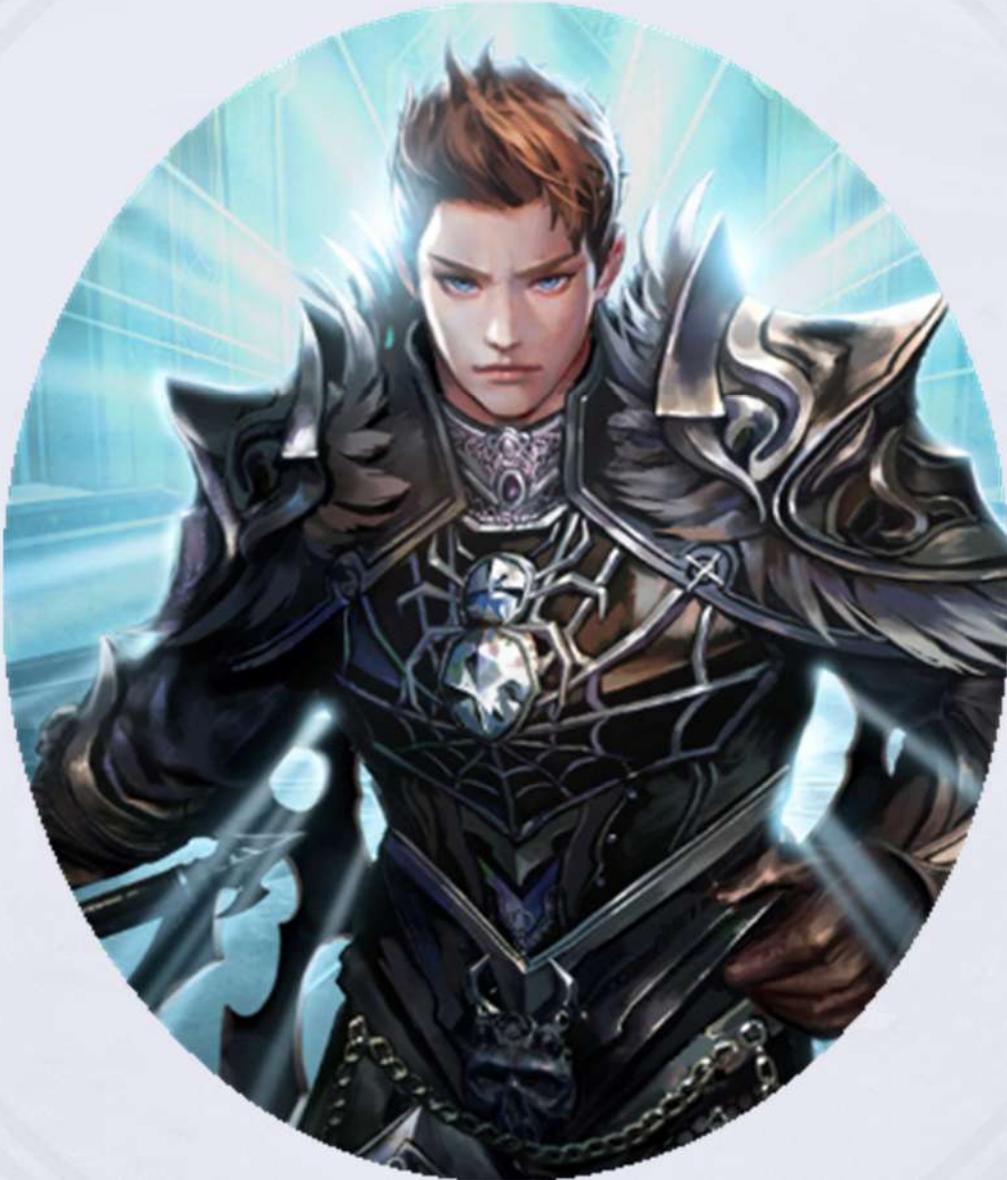


AION

PATCH NOTES

Update 7.9



AION

PATCH NOTES

Contenu

| | |
|---------------------------------------|----|
| Instances | 3 |
| Combat de forteresse et d'autel | 4 |
| INTERFACE | 5 |
| Quête | 5 |
| Objets | 5 |
| Environnement | 6 |
| Collections | 6 |
| Légions | 7 |
| Complices | 7 |
| Personnage | 7 |
| PNJ | 8 |
| La Pangée | 8 |
| Système de drapeau | 8 |
| Fonctionnalités GF | 8 |
| Compétences | 9 |
| Modifications de compétences | 10 |

AION

PATCH NOTES

Instances

1. L'instance du Dédale vient s'ajouter.

| Entrée | Joueurs | Niveau d'accès | Entrées | Réinitialisation |
|---|---------|----------------|--|-----------------------|
| Kaisinel/Marchutan Ordalie empyréenne | 2-6 | 80 | Lot Gold : 4 fois par semaine Néophyte : 2 fois par semaine | Le mercredi à 9h00 |

- a. La récompense pour le triomphe face aux boss prend la forme de deniers du vide.
 - b. Les deniers du vide obtenus s'échangent contre des marchandises auprès des trafiquants dans les instances.
2. Les ajustements suivants ont été apportés à la « Tour des épreuves » :
 - a. La régénération de PV des monstres a été ajustée au niveau 15 de la « Tour des épreuves » (niveau inférieur/intermédiaire).
 - b. Les récompenses ont été changées dans les niveaux 10 et 15 de la « Tour des épreuves » (niveau inférieur/intermédiaire).
 - c. Une infobulle a été ajoutée à la compétence d'affaiblissement « Enracinement du tueur » de Kunax dans la « Tour des épreuves (niveau intermédiaire) ».
 - d. Le nombre de points d'EXP obtenus au niveau 10 de la « Tour des épreuves (niveau inférieur) » a été ajusté.
 - e. Des récompenses ont été ajoutées à la « Tour des épreuves (niveau inférieur, 8e étage) ».
 - f. Les entrées dans la Tour des épreuves (niveau inférieur) et la Tour des épreuves (niveau intermédiaire) sont désormais distinctes.
 3. Dans l'Atelier de Prometun (difficile) et Makarna du ressentiment (difficile), il est désormais à nouveau possible d'accéder au dernier boss en toute simplicité.
 4. Les ajustements suivants ont été apportés à « Makarna du ressentiment (difficile) » :
 - a. Le calcul des dégâts de compétence de Beritra l'enragé est de nouveau correct.
 - b. Certains monstres ont été modifiés.
 5. Les ajustements suivants ont été apportés à « Makarna du ressentiment (normal) » :
 - a. L'entrée est passée à 100 pour l'utilisateur de lot Gold et à 10 pour les néophytes.
 - b. Les récompenses ont été modifiées.
 - c. La récompense de durée de l'attaque chrono a été supprimée.

AION

PATCH NOTES

6. Le phénomène faisant que les Asmodiens ne pouvaient pas accéder à l'« Abîme de Taloc » dans certaines circonstances a été éliminé.
7. Les monstres dans le « Laboratoire du cubus monstrueux de Kubrinerk » ne détectent plus le statut « Furtivité ».
8. En cas d'interruption de l'entrée dans l'Arène de la discipline, le nombre d'entrées s'affiche à nouveau correctement.
9. Arène d'entraînement d'Orbis : en quittant l'arène PvP, il n'y a plus d'erreur faisant que l'on combat la faction ennemie.
10. Le bug empêchant l'aptitude à la résurrection dans certaines instances a été corrigé.
11. Le bug faisant qu'aucun serviteur n'apparaissait dans le combat contre Bakarma dans la Forteresse de Bakarma a été corrigé.

Combat de forteresse et d'autel

1. Un nouveau jour de raid a été ajouté pour les forteresses de Gelkmaros et d'Inggison :
 - a. Les vendredis, le raid se déroule à 20h00 à Gelkmaros et à 21h00 à Inggison.
2. Le deuxième raid d'autel du jour a lieu de 19h00 à 20h00 à Dumaha.
3. Lorsque la Forteresse divine est imprenable :
 - a. Il est impossible de voler dans ce lieu.
 - b. Les protecteurs de la forteresse ne peuvent recevoir ni points d'EXP ni PA.
4. Les attributs du général gardien et de la porte du fort qui apparaissent au combat pour la forteresse ont été modifiés.
5. Chez certains monstres apparaissant pendant le combat pour la forteresse, les PA pouvant être obtenus ont été augmentés.
6. Erreur corrigée : parfois, le Lugbug de bonne humeur n'apparaissait pas après la bataille de forteresse à Inggison.
7. Dans la Forteresse de Pradès et la Forteresse de Bassen, les statistiques de la porte du fort et du général gardien ont été modifiées.
 - a. La défense du général gardien et de la porte du fort a augmenté.

AION

PATCH NOTES

INTERFACE

1. Le statut de monte est visible au moment de l'équipement d'une clé éthérée.
2. L'interface utilisateur renforcement/affaiblissement des membres de groupe a été améliorée.
3. Le phénomène faisant qu'aucun message système ne s'affichait en cas de contamination d'odian/des runes a été corrigé.
4. Le phénomène faisant que l'effet de collection ne s'affichait pas dans certaines conditions lorsque le style de l'IU était défini comme standard a été corrigé.
5. Lorsque le nom d'un objet affiché sous [Collection d'objets > Information d'objet] est trop long, trois points apparaissent à la fin.
6. L'organisation de personnalisation aléatoire a été partiellement modifiée.
7. Le menu de mission de légion n'est plus accessible par une touche de raccourci enregistrée.
8. Le bug faisant que certains caractères ne pouvaient pas être saisis dans le tchat de légion a été corrigé.
9. L'organisation des contributions hebdomadaires a été modifiée.

Quête

1. Une quête d'initiation au cubus a été ajoutée.
2. L'erreur faisant que la quête « [Évènement] témoignage d'aptitude de Pierres de Stigma » n'était plus confiée alors que tous les monstres d'Inggison/Gelkmaros étaient éliminés a été corrigée.
3. Une autre erreur faisant que certains emplacements de monstres étaient introuvables a été corrigée.

Objets

1. Le phénomène faisant qu'en cas d'enchantement d'accessoires ou de plumes avec de l'odian ou des runes, le nombre de nettoyages s'affichait a été levé.

AION

PATCH NOTES

2. L'erreur empêchant de chercher des cartes de mouvement chez les négociants a été corrigée.
3. Lorsqu'une fenêtre était installée dans la maison, l'environnement ne s'affichait pas correctement. Cette erreur est corrigée.
4. Le rang de l'infobulle pour l'objet « parchemin de défense de soutien » pouvant servir dans le Ruhnatorium a été modifié.
5. Les animations étranges des montures qui s'assoient ont été rectifiées.

Environnement

1. Le phénomène entraînant une interruption intempestive au moment de l'utilisation de la fonction [Options > Attribution des touches > Fonctionnalités > Masquer/Afficher autres joueurs (MAJ + F12)] a été levé.
2. Lorsque la fonction [Options > Attribution des touches > Fonctionnalités > Masquer/Afficher autres joueurs (MAJ + F12)] été utilisée, on aurait dit que le personnage était téléporté. Cette erreur est corrigée.
3. La topographie des instances suivantes a été en partie modifiée :
 - a. Makarna du ressentiment (difficile)
 - b. Laboratoire de développement de Stella (facile/normal)
 - c. Mine d'Hererim
 - d. Dédale
 - e. Dredgion d'Ashunatal
4. La topographie de Katalam rouge (sud) a été modifiée par endroits.

Collections

1. Divers effets de collection erronés ont été corrigés.

AION

PATCH NOTES

Légions

1. Le système de légion a été revisité.
 - a. Toutes les légions ont gagné un niveau supplémentaire. Les contributions à la légion ont été réinitialisées.
 - b. Les missions de légion ont été supprimées. Aucune autre mission ne peut plus être exécutée.
 - c. L'interface utilisateur de légion a été modifiée et les contributions hebdomadaires y ont été ajoutées. Elles sont réinitialisées tous les lundis à 0h00.
 - i. Le niveau de légion ne peut qu'augmenter lorsque le nombre maximum de points de contribution est atteint.
 - ii. Lorsque le nombre de points maximum est dépassé, les points supplémentaires ne sont pas pris en compte et ne sont pas sauvegardés pour la prochaine contribution.
 - iii. Pour faire passer la légion au niveau supérieur, il faut davantage de Kinahs et de contributions.
 - iv. Certains textes liés à la légion ont été édités.

Complices

1. Les coûts des compétences de complice ont été supprimés.

Personnage

1. L'erreur faisant que les modifications esthétiques des Asmodiens n'affichaient pas la bonne coiffure a été corrigée.
2. La couleur du parapluie des mouvements « promenade plaisante sous la pluie » et « mariage de rêve » ne change plus.

AION

PATCH NOTES

PNJ

1. Le marchand floreconvive qui apparaissait une fois le niveau 5 atteint a été retiré.
2. Le « corridor de l'Œil de Reshanta » apparaît désormais uniquement les jours où une bataille de forteresse a lieu.

La Pangée

1. La Pangée a été revisitée et se présente désormais sous forme de combat de légion saisonnier.

Système de drapeau

1. Un système de drapeau pouvant servir pendant des évènements a été ajouté.
 - a. Il est possible de partager un certain pourcentage de la collection de transformations, collection d'objets et de cubulus de son propre personnage avec d'autres joueurs.

Fonctionnalités GF

1. Les récompenses du Pass Atréia ont été modifiées.
2. Les objets du distributeur shugomatique ont été modifiés.
 - a. Certains costumes et montures ont été supprimés et remplacés par de nouveaux.
 - b. Par ailleurs, la poudre de transformation de Kaisinel n'est plus disponible qu'une fois par jour. En en combinant 120 avec la Pierre de transformation en Kaisinel, on obtient [Gravure] contrat de transformation : Kaisinel.

AION

PATCH NOTES

- i. La Pierre de transformation en Kaisinel est disponible gratuitement une fois par compte dans la boutique d'AION.
3. Quelques objets ont été ajoutés à l'inventaire d'articles à vendre des PNJ Yinstanerk et Yinnig.
 - a. L'or nickel n'est plus disponible à Makarna du ressentiment (normal).
 - b. Il y a désormais une certaine probabilité que l'or nickel soit fourni par le maître forgeron Debilkarim dans le Temple d'Udas inférieur.
4. La limite d'achat pour les personnages de niveau 80 possédant un lot Gold a été revue à la hausse.
5. Les points d'honneur ont été annulés. Les points d'honneur en votre possession ont été compensés à hauteur de 1 lingot d'or pour 500 points d'honneur.
6. Sur une période limitée (du 14/04 au 12/05/2021), les objets suivants sont proposés à la vente dans la boutique des sables dorés :
 - a. [Gravure] contrat de transformation légendaire (10 types), Contrat de transformation ancestral (19 types), [Gravure] caisse de sélection de compétences de Daevanion (10 types), [Gravure] contrat de transformation spécial : chat (64 types), [Gravure] caisse de sélection de complicité

Compétences

1. Le message d'effet erroné de « La main du salut » s'affiche de nouveau correctement.
2. Le problème empêchant l'affichage du temps de rechargement de certaines compétences a été levé.
3. La régénération du « champ protecteur de régénération » et « (amélioration) Champ protecteur de régénération » est désormais de 6.

AION

PATCH NOTES

Modifications de compétences

- Après la dernière mise à jour, une seconde refonte de la transformation en général gardien a été effectuée.
 - L'attaque PvP supplémentaire et la défense PvP de [transformation : général gardien I-III] ont été augmentées et les compétences propres au niveau de [transformation : général gardien III-V] ont été améliorées.

| Compétence | Effets précédents | Effets modifiés |
|---|---|---|
| Transformation : général gardien I | Attaque PvP supp., défense : +1 300 | Attaque PvP supp., défense : 1 400 |
| Transformation : général gardien II | Attaque PvP supp., défense : +1 500 | Attaque PvP supp., défense : 1 600 |
| Transformation : général gardien III | Attaque PvP supp., défense : +1 800 | Attaque PvP supp., défense : 1 900 |
| Égide des Abysses réfléchissante | Rayon d'effet : 5 m autour de vous, dégâts : 1 200 | Rayon d'effet : 20 m autour de vous, dégâts : 5 000 |
| Vague des Abysses | Aire autour de soi, 18 pers. | Aire autour de soi, 24 joueurs |
| Raz-de-marée des Abysses | Dégâts : 10 000 Zone dans le périmètre de la cible, 18 pers. | Dégâts : 20 000 Zone dans le périmètre de la cible, 24 pers. |
| Exécution des Abysses | Dégâts : 50 000 | Dégâts : 70 000 |

- Les compétences de classe suivantes ont été ajustées.
 - Gladiateur

| Compétence | Effets précédents | Effets modifiés |
|--|---|---|
| Atterrissage forcé d'envergure | Temps de rechargement : 40 s | Temps de rechargement : 15 s |
| Explosion sanguinaire | Pendant 2 s, le bouclier protecteur n'affecte pas la prise d'éther. | Pendant 2 s, le bouclier protecteur affecte la prise d'éther. |
| (Amélioration) Explosion sanguinaire | Pendant 2,5 s, le bouclier protecteur n'affecte pas la prise d'éther. Temps de rechargement : 60 s | Pendant 2,5 s, le bouclier protecteur affecte la prise d'éther. Temps de rechargement : 40 s |
| (Amélioration) Absorption sanguinaire | Temps de rechargement : 30 s | Temps de rechargement : 20 s |

AION

PATCH NOTES

| | | |
|---|--|--|
| Secousse violente | Frappe physique sur une cible à une distance allant jusqu'à 15 m Elle attire la cible à sa place et l'immobilise. Temps de rechargement : 40 s | Frappe physique sur 8 cibles à une distance allant jusqu'à 17 m Étourdissement pendant 1 s. Temps de rechargement : 30 s |
| (Amélioration) Secousse violente | Frappe physique sur une cible à une distance allant jusqu'à 20 m Elle attire la cible à sa place et l'immobilise. Temps de rechargement : 40 s | Frappe physique sur 8 cibles à une distance allant jusqu'à 22 m Étourdissement pendant 1 s. Temps de rechargement : 20 s |
| Coup amoindrissant | Temps de rechargement : 30 s | Temps de rechargement : 15 s |
| Impact d'énergie | 907 points de dégâts physiques infligés à une cible Temps de rechargement : 10 s | 1 814 points de dégâts physiques infligés à une cible Temps de rechargement : 3 s |
| Préparation au combat | Attaque physique : +800 Attaque PvP supplémentaire : +800 Défense PvP supplémentaire : -600 Défense physique : -600 Défense magique : -600 | Attaque physique : +800 Attaque PvP supplémentaire : +800 Défense PvP supplémentaire : -600 Défense physique : -600 Défense magique : -600 |
| Préparation défensive | Défense magique : +800 Défense physique : +800 Défense PvP supplémentaire : +800 Attaque PvP supplémentaire : -600 Attaque physique : -600 | Défense magique : +800 Défense physique : +800 Défense PvP supplémentaire : +800 Attaque PvP supplémentaire : -600 Attaque physique : -600 |

b. Templier

| Compétence | Effets précédents | Effets modifiés |
|--|--|--|
| Châtiment | Frappe physique aléatoire sur une cible. Dégâts physiques 2 répétitions | Frappe physique fixe sur une cible Dégâts physiques 2 répétitions Augmentation des critiques physiques |
| (Amélioration) Châtiment | Frappe physique aléatoire sur une cible. Dégâts physiques 2 répétitions | Frappe physique fixe sur une cible. Dégâts physiques 2 répétitions Augmentation des critiques physiques |
| (Amélioration) bouclier de la Foi | Temps de rechargement : 43,2 s | Temps de rechargement : 1 min et 30 s |
| Frappe de bouclier | Étourdissement pendant 3 s. | Étourdissement pendant 2 s. |
| (Amélioration) frappe de bouclier | Étourdissement pendant 3 s. | Étourdissement pendant 2 s. |

AION

PATCH NOTES

| | | |
|--------------------------------------|---|---|
| Jugement | Étourdissement pendant 3 s. | Étourdissement pendant 2 s. |
| Bouclier sacré | Pendant 30 s, cette compétence renvoie 584 points de dégâts à un adversaire qui vous attaque dans un rayon de 20 m. | Pendant 20 s , cette compétence renvoie 467 points de dégâts à un adversaire qui vous attaque dans un rayon de 5 m. |
| (Amélioration) Bouclier sacré | Pendant 30 s, cette compétence renvoie 847 points de dégâts à un adversaire qui vous attaque dans un rayon de 20 m. | Pendant 20 s , cette compétence renvoie 678 points de dégâts à un adversaire qui vous attaque dans un rayon de 5 m. |

c. Assassin

| Compétence | Effets précédents | Effets modifiés |
|---|---|--|
| Tourbillon | Frappe physique sur une cible à une distance allant jusqu'à 25 m | Frappe physique sur une cible à une distance allant jusqu'à 15 m |
| (Amélioration) Tourbillon | Frappe physique sur une cible à une distance allant jusqu'à 25 m | Frappe physique sur une cible à une distance allant jusqu'à 20 m |
| (Amélioration) balafre cyclonique | Frappe physique sur une cible à une distance allant jusqu'à 25 m | Frappe physique sur une cible à une distance allant jusqu'à 20 m |
| Attaque violente rapide | Étourdissement pendant 3 ou 4 s. | Étourdissement pendant 2 s. |
| (Amélioration) Attaque violente rapide | Étourdissement pendant 3 ou 4 s. | Étourdissement pendant 2 s. |
| (Amélioration) amplification des sens | Défense physique : +1 000 (15 s) Résistance au trébuchement : +500 | Défense physique : +1 200 (15 s) Résistance au trébuchement : +1 200 |
| (Amélioration) vœu de précision | Précision : +2 500 (20 s) Précision magique : +5 000 Temps de rechargement : 1 min et 4 s | Précision : +4 000 (20 s) Précision magique : +6 000 Temps de rechargement : 50 s |
| Dévotion | Temps de rechargement : 30 s | Temps de rechargement : 28 s |

d. Rôdeur

| Compétence | Effets précédents | Effets modifiés |
|--------------------------------------|------------------------------|-------------------------------------|
| Poussée aphone | Temps de rechargement : 30 s | Temps de rechargement : 40 s |
| (Amélioration) Poussée aphone | Temps de rechargement : 30 s | Temps de rechargement : 40 s |

AION

PATCH NOTES

| | | |
|---|---|---|
| Flèche d'entrave | 865 points de dégâts physiques infligés à une cible | 433 points de dégâts physiques infligés à une cible |
| (Amélioration) flèche d'entrave | 1 038 points de dégâts physiques infligés à une cible Diminution de 10 % de la résistance physique de la cible pendant 12 s. | 519 points de dégâts physiques infligés à une cible Diminution de 10 % de la résistance physique de la cible pendant 8 s |
| Flèches aiguisées | Attaque physique : +500 | Attaque physique : +300 |
| (Amélioration) Flèches aiguisées | Attaque physique : +950 | Attaque physique : +500 |
| Dévotion | Temps de rechargement : 30 s | Temps de rechargement : 28 s |

e. Clerc

| Compétence | Effets précédents | Effets modifiés |
|--|--|---|
| Invocation de foudre | Cette compétence inflige 4 768 dégâts magiques à une cible. | Cette compétence inflige 4 004 dégâts magiques à une cible. |
| (Amélioration) invocation de foudre | Cette compétence inflige 6 435 dégâts magiques à une cible. | Cette compétence inflige 5 148 dégâts magiques à une cible. |
| Décharge en chaîne | En cas d'utilisation, le temps de rechargement d'Invocation de foudre diminue de 9 secondes. | En cas d'utilisation, le temps de rechargement d'Invocation de foudre diminue de 3 secondes . |
| (Amélioration) décharge en chaîne | En cas d'utilisation, le temps de rechargement d'Invocation de foudre diminue de 14 secondes. | En cas d'utilisation, le temps de rechargement d'Invocation de foudre diminue de 6 secondes . |
| Chaîne de souffrance | Cette compétence inflige 1 532 dégâts magiques à une cible. La cible subit des dégâts magiques de 1 532 toutes les 2 secondes pendant 30 secondes | Cette compétence inflige 1 286 dégâts magiques à une cible. La cible subit des dégâts magiques de 1 225 toutes les 2 secondes pendant 30 secondes |
| (Amélioration) chaîne de souffrance | Cette compétence inflige 2 067 dégâts magiques à une cible. La cible subit des dégâts magiques de 2 067 toutes les 2 secondes pendant 30 secondes | Cette compétence inflige 1 736 dégâts magiques à une cible. La cible subit des dégâts magiques de 1 654 toutes les 2 secondes pendant 30 secondes |
| La main du salut | Il est activé quand le blocage et la résistance magique sont exécutés. Défense physique/magique : +800 (10 s) | Il est activé quand le blocage et la résistance magique sont exécutés. Pendant 10 s, vous absorbez 500 PV à chaque fois que vous êtes touché. Régénération de PV : +10 % Défense physique/magique : +800 |

AION

PATCH NOTES

| | | |
|---|---|---|
| (Amélioration) la main du salut | Il est activé quand le blocage et la résistance magique sont exécutés. Défense magique : +950 (12 s) | Il est activé quand le blocage et la résistance magique sont exécutés. Pendant 15 s, vous absorbez 500 PV à chaque fois que vous êtes touché. Régénération de PV : +10 % Défense physique/magique : +950 |
| Détonation affaiblissante | L'attaque magique/physique diminue de 500 pendant 15 s. Temps de rechargement : 1 min et 30 s | L'attaque magique/physique diminue de 800 pendant 15 s. Temps de rechargement : 1 min |
| (Amélioration) détonation affaiblissante | L'attaque magique/physique diminue de 600 pendant 15 s. Temps de rechargement : 56,7 s | L'attaque magique/physique diminue de 1 000 pendant 20 s. Temps de rechargement : 40 s |

f. Aède

| Compétence | Effets précédents | Effets modifiés |
|---|--|--|
| Élévation | Résistance aux états de choc : +650 (7 s) | Résistance aux états de choc : +1 500 (7 s) |
| (Amélioration) élévation | Résistance aux états de choc : +780 (7 s) | Résistance aux états de choc : +2 000 (7 s) |
| Sort de dissolution | Temps de rechargement : 10 s | Temps de rechargement : 14 s |
| (Amélioration) Sort de dissolution | Temps de rechargement : 10 s | Temps de rechargement : 14 s |
| Imparable | Temps de rechargement : 3 min | Temps de rechargement : 2 min |
| Fuite spatiotemporelle | Temps de rechargement : 3 min | Temps de rechargement : 2 min |
| Déflagration sismique | Dégâts physiques L'utilisation de cette compétence consomme 7 % des PV. | Dégâts physiques L'utilisation de cette compétence consomme 3 000 PV . |
| (Amélioration) déflagration sismique | Dégâts physiques L'utilisation de cette compétence consomme 7 % des PV. | Dégâts physiques L'utilisation de cette compétence consomme 3 000 PV . |

AION

PATCH NOTES

g. Spiritualiste

| Compétence | Effets précédents | Effets modifiés |
|--|--|---|
| Peau de pierre | Protection max. : 4 514 Défense PvP : +700 | Protection max. : 8 000 Défense PvP : +800 |
| Terreur Malédiction : esprit du feu Malédiction : ondine Hurllement de peur Cri cauchemardesque Sort cauchemardesque Deuil cauchemardesque (Amélioration) sort cauchemardesque (Amélioration) deuil cauchemardesque | La cible est terrorisée. La vitesse de déplacement diminue. | La cible est terrorisée. Effet accru de réduction de la vitesse de déplacement |
| Ordre : destruction élémentaire (Terre, vent, feu, eau, tempête, lave) | Pendant 1 à 2 s, le bouclier protecteur n'affecte pas la projection. Temps de rechargement : 2 min | Pendant 2 s , le bouclier protecteur affecte la projection. Temps de rechargement : 1 min et 30 s |
| (Amélioration) Ordre : destruction élémentaire (Terre, vent, feu, eau, tempête, lave) | Pendant 2 à 3 s, le bouclier protecteur n'affecte pas la projection. Temps de rechargement : 1 min et 36 s | Pendant 2 s , le bouclier protecteur affecte la projection. Temps de rechargement : 60 s |
| Ordre : vague élémentaire (Terre, vent, feu, eau, tempête, lave) | Pendant 1 à 2 s, le bouclier protecteur n'affecte pas la prise d'éther. Temps de rechargement : 1 min et 30 s | Pendant 4 s , le bouclier protecteur affecte la prise d'éther. Temps de rechargement : 60 s |
| (Amélioration) Ordre : vague élémentaire (Terre, vent, feu, eau, tempête, lave) | Pendant 2 à 3 s, le bouclier protecteur n'affecte pas la prise d'éther. Temps de rechargement : 1 min et 12 s | Pendant 4 s , le bouclier protecteur affecte la prise d'éther. Temps de rechargement : 40 s |

h. Sorcier

| Compétence | Effets précédents | Effets modifiés |
|-----------------------|--|---|
| Peau de pierre | Protection max. : 4 514 Défense PvP : +700 | Protection max. : 8 000 Défense PvP : +800 |
| Prière de fer | Ceci génère un bouclier protecteur qui absorbe les dégâts physiques pendant 6 s. | Ceci génère un bouclier protecteur qui absorbe les dégâts pendant 6 s. |

AION

PATCH NOTES

| | | |
|--|--|--|
| (Amélioration) Barrière du sanctuaire | Immobilisation pendant 6 secondes Les adversaires dans un périmètre de 5 m qui attaquent le bouclier protecteur sont pétrifiés. | Temps d'incantation : +100 % (6 s) Les adversaires dans un périmètre de 10 m qui attaquent le bouclier protecteur sont pétrifiés. |
|--|--|--|

i. Barde

| Compétence | Effets précédents | Effets modifiés |
|---|---|--|
| Mélodie du bouclier | Protection max. : 4 118 Défense PvP : +700 | Protection max. : 8 000 Défense PvP : +800 |
| Variation de la tempête | Pendant 2 s, le bouclier protecteur n'affecte pas la prise d'éther. | Pendant 2 s, le bouclier protecteur affecte la prise d'éther. |
| Mélodie du char d'acier | Résistance aux états de choc : +1 200 (7 s) | Résistance aux états de choc : +2 000 (10 s) |
| Variation de la tempête amplifiée | Pendant 2 s, le bouclier protecteur n'affecte pas la prise d'éther. | Pendant 2 s, le bouclier protecteur affecte la prise d'éther. |
| (Amélioration) variation de la tempête amplifiée | Pendant 2,5 s, le bouclier protecteur n'affecte pas la prise d'éther. | Pendant 2,5 s, le bouclier protecteur affecte la prise d'éther. |

j. Impressionniste

| Compétence | Effets précédents | Effets modifiés |
|--|---|---|
| (Amélioration) teinture de résistance | Tant que la protection contre la mort dure, 35 000 PV au maximum sont restaurés. Défense physique : +338 | Tant que la protection contre la mort dure, 45 000 PV au maximum sont restaurés. Défense physique : +600 |
| (Amélioration) teinture de la transcendance | Défense physique : +338 | Défense physique : +450 |
| Bouclier de teinture | Défense physique Protection max. du bouclier protecteur : 100 000 | Résistance aux dégâts magiques /physiques Protection max. du bouclier protecteur : 50 000 |
| Pétrifie la cible. (Pétrification immédiate/nouvelle œuvre/(amélioration) nouvelle œuvre/chef-d'œuvre/privation de liberté) | Objectif de la pétrification Augmentation de la défense magique/physique | Objectif de la pétrification Augmentation des statistiques de défense magique/physique |

AION

PATCH NOTES

k. Pistolero

| Compétence | Effets précédents | Effets modifiés |
|-----------------------------------|---|---|
| Boulet de canon étendu | Temps de rechargement : 40 s | Temps de rechargement : 15 s |
| Instinct de chasseur ciblé | Résistance aux états de choc : +1 200 | Résistance aux états de choc : +2 000 |
| Instinct de fuite | Vous vous téléportez de 7 m vers l'avant. | Vous vous téléportez de 10 m vers l'avant. |

l. Éthertech

| Compétence | Effets précédents | Effets modifiés |
|--|--|---|
| Voile protecteur | Après utilisation de la Dissipation de choc, la compétence devient une compétence d'enchaînement. Temps de rechargement : 3 min | Compétence d'enchaînement éliminée, utilisation comme compétence normale. Temps de rechargement : 2 min |
| Voile protecteur urgent | Après utilisation de la Dissipation de choc, la compétence devient une compétence d'enchaînement. Résistance aux états de choc : +500 Temps de rechargement : 3 min | Compétence d'enchaînement éliminée, utilisation comme compétence normale. Temps de rechargement : 2 min Suppression : résistance aux états de choc : +500 |
| (Amélioration) Voile protecteur urgent | Après utilisation de la Dissipation de choc, la compétence devient une compétence d'enchaînement. Résistance aux états réduisant les capacités de déplacement : +300 Temps de rechargement : 2 min et 24 s | Compétence d'enchaînement éliminée, utilisation comme compétence normale. Résistance aux états réduisant les capacités de déplacement : +1 000 Temps de rechargement : 1 min et 30 s Suppression : résistance aux états de choc : +1 000 |
| Voile protecteur résistant | Après utilisation de la Dissipation de choc, la compétence devient une compétence d'enchaînement. Temps de rechargement : 1 min et 30 s | Compétence d'enchaînement éliminée, utilisation comme compétence normale. Temps de rechargement : 2 min |
| (Amélioration) voile protecteur résistant | Après utilisation de la Dissipation de choc, la compétence devient une compétence d'enchaînement. Temps de rechargement : 30 s | Compétence d'enchaînement éliminée, utilisation comme compétence normale. Temps de rechargement : 1 min et 30 s |