



PATCH NOTES



AION Classic Europe 2.5

~ Lady Siel's Call ~

Notes de mise à jour





PATCH NOTES

Contenu

Instances	3
Arène	9
Bataille de forteresse	9
Divinité	11
Aptitude au combat.....	13
Balauréa.....	13
Abysses.....	16
Campagne/Quêtes.....	17
Objets	21
Personnages	23
Métiers.....	23
Monstres	23
PNJ	23
Compétences.....	24
Divers.....	24
Interface utilisateur.....	25
Changements liés aux compétences.....	27

*Tous les horaires indiqués dans le document correspondent à l'heure de Paris.



PATCH NOTES

Instances

1. L'instance 'Tempus' entre en jeu.



Tempus est une instance où sont cachés des indices concernant les expériences de Tiamat avec la relique de Siel et les événements qui en résultent.

Tempus se compose de trois zones principales : le Laboratoire de Drana, le Bagne du Cercle et l'Atelier de Tempus.

Le Laboratoire de Drana sert de camouflage pour tromper l'ennemi en lui faisant croire que Tempus est purement une base de recherche permettant aux Drakans d'étudier les propriétés du Drana plus en détail.

Dans le Bagne du Cercle, des cobayes de différentes factions ont été enfermés afin de tester Tempora Nubila, fabriquée à Tempus.

Dans l'Atelier de Tempus, de nombreux chercheurs Drakans étudient et produisent en masse Tempora Nubila.

Entrée	Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
Élyséens : Inggison (Mont Marut, Vallée des larmes) Asmodiens : Gelkmaros (Vestiges de Nunglark, Steppes de Marayas)	1	55	1x par semaine	Le mercredi à 9h00

- Pour y accéder, vous devez terminer la campagne 'Temps suspendu' (Élyséens) ou 'Temps figé' (Asmodiens).
- Il s'agit d'un donjon à points. En fonction des points marqués, vous recevez des récompenses.
- Vous ne pouvez pas accéder à Tempus en utilisant des bonbons de transformation : transparence.

PATCH NOTES

- La nouvelle instance 'Grotte de Padmarashka' a été ajoutée.



La légion de Tiamat n'a pas pu empêcher les Daevas d'envahir Inggison et Gelkmaros. Pour protéger les Dramatas qui donnent naissance aux Drakans des Élyséens et des Asmodiens, Tiamat a ordonné de les emmener dans une cachette sûre. Semata a suivi l'ordre de Tiamat et a laissé les œufs restants derrière elle.

La tentative de Semata d'évoluer en dragon a échoué et elle est devenue une Dramata. Elle en avait vraiment honte et les œufs n'avaient donc aucune importance à ses yeux. Semata a juré de rester en vie le plus longtemps possible et de faire ressentir sa douleur et sa colère aux Élyséens et aux Asmodiens. Mais Padmarashka ne pouvait pas renoncer aux œufs et voulait les protéger jusqu'à son dernier souffle. Padmarashka ne quittera pas la grotte jusqu'à l'éclosion du dernier œuf.

Entrée	Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
Élyséens : Inggison (Sanctuaire des dramatas) Asmodiens : Gelkmaros (Morsures de la terre)	2 à 6	À partir de 55	1 fois par jour	Tous les jours à 9h00

PATCH NOTES

3. L'instance 'Ordalie Empyréenne' rejoint le jeu.



L'Ordalie Empyréenne est un établissement éducatif où le Seigneur enseigne, entre autres choses, la vertu, la perspicacité et les arts martiaux aux Daevas.

Elle n'était en fait accessible qu'aux Daevas de l'Ordalie correspondante, mais une partie de l'Académie de Kaisinel et du Prieuré de Marchutan ont également été ouverts aux Daevas normaux afin de renforcer le pouvoir des Daevas. L'accès à l'Ordalie Empyréenne se fait depuis l'Académie de Kaisinel ou le Prieuré de Marchutan.

L'Ordalie Empyréenne est une instance PvE dans laquelle les membres du groupe combattent ensemble dans une arène circulaire contre des monstres qui y apparaissent régulièrement.

L'Ordalie Empyréenne n'a pas de quête d'entrée et est accessible à tous les personnages ayant le statut de groupe, de niveau 50 ou supérieur.

Entrée	Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
Élyséens : Académie de Kaisinel Asmodiens : Prieuré de Marchutan	2 à 6	À partir de 50	1x par semaine	Le mercredi à 9h00

- L'archiviste dans l'antichambre a la possibilité de lancer l'Ordalie Empyréenne à partir du niveau 7.
 - Si vous commencez au niveau 7, vous obtiendrez désormais des récompenses encore meilleures à partir du niveau 9.

PATCH NOTES

4. L'instance 'Ordalie Solitaire' rejoint le jeu.



Contrairement à l'Ordalie Empyréenne, l'entraînement individuel est possible dans l'Ordalie Solitaire. Dans l'Ordalie Solitaire, vous ne vous entraînez pas en groupe, mais seul pour devenir un grand Daeva.

L'accès à l'Ordalie Solitaire se fait depuis l'Académie de Kaisinel ou le Prieuré de Marchutan. L'Ordalie Solitaire est une instance PvE tout comme l'Ordalie Empyréenne. L'Ordalie Solitaire n'a pas de quête d'entrée et est accessible à partir du niveau 50.

Entrée	Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
Élyséens : Académie de Kaisinel Asmodiens : Prieuré de Marchutan	1	À partir de 50	2 fois par semaine	Le mercredi à 9h00

5. L'instance 'Val Mortel' rejoint le jeu.



Entrée	Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
Élyséens : Inggison (Ferme de Mephistis) Asmodiens : Gelkmaros (Landes de Marayas)	2 à 3	51 à 55	1x par semaine	Le mercredi à 9h00



PATCH NOTES

6. Les dialogues et les emplacements de certains PNJ dans le Prieuré de Marchutan et l'Académie de Kaisinel ont été modifiés.
7. Temple de Beshmundir :
 - Les PV de Manadar, Porte-peste, Isbariya le Déterminé et Brule-tempête ont été réduits.
 - Quelques sources d'armure d'Aile-ouragan ont été modifiées.

Équipement	Source précédente	Source actuelle
Chaussures en tissu d'Aile-ouragan	Ahbana la Mauvaise	Manadar
Chaussures en cuir d'Aile-ouragan		
Bottes en mailles d'Aile-ouragan		
Bottes en plates d'Aile-ouragan		
Gants en tissu d'Aile-ouragan	Macunbello	Porte-peste
Gants en cuir d'Aile-ouragan		
Gants en mailles d'Aile-ouragan		
Gants en plates d'Aile-ouragan		
Spallières en tissu d'Aile-ouragan	Dorakin l'audacieux	Taros mort-fléau
Spallières en cuir d'Aile-ouragan		
Spallières en mailles d'Aile-ouragan		
Spallières en plates d'Aile-ouragan		

- La probabilité d'obtenir des pièces d'équipement d'Aile-ouragan augmente.
8. Vous pouvez obtenir de l'essence d'Aile-ouragan dans le Temple de Beshmundir (difficile). Avec 7 essences, vous pouvez fabriquer le noble coffre d'Aile-ouragan en utilisant le plan de fabrication d'arme.
 - Vous ne recevez pas d'essence d'Aile-ouragan dans le Temple de Beshmundir (normal).
 - Les plans de fabrication sont disponibles auprès du marchand de forge d'arme.
 - La fabrication du noble coffre d'Aile-ouragan a une très faible probabilité d'échouer.
 - Le noble coffre d'Aile-ouragan a une certaine probabilité de contenir l'essence d'Aile-ouragan et le nectar d'Aile-ouragan.
 - Une fabrication critique du noble coffre d'Aile-ouragan lance la fabrication d'une caisse d'arme de Beshmundir (éternel) qui contient une arme ou un bouclier d'Aile-ouragan ou de Brule-tempête au choix.
 9. Vous pouvez récupérer 20x nectar d'Aile-ouragan dans le noble coffre d'Aile-ouragan. Vous pouvez en fabriquer la caisse d'arme de Beshmundir (éternel) en utilisant le plan de fabrication d'arme.



PATCH NOTES

- Les plans de fabrication sont disponibles auprès du marchand de forge d'arme.
 - La fabrication de la caisse d'arme de Beshmundir (éternel) a une très faible probabilité d'échouer.
10. Le niveau de difficulté du Temple païen de Beshmundir a été ajusté.
- Les PV d'Aile-ouragan Ciclonica augmentent de 10 %.
 - Le nombre de tornades racines et de tornades explosives générées par l'utilisation de la compétence d'ouragan d'Aile-ouragan Ciclonica a été réduit.
- | Créature invoquée | Auparavant | Maintenant |
|-------------------|------------|------------|
| Tornade racine | 10 | 6 |
| Tornade explosive | 4 | 3 |
- La portée de la compétence d'explosion déclenchée par les tornades explosives été réduite.
 - Quand Aile-ouragan Ciclonica meurt, un portail allant de la Chambre du rituel à la Prison de glace apparaît.
11. L'obtention de Stigmas a été ajustée.
- La probabilité d'obtenir des Stigmas dans l'ancien coffre au trésor à Haramel passe à 100 %.
 - La probabilité d'obtenir des Stigmas quand vous éliminez le général de Nochsana dans le Camp d'entraînement de Nochsana passe à 100 %.
 - La probabilité d'obtenir des Stigmas normaux de niveau 37 quand vous éliminez le juge de l'ombre Kaliga et Kaliga l'injuste dans l'instance 'Cauchemar' passe à 100 %.
 - La probabilité d'obtenir des Stigmas normaux de niveau 45 à 50 quand vous éliminez Grogget Œil-de-cuivre dans l'instance 'Brise-écume' passe à 100 %.
 - Quand la différence entre les niveaux des personnages et des monstres est supérieure à 8, la probabilité d'obtenir des Stigmas est ajustée.
12. La caisse de récompense de l'Ésoterrasse ne contient plus 1 médaille d'or bleu, mais 5 fragments de médaille de platine.
13. La récompense pour la bataille du Dredgion de Chantra a été légèrement augmentée.
14. Si vous lancez seul la campagne de la Caverne de Draupnir 'Éliminer la légion de Bakarma', une faille a été créée qui vous permettra de vous téléporter dans la caverne pendant l'instance.
15. Erreur corrigée : les personnages ne restent plus bloqués dans l'Abîme de Taloc.



PATCH NOTES

Arène

1. Erreur corrigée : 3 joueurs ne peuvent plus accéder ensemble à l'Arène de la discipline.
2. Erreur corrigée : l'Arène de la discipline n'est plus accessible après l'avoir terminée.
 - Si vous y accédez après les autres, le temps d'attente est déterminé en fonction du temps restant.
3. Erreur corrigée : les points de compétition ne sont plus affichés en différé dans l'arène.

Bataille de forteresse

1. Le nombre de PA requis pour atteindre les différents rangs a été modifié.
2. Certaines récompenses pour la victoire et la défaite à la bataille de forteresse ont été modifiées.

En cas de prise réussie

Forteresse	Rang 1 (médaillon/joueur)	Rang 2 (médaillon/joueur)	Rang 3 (médaillon/joueur)	Rang 4 (médaillon/joueur)	Rang 5 (médaillon/joueur)
Forteresse orientale de Siel	Or (x7) / 72	Or (x5) / 108	Argent (x4) / 144	Argent (x3) / 156	Argent (x2) / 288
Forteresse occidentale de Siel	Or (x7) / 72	Or (x5) / 108	Argent (x4) / 144	Argent (x3) / 156	Argent (x2) / 288
Forteresse de soufre	Or (x7) / 72	Or (x5) / 108	Argent (x4) / 144	Argent (x3) / 156	Argent (x2) / 288
Forteresse d'Astéria	Platine (x2) / 72	Fragment de platine (x7) / 108	Fragment de platine (x5) / 144	Fragment de platine (x4) / 156	Fragment de platine (x3) / 288
Forteresse de Roah	Platine (x2) / 72	Fragment de platine (x7) / 108	Fragment de platine (x5) / 144	Fragment de platine (x4) / 156	Fragment de platine (x3) / 288
Forteresse de Krotan	Platine (x4) / 72	Platine (x3) / 108	Platine (x2) / 144	Fragment de platine (x9) / 156	Fragment de platine (x6) / 288
Forteresse de Kysis	Platine (x4) / 72	Platine (x3) / 108	Platine (x2) / 144	Fragment de platine (x9) / 156	Fragment de platine (x6) / 288
Forteresse de Miren	Platine (x4) / 72	Platine (x3) / 108	Platine (x2) / 144	Fragment de platine (x9) / 156	Fragment de platine (x6) / 288
Forteresse divine	Platine (x6) / 72	Platine (x4) / 108	Platine (x3) / 144	Platine (x2) / 156	Platine (x1) / 288



PATCH NOTES

Autel de l'avidité	Platine (x4) / 72	Platine (x3) / 108	Platine (x2) / 144	Fragment de platine (x9) / 156	Fragment de platine (x6) / 288
Temple de l'ancien dragon	Platine (x4) / 72	Platine (x3) / 108	Platine (x2) / 144	Fragment de platine (x9) / 156	Fragment de platine (x6) / 288
Tour de Vorgaltem abandonnée	Platine (x4) / 72	Platine (x3) / 108	Platine (x2) / 144	Fragment de platine (x9) / 156	Fragment de platine (x6) / 288
Temple pourpre	Or (x7) / 72	Or (x5) / 108	Or (x2) / 144	Argent (x3) / 156	Argent (x2) / 288

Sans prise réussie :

Forteresse	Rang 1 (médaillon/joueur)	Rang 2 (médaillon/joueur)	Rang 3 (médaillon/joueur)	Rang 4 (médaillon/joueur)	Rang 5 (médaillon/joueur)
Forteresse orientale de Siel	Or (x5) / 72	Or (x3) / 108	Argent (x3) / 144	Argent (x2) / 156	Argent (x1) / 288
Forteresse occidentale de Siel	Or (x5) / 72	Or (x3) / 108	Argent (x3) / 144	Argent (x2) / 156	Argent (x1) / 288
Forteresse de soufre	Or (x5) / 72	Or (x3) / 108	Argent (x3) / 144	Argent (x2) / 156	Argent (x1) / 288
Forteresse d'Astéria	Fragment de platine (x9) / 72	Fragment de platine (x6) / 108	Fragment de platine (x3) / 144	Fragment de platine (x2) / 156	Fragment de platine (x1) / 288
Forteresse de Roah	Fragment de platine (x9) / 72	Fragment de platine (x6) / 108	Fragment de platine (x3) / 144	Fragment de platine (x2) / 156	Fragment de platine (x1) / 288
Forteresse de Krotan	Platine (x2) / 72	Platine (x1) / 108	Fragment de platine (x9) / 144	Fragment de platine (x5) / 156	Fragment de platine (x3) / 288
Forteresse de Kysis	Platine (x2) / 72	Platine (x1) / 108	Fragment de platine (x9) / 144	Fragment de platine (x5) / 156	Fragment de platine (x3) / 288
Forteresse de Miren	Platine (x2) / 72	Platine (x1) / 108	Fragment de platine (x9) / 144	Fragment de platine (x5) / 156	Fragment de platine (x3) / 288
Forteresse divine	Platine (x4) / 72	Platine (x2) / 108	Platine (x1) / 144	Fragment de platine (x9) / 156	Fragment de platine (x6) / 288
Autel de l'avidité	Platine (x2) / 72	Platine (x1) / 108	Fragment de platine (x9) / 144	Fragment de platine (x5) / 156	Fragment de platine (x3) / 288
Temple de l'ancien dragon	Platine (x2) / 72	Platine (x1) / 108	Fragment de platine (x9) / 144	Fragment de platine (x5) / 156	Fragment de platine (x3) / 288



PATCH NOTES

Tour de Vorgaltem abandonnée	Platine (x2) / 72	Platine (x1) / 108	Fragment de platine (x9) / 144	Fragment de platine (x5) / 156	Fragment de platine (x3) / 288
Temple pourpre	Platine (x2) / 72	Platine (x1) / 108	Fragment de platine (x9) / 144	Fragment de platine (x5) / 156	Fragment de platine (x3) / 288

En cas de défense réussie :

Forteresse	Rang 1 (médaille/joueur)	Rang 2 (médaille/joueur)	Rang 3 (médaille/joueur)	Rang 4 (médaille/joueur)	Rang 5 (médaille/joueur)
Forteresse orientale de Siel	Or (x3) / 64	Or (x2) / 80	Argent (x3) / 112	Argent (x2) / 144	Argent (x2) / 256
Forteresse occidentale de Siel	Or (x3) / 64	Or (x2) / 80	Argent (x3) / 112	Argent (x2) / 144	Argent (x2) / 256
Forteresse de soufre	Or (x3) / 64	Or (x2) / 80	Argent (x3) / 112	Argent (x2) / 144	Argent (x2) / 256
Forteresse d'Astéria	Platine (x1) / 64	Fragment de platine (x6) / 80	Fragment de platine (x4) / 112	Fragment de platine (x3) / 144	Fragment de platine (x2) / 256
Forteresse de Roah	Platine (x1) / 64	Fragment de platine (x6) / 80	Fragment de platine (x4) / 112	Fragment de platine (x3) / 144	Fragment de platine (x2) / 256
Forteresse de Krotan	Platine (x3) / 64	Platine (x2) / 80	Platine (x1) / 112	Fragment de platine (x6) / 144	Fragment de platine (x4) / 256
Forteresse de Kysis	Platine (x3) / 64	Platine (x2) / 80	Platine (x1) / 112	Fragment de platine (x6) / 144	Fragment de platine (x4) / 256
Forteresse de Miren	Platine (x3) / 64	Platine (x2) / 80	Platine (x1) / 112	Fragment de platine (x6) / 144	Fragment de platine (x4) / 256

Divinité

- Le système de divinité d'objet est ajouté au jeu.
 - Seuls certains objets donnés peuvent se voir conférer la divinité.
 - Les objets divinisés bénéficient de statistiques optionnelles supplémentaires.



PATCH NOTES

- Il y a 2 niveaux de divinité. Certains objets peuvent uniquement être améliorés au niveau 1, d'autres au niveau 2.
- Les effets de divinité sont consommés en fonction du déroulement du combat (attaque, défense, utilisation de compétence).
- Plus le niveau de divinité est élevé, plus les frais sont élevés.
- Les joueurs peuvent conférer la divinité auprès des PNJ ou à l'aide d'objets de divinisation portatifs.
- Les PNJ de divinisation se trouvent dans la capitale et à la base de Reshanta de chaque faction, à la base de Balauréa et dans l'Ordalie Empyréenne.

Faction	Quête	Récompense
Élyséens	Sanctum	Viconbarius
	Reshanta	Auminos
	Inggison	Uminosus
	Académie de Kaisinel	Barius
Asmodiens	Pandaemonium	Glivice
	Reshanta	Amalien
	Gelkmaros	Magrethe
	Prieuré de Marchutan	Meiren

- Vous pouvez conférer la divinité en utilisant des objets de divinations portables qui peuvent être achetés auprès du marchand généraliste.
2. Les objets de divinisation notoires sont ajoutés en jeu.
 - En utilisant les objets de divinisation notoires, tous les objets portés qui peuvent bénéficier de la divinité passent au niveau correspondant.
 - Les objets dont le niveau dépasse déjà celui de l'objet de divinisation notoire utilisé ne sont pas affectés.
 3. Un symbole s'affiche pour vous rappeler de recharger les objets portés dont la divinité passe sous la barre des 40 %.
 - Lorsque la divinité passe à 0 %, un clignotement le signale.
 - En passant la souris sur le symbole de divinité, l'infobulle de l'objet s'affiche.



PATCH NOTES

Aptitude au combat

1. Une nouvelle valeur d'aptitude au combat est ajoutée en jeu.
2. L'aptitude au combat correspond aux valeurs des objets portés et des attributs de personnage.

Il est possible de consulter les classements du serveur actuel et de l'ensemble des serveurs ainsi que son historique via [Menu de démarrage > Communauté > Classement d'aptitude au combat].

- Le classement est mis à jour toutes les 4 heures.
 - L'option 'Tous les serveurs' affiche l'aptitude au combat des places 1 à 1 000, indépendamment de la classe.
 - L'option 'Serveur actuel' affiche l'aptitude au combat des places 1 à 200, indépendamment de la classe.
- L'affichage se fait après l'ascension au rang de Daeva.
- Vous recevez la récompense quand l'aptitude au combat atteint une valeur donnée.
- Changer d'objet entraîne aussi la modification de l'aptitude au combat.
- Les enchantements, les pierres de mana, la divinité et les effets de lot influencent cette statistique.
- Les attributs accrus par les compétences, les aptitudes, les pierres de Stigma et les titres n'affectent pas l'aptitude au combat.

Balauréa

1. Quand un monstre nommé fait son apparition à Balauréa, un message s'affiche pour préciser la région.
2. De nouveaux monstres de raid sont ajoutés dans le Défilé de Silentera.

Nom du monstre de raid	Horaires	Lieu
Debilkarim courroucé	Le samedi à 23h00	Halle des Jotuns
Lakhara courroucé		Au sud du Trépas de l'espoir

- Un message s'affiche dans tout Balauréa 10 minutes avant et au moment de l'apparition.



PATCH NOTES

- Les monstres de raid disparaissent de Balauréa et du Défilé de Silentera s'ils ne sont toujours pas vaincus 23 heures après leur apparition.
3. Une faille a été ajoutée et s'active à l'apparition du monstre nommé dans le Défilé de Silentera. Elle vous téléporte à l'entrée du Défilé de Silentera à Inggison/Gelkmaros.
- Vous trouverez la faille dans la Forteresse des illusions d'Inggison et dans le district principal, à l'entrée de la Forteresse de Gelkmaros.
 - La faille disparaît au bout de 18 heures ou une fois le monstre éliminé.
4. Certains monstres normaux de Balauréa sont désormais des monstres d'élite.

Région	Monstres
Inggison	Chef Kurnus, Corneroc, Tiritaphon, Mervin, Skuma Œil d'argent, Kyang Toison-rouge, Baydéafa
Gelkmaros	Nuée de mange-chairs, kuruku alpha, Mansat Alpha, Camu le garde forestier, Glissevent, Orciphae, Minga les grands yeux

5. L'horaire d'apparition de certains monstres nommés est modifié.

Horaires	Lun.	Mar.	Mer.	Jeu.	Ven.	Sam.	Dim.
15h00	Prêtre Zitan, archiprêtre Heka						
16h00	Skully Coquille-rouge						
17h00	Corneroc						
21h00	Archiprêtre Nashuma, Turatu Pousse-pied						
21h20	Sukana l'Érudit, Malekor l'Ancien						
23h00		Ragnarok	Oméga	Ragnarok	Oméga		

6. Des monstres octroyant de nouveaux accessoires rejoignent le jeu.

Région	Monstres
Inggison	Prêtre Zitan
	Archiprêtre Nashuma
	Sukana l'Érudit
Gelkmaros	Archiprêtre Heka
	Turatu Pousse-pied
	Malekor l'Ancien
Défilé de Silentera	Debilkarim courroucé
	Lakhara courroucé

7. Quand des monstres susceptibles d'octroyer des objets éternels (ou meilleurs) apparaissent, un message s'affiche dans l'interface.
8. Des monstres supplémentaires ont été ajoutés aux quêtes journalières de la Forteresse de Balauréa.



PATCH NOTES

- Des 56e drakies de combat rejoignent le Marais de Viscum, le Gouffre béant et le Repos du dragon.
 - Des 56e drakes de guerre rejoignent les Vestiges de Nunglark, Subterranea et le Repos du dragon.
 - Obscura tempête-de-sable et Serrator féroce rejoignent la Fosse d'Inggison et la Vallée des larmes.
 - Des collecteurs du cratère, 54e sentinelles dracunies et 54e guérisseurs dracunis rejoignent le Mont Marut.
 - Des mastorocs de soufre et ronceboues moussus sont également ajoutés.
9. Une quête journalière est ajoutée, destinée à la faction vaincue dans la forteresse de Balauréa.
- À la fin de toutes les batailles de forteresse de Balauréa sur les serveurs concernés, des PNJ apparaissent à proximité des boîtes aux lettres dans la Forteresse des illusions d'Inggison et la Forteresse de Gelkmaros, en fonction du nombre de forteresses conquises.
 - Si les PNJ disparaissent en raison du résultat des batailles de forteresse, la quête ne peut plus être effectuée.
- | PNJ | Faction | Quête | Condition |
|-------|-----------|-----------------------------|--|
| Karin | Élyséens | Freiner les Asmodiens | Une ou plusieurs forteresse conquise après la fin des batailles de forteresse de Balauréa. |
| Leona | Asmodiens | Arrêter les Élyséens | |
| Léon | Élyséens | Longue vie à Sanctum | Aucune forteresse conquise après la fin des batailles de forteresse de Balauréa. |
| Ralph | Asmodiens | Pour la gloire et le sang ! | |
10. Une faille reliant Inggison et Gelkmaros a été ajoutée.
- La faille apparaît les samedis et dimanches à 23h00 dans la Forteresse des illusions d'Inggison et dans le district principal, à l'entrée de la Forteresse de Gelkmaros.
 - La faille disparaît une heure après son apparition.
11. Un courant ascendant a été ajouté et permet d'accéder au pont dans le Gouffre béant de Gelkmaros.
12. Des îles permettant d'accéder à la faille ont été ajoutées à Inggison.



PATCH NOTES

13. Le temps d'attente pour la première utilisation des artefacts conquis à Inggison et Gelkmaros passe de 10 à 5 minutes.
14. Les effets des artefacts d'Inggison et Gelkmaros ont été modifiés.
 - Brume spectrale : tous les alliés dans la zone d'effet récupèrent 4 000 points d'ÉD et bénéficient du mode furtif amélioré pendant 30 minutes (leur vitesse de déplacement ne diminue pas).
 - Cyclone du néant : tous les adversaires dans la zone d'effet subissent 3 000 points de dégâts magiques et la prise d'éther se déclenche pendant 6 secondes.
15. De nouveaux artefacts d'Inggison et Gelkmaros ont été ajoutés.
 - Flammes étincelantes : tous les adversaires dans la zone d'effet subissent 5 fois 1 500 points de dégâts magiques et sont momentanément étourdis.
16. Des PNJ permettant d'échanger l'Agate de combattivité contre des objets ont été ajoutés.

Balauréa	PNJ
Forteresse des illusions d'Inggison	Seona
Forteresse de Gelkmaros	Metera

17. Un courant aérien menant à Padmarashka a été ajouté au Poste d'observation d'Angrief, à Inggison.
18. Les emplacements permettant d'installer des kisks ont été modifiés dans la forteresse de la Tour de Vorgaltem.
19. Erreur corrigée : les terrains de la Forteresse de Balauréa s'affichent désormais correctement.
20. Erreur corrigée : le sol de l'Avant-poste d'Inggison s'affiche désormais correctement.
21. Erreur corrigée : les messages système s'affichent désormais partout à Gelkmaros.

Abysses

1. L'entrée des Catacombes de Krotan, Miren et Kysis a été modifiée.
 - Les Asmodiens peuvent entrer via l'Île solitaire, les Élyséens via l'Île sombre dans la partie inférieure des Abysses.
2. Le nombre d'entrées pour les Catacombes de Krotan, Miren et Kysis passe à 1x par semaine.



PATCH NOTES

3. Le taux d'obtention des reliques des coffres en or et des armes uniques dans les Catacombes de Krotan, Miren et Kysis a été augmenté.
4. Le niveau de difficulté des instances de forteresse des Abysses supérieurs a été réduit.
5. La quête de fragment d'artéfact qui pouvait être complétée en cas d'échec de la conquête de la forteresse a été supprimée.
6. Les salles au trésor de la Forteresse occidentale de Siel, de la Forteresse orientale de Siel et de la Forteresse de soufre ont été supprimées.

Campagne/Quêtes

1. Une nouvelle campagne a été ajoutée.
 - La campagne est la quête d'entrée pour la nouvelle instance 'Tempus'.
 - Elle commence après avoir atteint le niveau 55 et terminé les campagnes précédentes (Élyséens : Origine des ténèbres, Asmodiens : Source des ténèbres).

2. La récompense de la quête à répétition de la Station expérimentale tiarkhe a été modifiée.

Faction	Quête	Récompense
Élyséens	Nouvelle enquête sur la Station expérimentale tiarkhe	1 médaille de platine
Asmodiens	Nouvelle procédure contre la Station expérimentale tiarkhe	1 médaille de platine

3. La récompense de la quête à répétition du Dredgion de Chantra a été modifiée.

Faction	Quête	Récompense
Élyséens	[Gr.] Éliminer les officiers clé	1 médaille de platine
Asmodiens	[Gr.] Assassinat d'agent balaur	1 médaille de platine

4. Les récompenses pour la quête PvP quotidienne du Défilé de Silentera ont été modifiées.

Faction	Quête	Récompense
Élyséens	[Jour.] Bannir les ombres	Coffre à médaille de Lania
Asmodiens	[Jour.] Massacre des adorateurs du soleil	Coffre à médaille de Vergelan



PATCH NOTES

5. La récompense pour la quête quotidienne de la bataille de forteresse de Balauréa est devenue une récompense au choix.

- La récompense tesson de Stigma reste.

Faction	Quête	Récompense précédente	Récompense actuelle (choix)
Élyséens	[Jour.] Détermination à défendre la forteresse	1 médaille d'or bleu	5 fragments de médaille de platine 1 médaille d'or bleu
	[Jour.] Matériaux résistants à l'érosion	1 médaille d'or bleu	5 fragments de médaille de platine 1 médaille d'or bleu
	[Jour.] Bientôt à court de matériaux	1 médaille d'or bleu	5 fragments de médaille de platine 1 médaille d'or bleu
	[Jour.] Obscura désormais inutile	1 médaille d'or bleu	5 fragments de médaille de platine 1 médaille d'or bleu
	[Espion/jour.] Drakes près de la forteresse	2 médailles d'or bleu	1 médaille de platine 2 médailles d'or bleu
	[Espion/jour.] Mastoroc dans le Gouffre béant	2 médailles d'or bleu	1 médaille de platine 2 médailles d'or bleu
	[Espion/Jour.] Matériaux pour la ligne de défense	2 médailles d'or bleu	1 médaille de platine 2 médailles d'or bleu
	[Espion/jour.] Les drakies souillent la forteresse	2 médailles d'or bleu	1 médaille de platine 2 médailles d'or bleu
Asmodiens	[Jour.] En quête de fournitures	1 médaille d'or bleu	5 fragments de médaille de platine 1 médaille d'or bleu
	[Jour.] La graine de l'anxiété	1 médaille d'or bleu	5 fragments de médaille de platine 1 médaille d'or bleu
	[Jour.] Extermination des Léoguêpes	1 médaille d'or bleu	5 fragments de médaille de platine



PATCH NOTES

			1 médaille d'or bleu
	[Jour.] Stabiliser la forteresse	1 médaille d'or bleu	5 fragments de médaille de platine 1 médaille d'or bleu
	[Espion/Jour.] Rationnement alimentaire	2 médailles d'or bleu	1 médaille de platine 2 médailles d'or bleu
	[Espion/Jour.] Ronceboue d'Inggison	2 médailles d'or bleu	1 médaille de platine 2 médailles d'or bleu
	[Espion/Jour.] Suggestion pour une meilleure défense	2 médailles d'or bleu	1 médaille de platine 2 médailles d'or bleu
	[Espion/Jour.] Obstacle aux opérations militaires	2 médailles d'or bleu	1 médaille de platine 2 médailles d'or bleu

6. Une nouvelle quête quotidienne a été ajoutée à Balauréa.

Faction	PNJ	Quête	Récompense
Élyséens	Thrax	[Jour.] Habitat d'Inggison	2 fragments de médaille de platine
Asmodiens	Rhonnam	[Jour.] Habitat de Gelkmaros	2 fragments de médaille de platine

7. Des quêtes ont été ajoutées permettant de troquer des médailles d'or bleu contre des lots de médailles.
- Vous y trouverez 1 médaille d'or ou 2 médailles d'argent.
8. Erreur corrigée : l'affichage est désormais correct après avoir terminé 256 fois la quête.
9. La difficulté a été réduite en diminuant le nombre d'objets nécessaires pour mener à bien les quêtes des Stigma supérieurs suivantes.

Faction	Quête	Objet requis	Auparavant	Maintenant
Élyséens	Ames de Taloc	Âme de Taloc	5	4
	La fierté du maître de Stigma	Éther imprégné d'âme	30	10
Asmodiens	Illumination d'un maître de Stigma	Pierre d'âme de Taloc	5	4



PATCH NOTES

	Leur passer sur le corps	Journal de recherches sur les Stigmas	30	10
--	--------------------------	---------------------------------------	----	----

10. Des instances solos ont été ajoutées afin de permettre de jouer seul les campagnes disponibles dans les instances de groupe.
 - Les campagnes des instances de groupe sont maintenues.
11. Le segment de la campagne 'Collier maudit' nécessitant de choisir un skurv pour jouer a été supprimé.
12. Le délai de réapparition des monstres de certaines campagnes asmodiennes a été réduit et des objets de butin supprimés.

Zone	Nom du monstre
Altgard	Grande Change-sort Abija
	Chamane Gabacha
	Camarade Sumarhon
Morheim	Protecteur Karhel
	Grande prêtresse Parunru
	Directeur Wonshikutz
	Sibylle Omutata
	Numutata
Beluslan	Capitaine Hinden
	Glacion le robuste
	Poing-glacial
	Dos-de-givre
	Frappe-glace
	Fureur des neiges

13. Le temps de réapparition de la boîte à bijoux d'Umkata, nécessaire dans le cadre de la campagne 'La reconstruction d'Impetusium' à Altgard a été réduit.

Avant	Maintenant
180 s	30 s

14. Erreur corrigée : le personnage n'est plus téléporté au mauvais endroit si la fonction téléporter est utilisée pendant la campagne 'Tout sauf la porte'.
15. Erreur corrigée : les missions 'Le secret des Manduris' (Élyséens) et 'Une cérémonie à Sanctum' (Asmodiens) peuvent désormais être terminées.
16. Erreur corrigée : le marqueur de quête s'affiche désormais correctement.



PATCH NOTES

17. Erreur corrigée : le personnage n'est plus téléporté au mauvais endroit si la fonction téléporter est utilisée pendant les quêtes 'Potion de langue krallique' et 'Le Mau en dix leçons'.
18. Erreur corrigée : la quête 'Collier maudit' (Asmodiens) peut désormais être exécutée.
 - Les quêtes actives sont paramétrées comme si vous veniez de les accepter.
19. Erreur corrigée : la quête 'Le secret des Manduris' (Élyséens) peut désormais être terminée.
 - Les quêtes actives sont paramétrées comme si vous veniez de les accepter.
20. Erreur corrigée : les noms des PNJ s'affichent désormais correctement dans la campagne 'Gage de réconciliation'.
21. Erreur corrigée : les noms des PNJ s'affichent désormais correctement dans la campagne 'Éliminez l'ingénieur Lahulahu'.
22. Erreur corrigée : les conditions d'obtention des quêtes '[Gr.] Au risque d'y perdre le cou' et '[Gr.] Opération boucles' s'affichent désormais correctement.

Objets

1. Ajout d'armures du général de brigade d'élite.
2. Ajout d'objets d'équipement du général de brigade.
3. Ajout d'accessoires du général de brigade.
4. Ajout de nouveaux gants, chaussures et spallières d'ordre éternels.
 - Ils ont une certaine probabilité d'apparaître une fois l'Aile-ouragan éliminé.
5. Ajout de nouveaux pantalons et vestes d'ordre éternel et d'armures et boucliers de Padmarashka.
 - Ils ont une certaine probabilité d'apparaître une fois Padmarashka l'irritable éliminée.
6. Ajout de fragments de médaille en platine.
 - Combiner 10 fragments permet d'obtenir 1 médaille en platine.
7. Légère augmentation des cumuls maximums de certaines reliques.
8. Ajout de la méthode de transmutation : coffre de médaille d'or bleu.
 - Elle permet de convertir 3 médailles d'or bleu en 2 coffres de médaille d'or bleu.
 - Les coffres de médailles d'or bleu peuvent désormais être échangés.



PATCH NOTES

9. Différents termes pour Élyséens et Asmodiens ont été ajoutés dans les descriptions des matériaux d'artisanat pour objets d'équipement, pour bien distinguer quelle faction peut utiliser ces objets.
 - Élyséens : fortifié, lumineux, rayonnant, majestueux, fabuleux.
 - Asmodiens : endurci, radieux, somptueux, magistral, éblouissant.
10. Le prix du plan : caisse d'arme de Tahabata et du plan : coffre de Tahabata somptueux diminue de 50 %.
11. Modification du cadeau de l'Acarun nain dans le lot spécial d'Acarun nain
 - Le lot spécial d'Acarun nain peut contenir 1 corne de Balaur coriace, 1 écaille de Balaur coriace et 1 peau de Balaur coriace. Ces objets et d'autres matériaux balours du lot ont une certaine probabilité d'être attribués.
12. Ajout d'une pierre d'appel pour kisk de légion pour les alliances/légions
 - Les kisks stationnaires sont maintenus 4 heures.
 - Vous pouvez acheter les kisks stationnaires auprès du PNJ de vente de kisks.
13. Ajout de brûleurs de pierre d'appel pour brûleur de Stigma de groupe dans l'inventaire du bazar.
14. Ajout d'objets dans l'inventaire du fournisseur d'insignes de la gloire (armure).
15. Il est désormais possible d'acheter des coiffes depuis l'onglet 'Tête' du fournisseur d'insignes de la gloire (armure).
16. Les objets inférieurs du coffre du centurion d'élite et du centurion ne se recoupent désormais plus.
17. Erreur corrigée : l'effet de transformation du couvre-chef ne s'affiche plus au passage du mode combat au mode normal.
18. Erreur corrigée : il n'y a plus de Stigmas de la faction adverse dans les caisses de Stigmas normales des niveaux 20 à 30 de certaines classes.
19. Erreur corrigée : les ailes de centurion ne peuvent plus être enregistrées dans la garde robe.
20. Erreur corrigée : l'éclaireur Takata dispose désormais de la boucle d'oreilles de Takata.
21. Erreur corrigée : le garde du corps Tambaku dispose désormais de la ceinture de Tambaku.



PATCH NOTES

Personnages

1. La limite de vente quotidienne passe à 2 000 000 de Kinahs, quel que soit le niveau.
2. Quand un joueur se déconnecte en étant général gardien, ceci est déduit de la durée de l'effet de la transformation.

Métiers

1. Il est possible de renoncer aux points de compétences (expert/maitre).
 - Renoncer aux points de compétence se fait en payant une certaine somme de Kinahs auprès du maitre artisan concerné.
 - Quand un joueur renonce aux points de compétence (expert/maitre), il retourne au niveau précédent et les recettes du niveau concerné sont supprimées.
 - À la suite du renoncement, le joueur peut à nouveau accomplir la quête et engranger des points de compétence pour devenir expert/maitre.

Monstres

1. Morheim : réduction du nombre de monstres dans la Forteresse du chagrin
2. Morheim : réduction du nombre de monstres du Laboratoire de Wonshikutz, dans la Citadelle léphariste

PNJ

1. Ajout d'un PNJ pour échanger les couronnes, timbales, icônes et sceaux contre des PA

PNJ	Lieu	Marchandises
Ogerunerik	Œil de Reshanta	Couronne, timbale

2. Le fournisseur de consommables ne vend plus de lot de médaille d'or bleu.
3. Le temps de rechargement avant une nouvelle invocation du messenger Shugo passe à 3 secondes.
4. L'emplacement de certains PNJ marchand de reliques a été légèrement modifié voire certains PNJ ont été ajoutés/supprimés.

Région	PNJ permettant d'échanger des objets
Inggison	Ajout de Serooth



PATCH NOTES

Gelkmaros	Ajout de Frigga
Débarcadère de Teminon	Ajout de Maseia
Forteresse de Primum	Ajout de Bryan

Compétences

1. Les compétences d'ordre des Spiritualistes n'activent plus de critiques physiques.
2. L'effet de transformation : Krall et transformation : Tigre blanc est désormais le même que celui de transformation : Mau.
3. Les informations concernant la compétence de Templier et Gladiateur « Contrattaque au bouclier » et de la compétence d'Assassin « Coup affaiblissant » ont été améliorées.
4. Les informations concernant la compétence de Sorcier « Invocation de tourbillon » ont été complétées.
5. Erreur corrigée : l'emplacement du personnage est désormais affiché correctement lors de l'utilisation de la ruée et de la volée de retraite.
6. Erreur corrigée : les compétences de Stigmas ancestrales indisponibles n'apparaissent plus dans la liste de compétences.
7. Erreur corrigée : la compétence « coup affaiblissant » (Assassins) est désormais exécutée correctement.
8. Erreur corrigée : quand vous résistez à la compétence de la parole de destruction, un message erroné d'esquive n'est plus affiché.
9. Erreur corrigée : quand vous esquivez les compétences de châtiment divin et de châtiment des ténèbres, un message erroné de résistance n'est plus affiché.
10. Certains effets de compétence ont été modifiés.
 - Les modifications sont énumérées dans le paragraphe « Modifications de compétences » en bas des notes de mise à jour.

Divers

1. Trouver un groupe/une alliance et recruter est désormais également possible pendant un vol déclenché par un PNJ. La fonctionnalité d'union est également disponible.
2. Erreur corrigée : les émotes peuvent désormais être utilisées après la connexion.
3. Erreur corrigée : le juge d'âme n'est plus attaqué par les Balours.



PATCH NOTES

4. Erreur corrigée : la teinture du pantalon de l'aperçu du look disco pour hommes est désormais affichée correctement en position de combat.
5. Erreur corrigée : la teinture des armoiries de légion est désormais affichée correctement lors des téléportations.
6. Erreur corrigée : le commandant en second d'alliance peut désormais utiliser la fonction paramètres de distribution.
7. Erreur corrigée : les épées sont désormais affichées correctement lors des mouvements du maître d'arts martiaux.
8. Légère modification de l'emplacement de certains monstres à Gelkmaros

Interface utilisateur

1. Modification des niveaux d'entrées affichés dans les informations des instances.
2. Modification du mode d'emploi pour supprimer la fusion d'armes.
3. Le statut d'utilisation des tessons de pouvoir s'affiche désormais dans l'interface de groupe et l'interface utilisateur du personnage sélectionné.
4. Ajout d'une fonction de verrouillage pour l'inventaire (cube)
 - Il est possible d'ouvrir les fonctionnalités d'inventaire d'un clic droit sur le nom de l'inventaire.
 - En utilisant 'Organisation automatique des cubes', les cubes concernés sont automatiquement ordonnés, indépendamment du verrouillage.
 - La fonctionnalité 'Organisation automatique de l'inventaire' n'affecte pas les cubes verrouillés.
5. Erreur corrigée : le niveau d'extension de cube est désormais exécuté correctement pour tous les personnages.
6. Erreur corrigée : après avoir équipé des tessons de pouvoir et des flèches, l'activation des lots d'équipement s'affiche désormais.
7. Erreur corrigée : l'équipement est désormais porté correctement si le lot d'équipement est changé pendant un combat avec un arc.
8. Erreur corrigée : le symbole pour 'Apprendre une compétence de fabrication d'objets' est désormais affiché.
9. Erreur corrigée : les informations concernant la légion qui a conquis la forteresse sont désormais affichées correctement.



PATCH NOTES

10. Erreur corrigée : le niveau max. atteignable est désormais affiché correctement dans la recherche de groupe.
11. Erreur corrigée : vous ne pouvez plus modifier votre niveau et votre classe pour rejoindre un groupe.
12. Erreur corrigée : les noms affichés en haut à gauche de la carte de Gelkmaros sont désormais corrects.



PATCH NOTES

Changements liés aux compétences

1. Gladiateur

- Comparées aux compétences de Gladiateurs (Asmodiens) « Vague perçante » et « Rupture perçante », les compétences de Gladiateurs (Élyséens) « Souffle de force » et « Vague tranchante » étaient considérées comme particulièrement efficace à distance en raison de leur manœuvrabilité. Mais il s'est avéré que les compétences des Élyséens étaient moins efficaces en PvP que celles des Asmodiens, qui infligent d'importants dégâts aux adversaires environnants dans le jeu en groupe.

Pour renforcer l'efficacité des compétences de Gladiateurs (Élyséens) « Souffle de force » et « Vague tranchante », **la réduction de la défense physique a été revue à la hausse et une réduction des esquives a été ajoutée.**

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Souffle de force I	Vous attaquez des cibles dans un rayon de 15 m et jusqu'à 5 adversaires dans un rayon de 10 m et réduisez leur défense physique de 500 pendant 30 secondes.	Vous attaquez des cibles dans un rayon de 15 m et jusqu'à 5 adversaires dans un rayon de 10 m et réduisez leur défense physique de 600 ainsi que leur esquive de 200 pendant 30 secondes.
Vague tranchante I	Vous attaquez des cibles dans un rayon de 15 m et jusqu'à 18 adversaires dans un rayon de 10 m et réduisez leur défense physique de 600 pendant 30 secondes. (Compétences de Stigma)	Vous attaquez des cibles dans un rayon de 15 m et jusqu'à 18 adversaires dans un rayon de 10 m et réduisez leur défense physique de 1 000 ainsi que leur esquive de 500 pendant 30 secondes. (Compétences de Stigma)

- L'aptitude du Gladiateur à dissiper les affaiblissements était plus faible que celle des autres classes, et le rendait donc plus vulnérable aux affaiblissements. C'est surtout vrai pour les affaiblissements entravant les mouvements, qui ne pouvaient être dissipés, entraînant une interruption précipitée des combats. La compétence « Ailes renforcées », qui dissipe les affaiblissements de mouvement et augmente la résistance, a donc été renforcée.



PATCH NOTES

Par ailleurs, la compétence « Ténacité », qui peut uniquement s'activer quand les PV passent sous le seuil des 10 %, a désormais une certaine probabilité d'étourdir la cible. Ce changement a été ajouté dans l'infobulle de la compétence.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Ailes renforcées I	La résistance aux effets d'immobilisation augmente de 500 pendant 1 minute. La résistance à l'entrave augmente de 500.	La résistance aux effets d'immobilisation augmente de 700 pendant 1 minute. La résistance à l'entrave augmente de 700 .
Détermination I (Infobulle modifiée)	L'effet a une certaine probabilité d'étourdir la cible.	Une touche est assurée d'étourdir la cible.

2. Templier

- Les compétences de châtiment du Templier infligent désormais aussi des dégâts physiques aux adversaires. Or, chez les Élyséens l'adversaire est étourdi tandis que chez les Asmodiens, la compétence absorbe les PV adverses à hauteur de 50 % des dégâts infligés. Les divergences d'effet sont donc très importantes en PvP.

En conséquence, les dégâts des compétences de châtiment des Templiers (Asmodiens) augmentent de **10 %** et **l'absorption de PV est doublée**.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Châtiment juste I	La cible subit des dégâts physiques. Les PV adverses sont absorbés à hauteur de 50 % des dégâts infligés.	La cible subit des dégâts physiques (10 % de plus qu'auparavant). Les PV sont absorbés à hauteur de 100 % des dégâts.
Punition des ténèbres I	La cible subit des dégâts physiques. Les PV adverses sont absorbés à hauteur de 50 % des dégâts infligés. (Compétences de Stigma)	La cible subit des dégâts physiques (10 % de plus qu'auparavant). Les PV sont absorbés à hauteur de 100 % des dégâts. (Compétences de Stigma)

- Les Templiers ont d'importantes capacités de défense et de survie. Mais nous avons constaté qu'ils rencontrent quelques difficultés face à certaines classes qui s'appuient surtout sur les affaiblissements.



PATCH NOTES

Certes, le Templier dispose de compétences lui permettant de dissiper les affaiblissements, mais leurs temps de rechargement étaient très longs ou elles nécessitaient des ÉD.

En conséquence, le temps de rechargement de la compétence « Prière de liberté » du Templier a été revu à la baisse pour qu'il puisse plus facilement réagir aux affaiblissements.

De plus, l'effet de la compétence « Contrattaque au bouclier V » a été ajusté.

La « Contrattaque au bouclier V » contournait la résistance adverse et l'étourdissait pendant 2 secondes.

Cet effet affectait fortement l'équilibre des combats. Nous allons donc procéder à une modification pour que cette compétence ne contourne plus la résistance adverse.

En revanche, cette modification pourrait impacter les enchaînements de compétences utilisés jusqu'à présent.

Nous comptons donc également renforcer les autres compétences d'étourdissement pour compenser la différence entre les compétences.

Le Coup de bouclier ne repousse plus l'adversaire mais l'étourdit, afin de permettre un enchaînement avec la « Contrattaque au bouclier balancier », qui renverse les adversaires étourdis. La probabilité d'activation de la compétence d'enchaînement « Jugement » passe de 10 % à 100 %, afin de pouvoir la combiner à la Contrattaque au bouclier balancier au moment prévu.

Les compétences d'étourdissement sont des compétences magiques qui influencent la précision magique du personnage. Puisque la précision magique du Templier était déjà faible auparavant, la probabilité d'étourdissement est revue à la hausse.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Prière de liberté I	Temps de rechargement : 10 min	Temps de rechargement : 5 min
Contrattaque au bouclier V	Après un blocage réussi, la cible subit des dégâts physiques. La cible est étourdie pendant 2 secondes.	Après un blocage réussi, la cible subit des dégâts physiques. La cible est étourdie pendant 2 secondes. (La probabilité d'un étourdissement augmente.)



PATCH NOTES

Coup de bouclier I-IV	Frappe physique contre une cible La cible est repoussée.	Frappe physique contre une cible La cible est étourdie pendant 2 s. (La probabilité d'un étourdissement augmente.)
Jugement I-II	La cible est étourdie pendant 3 secondes. Probabilité d'activation : 10 % Temps de rechargement : 8 s	La cible est étourdie pendant 3 secondes. Probabilité d'activation : 100 % Temps de rechargement : 40 s

3. Assassin

- Les compétences « Runes de ténèbres/Éruption lunaire de l'Assassin » (Asmodien) ainsi que les compétences « Rune rayonnante/Rune divine de l'Assassin » (Élyséen) attaquent les adversaires et octroient des effets spéciaux. En revanche, chez les Élyséens elles réduisaient la vitesse d'attaque des adversaires et leur infligeaient le Silence, tandis que chez les Asmodiens, elles régénéreraient des PV à hauteur des dégâts. En PvP, cela entraîne une différence majeure.

La régénération de PV est supprimée des compétences « Rune rayonnante/Rune divine » des Assassins (Asmodiens) et **remplacée par l'effet Aveuglement.**

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Rune de ténèbres I	Efface le sceau, jusqu'au niveau 5, sur une cible se trouvant à une distance maximale de 20 m et la fait exploser, infligeant des dégâts à la cible. Les PV sont régénérés à hauteur d'une partie des dégâts.	Efface le sceau, jusqu'au niveau 5, sur une cible se trouvant à une distance maximale de 20 m et la fait exploser, infligeant des dégâts à la cible. Aveugle les adversaires pendant 4 s
Éruption lunaire I	Efface le sceau, jusqu'au niveau 5, sur une cible se trouvant à une distance	Efface le sceau, jusqu'au niveau 5, sur une cible se trouvant à une distance maximale de 20 m



PATCH NOTES

	<p>maximale de 20 m et la fait exploser, infligeant des dégâts à la cible.</p> <p>Les PV sont régénérés à hauteur d'une partie des dégâts. (Compétences de Stigma)</p>	<p>et la fait exploser, infligeant des dégâts à la cible.</p> <p>Aveugle les adversaires pendant 4 s (Compétences de Stigma)</p>
--	--	---

- Certaines compétences des Assassins doivent être ajustées en améliorant la précision magique.
Tout d'abord, la précision magique de la compétence « Œil assassin » a été revue à la hausse et « Brise-échine » réduit la résistance magique de l'adversaire, ce qui compense la faible précision magique.
La consommation de PM en utilisant la compétence « Sprint », qui augmente la vitesse de déplacement, passe d'un pourcentage à une valeur fixe.
Le temps de rechargement de « Sprint » s'élevait à 30 secondes, en conséquence, il n'était pas possible de l'utiliser juste après la résurrection ou après le retour dans l'Arène de combat. Pour y remédier, le temps de rechargement a été revu à la baisse.
De plus, la compétence « Ruée », que n'affectaient pas les compétences d'esquive adverses, a été ajustée et l'infobulle erronée d' »Application de poison mortel » a été corrigée.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Œil assassin I	Les compétences d'attaque physiques augmentent 1x de 50 % pendant 10 s. Précision personnelle +500	Les compétences d'attaque physiques augmentent 1x de 50 % pendant 10 s. Précision personnelle et précision magique +500
Coup affaiblissant I-II	Frappe physique contre une cible Esquive : -800 (Les compétences d'esquive ne l'influencent pas.)	Vous avez une forte probabilité de toucher la cible et d'infliger des dégâts physiques. Esquive : -800 Résistance magique : -200 (Les compétences d'esquive l'influencent.)



PATCH NOTES

Ruée I-IV	Vous foncez sur une cible se trouvant à une distance maximale de 20 m et lui infligez des dégâts physiques. (Les compétences d'esquive ne l'influencent pas.)	Vous foncez sur une cible se trouvant à une distance maximale de 20 m et lui infligez des dégâts physiques. (Les compétences d'esquive l'influencent.)
Sprint I	La vitesse de déplacement augmente de 20 % et vous consommez 4 % des PM toutes les 6 secondes. Coût en PM : 4 % Temps de rechargement : 30 s	La vitesse de déplacement augmente de 20 % et vous consommez 100 PM toutes les 6 secondes. Coût en PM : 100 Temps de rechargement : 5 s
Application de poison mortel I (Infobulle modifiée)	Pendant 2 minutes, chaque attaque a 2 % de probabilité de pouvoir infliger l'étourdissement.	Pendant 2 minutes, chaque attaque a 2 % de probabilité d'être assurée d'infliger l'étourdissement.

4. Rôdeur

- Mau, la compétence de transformation du Rôdeur affectait l'attaque chez les Asmodiens et la vitesse d'attaque chez les Élyséens.
Dans le jeu, cela entraînait une grande différence de DPS et les Daevas ont demandé plusieurs fois un ajustement.
En tenant compte des particularités de chaque faction, nous avons augmenté la puissance d'attaque et l'esquive des Rôdeurs (Élyséens) et la probabilité de toucher la cible des Rôdeurs (Asmodiens).

Ainsi, ces compétences peuvent correspondre aux différentes orientations.

Compétence (Élyséens)	Effets précédents	Effets modifiés
Transformation : Mau I	Votre attaque physique augmente de 10 % pendant 2 min. Vitesse d'attaque : +30 % Vitesse de déplacement : +30 %	Votre attaque physique augmente de 15 % pendant 2 min. Vitesse d'attaque : +30 % Vitesse de déplacement : +30 % Esquive : +50



PATCH NOTES

Transformation : Mau II	Votre attaque physique augmente de 11 % pendant 2 min. Vitesse d'attaque : +33 % Vitesse de déplacement : +33 %	Votre attaque physique augmente de 17 % pendant 2 min. Vitesse d'attaque : +33 % Vitesse de déplacement : +33 % Esquive : +70
Transformation : Mau III	Votre attaque physique augmente de 12 % pendant 2 min. Vitesse d'attaque : +36 % Vitesse de déplacement : +36 %	Votre attaque physique augmente de 19 % pendant 2 min. Vitesse d'attaque : +36 % Vitesse de déplacement : +36 % Esquive : +90
Transformation : Mau IV	Votre attaque physique augmente de 13 % pendant 2 min. Vitesse d'attaque : +39 % Vitesse de déplacement : +39 %	Votre attaque physique augmente de 21 % pendant 2 min. Vitesse d'attaque : +39 % Vitesse de déplacement : +39 % Esquive : +120
Compétence (Asmodiens)	Effets précédents	Effets modifiés
Transformation : Mau I	Votre attaque physique augmente de 20 % pendant 2 min. Vitesse d'attaque : +20 % Vitesse de déplacement : +30 %	Votre attaque physique augmente de 20 % pendant 2 min. Vitesse d'attaque : +20 % Vitesse de déplacement : +30 % La précision augmente de 20.
Transformation : Mau II	Votre attaque physique augmente de 22 % pendant 2 min. Vitesse d'attaque : +22 % Vitesse de déplacement : +33 %	Votre attaque physique augmente de 22 % pendant 2 min. Vitesse d'attaque : +22 % Vitesse de déplacement : +33 % La précision augmente de 30.



PATCH NOTES

Transformation : Mau III	Votre attaque physique augmente de 24 % pendant 2 min. Vitesse d'attaque : +24 % Vitesse de déplacement : +36 %	Votre attaque physique augmente de 24 % pendant 2 min. Vitesse d'attaque : +24 % Vitesse de déplacement : +36 % La précision augmente de 40.
Transformation : Mau IV	Votre attaque physique augmente de 26 % pendant 2 min. Vitesse d'attaque : +26 % Vitesse de déplacement : +39 %	Votre attaque physique augmente de 26 % pendant 2 min. Vitesse d'attaque : +26 % Vitesse de déplacement : +39 % La précision augmente de 50.

- Les avis divergent fortement concernant les points forts des Rôdeurs dans l'Arène de combat et les champs de bataille PvP.
Nombre d'entre vous estiment qu'avec ses attributs favorables en 1v1 et ses dégâts physiques élevés, ils ont un avantage sur les autres classes.
C'est dû à l'aspect 'géant aux pieds d'argile' du Rôdeur, étant donné que ses dégâts physiques varient fortement et que ses statistiques défensives sont assez faibles.
Après de nombreux tests, la fourchette maximale de dégâts du « Tir étourdissant » a été revue à la hausse et la probabilité très élevée de dégâts maximums ajustée. Ainsi, nous avons procédé à des modifications tout en conservant le concept de dégâts physiques aléatoires, qui est un élément central du Rôdeur.
De plus, le Rôdeur disposait d'une faible précision magique, ce qui entravait le taux de réussite de ses compétences magiques. La précision magique de « Ciblage » a donc été revue à la hausse.
Les compétences de résistance de l'adversaire affectent désormais la Flèche empoisonnée.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Tir étourdissant I à IV	Frappe physique aléatoire sur une cible.	Frappe physique aléatoire sur une cible. Les chances de dégâts minimums sont réduites, les



PATCH NOTES

		chances de dégâts maximums sont augmentées. Modification de la probabilité d'activation des dégâts max.
Ciblage I	Précision propre +200 pendant 1 min.	Précision propre +200 pendant 1 min La précision magique augmente de 100.
Flèche empoisonnée I~III	Frappe physique contre une cible Empoisonnement pendant 12 s (Les compétences de résistance n'influencent pas l'effet d'empoisonnement.).	Frappe physique contre une cible Empoisonnement pendant 12 s (Les compétences de résistance influencent l'effet d'empoisonnement.)

5. Sorcier

La compétence « Souhait de vivacité » du Sorcier (Asmodiens) réduit fortement le temps d'incantation. Le « Don de renforcement » du Sorcier (Élyséen) augmente le renforcement magique et la précision. Aucune des deux compétences ne pouvait être utilisée en même temps que la compétence « Sagesse de Vaizel », qui raccourcit le temps d'incantation des compétences magiques. Nous pensons donc que le « Don de renforcement » est moins efficace que le « Souhait de vivacité ». Pour renforcer le « Don de renforcement », il peut maintenant être **utilisé avec la « Sagesse de Vaizel »**.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Souhait de renforcement I	Votre renforcement magique et votre précision augmentent de 500 pendant 15 s. (Compétences de Stigma) *Cette compétence ne peut pas être combinée à la Sagesse de Vaizel.	Votre renforcement magique et votre précision augmentent de 500 pendant 15 s. (Compétences de Stigma) *Cette compétence peut être combinée à la Sagesse de Vaizel.

- Jusqu'à présent, les compétences de sommeil du Sorcier étaient utilisées en PvP pour désactiver les buffs adverses ou échapper à une situation dangereuse au combat.



PATCH NOTES

Mais l'utilisation illimitée de la compétence en PvP nuisait un peu au plaisir de jeu.

Nous avons donc introduit un changement suite auquel la résistance augmente avec la fréquence d'utilisation et les compétences de résistance affectent la compétence.

Les compétences d'illusion ne permettent plus d'esquiver les compétences ayant une forte probabilité d'atteindre la cible.

Les compétences de gain de mana étaient peu utilisées car elles impliquaient de dormir pendant la régénération de PM. Pour y remédier, l'état de sommeil a été supprimé et le temps de rechargement ajusté.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Toutes les compétences de sommeil (Sommeil, sommeil : épouvantail, sommeil : maltrueux mûr, nuage tranquillisant, tempête endormie, arbre maudit, malédiction : arbre)	Utilisable à volonté sans restriction.	La résistance augmente en cas d'utilisation répétée.
Illusion I	1 altération d'état physique est dissipée. De plus, vous esquivez une attaque physique 2x pendant 10 s. (Vous esquivez les compétences ayant une forte probabilité de touche.) (Compétences de Stigma)	1 altération d'état physique est dissipée. De plus, vous esquivez une attaque physique 2x pendant 10 s. (Vous esquivez les compétences ayant une forte probabilité de touche.) (Compétences de Stigma)
Gain de mana I-II	En état de sommeil pendant 5 secondes et régénération de PM toutes les 1 seconde. Temps de rechargement : 5 min.	En état de sommeil Pendant 5 secondes et régénération de PM toutes les 1 seconde. Temps de rechargement : 3 min.



PATCH NOTES

6. Spiritualiste

- Les avantages et inconvénients des compétences « Esprit de la tempête » et « Esprit du magma » des Spiritualistes étaient évidents et la fréquence d'utilisation était similaire pour les deux factions.
Nous n'avons donc pas cherché à les chambouler et nous sommes contents d'augmenter légèrement la compétence « Invocation : esprit de la tempête I » et « Invocation : esprit du magma I ».

Compétence (Élyséens)	Effets précédents	Effets modifiés
Invocation : Esprit de la tempête I	Ordre : mur de protection (Précision/précision magique +100, esquive/résistance magique +200).	Ordre : mur de protection (Précision/précision magique + 150 , esquive/résistance magique +200).
	Ordre : esprit dérangé (dégâts de vent magique, étourdissement).	Ordre : esprit dérangé (dégâts de vent magique + 10 %, étourdissement).
Compétence (Asmodiens)	Effets précédents	Effets modifiés
Invocation : esprit du magma I	Ordre : mur de protection (Restaure 780 des PV, attaque physique : +16 %).	Ordre : mur de protection (Restaure 1 170 des PV, attaque physique : + 17 %).
	Ordre : esprit dérangé (Les PV sont absorbés à hauteur d'une partie des dégâts. Défense physique : -150).	Ordre : esprit dérangé (Les PV sont absorbés à hauteur d'une partie des dégâts, défense physique : - 250).

- Le Spiritualiste emplit l'adversaire d'effroi et utilise divers affaiblissements au combat.
Or, sa précision magique était extrêmement faible et les joueurs étaient donc forcés d'investir dans la précision magique lors de l'augmentation d'attribut. L'effet de réduction de la résistance magique adverse a donc été amplifié.



PATCH NOTES

Un élément important de cet ajustement réside dans le fait que certaines compétences ne sont pas affectées par les compétences de résistance. Les descriptions ci-dessus concernaient les compétences de Spiritualiste qui supprimaient le renforcement magique. Elles sont désormais affectées par les compétences de résistance. Mais cela peut entraîner des difficultés face à un adversaire ayant une forte résistance magique. Pour y remédier, la précision magique des compétences en question a été revue à la hausse.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Menotte de léthargie I	La vitesse d'attaque des adversaires dans un rayon de 25 m diminue de 50 % pendant 30 secondes. Toutes les défenses élémentaires -200 (Compétences de Stigma).	La vitesse d'attaque des adversaires dans un rayon de 25 m diminue de 30 % pendant 30 secondes. Toutes les défenses élémentaires -150 Résistance magique : -100 (Compétences de Stigma).
Souillure infernale I	La défense physique des adversaires dans un rayon de 25 m diminue de 1 000 pendant 1 minute. Toutes les défenses élémentaires -200 Résistance magique : -200 Temps de rechargement : 3 min (Compétences de Stigma).	La défense physique des adversaires dans un rayon de 25 m diminue de 1 000 pendant 30 secondes. Toutes les défenses élémentaires -200 Résistance magique : -200 Temps de rechargement : 1 min et 30 s (Compétences de Stigma).
Dissipation magique I	Cette compétence dissipe un renforcement magique de la cible. (Les compétences de résistance ne l'influencent pas.).	Cette compétence dissipe un renforcement magique de la cible. (Les compétences de résistance l'influencent.) (La précision magique de la compétence augmente fortement.).



PATCH NOTES

Renversement magique I-VI	Dégâts magiques, après max. 3 renforcements magiques supprimés de l'adversaire (Les compétences de résistance ne l'influencent pas.) (Compétences de Stigma).	Dégâts magiques, après max. 3 renforcements magiques supprimés de l'adversaire (Les compétences de résistance l'influencent.) (La précision magique de la compétence augmente fortement.) (Compétences de Stigma).
Inflammation d'Éther I-VI	Dégâts magiques, après max. 3 renforcements magiques supprimés de l'adversaire (Les compétences de résistance ne l'influencent pas.) (Compétences de Stigma)	Dégâts magiques, après max. 3 renforcements magiques supprimés de l'adversaire (Les compétences de résistance l'influencent.) (La précision magique de la compétence augmente fortement.) (Compétences de Stigma)
Désenchantement I	3 renforcements magiques normaux sont supprimés de la cible dans un rayon de 25 m et de l'adversaire dans un rayon de 25 m. (Les compétences de résistance ne l'influencent pas.)	3 renforcements magiques normaux sont supprimés de la cible dans un rayon de 25 m et de l'adversaire dans un rayon de 25 m. (Les compétences de résistance l'influencent.) (La précision magique de la compétence augmente fortement.)

7. Clerc

- Les compétences des Clercs des deux factions consistent en la série « Lumière de Marchutan/de Yustiel » et « Splendeur de Marchutan/de Yustiel », offrant chacune un effet de soins et de bouclier.

Les compétences citées n'étaient pas utilisées souvent, elles ont donc été légèrement renforcées pour les deux factions.



PATCH NOTES

Certes, la modification est assez modeste pour les Élyséens, mais en la combinant avec des compétences de soins, il est possible de produire un puissant effet de soins répétés.

Compétence (Élyséens)	Effets précédents	Effets modifiés
Lumière de Yustiel I	+1 164 PV pour toutes les cibles dans un rayon de 25 m et à un maximum de 6 alliés dans un rayon de 25 m. Régénération de +236 toutes les 2 secondes pendant 10 secondes.	+1 164 PV pour toutes les cibles dans un rayon de 25 m et à un maximum de 6 alliés dans un rayon de 25 m. Régénération de +282 toutes les 2 secondes pendant 10 secondes.
Splendeur de Yustiel I	+1 403 PV pour toutes les cibles dans un rayon de 25 m et à un maximum de 6 alliés dans un rayon de 25 m. Régénération de +280 toutes les 2 secondes pendant 10 secondes (Compétences de Stigma).	+1 403 PV pour toutes les cibles dans un rayon de 25 m et à un maximum de 6 alliés dans un rayon de 25 m. Régénération de +336 toutes les 2 secondes pendant 10 secondes (Compétences de Stigma).
Compétence (Asmodiens)	Effets précédents	Effets modifiés
Lumière de Marchutan I	+1 164 PV pour toutes les cibles dans un rayon de 25 m et à un maximum de 6 alliés dans un rayon de 25 m. Protection du bouclier pendant 10 secondes : 1 176.	+1 164 PV pour toutes les cibles dans un rayon de 25 m et à un maximum de 6 alliés dans un rayon de 25 m. Protection du bouclier pendant 10 secondes : 1 412.
Splendeur de Marchutan I	+1 403 PV pour toutes les cibles dans un rayon de 25 m et à un maximum de 6 alliés dans un rayon de 25 m.	+1 403 PV pour toutes les cibles dans un rayon de 25 m et à un maximum de 6 alliés dans un rayon de 25 m.



PATCH NOTES

	Protection du bouclier pendant 10 secondes : 1 403 (Compétences de Stigma).	Protection du bouclier pendant 10 secondes : 1 683 (Compétences de Stigma).
--	---	--

- Nous avons constaté que le Clerc avait des difficultés au combat en raison de sa faible précision magique initiale.

La compétence Tempête d'Aion, qui réduit la résistance magique adverse, a donc vu sa durée augmentée et son effet de compétence renforcé.

Par ailleurs, nous souhaitons réduire l'effet 'consommation de PM +10 %', un des effets de la compétence Générosité, dans un souci d'équilibre.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Tempête d'Aion I-IV	Dégâts magiques sur une cible à une distance allant jusqu'à 25 m. Résistance magique de la cible : -200 pendant 10 secondes.	Dégâts magiques sur une cible à une distance allant jusqu'à 25 m. Résistance magique de la cible : - 300 pendant 12 secondes (La précision magique de la compétence augmente).
Générosité I	Amélioration des soins : +250 Consommation de PM : +10 %. (Compétence active) (Compétences de Stigma)	Amélioration des soins : +250 Consommation de PM : + 8 %. (Compétence active) (Compétences de Stigma)

8. Aède

- La série de compétences d'Aède pour « Rideau d'éther/Champ éthéré » bénéficie soit de l'effet du bouclier soit de soins répétés supplémentaires et servait donc de complément.

Les compétences citées n'étaient pas utilisées souvent, elles ont donc été légèrement renforcées pour les deux factions.

Compétence (Élyséens)	Effets précédents	Effets modifiés
Parole anti-sort I	Vos dégâts diminuent de 40 % pendant 15 s. (Protection max. : 5 000)	Vos dégâts diminuent de 45 % pendant 15 s. (Protection max. : 5 000)



PATCH NOTES

	Régénération de 351 PV toutes les 3 s.	Régénération de 390 PV toutes les 3 s
Rideau divin I	Vos dégâts diminuent de 50 % pendant 15 s. (Protection max. : 5 000) Régénération de 448 PV toutes les 3 s. (Compétences de Stigma)	Vos dégâts diminuent de 55 % pendant 15 s. (Protection max. : 5 000) Régénération de 493 PV toutes les 3 s. (Compétences de Stigma)

Compétence (Asmodiens)	Effets précédents	Effets modifiés
Champ éthéré I	Vos dégâts diminuent de 50 % pendant 15 s. (Protection max. : 5 000)	Vos dégâts diminuent de 55 % pendant 15 s. (Protection max. : 5 000)
Rideau d'Éther I	Vos dégâts diminuent de 60 % pendant 15 s. (Protection max. : 5 000) (Compétences de Stigma)	Vos dégâts diminuent de 65 % pendant 15 s. (Protection max. : 5 000) (Compétences de Stigma)

- L'Aède est une classe hybride qui s'appuie aussi bien sur l'attaque que la défense.
Mais nous avons constaté que les Aèdes se font assez rares dans le jeu en groupe.
Nous avons donc ajusté certains les effets de la compétence Mantra de l'Aède pour rendre cette classe plus attrayante pour les groupes.
Les Aèdes ne disposent d'aucune compétence capable de dissiper les affaiblissements. Pour l'améliorer, nous avons renforcé les effets de « Parade concentrée » et « Protection ».

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Mantra de bouclier I	La défense physique augmente de 20, blocage/parade de 40 et l'esquive de 20 pour vous et vos coéquipiers dans un rayon de 20 m autour de vous. (Compétence active)	La défense physique augmente de 50 , blocage/parade de 50 et l'esquive de 40 pour vous et vos coéquipiers dans un rayon de 20 m autour de vous. (Compétence active)



PATCH NOTES

Mantra de bouclier II	La défense physique augmente de 25, blocage/parade de 60 et l'esquive de 30 pour vous et vos coéquipiers dans un rayon de 20 m autour de vous. (Compétence active)	La défense physique augmente de 60 , blocage/parade de 70 et l'esquive de 50 pour vous et vos coéquipiers dans un rayon de 20 m autour de vous. (Compétence active)
Mantra de bouclier III	La défense physique augmente de 30, blocage/parade de 80 et l'esquive de 40 pour vous et vos coéquipiers dans un rayon de 20 m autour de vous. (Compétence active)	La défense physique augmente de 180 , blocage/parade de 150 et l'esquive de 60 pour vous et vos coéquipiers dans un rayon de 20 m autour de vous. (Compétence active)
Mantra de bouclier IV	La défense physique augmente de 35, blocage/parade de 100 et l'esquive de 50 pour vous et vos coéquipiers dans un rayon de 20 m autour de vous. (Compétence active)	La défense physique augmente de 250 , blocage/parade de 200 et l'esquive de 70 pour vous et vos coéquipiers dans un rayon de 20 m autour de vous. (Compétence active)
Mantra magique I	Le renforcement magique et la précision magique augmentent de 20 pour vous et vos coéquipiers dans un rayon de 20 m autour de vous. (Compétence active)	Le renforcement magique et la précision magique augmentent de 30 pour vous et vos coéquipiers dans un rayon de 20 m autour de vous. (Compétence active)
Mantra magique II	Le renforcement magique et la précision magique augmentent de 30 pour vous et vos coéquipiers dans un rayon de 20 m autour de vous. (Compétence active)	Le renforcement magique augmente de 40 et la précision magique de 50 pour vous et vos coéquipiers dans un rayon de 20 m autour de vous. (Compétence active)
Mantra magique III	Le renforcement magique et la précision magique augmentent de 40 pour vous et vos coéquipiers dans un rayon de 20 m autour de vous. (Compétence active)	Le renforcement magique augmente de 70 et la précision magique de 80 pour vous et vos coéquipiers dans un rayon de 20 m autour de vous. (Compétence active)



PATCH NOTES

Mantra magique IV	Le renforcement magique augmente de 60 et la précision magique de 40 pour vous et vos coéquipiers dans un rayon de 20 m autour de vous. (Compétence active)	Le renforcement magique augmente de 120 et la précision magique de 150 pour vous et vos coéquipiers dans un rayon de 20 m autour de vous. (Compétence active)
Mantra de protection I	Toutes les défenses élémentaires augmentent de 50 pour vous et vos coéquipiers dans un rayon de 20 m autour de vous. (Compétence active)	Toutes les défenses élémentaires augmentent de 100 pour vous et vos coéquipiers dans un rayon de 20 m autour de vous. (Compétence active)
Mantra de protection II	Toutes les défenses élémentaires augmentent de 60 pour vous et vos coéquipiers dans un rayon de 20 m autour de vous. (Compétence active)	Toutes les défenses élémentaires augmentent de 120 pour vous et vos coéquipiers dans un rayon de 20 m autour de vous. (Compétence active)
Parole anti-sort I Rideau divin I Champ éthéré I Rideau d'Éther I	Jusqu'à 6 joueurs sont affectés.	Jusqu'à 12 joueurs sont affectés.
Parole apaisante I	Entravez jusqu'à 18 ennemis dans un rayon de 25 m autour de vous pendant 15 s. (Compétence d'énergie divine)	Entravez jusqu'à 18 ennemis dans un rayon de 25 m autour de vous pendant 15 s. (La probabilité de lien augmente.) (Compétence d'énergie divine)
Parade concentrée I	La parade augmente de 300 pendant 30 s.	La parade augmente de 1 000 pendant 10 s.
Protection I-VI	Absorption de dégâts pendant 10 secondes et résistance aux trébuchements. (Compétences de Stigma)	Absorption de dégâts pendant 10 secondes et résistance aux trébuchements et étourdissements. (Compétences de Stigma)