

# AION

CLASSIC EUROPE

## PATCH NOTES



### **AION Classic Europe 4.5**

~ Ignite ~

### **Notes de mise à jour**



# PATCH NOTES

## Contenu

Nouvelle classe.....	4
Terra Teva.....	6
Système Terra Teva.....	11
Noyau prismatique.....	13
Arkamant.....	13
Personnages.....	15
RvR.....	16
Instances.....	18
Champ de bataille.....	19
Régions.....	20
Mesa de Tiamaranta.....	21
Objets.....	23
Quêtes.....	29
PNJ.....	31
Aptitude au combat.....	32
Autel de la Transcendance.....	32
Marteau de Siel.....	34
Enclume de Siel.....	34
Moreth : chronique du temps.....	36
Synergie renforcée.....	37
Synergie renforcée.....	37
Classement.....	37



## PATCH NOTES

Compétences.....	39
INTERFACE UTILISATEUR .....	53
Spécificités de Classic Europe .....	54

\*Tous les horaires indiqués dans le document correspondent à l'heure du serveur.

\*\*Les informations contenues dans ce document peuvent différer de la version finale du jeu.

## PATCH NOTES

### Nouvelle classe

1. La nouvelle classe « Phoenix » a été ajoutée.



- Phoenix est une classe magique spécialisée dans les attaques à moyenne distance, qui met la pression sur les ennemis grâce à une grande vitesse d'attaque et à des compétences d'enchaînement.
- La classe est équipée de la nouvelle arme « boutefeu » et de l'armure « cuir incandescent ».
- Dispose de la compétence « Combine : rafale », qui augmente les dégâts lorsqu'une suite de critiques physiques est infligée par cette compétence.

[Compétences principales]

Compétence	Description
Grenade cordiale	Inflige des dégâts magiques à la cible et jusqu'à six ennemis alentours, et les étourdit pendant 2 secondes. Si la compétence est utilisée contre une cible immunisée contre l'étourdissement, une unité de puissance de rafale est chargée chez l'utilisateur.
Jugement dernier	Inflige à la cible et à jusqu'à 10 ennemis situés entre la cible et l'utilisateur, dans un rayon de 40 mètres, des dégâts magiques et les place dans un état de prise d'éther. Si la compétence est utilisée contre une cible immunisée contre la prise d'éther, une unité d'énergie de surcharge est chargée chez l'utilisateur.
Rire noir	Invoque un trou noir pendant 12 secondes à l'emplacement choisi. Le trou noir attire continuellement jusqu'à six ennemis vers son centre et réduit leur vitesse de déplacement.



## PATCH NOTES

Invocation : Tir automatique	Invoke deux canons automatiques. Ils effectuent des attaques magiques contre des cibles situées dans un rayon de 25 mètres, sélectionnées par l'utilisateur.
Instinct de chasseur	Augmente la résistance aux étourdissements, aux reculs, aux trébuchements, aux rotations et à la prise d'éther de 500. Les dégâts subis par les joueurs (PJ) sont réduits.
Renforcer projectile magique	Pendant 8 secondes, chaque attaque provoque avec une probabilité de 100 % une frappe supplémentaire, augmente l'effet des compétences d'attaque magique et accroît les dégâts d'attaque contre les joueurs (PC).
Insertion du projectile magique	Réinitialise les temps de rechargement de toutes ses compétences.
Canon fantasmagorique	Inflige des dégâts magiques à la cible et supprime les effets de protection.
Chargement du projectile magique	Effectue jusqu'à 2 critiques physiques en 10 secondes.
Combine : rafale	Si votre attaque de compétence est un coup critique, une unité de puissance de rafale est chargée. Lorsque 5 unités d'énergie de surcharge sont chargées, l'état de frénésie de surcharge entre en jeu, augmentant la puissance des compétences d'attaque magique pendant 5 secondes.
Œil magique du tire-juste	Augmente la précision magique et la puissance magique. Stigmas
Œil du Phoenix	Augmente la précision magique, la puissance magique, les critiques magiques ainsi que la valeur du coup critique magique. Livre de compétence (niveau 69)

# AION

CLASSIC EUROPE

## PATCH NOTES

### Terra Teva

1. La nouvelle région « Terra Teva » a été ajoutée.



Faction	PNJ	Position du PNJ	Condition d'accès	Coût
Élyséens/Asmodiens	Shugo téléporteur (Runar, Terra Teva)	Point d'ancrage du Runar	À partir du niveau 65	Gratuit
Élyséens	Shugo téléporteur (Terra Teva)	Somnium	À partir du niveau 65	5 000 Kinahs
Asmodiens	Shugo téléporteur (Terra Teva)	Nornir	À partir du niveau 65	5 000 Kinahs

- Dans Terra Teva, un groupe peut comprendre au maximum 2 personnes. Dans les zones contestées, la composition d'un groupe n'est possible qu'avec des membres de la même légion.
- Lorsque dans certaines zones de Terra Teva un nombre déterminé de monstres est vaincu, un évènement anormal se déclenche à cet endroit. Cette anomalie déclenche une quête de mission qui se déroule sur place. Les joueurs peuvent accepter et terminer la quête pour obtenir des récompenses.
- Après que l'anomalie se soit produite un certain nombre de fois, un portail vers une île cachée apparaît. Les joueurs peuvent utiliser le portail en employant, pour chaque portail, la pierre de téléportation correspondante.
- Les pierres de téléportation peuvent être achetées auprès du troqueur d'Arkanium dans la station secrète du nuage noir en échange d'Arkanium.



## PATCH NOTES

2. Chez le PNJ « Troqueur d'Arkanium », l'Arkanium peut être échangé pour acquérir divers articles.
  - Le PNJ « Troqueur d'Arkanium » apparaît dans la station secrète du nuage noir et dans d'autres régions, et vend des articles différents selon la région.
  - L'emplacement du PNJ « Troqueur d'Arkanium » est affiché sur la carte.
3. Des coffres au trésor scellés (rang faible/moyen/élevé) ont été ajoutés dans les régions « tessons de la fissure », « sanctuaire de la pétrification » et « ruines de la gravité ».
  - Ils apparaissent à des emplacements aléatoires.
  - Un message d'avertissement s'affiche à proximité lorsqu'un coffre au trésor apparaît.
  - Lors d'une tentative pour les obtenir, une alerte est déclenchée dans les environs. Une alerte apparaît à proximité lorsqu'une tentative est faite pour obtenir le coffre au trésor.
4. À Terra Teva, une « Boite du destin : livre de compétence (niveau 58 à 60) » a été ajoutée aux objets de collecte « Arkanium » de taille moyenne et grande.
5. Les valeurs de base de l'aptitude au combat des différentes régions de Terra Teva ont été ajustées.
  - Selon l'aptitude au combat de la région, différents effets sont appliqués pendant le combat contre les monstres de zone et les monstres des missions de champ.
    - Lorsque l'aptitude au combat d'un joueur est élevée, les dégâts infligés aux monstres augmentent.
    - Lorsque l'aptitude au combat d'un joueur est faible, les dégâts subis par le joueur augmentent et les dégâts infligés aux monstres diminuent.
6. Entre 18h00 et 24h00, la mission de champ d'élite « Collecte/obtention d'Extrait de drana sanguin » a lieu.
  - Pendant l'exécution de cette mission de champ, on peut obtenir l'objet de collection « Cristal inconnu ».
  - À partir de l'objet de collection « Cristal inconnu », il est possible d'obtenir des objets de quête ainsi que la reliure des Chroniques de Balauréa, Arkamant, Kinahs, Arkanium et plus encore.
  - La « roche de drana sanguin » qui apparaît pendant l'anomalie peut être extraite avec la « bêche à drana sanguin ». Après un certain nombre de tentatives d'extraction, la roche de drana sanguin est détruite.



## PATCH NOTES

- La limite de port de la « bêche à drana sanguin », disponible auprès du marchand d'objets de missions de champ, a été ajustée afin de permettre d'en porter plusieurs exemplaires.
7. Les missions de champ (selon la zone) et l'apparition des « îles dérobées » sont déclenchées à des moments déterminés.
    - Lorsque des missions de champ ou les « îles dérobées » apparaissent, des messages système sont affichés dans la Mesa de Tiamaranta et dans le Balaureum.
  8. Les monstres drakan, y compris ceux dans les camps Balaur et aux portes, sont désormais répartis par région au sein de Terra Teva, et les effets de leurs aptitudes au combat sont appliqués individuellement.
  9. Les cycles et zones d'apparition des monstres nommés rares sont les suivants :
    - Chaque jour de 18h00 à 23h00, c'est la « période de focus », durant laquelle apparaissent les monstres nommés rares. Toutes les heures, des monstres nommés rares apparaissent accompagnés d'une notification.
    - Lorsque les monstres nommés rares apparaissent, des monstres normaux supplémentaires apparaissent simultanément dans leur environnement.
    - Le symbole des monstres nommés rares est affiché sur la carte.
    - Entre 18h00 et 23h00, les monstres nommés rares réapparaissent à des moments aléatoires.
  10. Certaines capacités et valeurs des monstres de transcendance ont été ajustées.

Nom du monstre	Compétences et effets utilisés jusqu'à présent	Compétences et effets modifiés
Alukina tortionnaire	[Compétence utilisée] Bénédiction de l'océan, Regard dans l'abime	[Compétence utilisée] Regard dans l'abime (uniquement en cas de captivité, transcendance)  [Effet supplémentaire] Lors des attaques, il existe une certaine probabilité d'un coup supplémentaire (dommages supplémentaires en cas de coup porté au boss)



## PATCH NOTES

		<p>✘ La vitesse d'attaque et la puissance d'attaque du monstre sont augmentées.</p>
Consierd tortionnaire	<p>[Compétence utilisée] Esprit tranchant, Frappe du sommet</p>	<p>[Compétence utilisée] Frappe du sommet (uniquement en cas d'étourdissement, transcendance)</p> <p>[Effet supplémentaire] Lors des attaques, il existe une certaine probabilité d'un coup supplémentaire (dommages supplémentaires en cas de coup porté au boss)</p> <p>✘ La vitesse d'attaque et la puissance d'attaque du monstre sont augmentées.</p>
Mantutu tortionnaire	<p>[Compétence utilisée] Peau dure, Charge crânienne</p>	<p>[Compétence utilisée] Charge crânienne (uniquement en cas d'étourdissement, Transcendance)</p> <p>[Effet supplémentaire] Lors des attaques, il existe une certaine probabilité de réduire l'esquive et la défense physique de la cible.</p> <p>✘ PV du monstre augmentés.</p>
Béhémoth tortionnaire	<p>[Compétence utilisée] Peau épaisse, Charge crânienne, Sol vacillant</p>	<p>[Compétence utilisée] Sol vacillant (uniquement en cas de riposte, uniquement transcendance)</p> <p>[Effet supplémentaire] Lors de l'attaque, il existe une certaine probabilité de réduire</p>

## PATCH NOTES

		l'esquive et la défense physique de la cible.  ※ PV du monstre augmentés.
Zapiel tortionnaire	[Compétence utilisée] Soif de sang, Attaque par-derrière	[Compétence utilisée] Attaque par-derrière (uniquement en cas d'étourdissement, transcendance)  [Effet supplémentaire] Lors d'une attaque, il existe une certaine probabilité de réduire temporairement l'esquive et la défense physique de la cible.  ※ PV du monstre augmentés.
Worg	[Compétence utilisée] Omniscience, Attaque par-derrière	[Effet supplémentaire] Peut provoquer temporairement un saignement lors des attaques.
Crustacé	[Compétence utilisée] Peau dure, Frappe	[Effet supplémentaire] Peut provoquer temporairement un saignement lors des attaques.
Kirrin	[Compétence utilisée] Feinte agile, Attaque par-derrière	[Effet supplémentaire] Peut provoquer temporairement un saignement lors des attaques.
Fladia	[Compétence utilisée] Guérison spirituelle, Frappe	[Effet supplémentaire] Peut provoquer temporairement un saignement lors des attaques.
Griff	[Compétence utilisée] Regard aiguisé, Frappe	[Effet supplémentaire] Peut provoquer temporairement un saignement lors des attaques.

11. En battant des monstres de Terra Teva, il est désormais possible d'obtenir des pierres de mana.
- En battant des monstres dans les ruines de la gravité, le sanctuaire de la pétrification, les tessons de la fissure, la crête du courroux et le Jardin de



## PATCH NOTES

putrescence, il est possible d'obtenir des pierres de mana avec une certaine probabilité.

- Cela ne s'applique pas à certaines portes/monstres nommés.

12. Le contenu « Pommier d'or » a été ajouté dans Terra Teva.

- Les membres d'une légion peuvent prendre le contrôle du pommier d'or en battant « Chef des pillards du pommier d'or ».
- Les membres de la légion qui occupent le pommier d'or peuvent recevoir des récompenses de trois pommiers d'or différents à proximité.
- Indépendamment de la prise du pommier d'or, des récompenses peuvent être obtenues en battant les Balaur qui se trouvent à proximité du pommier d'or.
- Les joueurs sans légion ne reçoivent toutefois aucune récompense du pommier d'or s'ils le prennent.

13. Dans Terra Teva, certains réglages ont été modifiés.

- En Terra Teva, en battant des monstres, on peut désormais obtenir, parmi les « Cartes au trésor non identifiées », en plus des cartes déjà existantes, des cartes utilisables à la Mesa de Tiamaranta et au Balaureum avec une certaine probabilité.
- Dans Terra Teva, des buffs de légion ainsi que des buffs de classement pour l'aptitude au combat peuvent être achetés.
- Les points de retour ont été modifiés pour pouvoir être utilisés entre les zones Terra Teva, Balaureum et la Mesa de Tiamaranta.

### Système Terra Teva

1. Dans Terra Teva, du « temps d'activité » est consommé pendant le jeu, et les joueurs sont automatiquement retirés de Terra Teva lorsque leur temps d'activité est écoulé.

- Le temps d'activité restant peut être consulté dans la partie inférieure de la carte de Terra Teva.
- Il existe également un minuteur qui peut être modifié.
- Dans la zone neutre (station secrète du nuage noir), le temps d'activité ne s'écoule pas.



## PATCH NOTES

2. Le temps d'activité normal est réinitialisé chaque jour à 5h00. Le temps d'activité supplémentaire peut être rechargé à l'aide de l'objet « Sablier de Terra Teva ».
  - Le « sablier de Terra Teva » peut être obtenu avec une faible probabilité en vainquant des monstres.
3. L'« Arkanium » a été ajouté ; il n'est disponible et utilisable que dans Terra Teva.
  - On peut obtenir de l'Arkanium en tuant des monstres, en accomplissant des quêtes et en récoltant des ressources dans Terra Teva.
    - La quantité d'Arkanium obtenue en vainquant des monstres dans chaque zone a été augmentée. Il est parfois possible d'en obtenir des quantités plus importantes.
    - Pour l'ordre urgent dans la zone Terra Teva (« élimination illimitée de monstres »), l'Arkanium a été ajouté comme récompense et les points d'expérience des quêtes des régions subordonnées ont été augmentés.
    - Les coffres au trésor scellés (rang faible/moyen) peuvent désormais être ouverts immédiatement sans utiliser de clé (« Flamme de Tiamat »). De ces coffres, de grandes quantités d'Arkanium peuvent être obtenues. Il est également possible d'obtenir, avec une certaine probabilité, le « coffre d'armure du Commodore d'élite ». Le « coffre d'armure du Commodore d'élite » est garanti dans le coffre au trésor scellé (rang élevé).
  - L'Arkanium expire tous les dimanches à 9h00.
    - Le solde d'Arkanium peut être consulté dans la partie inférieure de la carte Terra Teva.
4. À la mort dans Terra Teva, une partie de l'Arkanium détenu par le personnage est retirée et, en fonction de la quantité perdue, un objet collectable « Fantôme d'Arkanium » apparaît autour du personnage.
  - En ramassant les « Fantômes d'Arkanium » apparus, on obtient de l'Arkanium.
  - Indépendamment de la quantité d'Arkanium que possède le personnage à sa mort, il peut apparaître, avec une certaine probabilité, un « Fantôme d'Arkanium de la chance ».
5. Des textes d'information ont été ajoutés à la carte pour que les caractéristiques de chaque zone de Terra Teva soient plus faciles à repérer.
6. Un PNJ supplémentaire a été placé, qui vend des noyaux prismatiques.
7. Un PNJ pour l'échange de sceaux d'aventurier a été placé dans Terra Teva.



## PATCH NOTES

8. Une description de la quête des îles dérobées a été ajoutée, expliquant comment se rendre aux îles dérobées et comment acheter une pierre de téléportation.

### Noyau prismatique

1. Lorsqu'on utilise un « noyau prismatique » sur des « Monstres rares » capturables dans Terra Teva, on obtient avec une certaine probabilité un « noyau prismatique scellé ».
  - Lorsqu'un noyau prismatique scellé est utilisé, il se transforme en noyau prismatique permettant d'invoquer des monstres. Après un certain temps, il disparaît.
    - Les monstres rares normaux sont mis dans un état affaibli à partir de 50 % de points de vie restants, où ils peuvent être capturés.
  - Un noyau prismatique descellé ne peut être utilisé que pour la durée restante.
2. Quand le noyau prismatique est utilisé, le monstre capturé est invoqué.
  - Le monstre invoqué participe au combat selon les ordres et utilise automatiquement des compétences en fonction de ses caractéristiques.
  - Les monstres invoqués ne peuvent pas voler.
3. Les noyaux prismatiques scellés peuvent, avec une faible probabilité, être transformés en « noyaux prismatiques transcendants » à l'Autel de la Transcendance. Les noyaux prismatiques transcendants peuvent être utilisés dans toutes les zones et échangés dans la salle des ventes globale.

### Arkamant

1. Le nouvel équipement « Arkamant » a été ajouté.
  - En équipant l'Arkamant, on obtient le bonus d'attribut « Dégâts critiques augmentés ».



## PATCH NOTES

- Six types d'Arkamants (niveau « éternel ») ont été ajoutés, chacun basé sur différentes options secondaires.
  - À l'Autel de la Transcendance, des tessons d'Arkamant peuvent être synthétisés, ou ils peuvent être obtenus en tant que butins de monstre à l'intérieur de Terra Teva.
2. Le « coffre du défi Arkamant » a été ajouté dans la fenêtre de fusion des Arkamants.
    - En cas d'échec d'une fusion d'Arkamant à l'Autel de la Transcendance, il est possible d'obtenir aléatoirement 1 à 3 sceaux d'Arkamant.
    - À l'enclume de Siel, 30 sceaux d'Arkamant permettent de fabriquer un coffre Arkamant.
  3. Une option a été ajoutée pour convertir les Arkamants en d'autres types d'objets.
    - À l'enclume de Siel, 1 Arkamant et 30 tessons d'Arkamant peuvent être combinés pour fabriquer un coffre Arkamant.
    - En l'ouvrant, le coffre Arkamant donne aléatoirement 1 des 6 Arkamants. (Remarque : Le même type d'Arkamant utilisé pour la fusion peut être obtenu.)
  4. L'« Enchantement Arkamant » a été ajouté.
    - L'enchantement peut être effectué à l'aide de pierres d'enchantement et d'« affineurs d'Arkamant ». La probabilité de succès dépend du niveau de la pierre d'enchantement, et les tentatives d'enchantement ne peuvent être effectuées que si le nombre requis d'« affineurs d'Arkamant » est disponible.
    - La probabilité de réussite de l'enchantement et le nombre requis d'« affineurs d'Arkamant » varient selon le niveau d'enchantement.
    - En cas de réussite de l'enchantement, le niveau augmente de +1 ; en cas d'échec, le niveau reste inchangé.
    - À chaque enchantement réussi, la valeur « Dégâts critiques augmentés » augmente également.
    - En cas d'échec, un certain pourcentage basé sur la probabilité de réussite tentée est accumulé en tant que probabilité bonus. Ce bonus est ajouté lors de la tentative suivante au sein du même niveau d'enchantement.
      - Si la valeur de probabilité de réussite lors d'un échec de l'enchantement d'Arkamant est supérieure à 0 % et inférieure à 0,1 %, au moins 0,1 % est transmis.
    - La probabilité bonus accumulée est réinitialisée après un enchantement réussi.
  5. L'« affineur d'Arkamant » a été ajouté.



## PATCH NOTES

- L'« affineur d'Arkamant » peut être obtenu en désassemblant des Arkamants avec le marteau de Siel.
- L'« affineur d'Arkamant » peut être échangé dans la salle des ventes globale.

### Personnages

1. Le nouvel attribut « Dégâts critiques augmentés » a été ajouté.
2. Lors de la création d'un personnage, la classe secondaire peut désormais être sélectionnée directement.
  - Les personnages déjà créés avec une classe principale sont déplacés dans une zone séparée où le passage à la classe secondaire peut être effectué.
3. Lorsque vous vous connectez après la création du personnage, vous démarrez désormais dans la capitale de la faction concernée.
4. Les équipements et consommables attribués lors de la création du personnage ont été modifiés.
5. La structure et les récompenses des campagnes/quêtes pour les niveaux 1–60 ont été modifiées.
  - Les anciennes campagnes/quêtes relatives au changement de classe, au déverrouillage des emplacements de Stigma, à Balauréa et à Laphsaran ont été supprimées ; de nouvelles campagnes de progression et quêtes ont été ajoutées.
  - Les personnages existants de moins de niveau 60 sont transférés dans la capitale, afin de pouvoir y commencer les nouvelles campagnes/quêtes.
6. Les emplacements de Stigma sont désormais débloqués automatiquement en fonction du niveau du personnage.
7. Les limites de niveau pour les Stigmas ont été ajustées ; en conséquence, les listes de vente des PNJ marchands de Stigma ont été partiellement revues et le nombre d'éclats de Stigma requis a été ajusté.
8. Les niveaux auxquels les compétences reçues automatiquement sont acquises ont été ajustés.
9. Le niveau maximal des personnages est porté à 75.



## PATCH NOTES

- La valeur de l'aptitude au combat augmente à chaque passage de niveau.
10. Le niveau maximal pour l'accès aux instances importantes et aux champs de bataille a été fixé à 75.
  11. Un bug a été corrigé qui empêchait l'affichage du nom du personnage lorsque celui-ci était en « état masqué ».

### RvR

1. Les horaires de début des batailles de forteresse et des raids ont été modifiés.

Horaires	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
20h00		Opération Dredgion	Bataille de forteresse d'Apheta	Opération Dredgion	Raids des ennemis ultimes		
22h00	Asservissement de l'incarnation	Sunayaka	Raids des ennemis ultimes	Asservissement de l'incarnation	Sunayaka	Hexard	Supplice de Tiamat

2. La durée du combat pour « Asservissement de l'incarnation » a été modifiée.
  - Le raid se termine désormais 7 minutes après le début. (auparavant 14 minutes)
3. Nouveau raid « Supplice de Tiamat » ajouté.

*Le raid « Supplice de Tiamat » est une mission d'infiltration. Tiamat a ressuscité d'anciens ennemis pour traquer les Daevas détestés. Les joueurs doivent éliminer ces terreurs du passé pour résister à la méchanceté de Tiamat.*

  - Des joueurs d'élite sélectionnés ont pour mission d'éliminer cinq boss invoqués dans la Mesa de Tiamaranta (raid mondial).
  - Les joueurs qui ne participent pas au raid mondial ont pour tâche de combattre les monstres de raid qui ont également envahi la Mesa de Tiamaranta.

*Prenez part à la bataille pour contrecarrer le plan de Tiamat.*
4. Le raid commence tous les dimanches à 22h00.
  - À 22h00, des PNJ d'entrée apparaissent sur les aéronefs de la Mesa de Tiamaranta pour le « Balaureum du tourment ». À 22h01 30 s, le boss de raid apparaît et le raid commence.
  - Lorsque tous les 'Monstres décomposés' invoqués dans « Supplice de Tiamat » sont vaincus, le raid prend fin. Pour chaque monstre vaincu, on reçoit une récompense.



## PATCH NOTES

- Les types d'accès pour le « Balaureum du tourment » sont : premier arrivé, premier servi, Honneur (rangs : du gouverneur au grand général), entrée par ticket.  
Un PNJ d'entrée séparé apparaît selon le type d'accès choisi.  
En entrant avec un ticket d'entrée, vous êtes téléporté directement à l'entrée de la zone de raid.
- Pour les autres modes d'entrée que le ticket d'entrée, vous êtes téléporté à l'entrée d'une faction.
- Aux entrées de chaque faction, deux portails apparaissent, menant directement à l'entrée de la zone de raid.
- Le portail pour les détenteurs de tickets est disponible en permanence, le portail normal apparaît 2 minutes 30 secondes après l'apparition de l'objet de raid.
  - Les tickets d'entrée pour « Balaureum du tourment » peuvent être obtenus avec une certaine probabilité dans les coffres de récompense du raid Hexard.
  - Le PNJ d'entrée pour « Balaureum du tourment » a un nombre maximal de participants autorisés. Lorsque les joueurs quittent le Balaureum, des places d'entrée supplémentaires sont libérées selon leur mode d'entrée respectif.
- 5. L'« Anneau d'agent d'Ariel » a été ajouté à certaines récompenses de raid.
  - Raid d'Hexard
  - Boss de raid de « Supplice de Tiamat »
- 6. Le « lot avec compétence Redémarrage (Niveau 2) » et le « lot avec compétence Redémarrage (Niveau 3) » ont été ajoutés en tant que récompenses aux raids Hexard et Supplice de Tiamat.
- 7. Les points d'EXP et les points abyssaux de certains gardiens de la forteresse et objets de raid ont été augmentés.
- 8. Les récompenses du classement pour les raids suivants ont été étendues aux rangs 1 à 10 et les récompenses ont été ajustées en fonction des rangs.
  - Asservissement de l'incarnation
  - Raid Archattoda/Architatar
  - Sunayaka
  - Opération Dredgion
  - Hexard
  - Supplice de Tiamat
  - Bataille de forteresse d'Apheta Beluslan



## PATCH NOTES

9. Les « coffres de compétences » distribués jusqu'à présent dans les raids ont été remplacés par des « coffres aux compétences parfaites ». Ce coffre est accordé comme récompense pour les rangs 1 à 3 du raid Sunayaka, de l'opération Dredgion et de la bataille de forteresse d'Apheta Beluslan.
  - En l'ouvrant, on peut choisir et obtenir l'un des livres de compétence supérieurs ou des stigmates supérieurs précédemment disponibles dans le raid Sunayaka, l'opération Dredgion et la bataille de forteresse d'Apheta Beluslan.
10. Lors de la réalisation du raid de minerai, l'un ou l'autre des minerais Architatar ou Archaettoda est choisi au hasard.

### Instances

1. Dans la zone de croissance de Balauréa, les instances de niveau inférieur à 55 ont été supprimées.
2. Les objets liés à la « compétence d'attaque de tempête » ne peuvent plus être obtenus comme butin dans le « Disque de Phaistos » ni dans le « Mur du chagrin ».
3. Certains paramètres au sein du « Cosmos des Dokkaebis » ont été modifiés.
  - Il n'est plus possible d'obtenir du pudding au sarrasin auprès de « Sundeok ».
  - Si l'on parle à « Soonshim » alors que certains objets sont équipés, on peut obtenir du pudding au sarrasin.
4. Il est désormais possible, avec une certaine probabilité, d'obtenir un « lot de pierres de mana héroïques » dans les « coffres au trésor notoires » du « Mur du Chagrin ».
5. Il est désormais possible, avec une certaine probabilité, d'obtenir un « lot de pierres de mana héroïques » dans la « caisse de Kromède » des « Sentiers de l'écho ».
6. Un bug a été corrigé qui faisait que les PNJ Inggril/Inggness n'apparaissaient parfois pas dans la zone du hall des « Sentiers de l'écho ».

# AION

CLASSIC EUROPE

## PATCH NOTES

### Champ de bataille

1. L'ancienne instance « Berceau du destin » est remplacée par la nouvelle instance « Guerre des créatures : rivaux ».
2. La nouvelle instance « Guerre des créatures : rivaux » a été ajoutée.



Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Heure d'entrée	Entrées
Par équipe : 3 joueurs	65-75	Tous les jours 11h00–12h00 et 21h00–22h00	1 fois par jour

- L'admission est accordée dès que le bouton « Demande d'entrée » en bas à droite de l'écran est activé.
- Il y a un temps d'attente de 30 secondes ; lors de l'entrée, les identifiants des alliés et des ennemis sont modifiés.
- Dans la même arène, le monstre adverse doit être vaincu plus rapidement. Après avoir vaincu le monstre adverse, un portail apparaît et mène à la salle des récompenses.
- Des objets de buff et de régénération de vie utilisables, ainsi que des bombes, ont été ajoutés à l'arène et peuvent être utilisés pendant le combat.
- Dans la salle des récompenses se trouvent le « Coffre au trésor notoire », le « Coffre au trésor ancien » et le « Coffre au trésor ». Lors du passage dans la salle des récompenses, le groupe est dissous. La zone contenant le « Coffre au trésor notoire » est désignée comme 'terre contestée', tandis que les zones avec le « Coffre au trésor ancien » et le « Coffre au trésor » sont considérées comme des 'zones neutres'.
- Le « Coffre au trésor notoire » garantit l'obtention du « Fragment de mémoire oublié notoire (éternel) ». De plus, avec une certaine probabilité, il est possible



## PATCH NOTES

d'obtenir les nouvelles ailes « Nobles ailes de guerre auréolées de l'augure/Nobles ailes magiques auréolées de l'augure », ainsi que des fragments d'ailes.

3. Les horaires d'entrée pour les champs de bataille ont été modifiés.

Horaires	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
11h00-12h00	Rivaux	Rivaux	Rivaux	Rivaux	Rivaux	Rivaux	Rivaux
12h00-14h00	Dranium	Tiarkh	Dranium	Tiarkh	Dredgion	Dredgion	Dredgion
21h00-22h00	Rivaux	Rivaux	Rivaux	Rivaux	Rivaux	Rivaux	Rivaux
17h00-19h00					Dredgion	Dredgion	Dredgion
23h00-1h00	Dranium	Tiarkh	Dranium	Tiarkh	Dredgion	Dredgion	Dredgion

\*Rivaux = Guerre des créatures : rivaux, Dranium = Champ de bataille du dranium, Tiarkh = Station expérimentale tiarkhe, Dredgion = Dredgion de Chantra

4. Les points abyssaux de groupe obtenus après la fin du Dredgion de Chantra et de la Station expérimentale tiarkhe ont été augmentés.
5. Les récompenses quotidiennes des quêtes (points d'EXP et points abyssaux) du Dredgion de Chantra et de la Station expérimentale tiarkhe ont été augmentées.
6. Les lieux de réception des quêtes et de sortie des champs de bataille du Dredgion de Chantra, de la Station expérimentale tiarkhe et du Champ de bataille du dranium ont été déplacés de Balauréa vers Sanctum/Pandaemonium.
7. Un bug a été corrigé qui empêchait l'entrée sur le champ de bataille après l'appairage.

## Régions

1. Les capitales de chaque faction ont été transformées en « bases centrales ».
- La structure de Sanctum et de Pandaemonium a été modifiée, et certaines zones ne sont plus accessibles. (Ces zones verrouillées seront utilisées à l'avenir pour de nouveaux contenus.)
  - Les emplacements des principaux PNJ ont été réajustés pour qu'ils se concentrent autour de la « place centrale ».
  - Depuis la capitale, il est désormais possible de voyager directement vers les différentes régions d'Atréia.
  - Le vol libre est désormais possible dans la capitale.



## PATCH NOTES

- Une fonction a été ajoutée à la carte permettant de voyager directement vers un point de liaison en cliquant dessus.
  - Les personnages de niveau 60 ou plus situés à Laphsaran ou dans une capitale sont transférés vers la « place centrale » de la capitale de leur faction.
2. La région de Balauréa a été transformée en « zone de progression ».
    - Dans cette zone de progression, les personnages peuvent monter jusqu'au niveau 60. En conséquence, les emplacements des monstres et des objets à collecter ont été ajustés.
    - Des zones de chasse concentrées ont été ajoutées dans certains secteurs. En entrant dans ces zones de chasse, des quêtes de chasse répétées peuvent être acceptées, permettant la progression de niveau.
    - La zone de croissance est définie comme « zone neutre ». L'exception est la zone autour des forteresses, qui est définie comme « zone normale ».
    - Le vol libre est désormais possible dans la région de Balauréa.
    - Une fonction a été ajoutée à la carte permettant de voyager directement vers un point de liaison en cliquant dessus.
  3. Les positions des PNJ des quêtes de forteresse hebdomadaires et des PNJ des quêtes du Livre des aventures ont été modifiées et se situent désormais à proximité des PNJ des failles de la faction concernée ainsi qu'aux vigies et postes d'observation.
  4. La région Laphsaran a été supprimée.
    - Les récompenses principales des contenus précédents de Laphsaran seront désormais disponibles dans le Balaureum.

### Mesa de Tiamaranta

1. Les contenus des « coffres de livraison » ont été supprimés.
2. Des sceaux d'aventurier peuvent désormais apparaître parmi les récompenses des coffres au trésor inférieurs, normaux et majeurs.
3. Un bug a été corrigé : lors d'une attaque contre l'œil scrutateur, les unités de garde n'attaquaient pas.



## PATCH NOTES

4. Le « lot fin/fané des Chroniques de Balauréa » a été ajouté comme récompense au choix pour les ordres normaux/rares dans la Mesa de Tiamaranta.
  - À partir du « lot fin/fané des Chroniques de Balauréa », il est possible d'obtenir des pages des Chroniques de Balauréa et des reliures des Chroniques de Balauréa.
5. Un PNJ officier de la divinité a été ajouté aux entrées du Balaureum des Élyséens/Asmodiens.
6. Les « lots à livres de compétence » ne sont plus lâchés par les monstres dans la « zone neutre » de la Mesa de Tiamaranta, de l'île de la Gravité et de l'île de la Colère.
  - Ils continuent d'être lâchés dans les zones de combat.
7. Les titres de certains PNJ des marchands du Nuage noir ont été ajustés.
8. Vindachinerk se trouve désormais dans la Mesa de Tiamaranta au lieu de Laphsaran.
9. Une quête PvE a été ajoutée dans la région centrale de la forteresse de la Mesa de Tiamaranta, qui démarre à des heures fixes.
  - Entre 20h00 et 22h00, la quête PvE peut être automatiquement reçue lorsque le personnage se rend sur la Mesa de Tiamaranta.
  - Si les monstres de la quête, qui apparaissent en même temps dans la région centrale de la forteresse, sont vaincus, des récompenses peuvent être obtenues.
  - Les récompenses sont équivalentes au niveau des précédents ordres dorés/ordres secrets, mais elles accordent davantage de points d'EXP.
10. La quête du Vent doré est désormais reçue automatiquement en entrant sur la Mesa de Tiamaranta.
  - Pour la quête du Vent doré, le « coffre du défi Arkamant » a été ajouté comme récompense.
  - Des fragments d'Arkamant et des tessons d'Arkamant peuvent être obtenus dans le « coffre du défi Arkamant ». Avec 30 sceaux d'Arkamant, on peut fabriquer un Arkamant à l'enclume de Siel.
11. Une « coffre contenant un tesson d'Arkamant grossier » a été ajoutée aux récompenses des quêtes « [Quotidien] La requête de Retinoas/Thiamin ».
12. Du contenu « Capitaine marchand » a été ajouté à la Mesa de Tiamaranta et dans la zone du Balaureum.
  - A lieu trois fois par jour à 18h00, 19h00 et 20h00.
  - À des moments fixes, jusqu'à 300 joueurs par faction (600 au total) peuvent acheter l'« offrande de lotus endommagée » auprès de l'« intendant d'entrepôt



## PATCH NOTES

- Shugo pour minéraux de lotus » près de « Tiurinerk » sur la Mesa de Tiamaranta.
- Les récompenses des niveaux 1 à 5 peuvent être obtenues selon le principe « premier arrivé, premier servi » auprès du « Shugo-affineur (achat de minéraux de lotus) » dans le Balaureum en échange de l'« offrande de lotus endommagée ».
13. Plusieurs paramètres ont été modifiés au sein de la Mesa de Tiamaranta.
- En examinant des chefs-d'œuvre, on reçoit maintenant, au lieu de la « carte au trésor non identifiée de Tiamaranta », un « fragment de souvenir oublié ».
  - La vente de plusieurs objets « givre nocturne » a été supprimée.
  - Le contrebandier Shugo n'apparaît plus.
  - Les PNJ pour l'échange de reliques ont été fusionnés en un seul PNJ. Le PNJ fusionné peut être rencontré près de l'aéronef Runar.
14. Une fonction de point de retour a été ajoutée dans la zone du Balaureum.

### Objets

1. Des objets exclusifs ont été ajoutés pour la classe Phoenix.
- Pour les équipements importants à partir du niveau 55, les boutefeus et l'armure en cuir incandescent ont été ajoutés.
  - Des recettes de fabrication pour le livre de compétence de niveau 69 et le Méta-Stigma pour Phoenix ont été ajoutées dans l'enclume de Siel.
  - Les types et les taux de butin des objets de récompense obtenables sur les monstres ont été ajustés.
  - Les types et les taux de butin des objets de récompense obtenables dans les instances ont été ajustés.
  - Les types et les taux de butin des objets obtenus lors de l'utilisation d'objets « paquet » ont été ajustés.
  - Des recettes d'ascension pour le boutefeus et l'armure en cuir incandescent ont été ajoutées.



## PATCH NOTES

- Dans la « boîte à merveilles de Daeva » et dans le « lot du trésor caché », des pièces d'armure en cuir incandescent ont été ajoutées au contenu de la « caisse d'armure +5 du commodore d'élite ».
- Le boutefeux a été ajouté au contenu de la « [Évènement] Caisse d'arme du commandeur de la mauvaise étoile ».
- 2. Un nouvel équipement « Armure de la discorde » a été ajouté.
  - Lors de l'équipement de l'« Armure de la discorde », on obtient la nouvelle valeur « Défense supplémentaire », qui combine les valeurs de défense en PvE et en PvP.
  - Sur l'armure de la discorde, jusqu'à 4 niveaux de réaffectation de compétences peuvent être effectués.
  - Le coffre d'armure de la discorde peut être obtenu en le fabriquant à l'enclume de Siel.
    - La « Source des échelons du pouvoir » est requise comme matériau principal pour la fabrication.
      - ✂ La « Source des échelons du pouvoir » peut être fabriquée à l'enclume de Siel avec des Kinahs ou la « gemme lumineuse de l'éternité ». (La gemme lumineuse de l'éternité peut être acquise avec des points abyssaux.)
    - Selon la quantité et le type de matériaux requis, vous pouvez choisir entre une fabrication probabiliste et une fabrication garantie.
    - Lors d'une tentative de fabrication, en cas de succès vous pouvez obtenir le coffre d'armure de la discorde et, à chaque échec, recevoir des « points de fabrication garantis ». Une fois qu'un certain nombre de points est accumulé, la fabrication garantie devient disponible.
    - La fabrication garantie coûte plus cher que la fabrication probabiliste, mais garantit l'obtention de l'armure de la discorde.
  - De plus, l'équipement peut être obtenu en améliorant l'armure du garde du temple de l'Éon et l'armure du commodore gardien/l'armure du commodore archon.
    - Il existe deux méthodes d'amélioration : une amélioration garantie lorsque le niveau d'enchantement atteint +15, ou une amélioration basée sur la probabilité pour des niveaux d'enchantement inférieurs.



## PATCH NOTES

- Pour l'amélioration garantie à partir du niveau d'enchantement +15, aucun matériau supplémentaire n'est requis.
  - L'amélioration probabiliste peut être effectuée sur une armure enchantée en +13 ou +14, la probabilité variant selon le niveau d'enchantement.
  - En cas de réussite, on obtient l'armure enchantée +10 de la discorde. Lors de l'obtention, les compétences de réattribution sont conservées, mais pas les améliorations conférées par les pierres de mana et les pierres divines.
  - En cas d'échec, on récupère l'équipement +10 renforcé. Les compétences de réattribution sont conservées, mais pas les améliorations conférées par les pierres de mana et les pierres divines.
3. Un nouvel équipement « Armure de l'épreuve de force » a été ajouté.
- En équipant l'« Armure de l'épreuve de force », on obtient la nouvelle valeur « Défense supplémentaire », qui inclut la défense PvE et PvP. Cette valeur est supérieure à celle de l'« Armure de la discorde ».
  - Sur l'« Armure de l'épreuve de force », il est possible d'effectuer jusqu'à 5 niveaux de réattribution de compétences.
  - L'« armure de l'épreuve de force » peut être obtenue en la fabriquant sur l'enclume de Siel.
    - Lors du processus de fabrication de l'« armure de la discorde », elle peut être obtenue avec une faible probabilité en tant que « succès majeur ».
  - Elle peut également être obtenue en améliorant l'« armure de la discorde ».
    - Il existe deux méthodes d'amélioration : une amélioration garantie lorsque le niveau d'enchantement atteint +15, ou une amélioration basée sur la probabilité pour des niveaux d'enchantement inférieurs.
    - Pour l'amélioration garantie à partir du niveau d'enchantement +15, le « marque-page des Chroniques de Balauréa » est requis comme matériau supplémentaire.
    - Lors de l'amélioration d'un équipement, les capacités de l'équipement utilisé comme matériau d'amélioration sont conservées.
4. De nouvelles pierres de mana uniques ont été ajoutées.
- Les pierres de mana uniques peuvent être ancrées et récupérées avec une probabilité de 100 %.



## PATCH NOTES

Pierres de mana uniques
Pierre de mana : PV +185
Pierre de mana : PM +185
Pierre de mana : précision +50
Pierre de mana : esquive +34
Pierre de mana : puissance magique +40
Pierre de mana : parade +50
Pierre de mana : blocage +50
Pierre de mana : critiques physiques +30
Pierre de mana : Temps de vol maximum +14
Pierre de mana : précision magique +29
Pierre de mana : résistance magique +29
Pierre de mana : amélioration des soins +10
Pierre de mana : suppression magique +55
Pierre de mana : attaque +10
Pierre de mana : critiques magiques +3
Pierre de mana : Concentration +20
Pierre de mana : résistance aux critiques physiques +5
Pierre de mana : résistance aux critiques magiques +5
Pierre de mana : Défense élémentaire +5

5. Les pierres de mana héroïque peuvent désormais être ancrées avec une probabilité de 100 %.
6. « Nobles ailes de guerre de l'augure », « Nobles ailes magiques de l'augure », « Nobles ailes de guerre auréolées de l'augure », « Nobles ailes magiques auréolées de l'augure » ont été ajoutées
  - Propriétés :
    - Attaque PvP 3,5 %, Attaque PvE 2,5 %
    - Les autres valeurs correspondent à celles des « Ailes de combat/Ailes magiques du Berceau du destin » existantes.
7. De nouveaux accessoires de niveau « sacré », « Ceinture d'agent de Zikel » et « Ceinture des flammes galopantes », ont été ajoutés.
  - La « Ceinture des flammes galopantes » et la « Ceinture sacrée du commodore » peuvent être combinées à l'enclume de Siel pour obtenir la « Ceinture d'agent de Zikel ».



## PATCH NOTES

- La « Ceinture des flammes galopantes » et la « Ceinture d'agent de Zikel » ne possèdent pas d'effets spéciaux normalement associés aux objets de niveau « sacré ».
- 8. La valeur maximale à laquelle les dégâts d'attribut des pierres divines peuvent s'appliquer a été augmentée.
- 9. Les effets de certaines pierres divines uniques ont été ajustés.
  - Intervention de Lumiel, Fantaisie de Kaisinel, Progression de Nezekan : la durée de l'effet a été augmentée de 12 secondes à 15 secondes.
  - Lien du Béhémoth : la durée de l'effet a été augmentée de 8 secondes à 10 secondes.
  - Arrogance de Zikel, Stratagème de Fregion : la probabilité d'activation de l'effet a été augmentée de 10 % à 20 %.
- 10. Les points d'aptitude au combat accordés lors de l'équipement de certaines pierres divines uniques ont été augmentés.
- 11. Des niveaux supérieurs de Méta-Stigma ont été ajoutés.
- 12. Le nom de l'objet des Méta-Stigma a été ajusté pour correspondre au niveau de compétence Stigma le plus élevé.
- 13. Pour plus de confort, plusieurs exemplaires d'un objet peuvent être ouverts/assemblés simultanément.
- 14. Il est désormais possible d'essayer d'améliorer « [Évènement] Arme de l'Amiral » après avoir atteint +15 en utilisant 20 marque-pages des Chroniques de Balauréa ou 1 reliure des Chroniques de Balauréa.
- 15. Les icônes des livres de compétence supérieurs ainsi que des stigmas supérieures ont été modifiées.
- 16. L'objet « protection de Yasba » peut désormais être déposé dans l'entrepôt du compte.
- 17. Les « parchemins d'entrée pour le Berceau du destin » ont été renommés en « parchemins d'entrée pour la Guerre des créatures : rivaux ».
  - Les tentatives d'entrée supplémentaires pour le Berceau du destin sont prises en compte comme tentatives d'entrée pour Guerre des créatures : rivaux.
- 18. Les appellations des pierres divines attribuées comme récompense de quête et des [Stock] pierres divines ont été partiellement modifiées en « pierre divine auréolée ».
  - Par exemple : Pierre divine : Furie de Boréas → Pierre divine auréolée : Fureur de Boréas
  - Par exemple : [Stock] pierre divine : Encouragement de Macus → Pierre divine auréolée : Encouragement de Macus



## PATCH NOTES

19. Les suppléments de sertissage ont été retirés des récompenses de la carte au trésor.
20. Il n'est plus possible d'acheter des suppléments de sertissage auprès des marchands.
21. Les suppléments de sertissage ont été retirés des récompenses de l'Ordalie solitaire.
22. Le « [Stock] Paquet normal de supplément de sertissage (éternel) », qui pouvait être obtenu en assemblant de la poussière de tableau, a été remplacé par « coffre contenant des fragments de souvenirs de tableaux oubliés ».
23. Le livre de compétence « Chaine prismatique VI » a été modifié pour pouvoir être démonté avec le marteau de Siel.
24. L'infobulle de l'objet « [carte de mouvement] boxeur professionnel (30 jours) » a été ajustée.
25. La liste des compétences requises dans les infobulles pour la compétence « Mode éco » et de la Stigma « Fission éclair » du Revenant a été corrigée.
26. Le taux de drop des livres de compétence de niveaux 58–60 dans Mesa Aerea (Mesa de Tiamaranta) a été réduit. En parallèle, la chance d'obtenir des livres de compétence de ces niveaux en minant des gisements moyens/majeurs de minerai d'Arkanium dans Terra Teva a été augmentée.
27. L'objet « Ailes nobles du roi dragon de feu » a été changé au rang « éternel ».
28. Les paliers de récompense pour les ordres dans le raid Hexard ont été étendus, passant des niveaux 1–3 jusqu'au niveau 5.
29. La récompense pour avoir atteint 15 000 points en aptitude au combat a été changée en deux pierres de renforcement de niveau 120.
30. Si le livre de compétence de niveau 69 ou le Stigma ont été sélectionnés de manière incorrecte, ils peuvent désormais être soumis à un démontage spécial avec le marteau de Siel.
  - Grâce à la décomposition spéciale, ils peuvent être reconvertis en 250 insignes de l'éternité, et la recette de fabrication « Caisse à livre de compétence (niveau 69) » peut être obtenue à nouveau.
31. Le livre de compétence Attaque de tempête ne peut plus être utilisé.
32. Le livre de compétence Attaque de tempête et les pages oubliées de livres de compétence peuvent désormais être désassemblés avec le marteau de Siel.
33. Certaines Stigmas ont été renommées afin que la classe correspondante soit plus clairement identifiable.
34. Les dénominations et les infobulles de certains objets ont été ajustées.
35. Dans le « Coffre de soutien au changement de classe (IV) », la « Caisse normale de Stigma » s'est vue ajouter le Stigma Phoenix « Posture de tirs rapides I ».



## PATCH NOTES

36. Le niveau maximal pour l'utilisation du rang d'expérience a été modifié pour devenir le niveau 74.
37. En combinant de la poussière de tableau notoire de Tiamaranta, on obtient désormais le « Coffre de fragment de souvenir du tableau oublié ».
38. L'effet de lot de l'armure aile-ouragan a été supprimé et les effets de lot précédents ont été répartis sur les pièces d'armure individuelles.
39. De la « Caisse noble à livre de compétence (niveau 60) », il est désormais possible d'obtenir également des livres de compétence pour Lumine et Phoenix.
40. Des livres de compétence pour « Deuxième fracas » et « Sort d'asservissement » ont été ajoutés au Coffre aux compétences parfaites et à la Caisse de livres de compétence supérieurs.
41. Des pages pour « Deuxième fracas » et « Sort d'asservissement » ont été ajoutées au Coffre de pages de livres de compétence rares et au lot de pages de livres de compétence parfaites.

### Quêtes

1. Dans les campagnes de la Mesa de Tiamaranta « À la recherche du drana sanguin » et « Où est niché le drana sanguin ? », les emplacements des objets requis ont été corrigés.
  - Bd-0113, qui était proposé à la vente par Akunuerk, est désormais proposé par Hondarunerk.
  - Hondarunerk apparaît désormais en permanence dans le campement du nuage noir de la Mesa de Tiamaranta.
2. La campagne de Terra Teva a été ajoutée.
  - S'acquiert automatiquement à partir du niveau 65.
3. La quête de Terra Teva a été ajoutée.
  - Chez Runanerk à Terra Teva, une « quête quotidienne » a été ajoutée, pouvant être complétée jusqu'à 2 fois par jour.



## PATCH NOTES

- Une quête « ordre urgent » obtainable automatiquement a été ajoutée dans Terra Teva. Les quêtes « ordre urgent » peuvent être obtenues de nouveau après un certain délai suivant leur abandon.
- 4. Nouvelle quête « Livre des aventures » ajoutée.
  - La quête peut être effectuée dans la zone Terra Teva.
  - Pour pouvoir effectuer la quête du « Livre des aventures », il faut avoir atteint certains niveaux de l'aptitude au combat.
- 5. « La mission du précepteur de la classe »/« Épreuve du précepteur de la classe » ne peuvent plus être obtenues.
  - Si la quête concernée a déjà été obtenue ou est en cours avant la mise à jour, elle sera transformée après la mise à jour en quête « Comprendre l'énergie divine ».
- 6. La quête « Comprendre l'énergie divine » a été ajoutée.
  - À son achèvement, le titre ÉD peut être obtenu, qui était auparavant attribué comme récompense de la quête du précepteur de classe.
  - Si « La mission du précepteur de la classe »/« Épreuve du précepteur de la classe » a déjà été complétée, cette quête ne peut plus être acceptée.
- 7. Les « lots de Kinahs de Tiamaranta » du Vent doré peuvent maintenant être empilés.
- 8. Un bug empêchant l'acceptation des ordres de fabrication a été corrigé.
- 9. Les indicateurs des quêtes principales à Inggison/Gelkmaros/Mesa de Tiamaranta ont été modifiés pour apparaître jusqu'au niveau 70.
- 10. Un bug empêchant la poursuite de certaines quêtes en statut de groupe a été corrigé.
  - Pour les quêtes déjà en cours, le statut sera modifié en « En attente d'achèvement » après la maintenance.
- 11. Dans certaines campagnes/quêtes de Gelkmaros, le PNJ de dialogue a été changé de Marto à Hrimfaxi.
- 12. Certaines conditions d'avancement des quêtes Daevanion de niveau 50 ont été modifiées.
  - La condition de devoir terminer une pré-quête a été supprimée.
  - Les lieux de vente des objets « pierre de serment » et « eau sacrée » ont été modifiés.
  - Les monstres ciblés pour les quêtes offrant des médailles de Sanctum/Pandaemonium en récompense ont été modifiés.
  - La position de certains PNJ a été modifiée.



## PATCH NOTES

13. Un bug a été corrigé qui empêchait parfois le démarrage des campagnes « Éradiquer les Balours d'Inggison » et « de poison en poison ».
14. Un bug a été corrigé qui empêchait le lancement de la quête « Souvenirs du jeune Daeva » depuis le Livre des aventures.
15. Un bug a été corrigé qui empêchait l'utilisation des objets des Chroniques de Balauréa reçus comme récompense d'achèvement de la quête « fantôme de sienola » dans le Livre des aventures.
16. Un bug a été corrigé qui empêchait la suppression de certaines quêtes non acceptables.
17. Le nom de la campagne PvP de la légion a été modifié.

### PNJ

1. Un bug a été corrigé qui faisait que les messages des PNJ n'apparaissaient parfois pas à une certaine distance.
2. Les failles ne sont plus masquées lors de l'activation du mode optimisé (F12).
3. Un bug a été corrigé empêchant, chez certains PNJ, l'achat d'objets avec des points abyssaux.
4. L'ordre de la liste de vente des objets de compétences a été modifié.
5. Le champ de vision du « protecteur jotun », situé dans la Gorge des pétralithes à Gelkmaros, a été réduit.
6. Le niveau du « squalo vagabond », situé dans la Gorge des pétralithes à Gelkmaros, a été fixé à 48.
7. Un bug a été corrigé qui empêchait l'apparition de portails des Balours dans Inggison.
8. Un bug a été corrigé qui empêchait l'apparition du « sac de puca ».
9. Le PNJ marchand de Stigma réservé aux Revenants et aux Pugilistes a été supprimé et fusionné avec le marchand de stigmas de combat.
10. Un bug a été corrigé qui faisait planter le client lorsqu'on cliquait sur certaines listes de vente.
11. Un bug a été corrigé qui empêchait le marchand d'objets Stigma de vendre la Stigma « Image céleste I ».



## PATCH NOTES

12. La liste de vente du PNJ des compétences a été enrichie de la Stigma Phoenix « Posture de tirs rapides I ».
  - Peut être acheté chez les PNJ suivants : Clymène (Sanctum), Vergelmir (Pandaemonium), Popaea (Inggison) et Kjaeros (Gelkmaros).

### Aptitude au combat

1. L'affichage du classement d'aptitude au combat est désormais affiché sur le serveur intégré du champ de bataille.
2. Les personnages dès le niveau 66 sont désormais pris en compte dans le calcul de la valeur d'aptitude au combat du Daeva.
3. Les valeurs d'aptitude au combat de « Équipement en étoffe de protection du Commodore » ont été ajustées pour correspondre aux valeurs de « Équipement du Commodore » fabriqué dans d'autres matériaux.
4. En récompense pour 25 000 points d'aptitude au combat, on peut obtenir la compétence « Radar avancé I ».
  - Avec la compétence « Radar avancé I », la portée visuelle du radar de la boussole peut être étendue de façon permanente à 180°.
5. Si le rang d'aptitude au combat du personnage figure parmi les 5 meilleurs de sa classe sur le serveur et que le personnage porte un équipement de niveau « sacré », un effet spécial est appliqué au personnage.
6. Un problème a été corrigé où le buff du classement d'aptitude au combat ne pouvait parfois pas être reçu.

### Autel de la Transcendance

1. Le bouton « Enregistrer automatiquement » pour les matériaux a été ajouté.



## PATCH NOTES

- Lorsque ce bouton est sélectionné, les objets matériaux de la liste de fusion sont automatiquement insérés dans les emplacements.  
✳ Lors de l'enregistrement automatique, l'un des objets pouvant être enregistrés est inscrit au hasard. Veuillez donc procéder à l'enregistrement avec prudence.
- 2. La fonction « Tout fusionner » a été ajoutée.
  - Si les mêmes matériaux de fusion sont disponibles en quantité suffisante pour effectuer la fusion plusieurs fois, le nombre d'essais de fusion peut être ajusté.
  - La fonction « Tout fusionner » effectue la fusion selon le nombre défini.
- 3. L'animation de fusion a été accélérée.
- 4. Lors de l'enregistrement des matériaux de fusion, le nom de l'objet s'affiche dans les emplacements.
- 5. Le nombre requis de matériaux de fusion a été fixé.
  - Pierre divine : unique 2 pièces, héroïque 6 pièces, rare 6 pièces
  - Pierre de mana : héroïque 2 pièces, rare (niveau 60) 6 pièces, rare (niveau 50 et moins) 6 pièces, commun (niveau 60) 6 pièces, commun (niveau 50 et moins) 6 pièces
- 6. L'image de la catégorie « Autel de la Transcendance » a été modifiée.
- 7. L'image de la liste des pierres divines a été modifiée.
- 8. Une nouvelle fusion pour « tesson d'Arkamant » a été ajoutée.
- 9. Une nouvelle fusion pour « noyau prismatique » a été ajoutée.
- 10. Une nouvelle fusion pour « pierres de mana uniques » a été ajoutée.
  - 2 pierres de mana uniques peuvent être utilisées pour obtenir une nouvelle pierre de mana unique.
- 11. Une nouvelle fusion pour « pierres de mana héroïques » a été ajoutée.
  - 6 pierres de mana héroïques peuvent être utilisées pour obtenir une pierre de mana unique.
  - En cas d'échec de la fusion, 1 à 5 pierres de mana héroïques sont remboursées et 1 à 3 fragments de pierre de mana unique sont également accordés.
  - En combinant 50 fragments de pierre de mana unique, on peut obtenir une pierre de mana unique.
  - La fusion précédente, où la combinaison de 2 pierres de mana héroïques permettait de lancer une nouvelle tentative pour une pierre de mana héroïque, a été supprimée.



## PATCH NOTES

12. La fonction « Ascension des objets » a été ajoutée à l'Autel de la Transcendance.
  - Le PNJ d'Ascension des objets a été retiré et l'ascension peut désormais être effectuée directement via le « Menu de jeu → Autel de la Transcendance ».

### Marteau de Siel

1. Le popup « Détails pour le résultat attendu » affiche désormais des informations sur tous les niveaux d'enchantement.
2. Un bug a été corrigé qui empêchait l'ouverture du popup « Résultats attendus de désassemblage spécial » depuis la vue détaillée des composants du lot.
3. Un bug a été corrigé qui empêchait le désassemblage de l'objet « Pierre divine : racine de Sif ».

### Enclume de Siel

1. Les catégories de l'onglet « Général » ont été divisées en sous-catégorie.
2. À l'enclume de Siel, les fonctions « Accueil », « Favoris », « Fabrication garantie » et « Grand succès » ont été ajoutées.
3. Le nouvel onglet « Spécial » a été ajouté.
  - Dans cet onglet, des fragments de sceau de l'éternité, des sceaux de l'éternité et des sceaux sacrés de l'éternité peuvent être utilisés comme matériaux pour fabriquer une Stigma de croissance.
  - La fonction permettant de troquer une Stigma auprès d'un marchand de stigma de croissance a été supprimée. (La fonction d'achat de Stigma est maintenue.)
4. De nouveaux plans pour « [Limité] Coffre de défi supérieur avec livres de compétence » et « [Limité] Coffre de défi supérieur avec Stigmas » ont été ajoutés.



## PATCH NOTES

- Pour chaque tentative de fabrication, 2 reliures des Chroniques de Balauréa sont nécessaires.
- 5. Le plan du « Coffre Méta-Stigma de niveau 62 » a été ajouté.
  - Pour la fabrication garantie, on peut utiliser « Pierre précieuse noble notoire de l'éternité » et « fragment de sceau de l'éternité ».
  - Pour une fabrication probable, on peut utiliser « Pierre précieuse noble de l'éternité », « fragment de sceau de l'éternité » et « médaille de mithril ».
  - La « Noble gemme de l'éternité » peut être acquise avec des points abyssaux.
- 6. Le plan pour le « coffre d'arme du déclin » a été ajouté.
  - Peut être fabriqué de manière garantie avec 1 000 pages des Chroniques de Balauréa et 20 reliures des Chroniques de Balauréa.
- 7. Les recettes de fabrication pour les nouvelles ailes « Ailes de guerre nobles/Ailes magiques nobles de l'augure » et « Ailes de guerre auréolées nobles/Ailes magiques auréolées nobles de l'augure » ont été ajoutées.
  - Les « Ailes de guerre nobles de l'augure »/« Ailes magiques nobles de l'augure » peuvent être fabriquées à partir des « Ailes de guerre de l'augure/Ailes magiques de l'augure » et de 50 fragments d'ailes (fabrication basée sur la probabilité) ou 500 fragments d'ailes (fabrication garantie).
  - Les « Ailes de guerre auréolées nobles de l'augure »/« Ailes magiques auréolées nobles de l'augure » peuvent être fabriquées à partir des « Ailes de guerre auréolées de l'augure/Ailes magiques auréolées de l'augure » et de 50 fragments d'ailes (fabrication basée sur la probabilité) ou 500 fragments d'ailes (fabrication garantie).
- 8. La recette de fabrication de la nouvelle Stigma « Explosion survoltée » a été ajoutée.
- 9. Les recettes de fabrication pour les nouveaux livres de compétence « Sort de dévastation » et « Grand chagrin » ont été ajoutées.
- 10. De nouvelles recettes de fabrication pour des livres de compétence ont été ajoutées.
  - Cri de guerre vaillant, Œil de Zikel, Pouvoir de la tempête
- 11. Sur l'enclume de Siel, il est désormais possible, en cliquant sur l'icône de l'objet, d'accéder directement à la recette de fabrication.
- 12. Les recettes d'artisanat pour le livre de compétence de niveau 69 et pour les stigmas ont été remplacées par la recette « Caisse à livre de compétence (niveau 69) ».
- 13. Pour la recette de « Pierre magique noble », une variante a été ajoutée qui remplace les matériaux précédents par des Kinahs.
- 14. La recette d'artisanat pour « Ceinture d'agent de Zikel » a été ajoutée.



## PATCH NOTES

15. La recette d'artisanat pour « Caisse d'accessoires auréolés du commandant de combat » a été supprimée.
16. Une nouvelle recette d'artisanat pour « Coffre d'arme de l'épreuve de force » a été ajoutée.
  - La fabrication est possible avec les matériaux Page des Chroniques de Balauréa et Reliure des Chroniques de Balauréa.
  - Principalement, on obtient « Arme de l'épreuve de force » ; il est possible, avec une faible probabilité, d'obtenir également « Arme de dissension ».
17. Une nouvelle recette d'artisanat pour « Anneau d'apôtre d'Ariel » a été ajoutée.
  - Les points d'artisanat augmentent à chaque tentative échouée, et lorsque les points atteignent la valeur maximale, la tentative de fabrication suivante est garantie réussie.
18. De nouvelles recettes d'artisanat pour améliorer les récompenses de base communes des raids ont été ajoutées.

### Moreth : chronique du temps

1. Les niveaux de « Moreth » ont été réorganisés.
  - Les niveaux de Moreth ont été modifiés pour aller de 1 à 10.
  - En raison du changement de niveaux, les dégâts, la probabilité d'activation et les valeurs d'aptitude au combat ont été ajustés.
  - Pour les effets disponibles au niveau Moreth 6 ou supérieur, les cibles supplémentaires « instances principales », « batailles de forteresse » et « boss de raid » ont été ajoutées.
2. Suite au changement des niveaux de Moreth, les niveaux précédents sont ajustés comme suit :
  - Les anciens niveaux 1 à 10 deviennent le nouveau niveau 1.
  - Les anciens niveaux 11 à 20 deviennent le nouveau niveau 2.
  - Les anciens niveaux 21 à 30 deviennent le nouveau niveau 3.
  - Les anciens niveaux 31 à 40 deviennent le nouveau niveau 4.
  - Les anciens niveaux 41 à 50 deviennent le nouveau niveau 5.



## PATCH NOTES

### Look Synergie

1. La nouvelle fonctionnalité « Look Synergie » a été ajoutée.
  - Lors du port d'objets de la série « roi dragon de feu », des effets d'apparence supplémentaires sont ajoutés selon la combinaison.

### Synergie renforcée

1. Les effets de la « Synergie renforcée » ont été modifiés pour qu'ils s'appliquent désormais par niveau (niveaux 1 – 90).
2. Dans la fenêtre contextuelle basée sur les niveaux « Synergie renforcée », il est possible de comparer les effets de « Synergie renforcée active » et de « À comparer avec ».
3. Les effets de la Synergie renforcée pour certaines plages à partir du niveau d'enchantement +75 ont été ajustés.
  - Certains effets, auparavant valables uniquement dans des zones spécifiques, s'appliquent désormais aussi à des zones de niveau inférieur.
  - Cela concerne l'augmentation de l'attaque PvP et du gain de PA.
4. La Synergie renforcée a été étendue à un total de 105 niveaux.
5. La Synergie renforcée s'active en combinant les valeurs d'enchantement des Arkamants avec l'équipement actuel.
6. Un bug a été corrigé qui empêchait l'application correcte de l'effet des dégâts d'attributs de la pierre divine reçus.

### Classement

1. Une nouvelle saison de classement des Abysses commence.



## PATCH NOTES

- Les récompenses pour les objectifs atteints de la saison précédente sont distribuées après une annonce dans les actualités.
2. La méthode de calcul du classement a été modifiée.
- La base de calcul du classement a été changée pour utiliser des points de classement (PR) cumulés.
  - Lors de l'élimination d'un ennemi de la faction adverse, on reçoit des PA/PR correspondant aux PA possédés par l'ennemi.
  - En cas de mort infligée par un joueur de la faction adverse, seuls des PA équivalents à vos propres PA sont retirés ; les PR ne sont pas diminués.
  - Les gains de PA ne sont plus ajustés en fonction des différences de rang.
  - Les conditions pour atteindre un rang ont été modifiées.
  - Des PR ont été ajoutés pour atteindre un rang.
3. Les conditions et les PR nécessaires pour atteindre un rang sont les suivantes.

	Nombre de joueurs	PR nécessaires
Soldat, rang 9	-	-
Soldat, rang 8	5 000	1 200
Soldat, rang 7	4 000	2 400
Soldat, rang 6	3 000	4 800
Soldat, rang 5	2 500	9 600
Soldat, rang 4	2 000	19 200
Soldat, rang 3	1 500	38 400
Soldat, rang 2	1 300	76 800
Soldat, rang 1	1 000	153 600
Officier 1 étoile	700	205 842
Officier 2 étoiles	500	205 842
Officier 3 étoiles	300	205 842
Officier 4 étoiles	200	205 842
Officier 5 étoiles	100	205 842
Général	30	205 842
Grand général	10	205 842
Commandant en chef	3	205 842
Gouverneur	1	205 842



# PATCH NOTES

## Compétences

1. Un problème a été corrigé empêchant la compétence « Élévation I » d'apparaître dans les informations des compétences d'enchaînement.
2. Un problème a été corrigé qui affichait par erreur « compétence Stigma » dans l'infobulle de la compétence « Chute de température ».
3. Un problème a été corrigé qui faisait que la compétence « Circuit électrique I » n'affichait pas les informations de la compétence d'enchaînement.
4. Il a été ajouté des compétences de Redémarrage Gladiateur/Assassin.
  - Les compétences de Redémarrage peuvent être achetées auprès des PNJ de compétences.
5. Lorsqu'une compétence supérieure est acquise, la compétence intégrée n'est plus affichée dans la liste des compétences apprises.

### [Assassin]

Compétence apprise	Effet de compétence	Compétence intégrée
[Redémarrage] Rune de souffrance	Supprime les runes apposées sur les cibles dans un rayon de 10 m jusqu'au niveau 5 et les fait exploser. Inflige des dégâts et place la cible dans l'état d'étourdissement. Vous absorbez une partie des dégâts infligés sous forme de PV et PM. Selon le niveau du sceau de la cible, la quantité de dégâts, l'état d'étourdissement et la restauration des PV diffèrent. Temps de rechargement : 15 secondes	Rune de sang Destruction épuisante
[Redémarrage] Rune d'aiguille	Supprime les runes apposées sur les cibles dans un rayon de 10 m jusqu'au niveau 5 et les fait exploser.	Rune rayonnante Rune de ténèbres



## PATCH NOTES

	Inflige des dégâts, réduit la vitesse d'attaque et place dans les états « silence » et « entrave ». Temps de rechargement : 30 secondes	
[Redémarrage] Focalisation fatale	Augmente pendant 15 secondes l'attaque de l'utilisateur de 250 % et augmente la valeur de pénétration de la résistance à l'étourdissement de 500. Temps de rechargement : 1 minute	Rage de l'ombre
[Redémarrage] Omniscience	Vous pouvez voir les cibles en mode furtif avancé. Transformé en compétence « basculante »	Œil investigateur
[Redémarrage] Dévotion	Augmente pendant 7 secondes l'attaque de l'utilisateur de 80 % et l'attaque PvE de 30 %. La valeur pour briser la résistance à l'étourdissement augmente de 5 000 000. Temps de rechargement : 10 secondes	Œil assassin
[Redémarrage] Entaille rapide	Inflige des dégâts physiques à la cible et augmente le sceau jusqu'à 3 niveaux. Temps de rechargement : 2 secondes (Dégâts augmentés)	Gravure de rune
[Redémarrage] Coupure de l'âme	La cible subit des dégâts physiques. Pendant 30 secondes, toutes les défenses élémentaires	Entaille vive Coupure foudroyante Entaille runique Frappe de sceau

# AION

CLASSIC EUROPE

## PATCH NOTES

	<p>sont réduites de 100. (Dégâts augmentés) Temps de rechargement : 1 seconde</p>	
[Redémarrage] Lancer de couteau	<p>Inflige des dégâts physiques à une cible dans un rayon de 20 m et à jusqu'à 3 ennemis dans un rayon de 2 m autour de cette cible. Place la cible dans un état d'étourdissement pendant 2 secondes, supprime les effets de protection et renforce le sceau jusqu'au niveau 3. Temps de rechargement : 1 minute</p>	Couteau runique
[Redémarrage] Frappe venimeuse	<p>Inflige des dégâts physiques à la cible ; s'il est porté depuis l'arrière, il inflige des dégâts physiques supplémentaires. S'active pendant 15 secondes en tant qu'effet cumulable. Temps de rechargement : 15 secondes (sauf pour la compétence commune Assassinat, dégâts accrus)</p>	<p>Brise-échine Assassinat Destruction en chaîne</p>
[Redémarrage] Embuscade	<p>Se déplace derrière une cible située jusqu'à 20 m, inflige des dégâts physiques et a une certaine probabilité de l'étourdir pendant 4 secondes. Répété 2 fois. Temps de rechargement : 20 secondes</p>	<p>Ruée Attaque sournoise</p>

## PATCH NOTES

[Redémarrage] Contrat d'esquive	Confère pendant 12 secondes la capacité d'esquiver 3 attaques physiques et de résister à 3 attaques magiques. Temps de rechargement : 30 secondes	Esquive de sort
[Redémarrage] Faux-fuyant	Supprime les états limitant la capacité de déplacement sur soi et confère pendant 15 secondes Augmente pendant 15 secondes la résistance aux états tels que étourdissement, recul, trébuchement, rotation et prise d'éther de 1000. Temps de rechargement : 1 minute 30 secondes	Chuchotement apaisant
[Redémarrage] Transformation : Contrat d'anéantissement	Se transforme pendant 1 minute en un massacreur. Augmente la précision de 800, la précision magique de 800, les PV de 3000, la vitesse d'attaque de 20 % et toutes les défenses élémentaires de 400 et les PM sont rapidement restaurés. Par ailleurs, votre portée augmente de 2 m. Temps de rechargement : 1 minute 30 secondes	Tourbillonnement Vœu de précision
[Redémarrage] Marche de l'ombre	Pendant 4 minutes, vous êtes en mode furtif amélioré. Tant que cette compétence est active, la vitesse de	Œil de colère

# AION

CLASSIC EUROPE

## PATCH NOTES

	<p>déplacement est réduite de 20 %.</p> <p>Vous pouvez utiliser jusqu'à 3 renforcements magiques tout en restant en mode furtif.</p> <p>La première compétence utilisée dans les 3 minutes inflige un coup critique.</p> <p>Temps de rechargement : 1 minute</p>	
[Redémarrage] Éclat de rapidité	<p>Vous vous déplacez immédiatement de 10 m vers l'avant, et tous les effets qui provoquent l'immobilisation et réduisent la vitesse de déplacement sont supprimés.</p> <p>Vous êtes en mode furtif pendant 5 secondes.</p> <p>Temps de rechargement : 30 secondes</p>	Furtivité
[Redémarrage] Vitesse d'attaque accrue	<p>I : Vitesse d'attaque augmentée de 2 %.</p> <p>II : Vitesse d'attaque augmentée de 4 %.</p> <p>III : Vitesse d'attaque augmentée de 6 %.</p>	
[Redémarrage] Attaque bonus accrue	<p>I : La puissance d'attaque en PvP et en PvE augmente de 1 %.</p> <p>II : La puissance d'attaque en PvP et en PvE augmente de 3 %.</p> <p>III : La puissance d'attaque en PvP et en PvE augmente de 5 %.</p>	
[Redémarrage] Défense bonus accrue	<p>I : La défense PvP et PvE augmente de 1 %.</p>	



## PATCH NOTES

	<p>II : La défense PvP et PvE augmente de 3 %.</p> <p>III : La défense PvP et PvE augmente de 5 %.</p>	
<p>[Redémarrage] Attaque physique et PV accrus</p>	<p>I : L'attaque physique est augmentée de 5 %, les PV maximums sont augmentés de 700.</p> <p>II : L'attaque physique est augmentée de 7 %, les PV maximums sont augmentés de 900.</p> <p>III : L'attaque physique est augmentée de 9 %, les PV maximums sont augmentés de 1 200.</p>	

### [Gladiateur]

Compétence apprise	Effet de compétence	Compétence intégrée
<p>[Redémarrage] Brise corps</p>	<p>Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Ajoute un effet supplémentaire qui augmente les dégâts par niveau d'enchantement.</p> <p>Temps de rechargement : 0 s</p>	
<p>[Redémarrage] Enchaînement corporel</p>	<p>Inflige des dégâts physiques à la cible et réduit avec une certaine probabilité les temps de rechargement d'Onde Onde d'épuisement, Onde de renouveau, Rupture perçante et Rage de l'ombre de 20 %.</p> <p>Ajoute un effet supplémentaire qui augmente par niveau d'enchantement.</p> <p>Temps de rechargement : 0 s</p>	



## PATCH NOTES

[Redémarrage] Clivage	Inflige des dégâts physiques à une cible dans un rayon de 17 m et la place pendant 2 secondes dans l'état entrave et silence. Temps de rechargement : 12 s	Verrouillage Lame de provocation
[Redémarrage] Grand clivage	Inflige des dégâts physiques à une cible située jusqu'à 20 m de distance et réduit ses vitesses de déplacement et d'attaque avec une certaine probabilité pendant 7 secondes. Temps de rechargement : 12 s	Clivage parfait
[Redémarrage] Coupure bondissante	Se précipite sur une cible située à 15 m et inflige des dégâts physiques. Réduit pendant 3 secondes la défense physique de la cible de 1 000. Place également la cible pendant 3 secondes dans un état d'incapacité de mouvement non dissipable par les attaques. Temps de rechargement : 10 s	Coup amoindrissant
[Redémarrage] Pilonnage	La cible subit des dégâts physiques et trébuche. Réduit en outre la défense physique de la cible de 500 pendant 12 secondes. Temps de rechargement : 20 s	Frappe féroce Coup robuste Rupture Frappe imprudente Frappe courroucée Coup énergétique
[Redémarrage] Charge	Augmente pendant 10 secondes la vitesse de déplacement et de vol. Crée en outre pendant 30 secondes un bouclier qui peut	Cri de guerre Esprit audacieux

# AION

CLASSIC EUROPE

## PATCH NOTES

	<p>absorber au total 1 200 points de dégâts. Temps de rechargement : 30 s</p>	
[Redémarrage] Blocage concentré	<p>Bloque 12 coups physiques pendant 20 secondes. Augmente les dégâts magiques de 1 500 et toutes les défenses élémentaires de 200. Temps de rechargement : 1 min</p>	<p>Sort de défense Blocage Complainte</p>
[Redémarrage] Furie d'absorption	<p>Inflige des dégâts physiques aux ennemis dans un rayon de 7 m. Absorbe 50 % des dégâts en PV et 100 % en PM. Ajoute un effet supplémentaire qui augmente les dégâts par niveau d'enchantement.</p>	<p>Onde sismique IV Déferlante d'entailles du Dragon Sérum de contrattaque</p>
[Redémarrage] Onde d'épuisement	<p>Inflige des dégâts physiques aux ennemis dans un rayon de 7 m et absorbe 30 % des dégâts en PV. Réduit également pendant 10 secondes la vitesse de déplacement des ennemis à proximité. Réduit le temps de rechargement de « Sens de l'équilibre », « Posture de croissance » et « Renforcement des ailes » de 10 %. Ajoute un effet supplémentaire qui augmente les dégâts par niveau d'enchantement. Temps de rechargement : 1 min</p>	<p>Vague sismique</p>



## PATCH NOTES

	3 répétitions	
[Redémarrage] Onde de renouveau	Inflige des dégâts physiques aux ennemis dans un rayon de 7 m et les renverse. Ajoute un effet supplémentaire qui augmente les dégâts par niveau d'enchantement. Temps de rechargement : 1 min	
[Redémarrage] Rupture perçante	Inflige des dégâts physiques à jusqu'à 18 ennemis dans un rayon de 10 m, Réduit la défense physique de 1 000 pendant 30 secondes. Temps de rechargement : 1 min	Souffle de force Vague perçante Vague tranchante
[Redémarrage] Coup drainant	Inflige des dégâts physiques aux ennemis qui trébuchent et absorbe 100 % des dégâts en PV. Temps de rechargement : 30 s	Frappe finale Coupe handicapante
[Redémarrage] Vitesse d'attaque et vitesse de déplacement accrues	I : vitesse d'attaque +2 %, vitesse de déplacement +3 % II : vitesse d'attaque +4 %, vitesse de déplacement +3 % III : vitesse d'attaque +6 %, vitesse de déplacement +3 %	
[Redémarrage] Attaque bonus accrue	I : Puissance d'attaque PvP et PvE +1 % II : Puissance d'attaque PvP et PvE +3 % III : Puissance d'attaque PvP et PvE +5 %	
[Redémarrage] Défense bonus accrue	I : La défense PvP et la défense PvE sont augmentées de 1 %. II : La défense PvP et la défense PvE sont augmentées de 3 %.	



## PATCH NOTES

	<p>III : La défense PvP et la défense PvE sont augmentées de 5 %.</p>	
<p>[Redémarrage] Attaque physique et PV accrus</p>	<p>I : L'attaque physique est augmentée de 5 %, les PV maximums sont augmentés de 700.</p> <p>II : L'attaque physique est augmentée de 7 %, les PV maximums sont augmentés de 900.</p> <p>III : L'attaque physique est augmentée de 9 %, les PV maximums sont augmentés de 1 200.</p>	
<p>[Redémarrage] Résistance aux ralentissements accrue</p>	<p>I : La résistance à l'immobilisation et la résistance au ralentissement sont augmentées de 100.</p> <p>II : La résistance à l'immobilisation et la résistance au ralentissement sont augmentées de 150.</p> <p>III : La résistance à l'immobilisation et la résistance au ralentissement sont augmentées de 200.</p>	

6. Un bug a été corrigé qui empêchait l'exécution des compétences d'enchaînement après l'utilisation de « Colère du tigre ».
7. Le message système de coup a été modifié pour s'afficher lors de la première frappe contre un ennemi en mode furtif.
8. L'utilisation d'objets de type potion/buff n'interrompra plus le mode furtif.
9. De nouvelles compétences supérieures ont été ajoutées pour différentes classes.



## PATCH NOTES

Classe	Compétence	Description
Aède	Sort de dévastation	Augmente sa puissance magique de 100, la précision de 200, l'attaque de 50 % et l'amélioration des soins de 300. Compétence passive
Revenant	Explosion survoltée	Augmente l'attaque de 20 %, la précision magique de 200, l'attaque PvE de 20 % et la vitesse d'attaque de 7 %. Compétence passive
Pugiliste	Grand chagrin	Se déplace vers une cible située à moins de 25 m et inflige des dégâts physiques. Rend la cible immobile pendant 2 secondes ; cet état n'est pas annulé par les attaques. Charge de force Qi 30
Templier	Cri de guerre vaillant	Lorsqu'une défense de bouclier ou la résistance magique est déclenchée, elle augmente votre attaque de 30 % pendant 10 secondes, augmente les coups critiques physiques de 100 et la précision de 200. Compétence spéciale (Automatique)
Sorcier	Œil de Zikel	Votre puissance de renforcement magique a été augmentée de 350. Compétence passive
Rôdeur	Pouvoir de la tempête	Votre vitesse de déplacement est augmentée de 5 %, et chaque fois que vous êtes touché, l'esquive concentrée est activée temporairement et le temps de recharge de « Détermination de la Nature » est réduit de 3 secondes. Compétence passive

- Les nouvelles compétences sont disponibles au niveau 69 ou supérieur.
- Les nouvelles compétences peuvent être fabriquées à l'enclume de Siel.
- Si la compétence « Sort de dévastation » est apprise, la compétence « Sort de bataille » n'apparaît plus dans la liste des compétences apprises.



## PATCH NOTES

- Si la compétence « Explosion survoltée » est apprise, la compétence « Courant renforcé » n'apparaît plus dans la liste des compétences apprises.
  - Si la compétence « Grand chagrin » est apprise, la compétence « Frappe » n'apparaît plus dans la liste des compétences apprises.
  - Si la compétence « Cri de guerre vaillant » est apprise, la compétence « Bouclier courageux » n'apparaît plus dans la liste des compétences apprises.
  - Si la compétence « Œil de Zikel » est apprise, la compétence « Sagesse de Zikel » n'apparaît plus dans la liste des compétences apprises.
  - Si la compétence « Pouvoir de la tempête » est apprise, la compétence « Mistral frénétique » n'apparaît plus dans la liste des compétences apprises.
10. De nouvelles compétences supérieures ont été ajoutées pour Gladiateur, Assassin, Clerc, Spiritualiste et Lumine.

Classe	Compétence	Description
Gladiateur	Tonifiant vital	Lors d'une attaque, il y a une chance de régénérer 400 PV et 400 PM. Compétence passive
Assassin	Combativité	Votre attaque augmente de 20 %. Compétence passive
Clerc	Lumière bénie	Après une parade de bouclier réussie ou une résistance magique réussie, les effets suivants s'appliquent pendant 20 secondes : Soigne 200 PV par seconde, la vitesse de déplacement augmente de 10 %, la vitesse d'attaque de 5 % et la vitesse d'incantation de 5 %. Compétence spéciale (déclenchée automatiquement)
Spiritualiste	Serment d'asservissement	Le temps d'incantation de vos compétences d'invocation a été supprimé. Compétence passive
Lumine	Fortissimo	Vous renforcez 1 fois l'effet de votre compétence. De plus, vous pouvez, avec une forte probabilité, esquiver deux attaques physiques ou résister à deux attaques magiques. Temps de rechargement : 1 minute (utilisable en déplacement)



## PATCH NOTES

- Lorsqu'une compétence de niveau supérieur est apprise, la compétence de niveau inférieur n'apparaît pas dans la liste des compétences apprises.
  - De nouvelles recettes de fabrication pour des compétences supérieures pour Gladiateur, Assassin, Clerc, Spiritualiste et Lumine ont été ajoutées à l'enclume de Siel.
11. Les effets de certaines compétences de buff s'activant automatiquement ont été modifiés pour être affichés.
  12. La compétence de réaffectation « Réaction raffinée II » a été modifiée pour augmenter l'aptitude au combat lors de son acquisition.
  13. La probabilité de toucher de la compétence du Clerc « Lame de terre » a été augmentée.
  14. Un bug a été corrigé : le nombre d'activations possibles d'une compétence à déclenchement répété n'était pas réduit lors d'une esquive.
  15. Les effets et les sons joués lors du déclenchement de compétences s'activant automatiquement sous condition ont été supprimés.
  16. Les « compétences de ruée » ont été supprimées.
    - Les compétences de ruée acquises sont converties en « coffre d'empreintes de la tempête ».
    - En utilisant cet objet, vous pouvez obtenir 2 sources des échelons du pouvoir, 50 sceaux de l'éternité et 50 fragments de mémoire oubliée notoire.
    - La suppression des compétences de ruée réduit l'aptitude au combat des personnages concernés de 350 points.
  17. Un bug a été corrigé qui faisait que les effets des compétences « Armure de riposte » et « Noble grâce II » se remplaçaient mutuellement.
  18. Les dénominations de certaines valeurs de statut ont été ajustées.
    - Augmentation de l'attaque PvE et de l'attaque PvP → Attaque supplémentaire accrue
    - Augmentation de la défense PvE et de la défense PvP → Défense supplémentaire accrue
  19. Un bug a été corrigé qui faisait que l'utilisation rapide de certaines compétences après avoir équipé une guisarme en état de vol entraînait un délai avant la prochaine utilisation de compétence.
  20. Le niveau des compétences d'invocation a été ajusté en fonction du niveau du personnage.

## PATCH NOTES

21. Les compétences suivantes de l'Aède ont été ajustées pour infliger plus de dégâts aux PNJ : Écrasement répété, Frappe météore, Frappe incandescente, Choc pentagramme, Perturbation de résonance et Pression sismique.
22. De nouvelles compétences pour la classe Aède ont été ajoutées.

Compétence	Description
Deuxième fracas	Inflige des dégâts physiques à la cible et aux ennemis dans un rayon de 5 m et les fait tomber au sol. Un coup supplémentaire est porté aux PNJ. Temps de rechargement : 30 s Tourment répété > Deuxième fracas (compétence d'enchaînement)
Sort d'asservissement	L'attaque personnelle et l'attaque en PvE sont augmentées de 30 % chacune. Compétence passive

- Lorsque la compétence « Sort d'asservissement » est apprise, la compétence « Sort de fureur » n'apparaît plus dans la liste des compétences apprises.

23. Les noms de certaines compétences ont été modifiés. (Forte incluse)

Classe	Ancien nom de la compétence	Nouveau nom de la compétence
Gladiateur	Dévotion inébranlable II	Parfum de l'harmonie
Templier	Coup contondant énergique IV Châtiment juste II Dévotion inébranlable II	Coup de mutilation/Châtiment céleste du Messenger de la Mort Parfum de l'harmonie
Assassin	Attaque surprise VII	Attaque surprise rapide
Rôdeur	Flèche concentrée II Tirs concentrés II Œil du tigre II	Bombardement concentré Clairvoyance de l'attaque Œil de rafale
Sorcier	Robes aériennes II	Souffle du vent
Spiritualiste	Hurllement de peur II	Abysses absolus
Clerc	Explosion de puissance II Noble grâce II	Fureur du pouvoir Bénédiction de la vie
Aède	Mantra de coup III	Maître du destin
Revenant	Chute de courant II	Courant amplifié
Pugiliste	Frappe tourbillonnante VIII	Frappe spirale
Lumine	Image céleste II	Bénédiction illustre



## PATCH NOTES

### Interface Utilisateur

1. Un bug a été corrigé qui faisait que, lors de la sélection d'un lot d'équipement, l'effet d'équipement (FX) n'était pas affiché correctement si aucun équipement n'était placé dans l'emplacement d'arme de synthèse.
2. Un bug a été corrigé qui affichait des entrées de texte inutiles dans la liste « Montrer sur la carte ».
3. Lors de l'ouverture ou de la fusion en masse d'objets, le nombre maximal a été modifié pour être limité à la quantité restante dans l'inventaire.
4. Les info-bulles des objets ont été améliorées.
  - Par défaut, les info-bulles sont maintenant compressées pour n'afficher que les informations principales, et en maintenant la touche « Alt » on peut afficher en détail les informations précédentes de l'info-bulle.
  - Si un objet possède une aptitude au combat, elle peut être consultée dans l'info-bulle standard.
5. L'affichage des attributs du personnage (infos de profil) a été revu.
  - Dans « Attributs détaillés », il est possible de sélectionner précisément quels attributs doivent être affichés.
6. Le système d'utilisation automatique de la barre d'actions a été ajouté.
  - Ce système permet l'utilisation automatique de certains consommables et de compétences de buff enregistrés dans la barre d'actions.
  - L'utilisation automatique peut être activée en appuyant sur « Ctrl + clic gauche » sur des objets dans la barre d'actions et reste activée lors du changement de monde, de la mort ou de la reconnexion.
  - Si aucune action de jeu n'est effectuée pendant un certain temps, aucun objet ni compétence ne sera utilisé.
7. Afin d'améliorer la visibilité des PNJ importants, des titres spéciaux leur ont été attribués.
8. Un bug a été corrigé qui provoquait parfois l'affichage erroné des messages système.
9. Un bug a été corrigé qui affichait de manière inversée, dans les compétences d'enchaînement, les informations « État personnel » et « État de la cible ».
10. Un bug a été corrigé qui entraînait l'affichage erroné de l'objet et du contenu de certains messages de la boîte aux lettres.



## PATCH NOTES

11. L'affichage des valeurs d'aptitude au combat dans les infobulles des objets d'équipement a été ajusté pour refléter les valeurs effectivement appliquées.
12. La fonction « point rouge » a été ajoutée à la « Liste de présence de Daeva ».
13. La carte Balauréa a été remaniée pour afficher les principales zones d'activité.
14. Un bug empêchant le clic sur la fenêtre Mission/Quête dans la notification de quête de fonctionner a été corrigé.

### Spécificités de Classic Europe

1. L'inscription aux champs de bataille « Champ de bataille du dranium » et « Station expérimentale tiarkhe » peut toujours être effectuée pour des groupes d'au maximum 4 et 6 joueurs respectivement.
2. Les PV des objets de forteresse dans Apheta Beluslan ont été réduits.
3. Les PV des boss de raid Archattoda, Architatar, du gouverneur Sunayaka, d'Hexard (corps, bras gauche, bras droit), de Dredgion d'assaut, des vassaux ainsi que du Supplice de Tiamat ont été réduits.
  - De plus, la mobilité du gouverneur Sunayaka a été réduite.
4. L'instance d'évènement « Tour des illusions » reste disponible.
  - Elle est accessible aux personnages de niveau 58 à 75.
  - Les récompenses ont été modifiées.
5. L'objet « Lot de Pierres de mana considérables », ainsi que les matériaux de fabrication « Flux spéciaux majeurs (normal-unique) » et « Âme » (du courroux/de querelleur/de fureur/d'irascibilité/du courroux divin) peuvent être obtenus auprès des boss d'instance :

Instance	Boss
Tartarus	Phaistos instable
Disque de Phaistos	Phaistos
Mur du chagrin	Samael malheureuse
Cosmos des Dokkaebis	Gangcheol/Gangcheol furibond
Forteresse sanglante enflammée	Coffre au trésor puissant de l'Archidyade



## PATCH NOTES

Sentiers de l'écho	Coffre au trésor de Tahabata, Coffre au trésor de Bakarma
Forteresse d'acier	Tarotran, capitaine Xastra, Zantaraz, Caisse de Kuhara, coffre au trésor de Vasharti (simple-premier choix)

6. Les objets « coffre d'enchantement niv. 91 à 105 », « Lot délavé des Chroniques de Balauréa » et « [Évènement] coffre de plan utile » peuvent être obtenus en tant que butin des boss d'instance avec une certaine probabilité :

Instance	Boss
Tartarus	Phaistos instable
Disque de Phaistos	Phaistos
Mur du chagrin	Samael malheureuse
Cosmos des Dokkaebis	Gangcheol/Gangcheol furibond
Forteresse sanglante enflammée	Coffre au trésor puissant de l'Archidyade
Sentiers de l'écho	Coffre au trésor de Tahabata, Coffre au trésor de Bakarma
Forteresse d'acier	Tarotran, capitaine Xastra, Zantaraz, caisse de Kuhara, coffre au trésor de Vasharti (simple-premier choix), général de brigade Vasharti

- Certains boss et certaines caisses peuvent garantir l'obtention de 1x du « coffre d'enchantement niv. 91 à 105 ».
  - Sur gangcheol, Tarotran, capitaine Xastra, Zantaraz, caisse de Kuhara et coffre au trésor de Vasharti (simple-premier choix), on ne peut pas obtenir le « Lot délavé des Chroniques de Balauréa » ni le « [Évènement] coffre de plan utile ».
  - Sur général de brigade Vasharti ainsi que du coffre au trésor de Tahabata/du coffre au trésor de Bakarma, on ne peut obtenir que le « [Évènement] coffre de plan utile ». De plus, du général de brigade Vasharti, il est impossible d'obtenir le « coffre d'enchantement niv. 91 à 105 ».
7. Sur « Gangcheol furibond » et sur « Coffre au trésor puissant de l'Archidyade », il est possible d'obtenir en bonus, avec une certaine probabilité, un « Lot de pierres divines héroïques » et une « caisse unique de pierres de mana ».
8. Sur Samael malheureuse, Gangcheol furibond, dans le coffre au trésor puissant de l'Archidyade, du général de brigade Vasharti et dans la caisse au trésor de Bakrama, il est possible d'obtenir, avec une certaine probabilité, une arme de la série « de l'agente furibonde ».



## PATCH NOTES

9. Sur Phaistos, il est possible d'obtenir, avec une certaine probabilité, la « [Évènement] boîte aléatoire d'accessoire éternel II », le « coffre d'armure de l'agente furibonde » ou le « coffre d'arme de l'agente furibonde ».
10. La probabilité d'obtenir des objets d'équipement de niveau « éternel » a été partiellement augmentée dans les instances suivantes :
  - Disque de Phaistos, Mur du chagrin, Cosmos des Dokkaebis, Forteresse sanglante enflammée, Forteresse d'acier
11. La probabilité d'obtenir des pierres divines a été partiellement augmentée dans les instances suivantes :
  - Disque de Phaistos, Cosmos des Dokkaebis
12. La probabilité d'obtenir une arme de la série d'armes « enflammée de Subterranea » a été partiellement augmentée dans les instances suivantes :
  - Cosmos des Dokkaebis, Forteresse sanglante enflammée
13. La probabilité d'obtenir les « Ailes nobles du roi dragon de feu » de Gangcheol furibond dans le Cosmos des Dokkaebis a été légèrement augmentée.
14. Les Kinahs peuvent être obtenus comme butin supplémentaire sous forme de « Diamants » dans les instances suivantes :
  - Tartarus, Disque de Phaistos, Mur du Chagrin, Cosmos des Dokkaebis, Forteresse sanglante enflammée, Forteresse d'acier, Sentiers de l'écho
15. Samael malheureuse dans « Mur du Chagrin » peut continuer à laisser tomber le « Fragment d'armure du commandeur de la mauvaise étoile ».
16. Le nombre de butins de « Extrait de drana sanguin » obtenus sur les monstres et via les objets de collecte dans le Balaureum a été augmenté.
17. Les récompenses de la bataille de Forteresse d'Apheta Beluslan ont été ajustées :
  - Le nombre de médailles de mithril attribué aux récompenses de rang 1 à 3 a été augmenté.
  - Le nombre de sceau de conquête : bataille de forteresse attribué aux récompenses de rang 1 à 5 a été augmenté.
18. Les points d'EXP requis pour les niveaux 61 à 75 ont été fortement réduits.
19. La liste des objets vendus par les PNJ de l'arène a été révisée.
20. La réinitialisation des entrées pour les instances « Forteresse d'acier » et « Sentiers de l'écho » a été changée de « quotidienne » à « hebdomadaire ».
21. « [Évènement] Sac de pierres de mana rares (niveau 60) » a été ajouté comme récompense de quête supplémentaire pour :



## PATCH NOTES

- [Jour.] Exploration de la zone neutre à Mesa Aerea/[Jour.] Exploration de la zone neutre de Mesa Aerea
  - [Jour.] Exploration de la zone de combat à Mesa Aerea/[Jour.] Exploration de la zone de combat de Mesa Aerea
22. « Coffre majeur des Chroniques de Balauréa » a été ajouté comme récompense de quête supplémentaire pour :
- [Jour.] des cobayes dans le viseur/[Jour.] premiers indices sur les cobayes
23. « Coffre majeur des Chroniques de Balauréa », « Lot majeur de lueur ambrée » a été ajouté comme récompense de quête supplémentaire pour :
- [Jour.] L'affliction du Dredgion/[Jour.] Assassinat d'agent balaur
24. Un PNJ offrant un buff de faction pour soutenir les Asmodien a été ajouté.
- Le PNJ apparait 15 minutes avant le début d'un raid et disparaît 15 minutes après le début du raid.
  - Le PNJ confère un buff qui renforce l'attaque et la défense en PvE et en PvP.
25. Les instances « Forteresse d'acier » et « Sentiers de l'écho » ont été ajoutées au « [Évènement] parchemin de sélection (instance) ».
26. De nouveaux objets ont été ajoutés aux PNJ vendeurs des Abysses.