOTES

Schütze

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Materialisierte Form der Magie	Stellt 25% TP wieder her. Erhöht TP um 25%.	Stellt 25.000 TP wieder her. Erhöht TP um 11.000 .

Äthertech

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Notausstieg	Stellt 100% TP wieder her.	Stellt 100.000 TP wieder her.

Verwandlung: Wächter-General

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Verwandlung: Wächter-General (I - V)	I: Erhöht zusätzlichen PvP-Angriff um 1.000 und TP um 234.000. II: Erhöht zusätzlichen PvP-Angriff um 1.200 und TP um 280.800. III: Erhöht zusätzlichen PvP-Angriff um 1.400 und TP um 327.600. IV: Erhöht zusätzlichen PvP-Angriff um 1.700 und TP um 374.400. V: Erhöht zusätzlichen PvP-Angriff um 2.000 und TP um 468.000. Einschränkung der Angriffsgeschwindigkeit/Wirkgeschwindigkeit. Effekt löschen nicht möglich.	I: Erhöht zusätzlichen PvP-Angriff und PvP-Abwehr um 1.300 und TP um 351.000 . II: Erhöht zusätzlichen PvP-Angriff und PvP-Abwehr um 1.500 und TP um 421.200 . III: Erhöht zusätzlichen PvP-Angriff und PvP-Abwehr um 1.800 und TP um 491.400 . IV: Erhöht zusätzlichen PvP-Angriff und PvP-Abwehr um 2.200 und TP um 561.600 . V: Erhöht zusätzlichen PvP-Angriff und PvP-Abwehr um 2.500 und TP um 702.000 . Keine Einschränkung der Angriffsgeschwindigkeit/Wirkgeschwindigkeit. Effekt löschen möglich .
Abyss-Sturm (I - V)	I: 5.000 fester Schaden II: 6.000 fester Schaden III: 7.000 fester Schaden IV / V: 8.000 fester Schaden	I: 12.500 fester Schaden II: 15.000 fester Schaden III: 17.500 fester Schaden IV / V: 20.000 fester Schaden
Beschwörung: Energie des Abyss (I - II)	I: 5.000 fester Schaden (6 Personen) II: 5.000 fester Schaden (12 Personen)	I: 20.000 fester Schaden (6 Personen) II: 30.000 fester Schaden (12 Personen)