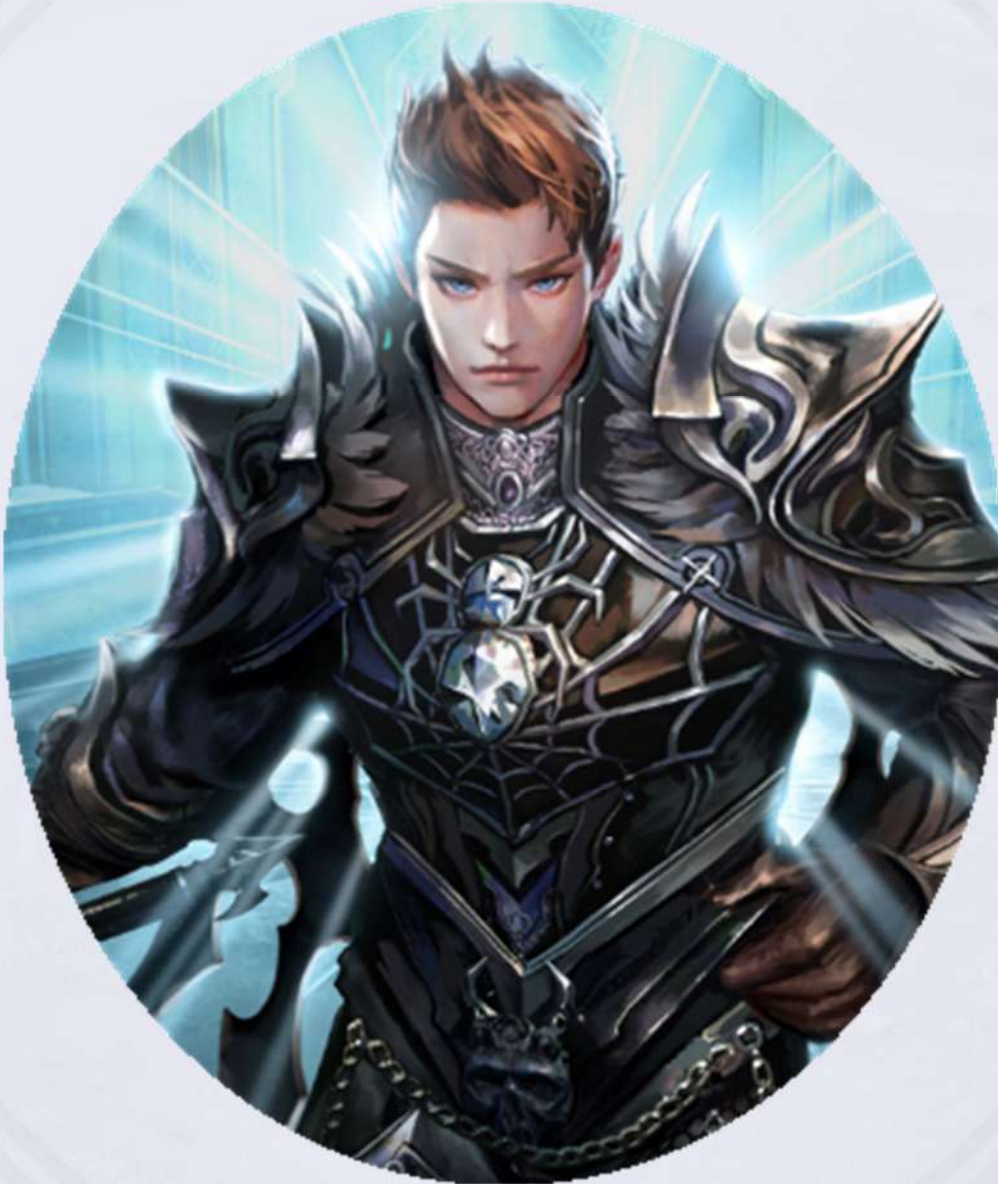


AION

PATCH NOTES

Update 7.9



AION

PATCH NOTES

Inhalt

Instanzen	3
Festungs- und Altarkampf	4
UI	5
Quest	5
Gegenstände	6
Umgebung	6
Kollektionen	7
Legionen	7
Shimiols	7
Charakter	8
NSCs	8
Pangaea	8
Flaggensystem	8
GF Features	9
Fertigkeiten	9
Fertigkeitsänderungen	10

AION

PATCH NOTES

Instanzen

1. Die Instanz Irrgarten wurde neu hinzugefügt.

Eingang	Spieler	Eintrittsstufe	Eintritte	Zurücksetzung
Kaisinel / Marchutan Empyrianische Feuerprobe	2-6	80	Gold-Paket: 4-mal pro Woche Starter: 2-mal pro Woche	Mittwochs um 9:00 Uhr

- a. Für das Besiegen von Boss-Monstern gibt es als Belohnung Vakuum-Silberlinge.
 - b. Erhaltene Vakuum-Silberlinge können bei Schwarzmarkthändlern innerhalb der Instanzen gegen Waren eingetauscht werden
2. Die folgenden Anpassungen wurden im "Turms der Herausforderung" vorgenommen:
 - a. Bei Monstern in der 15. Ebene des "Turms der Herausforderung (untere/mittlere Ebene)" wurde die TP-Regeneration angepasst.
 - b. In der 10. und 15. Ebene des "Turms der Herausforderung (untere/mittlere Ebene)" wurden die Belohnungen geändert.
 - c. Bei der Schwächungsfertigkeit "Zügelung des Metzlers", die von Kunax im "Turm der Herausforderung (mittlere Ebene)" verwendet wird, wurde eine Schnellinfo hinzugefügt.
 - d. Die Anzahl der EP, die man in der 10. Ebene des "Turms der Herausforderung (untere Ebene)" erhält, wurde angepasst.
 - e. Belohnungen für "Turm der Herausforderung (untere Ebene, 8. Stock)" wurden hinzugefügt.
 - f. Die Eintritte für Turm der Herausforderung (untere Ebene) und Turm der Herausforderung (mittlere Ebene) wurden separiert.
 3. In Prometuns Werkstatt (schwierig) und Makarna der Verbitterung (schwierig) ist es nun wieder einwandfrei möglich, zum letzten Boss-Monster vorzudringen.
 4. Die folgenden Anpassungen wurden für "Makarna der Verbitterung (schwierig)" vorgenommen:
 - a. Der Fertigkeitsschaden des wütenden Beritra wird wieder korrekt verrechnet.
 - b. Einige Monster wurden verändert.
 5. Die folgenden Anpassungen wurden für "Makarna der Verbitterung (normal)" vorgenommen:
 - a. Der Eintritt für Gold-Paket-Nutzer wurde auf 100, für Starter auf 10 geändert.
 - b. Die Belohnungen wurden geändert.

AION

PATCH NOTES

- c. Die Time-Attack -Belohnung wurde entfernt.
- 6. Das Phänomen, dass Asmodier unter bestimmten Umständen "Talocs Höhle" nicht betreten können, wurde behoben.
- 7. Es wurde geändert, dass die Monster in "Kubrinerks Monster-Kubus-Labor" den Status "Verstecken" erkennen.
- 8. Bei Abbruch des Eintritts in die Arena der Disziplin wird die entsprechende Eintrittszahl wieder korrekt angezeigt
- 9. Orbis-Trainingsarena: Bei Verlassen der PvP-Arena kann nun nicht mehr fälschlicherweise mit der gegnerischen Fraktion gekämpft werden.
- 10. Der Bug, dass in einigen Instanzen die Wiederbelebungsfähigkeit nicht funktionierte, wurde behoben.
- 11. Bug: Im Kampf gegen Bakarma in der Bakarma-Festung werden keine Diener mehr gespawnt.

Festungs- und Altarkampf

- 1. Es wurde ein weiterer Raid-Tag für die Festungen in Gelkmaros und Inggison hinzugefügt:
 - a. Freitags findet der Raid in Gelkmaros um 20:00 statt, in Inggison um 21:00.
- 2. Der zweite Altar-Raid des Tages in Dumaha findet von 19:00 -20:00 statt.
- 3. Wenn die Götterfestung nicht einnehmbar ist,
 - a. ist dort Fliegen möglich.
 - b. können von den Festungsbeschützern keine EP und AP erhalten werden.
- 4. Es wurden die Attribute vom Wächter-General und vom Burgtor geändert, die beim Festungskampf erscheinen.
- 5. Bei einigen Monstern, die während des Festungskampfs erscheinen, wurden die AP, die man erhalten kann, erhöht.
- 6. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der gut gelaunte Lugbug nach dem Festungskampf in Inggison sporadisch nicht erschien.
- 7. In der Prades-Festung und der Bassen-Festung wurden die Attribute des Burgtors und des Wächter-Generals modifiziert.
 - a. Die Abwehr von Wächter-General und Burgtor wurden erhöht.

AION

PATCH NOTES

UI

1. Bei Ausrüsten eines Ätherschlüssels kann der Reit-Status eingesehen werden.
2. Die UI für Verstärkung/Schwächung von Gruppenmitgliedern wurde verbessert.
3. Das Phänomen, dass bei einer Verschmutzung von Odianen/Runen keine Systemnachricht angezeigt wird, wurde behoben.
4. Das Phänomen, dass der Kollektionseffekt unter bestimmten Umständen nicht angezeigt wird, wenn der UI-Stil als Standard eingestellt ist, wurde behoben.
5. Wenn der Name eines Gegenstands, der unter [Gegenstandskollektion - Gegenstandsinfo] angezeigt wird, zu lang ist, werden am Ende drei Punkte angezeigt.
6. Die zufällige Customizing-Anordnung wurde teilweise geändert.
7. Das Legionsauftrags-Menü kann nicht mehr mit einem registrierten Tastenkürzel eingesehen werden.
8. Der Bug, dass bestimmte Zeichen nicht im Legions-Chat eingegeben werden konnten, wurde behoben.
9. Die Anordnung der Wochenbeiträge wurde geändert.

Quest

1. Eine Kubus-Tutorial-Quest wurde hinzugefügt.
2. Der Fehler, dass die Quest "[Event] Stigmen-Fähigkeitsnachweis" nicht erneuert wurde, obwohl alle Monster in Inggison/Gelkmaros erledigt wurden, wurde behoben.
3. Weiterhin wurde der Fehler behoben, dass einige Monster-Standorte nicht gefunden wurden.

AION

PATCH NOTES

Gegenstände

1. Das Phänomen, dass bei Accessoires oder Federn, die durch Odiane oder Runen verzaubert werden können, die Anzahl der Reinigungen angezeigt wird, wurde behoben.
2. Der Fehler, dass im Handelsagenten nach keiner Bewegungskarte gesucht werden konnte, wurde behoben.
3. Wenn ein Fenster im Haus installiert wurde, wurde die Umgebung fehlerhaft dargestellt. Der Fehler wurde behoben.
4. Der Rang und die Schnellinfo für den Gegenstand "Verteidigungsschriftrolle zur Unterstützung", der in "Ruhnatorium" verwendet werden kann, wurden geändert.
5. Die seltsamen Animationen für Tarocs beim Aufsitzen wurden behoben.

Umgebung

1. Das Phänomen, dass sporadisch eine Unterbrechung entsteht, wenn die Funktion [Optionen - Tastenbelegung - Funktionen - Andere SCs anzeigen/ausblenden (Shift + F12)] benutzt wird, wurde behoben.
2. Wenn [Optionen - Tastenbelegung - Funktion - Andere SCs anzeigen/ausblenden (Shift+F12)] verwendet wird, sah es so aus, als ob der Charakter teleportieren würde. Der Fehler wurde behoben.
3. Die Topografie in folgenden Instanzen wurde stellenweise geändert:
 - a. Makarna der Verbitterung (schwierig)
 - b. Stella-Entwicklungslabor (leicht/normal)
 - c. Hererim-Mine
 - d. Irrgarten
 - e. Ashunatal-Dredgion
4. Die Topografie von Rotkatalam (Süd) wurde stellenweise geändert.

AION

PATCH NOTES

Kollektionen

1. Vereinzelt fehlerhafte Kollektionseffekte wurden korrigiert.

Legionen

1. Das Legionssystem wurde überarbeitet.
 - a. Alle Legionen wurden um eine Stufe erhöht. Die Legionsbeiträge wurden zurückgesetzt.
 - b. Die Legionsaufträge wurden gelöscht. Es können keine weiteren Aufträge ausgeführt werden.
 - c. Das Legions-UI wurde verändert und es wurden Wochenbeiträge hinzugefügt. Diese werden jeden Montag um 00:00 Uhr zurückgesetzt.
 - i. Die Legionsstufe kann nur erhöht werden, wenn die maximalen Beitragspunkte erreicht wurden.
 - ii. Wenn die maximale Punktzahl überschritten wird, verfallen die überzähligen Punkte und werden nicht für den nächsten Beitrag gespeichert.
 - iii. Um die Legionsstufe zu erhöhen, werden mehr Kinah und Beiträge benötigt.
 - iv. Einige Legionstexte wurden überarbeitet.

Shimiols

1. Die Kosten für Shimiol-Fähigkeiten wurden entfernt

AION

PATCH NOTES

Charakter

1. Der Fehler, dass bei Aussehensveränderungen für Asmodier nicht die richtige Frisur angezeigt wurde, wurde behoben.
2. Die Farbe des Regenschirms für die Bewegungen "Vergnüglicher Regenspaziergang" und "Traumhochzeit" ändert sich nicht mehr.

NSCs

1. Der Pora-Händler, der bei Erreichen der Stufe 5 in Dörfern gespawnt wurde, wurde entfernt.
2. "Korridor des Auges von Reshanta" erscheint von nun an nur an den Tagen, an denen ein Festungskampf stattfindet.

Pangaea

1. Pangaea wurde überarbeitet und wird als saisonaler Legionskampf zur Verfügung stehen.

Flaggensystem

1. Es wurde ein Flaggensystem hinzugefügt, welches innerhalb von Events verwendet werden kann.
 - a. Es ist möglich, einen prozentualen Anteil hinsichtlich der Verwandlungskollektion, Gegenstandskollektion und Kubuli des eigenen Charakters mit anderen Spielern zu teilen.

AION

PATCH NOTES

GF Features

1. Die Belohnungen des Atreia Pass wurden geändert.
2. Die Gegenstände im Shugomat wurden geändert.
 - a. Einige Kostüme und Tarocs wurden entfernt und es wurden neue hinzugefügt.
 - b. Zudem kann nun einmal täglich „Kaisinel's Verwandlungspuder“ erhalten werden. Kombiniert man 120 von ihnen mit „Kaisinel's Verwandlungsstein“ erhält man [Gravur] Verwandlungsvertrag: Kaisinel.
 - i. „Kaisinel's Verwandlungsstein“ ist einmal pro Account kostenlos im AION Shop erhältlich.
3. Bei den NPCs Yinstanerk und Yinnig wurde die Verkaufsliste um einige Gegenstände erweitert.
 - a. Nickel-Gold ist nicht länger in Makarna der Verbitterung(normal) erhältlich.
 - b. Nickel-Gold kann nun mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit von Meisterschmid Debilkarim in der Udas-Tempelgruft erhalten werden.
4. Das Verkaufslimit für Level 80 Charaktere mit aktivem Gold-Paket wurde erhöht.
5. Die Ehrenpunkte wurden zurückgesetzt. Vorhandene Ehrenpunkte wurden in einem Verhältnis von 500 Ehrenpunkte zu 1 Goldbarren kompensiert.
6. Für einen limitierten Zeitraum (14.04. – 12.05.2021) können im Goldsand-Shop die folgenden Gegenstände erworben werden:
 - a. [Gravur] Legendärer Verwandlungsvertrag (10 Arten), Uralter Verwandlungsvertrag (19 Arten), [Gravur] Auswahlkiste mit Daevanion-Fertigkeiten (10 Arten), [Gravur] Besonderer Verwandlungsvertrag: Katze (64 Arten), [Gravur] Shimiolum-Auswahlkiste

Fertigkeiten

1. Die fehlerhafte Effektnachricht für "Rettende Hand" wird wieder korrekt angezeigt.
2. Das Problem, dass die Abklingzeit von einigen Fertigkeiten nicht angezeigt wurde, wurde behoben.
3. Die Regeneration von "Schutzfeld der Regeneration" und "(Verbessert) Schutzfeld der Regeneration" wurde auf 6 geändert.

AION

PATCH NOTES

Fertigkeitsänderungen

1. Nach dem letzten Update wurde eine zweite Umgestaltung bezüglich der Verwandlung: Wächter-General durchgeführt.
 - a. Zusätzlicher PvP-Angriff und PvP-Abwehr von [Verwandlung: Wächter-General I-III] wurden erhöht und die stufenspezifischen Fertigkeiten für [Verwandlung: Wächter-General III - V] wurden verbessert.

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Verwandlung: Wächter-General I	Zus. PvP-Angriff, Verteidigung: +1.300	Zus. PvP-Angriff, Verteidigung: + 1.400
Verwandlung: Wächter-General II	Zus. PvP-Angriff, Verteidigung: +1.500	Zus. PvP-Angriff, Verteidigung: + 1.600
Verwandlung: Wächter-General III	Zus. PvP-Angriff, Verteidigung: +1.800	Zus. PvP-Angriff, Verteidigung: + 1.900
Spiegelschild des Abys	Wirkradius: 5m um Euch herum, Schaden: 1.200	Wirkradius: 20m um Euch herum, Schaden: 5.000
Abys-Welle	Unmittelbare Umgebung, 18 Pers.	Unmittelbare Umgebung, 24 Spieler
Abys-Flutwelle	Schaden: 10.000 Fläche im Radius um das Ziel 18 Pers.	Schaden: 20.000 Fläche im Radius um das Ziel, 24 Spieler
Abys-Vollstreckung	Schaden: 50.000	Schaden: 70.000

2. Die folgenden Klassenfertigkeiten wurden angepasst
 - a. Gladiator

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Großflächige erzwungene Landung	Abklingzeit: 40 Sek.	Abklingzeit: 15 Sek.
Bluttausch-Explosion	Schutzschild nimmt 2 Sek. lang keinen Einfluss auf Äthergriff.	Schutzschild nimmt 2 Sek. lang Einfluss auf Äthergriff.
(Verbessert) Bluttausch-Explosion	Schutzschild nimmt 2,5 Sek. lang keinen Einfluss auf Äthergriff. Abklingzeit: 60 Sek.	Schutzschild nimmt 2,5 Sek. lang Einfluss auf Äthergriff. Abklingzeit: 40 Sek.
(Verbessert) Bluttausch-Absorption	Abklingzeit: 30 Sek.	Abklingzeit: 20 Sek.

AION

PATCH NOTES

Wildes Beben	Phys. Treffer auf ein Ziel in bis zu 15m Entfernung Zieht das Ziel an seinen Platz und macht es bewegungsunfähig. Abklingzeit: 40 Sek.	Phys. Treffer auf 8 Ziele in bis zu 17m Entfernung Betäubung für 1 Sek. Abklingzeit: 30 Sek.
(Verbessert) Wildes Beben	Phys. Treffer auf ein Ziel in bis zu 20m Entfernung Zieht das Ziel an seinen Platz und macht es bewegungsunfähig. Abklingzeit: 40 Sek.	Phys. Treffer auf 8 Ziele in bis zu 22m Entfernung Betäubung für 1 Sek. Abklingzeit: 20 Sek.
Schwächender Schlag	Abklingzeit: 30 Sek.	Abklingzeit: 15 Sek.
Energie-Explosion	907 phys. Schaden an einem Ziel Abklingzeit: 10 Sek.	2.086 phys. Schaden an einem Ziel Abklingzeit: 3 Sek.
Kampfvorbereitung	Phys. Angriff: +800 Zus. PvP-Angriff: +800 Zus. PvP-Abwehr: -600 Phys. Abwehr: -600 Mag. Abwehr: -600	Phys. Angriff: +800 Zus. PvP-Angriff: +800 Zus. PvP-Abwehr: -600 Phys. Abwehr: -600 Mag. Abwehr: -600
Verteidigungsvorbereitung	Mag. Abwehr: +800 Phys. Abwehr: +800 Zus. PvP-Abwehr: +800 Zus. PvP-Angriff: -600 Phys. Angriff: -600	Mag. Abwehr: +800 Phys. Abwehr: +800 Zus. PvP-Abwehr: +800 Zus. PvP-Angriff: -600 Phys. Angriff: -600

b. Templer

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Bestrafung	Zufälliger phys. Treffer auf ein Ziel. Phys. Schaden 2-malige Wiederholung.	Fester phys. Treffer auf ein Ziel. Phys. Schaden 2-malige Wiederholung Erhöhte krit. Treffer.
(Verbessert) Bestrafung	Zufälliger phys. Treffer auf ein Ziel Phys. Schaden 2-malige Wiederholung.	Fester phys. Treffer auf ein Ziel. Phys. Schaden 2-malige Wiederholung Erhöhte krit. Treffer.
(Verbessert) Stabiler Schild	Abklingzeit: 43,2 Sek.	Abklingzeit: 1 Min. 30 Sek.
Schildhieb	Betäubung für 3 Sek.	Betäubung für 2 Sek.
(Verbessert) Schildhieb	Betäubung für 3 Sek.	Betäubung für 2 Sek.
Urteil	Betäubung für 3 Sek.	Betäubung für 2 Sek.
Heiliger Schild	30 Sek. lang werft Ihr 584 Schaden auf einen Gegner in bis zu 20m Distanz zurück, der Euch angreift.	20 Sek. lang werft Ihr 467 Schaden auf einen Gegner in bis zu 5m Distanz zurück, der Euch angreift.

AION

PATCH NOTES

(Verbessert) Heiliger Schild	30 Sek. lang werft Ihr 847 Schaden auf einen Gegner in bis zu 20m Distanz zurück, der Euch angreift.	20 Sek. lang werft Ihr 678 Schaden auf einen Gegner in bis zu 5m Distanz zurück, der Euch angreift.
---	--	--

c. Assassine

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Wirbelwind-Schnitt	Phys. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung	Phys. Treffer auf ein Ziel in bis zu 15m Entfernung
(Verbessert) Wirbelwind-Schnitt	Phys. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung	Phys. Treffer auf ein Ziel in bis zu 20m Entfernung
(Verbessert) Wirbelwind-Schlitzer	Phys. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung	Phys. Treffer auf ein Ziel in bis zu 20m Entfernung
Schnelle heftige Attacke	Betäubung für 3 bis 4 Sek.	Betäubung für 2 Sek.
(Verbessert) Schnelle heftige Attacke	Betäubung für 3 bis 4 Sek.	Betäubung für 2 Sek.
(Verbessert) Sinnesverstärkung	Phys. Abwehr: +1.000 (15 Sek.) Stolperwiderstand: +500	Phys. Abwehr: +1.200 (15 Sek.) Stolperwiderstand: +1.200
(Verbessert) Eid der Präzision	Präzision: +2.500 (20 Sek.) Mag. Präzision: +5.000 Abklingzeit: 1 Min. 4 Sek.	Präzision: +4.000 (20 Sek.) Mag. Präzision: +6.000 Abklingzeit: 50 Sek.
Hingabe	Abklingzeit: 30 Sek.	Abklingzeit: 28 Sek.

d. Jäger

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Schweigestoß	Abklingzeit: 30 Sek.	Abklingzeit: 40 Sek.
(Verbessert) Schweigestoß	Abklingzeit: 30 Sek.	Abklingzeit: 40 Sek.
Fußisenpfeil	865 phys. Schaden an einem Ziel	433 phys. Schaden an einem Ziel
(Verbessert) Fußisenpfeil	1.038 phys. Schaden an einem Ziel 12 Sek. lang wird die phys. Abwehr des Ziels um 10% verringert.	519 phys. Schaden an einem Ziel 8 Sek. lang die phys. Abwehr des Ziels um 10% verringert.
Pfeile schärfen	Phys. Angriff: +500	Phys. Angriff: +300
(Verbessert) Pfeile schärfen	Phys. Angriff: +950	Phys. Angriff: +500

AION

PATCH NOTES

Hingabe	Abklingzeit: 30 Sek.	Abklingzeit: 28 Sek.
----------------	----------------------	-----------------------------

e. Kleriker

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Blitz herbeirufen	Fügt einem Ziel 4.768 mag. Schaden zu.	Fügt einem Ziel 4.004 mag. Schaden zu.
(Verbessert) Blitz herbeirufen	Fügt einem Ziel 6.435 mag. Schaden zu.	Fügt einem Ziel 5.148 mag. Schaden zu.
Kettenentladung	Bei Verwendung wird die Abklingzeit von Blitz herbeirufen um 9 Sek. reduziert.	Bei Verwendung wird die Abklingzeit von Blitz herbeirufen um 3 Sek. reduziert.
(Verbessert) Kettenentladung	Bei Verwendung wird die Abklingzeit von Blitz herbeirufen um 14 Sek. reduziert.	Bei Verwendung wird die Abklingzeit von Blitz herbeirufen um 6 Sek. reduziert.
Kette des Leidens	Fügt einem Ziel 1.532 mag. Schaden zu. 30 Sek. lang erhält das Ziel alle 2 Sek. 1.532 mag. Schaden	Fügt einem Ziel 1.286 mag. Schaden zu. 30 Sek. lang erhält das Ziel alle 2 Sek. 1.225 mag. Schaden
(Verbessert) Kette des Leidens	Fügt einem Ziel 2.067 mag. Schaden zu. 30 Sek. lang erhält das Ziel alle 2 Sek. 2.067 mag. Schaden	Fügt einem Ziel 1.736 mag. Schaden zu. 30 Sek. lang erhält das Ziel alle 2 Sek. 1.654 mag. Schaden
Rettende Hand	Wird aktiviert, wenn Blocken und Magiewiderstand erfolgreich ausgeführt werden. Phys./Mag. Abwehr: +800 (10 Sek.)	Wird aktiviert, wenn Blocken und Magiewiderstand erfolgreich ausgeführt werden. 10 Sek. lang absorbiert Ihr jedes Mal, wenn Ihr getroffen werdet, TP in Höhe von 500. TP-Regeneration: +10% Phys./Mag. Abwehr: +800
(Verbessert) Rettende Hand	Wird aktiviert, wenn Blocken und Magiewiderstand erfolgreich ausgeführt werden. Mag. Abwehr: +950 (12 Sek.)	Wird aktiviert, wenn Blocken und Magiewiderstand erfolgreich ausgeführt werden. 15 Sek. lang absorbiert Ihr jedes Mal, wenn Ihr getroffen werdet, TP in Höhe von 500. TP-Regeneration: +10% Phys./Mag. Abwehr: +950
Schwächende Explosion	Reduziert für 15 Sek. Phys./Mag. Angriff um 500. Abklingzeit: 1 Min. 30 Sek.	Reduziert für 15 Sek. Phys./Mag. Angriff um 800. Abklingzeit: 1 Min.
(Verbessert) Schwächende Explosion	Reduziert für 15 Sek. Phys./Mag. Angriff um 600. Abklingzeit: 56,7 Sek.	Reduziert für 20 Sek. Phys./Mag. Angriff um 1.000. Abklingzeit: 40 Sek.

f. Kantor

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Aufwachen	Widerstand gegen Schockzustände: +650 (7 Sek.)	Widerstand gegen Schockzustände: +1.500 (7 Sek.)
(Verbessert) Aufwachen	Widerstand gegen Schockzustände: +780 (7 Sek.)	Widerstand gegen Schockzustände: +2.000 (7 Sek.)

AION

PATCH NOTES

Auflösungszauber	Abklingzeit: 10 Sek.	Abklingzeit: 14 Sek.
(Verbessert) Auflösungszauber	Abklingzeit: 10 Sek.	Abklingzeit: 14 Sek.
Zauber des Durchbruchs	Abklingzeit: 3 Min.	Abklingzeit: 2 Min.
Raum-Zeit-Flucht	Abklingzeit: 3 Min.	Abklingzeit: 2 Min.
Seismische Sprengung	Phys. Schaden Bei Verwendung der Fertigkeit werden 7% der TP verbraucht.	Phys. Schaden Bei Verwendung der Fertigkeit werden 3.000 TP verbraucht.
(Verbessert) Seismische Sprengung	Phys. Schaden Bei Verwendung der Fertigkeit werden 7% der TP verbraucht.	Phys. Schaden Bei Verwendung der Fertigkeit werden 3.000 TP verbraucht.

g. Beschwörer

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Steinhaut	Max. Schutz: 4.514 PvP-Abwehr: +700	Max. Schutz: 8.000 PvP-Abwehr: +800
Furcht Fluch: Feuergeist Fluch: Wassergeist Angstschrei Schrei des Albtraums Albtraumfluch Albtraumtrauer (Verbessert) Albtraumfluch (Verbessert) Albtraumtrauer	Versetzt das Ziel in Angst. Reduziert die Bewegungsgeschwindigkeit.	Versetzt das Ziel in Angst. Erhöhter Effekt zur Reduzierung der Bewegungsgeschwindigkeit.
Befehl: Elementarzerstörung (Erde, Wind, Feuer, Wasser, Sturm, Lava)	Schutzschild nimmt 1 bis 2 Sek. lang keinen Einfluss auf Rückschlag. Abklingzeit: 2 Min.	Schutzschild nimmt 2 Sek. lang Einfluss auf Rückschlag. Abklingzeit: 1 Min. 30 Sek.
(Verbessert) Befehl: Elementarzerstörung (Erde, Wind, Feuer, Wasser, Sturm, Lava)	Schutzschild nimmt 2 bis 3 Sek. lang keinen Einfluss auf Rückschlag. Abklingzeit: 1 Min. 36 Sek.	Schutzschild nimmt 2 Sek. lang Einfluss auf Rückschlag. Abklingzeit: 60 Sek.
Befehl: Elementarwelle (Erde, Wind, Feuer, Wasser, Sturm, Lava)	Schutzschild nimmt 1 bis 2 Sek. lang keinen Einfluss auf Äthergriff. Abklingzeit: 1 Min. 30 Sek.	Schutzschild nimmt 4 Sek. lang Einfluss auf Äthergriff. Abklingzeit: 60 Sek.
(Verbessert) Befehl: Elementarwelle (Erde, Wind, Feuer, Wasser, Sturm, Lava)	Schutzschild nimmt 2 bis 3 Sek. lang keinen Einfluss auf Äthergriff. Abklingzeit: 1 Min. 12 Sek.	Schutzschild nimmt 4 Sek. lang Einfluss auf Äthergriff. Abklingzeit: 40 Sek.

AION

PATCH NOTES

h. Zauberer

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Steinhaut	Max. Schutz: 4.514 PvP-Abwehr: +700	Max. Schutz: 8.000 PvP-Abwehr: +800
Gebet der Eisengewandung	Erzeugt einen Schutzschild, der 6 Sek. lang phys. Schaden absorbiert.	Erzeugt einen Schutzschild, der 6 Sek. lang Schaden absorbiert.
(Verbessert) Barriere der Zuflucht	6 Sek. lang bewegungsunfähig Gegner im Umkreis von 5m, die den Schutzschild angreifen, werden versteinert.	Wirkzeit: +100% (6 Sek.) Gegner im Umkreis von 10m , die den Schutzschild angreifen, werden versteinert.

i. Barde

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Melodie des Schildes	Max. Schutz: 4.118 PvP-Abwehr: +700	Max. Schutz: 8.000 PvP-Abwehr: +800
Variation des Sturms	Schutzschild nimmt 2 Sek. lang keinen Einfluss auf Äthergriff.	Schutzschild nimmt 2 Sek. lang Einfluss auf Äthergriff.
Melodie des Eisernen Panzers	Widerstand gegen Schockzustände: +1.200 (7 Sek.)	Widerstand gegen Schockzustände: +2.000 (10 Sek.)
Verstärkte Variation des Sturms	Schutzschild nimmt 2 Sek. lang keinen Einfluss auf Äthergriff.	Schutzschild nimmt 2 Sek. lang Einfluss auf Äthergriff.
(Verbessert) Verstärkte Variation des Sturms	Schutzschild nimmt 2,5 Sek. lang keinen Einfluss auf Äthergriff.	Schutzschild nimmt 2,5 Sek. lang Einfluss auf Äthergriff.

j. Colorist

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
(Verbessert) Farbe des Widerstands	Solange der Todesschutz anhält, werden 35.000 TP wiederhergestellt. Phys. Abwehr: +338	Solange der Todesschutz anhält, werden 45.000 TP wiederhergestellt. Phys. Abwehr: +600
(Verbessert) Farbe der Transzendenz	Phys. Abwehr: +338	Phys. Abwehr: +450
Farbschild	Phys. Schaden Abwehr Max. Schutz des Schutzschildes: 100.000	Phys./ mag. Schaden Abwehr Max. Schutz des Schutzschildes: 50.000
Versteinert das Ziel. (sofortige Versteinigung/Neues Werk/(Verbessert) Neues Werk/Meisterwerk/Freiheitsentzug)	Ziel der Versteinigung Erhöhung der phys./mag. Abwehr	Ziel der Versteinigung Erhöhung des Wertes der phys./mag. Abwehr

AION

PATCH NOTES

k. Schütze

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Kanonenkugel der Hölle mit großem Wirkungsbereich	Abklingzeit: 40 Sek.	Abklingzeit: 15 Sek.
Gezieltes geistiges Auge	Widerstand gegen Schockzustände: +1.200	Widerstand gegen Schockzustände: +2.000
Fluchtinstinkt	Ihr teleportiert Euch 7m nach vorn.	Ihr teleportiert Euch 10m nach vorn.

l. Äthertech

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Schützender Schleier	Nach Verwendung von [Schock entfernen] wird die Fertigkeit zur Kettenfertigkeit. Abklingzeit: 3 Min.	Kettenfertigkeit wird entfernt, Verwendung als normale Fertigkeit. Abklingzeit: 2 Min.
Schützender Notfallschleier	Nach Verwendung von [Schock entfernen] wird die Fertigkeit zur Kettenfertigkeit. Widerstand gegen Schockzustände: +500 Abklingzeit: 3 Min.	Kettenfertigkeit wird entfernt, Verwendung als normale Fertigkeit. Abklingzeit: 2 Min. Gelöscht: "Widerstand gegen Schockzustände: +500"
(Verbessert) Schützender Notfallschleier	Nach Verwendung von [Schock entfernen] wird die Fertigkeit zur Kettenfertigkeit. Widerstand gegen die Bewegungsfähigkeit einschränkende Zustände: +300 Abklingzeit: 2 Min. 24 Sek.	Kettenfertigkeit wird entfernt, Verwendung als normale Fertigkeit. Widerstand gegen die Bewegungsfähigkeit einschränkende Zustände: +1.000 Abklingzeit: 1 Min. 30 Sek. Gelöscht: "Widerstand gegen Schockzustände: +1.000"
Schützender Widerstandsschleier	Nach Verwendung von [Schock entfernen] wird die Fertigkeit zur Kettenfertigkeit. Abklingzeit: 1 Min. 30 Sek.	Kettenfertigkeit wird entfernt, Verwendung als normale Fertigkeit. Abklingzeit: 2 Min.
(Verbessert) Schützender Widerstandsschleier	Nach Verwendung von [Schock entfernen] wird die Fertigkeit zur Kettenfertigkeit. Abklingzeit: 30 Sek.	Kettenfertigkeit wird entfernt, Verwendung als normale Fertigkeit. Abklingzeit: 1 Min. 30 Sek.