

AION

CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES



AION Classic Europe 2.8

~ Conquest ~

Notes de mise à jour



PATCH NOTES

Contenu

Apheta Beluslan	3
Instances	6
Champs de bataille	9
Arène	9
Abysses.....	10
Bataille de forteresse	10
Personnages	13
Légions	14
Quêtes	15
Objets	24
Balauréa.....	27
Livre des légendes	28
Moreth : chronique du temps	29
Compétences.....	29
PNJ	31
Fabrication	32
Son.....	32
Interface utilisateur.....	32
Divers.....	33
Ajustements des compétences	35

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

AION

CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES

Apheta Beluslan

1. Ajout de la nouvelle région Apheta Beluslan



Apheta Beluslan est un espace-temps inversé qui est apparu suite aux expérimentations de Tiamat avec une nouvelle force, à Balauréa.

Parmi les scientifiques impliqués se trouve un Daeva renégat qui a sombré dans une folie macabre. Tandis que Tiamat s'entête à mener ses expériences abominables, le pouvoir inconnu, très semblable à la force de Siel, plonge la contrée dans des ténèbres sans fond et une sinistre version inversée de Beluslan voit le jour : Apheta Beluslan.

Comme lors de leur exploration de Telos, les Daevas signalent également des anomalies inquiétantes à Apheta Beluslan. Une simple avant-garde n'aurait aucune chance de s'en sortir là-bas et la décision est donc prise d'envoyer un gigantesque cuirassé.

Quand les Daevas atteignent Apheta Beluslan, ils y croisent toutes sortes de créatures mutantes. Comme dans l'ancienne Beluslan, les Élyséens et les Asmodiens s'y affrontent, mais la région tout entière est dénaturée et méconnaissable. Les Élyséens comme les Asmodiens s'aperçoivent bien vite que la légion de Tiamat est parvenue à extraire une nouvelle force semblable à celle de Siel. Les factions s'empressent alors de transformer leur cuirassé en base des opérations pour lancer l'assaut sur la légion de Tiamat.

Faction	PNJ	Condition d'accès
Élyséens	Portail de l'Eos	À partir du niveau 56
Asmodiens	Portail du Minox	À partir du niveau 56

- Il vous faut une certaine quantité de Kinahs pour accéder à Apheta Beluslan.

2. Ajout d'un combat de garnison.

- Quand vous conquérez une garnison, vous pouvez accomplir une quête journalière ou hebdomadaire.
- Si une faction réussit à conquérir toutes les garnisons, la faction vaincue bénéficie d'un buff.



PATCH NOTES

3. Ajout d'un raid neutre.
 - Il a lieu tous les samedis à 23h00, à Apheta Beluslan.
 - Les joueurs qui se trouvent à proximité du Palais d'Alukina au début du raid neutre sont désormais téléportés sur l'aire d'atterrissage des Élyséens/Asmodiens.
 - Les points de raid sont valables dans toute la zone du Palais d'Alukina.
 - Une fois le raid neutre lancé, la durée restante s'affiche sur la carte.
 - La première faction à terminer le raid neutre l'emporte et empoche des récompenses en fonction des points de contribution.
 - Si vous quittez le raid après le coup d'envoi, vous ne pouvez plus voir le menu de résurrection avec les compétences et objets de vos coéquipiers.
4. Ajout d'un nouveau PNJ d'échange des reliques.
 - Il apparaît quand une garnison a été conquise. Chaque garnison vous permet de troquer une relique différente.
 - La valeur de troc est supérieure de 50 % aux PA standards.
5. Ajout d'un nouveau marchand pour fragments de matériaux d'artisanat.
 - Il apparaît quand une garnison a été conquise. Chaque garnison vous permet d'acheter un fragment de matériau différent.
6. Ajout d'un nouveau marchand pour plans d'armes et d'accessoires.
 - Il apparaît uniquement à certains horaires et à un des emplacements dédiés d'Apheta Beluslan, déterminé au hasard.
 - Il disparaît une heure après son apparition.
7. Ajout de contenus de ravitaillement.
 - Le « sceau de garnison » est ajouté aux récompenses finales de la quête journalière Conquête de la garnison, à Apheta Beluslan.
 - Une nouvelle quête hebdomadaire est ajoutée et permet d'obtenir le sceau de la garnison en récompense.
 - Tous les jours entre 19h00 et 2h00, un PNJ de ravitaillement apparaît à certains endroits d'Apheta Beluslan. Vous pouvez acheter des fournitures avec votre sceau de garnison.

Marchand de la corporation <A>	Marchand de la corporation <phe>	Marchand de la corporation <ta>
Mine de Malek	Avant-poste des Blanches gelées	Forêt des murmures



PATCH NOTES

- Quand une garnison est conquise, un acheteur de provisions apparait. Vous pouvez lui échanger les articles que vous avez achetés auprès du marchand de provision, contre des récompenses.

Marchand de la corporation <A>	Marchand de la corporation <phe>	Marchand de la corporation <ta>
62e garnison d'Apheta Beluslan	67e garnison d'Apheta Beluslan	65e garnison d'Apheta Beluslan
63e garnison d'Apheta Beluslan	68e garnison d'Apheta Beluslan	66e garnison d'Apheta Beluslan

- Vous pouvez échanger votre Sceau d'aventurier d'Apheta contre des objets d'apparence et certains livres de compétence d'animation auprès de Tapherunerker et Tasunerker.

8. Ajout de monstres nommés :

Horaires	Lun.	Mar.	Mer.	Jeu.	Ven.	Sam.	Dim.
19h00	Prêtre Zitan mutant et Archiprêtre Heka mutant						

- Les monstres ci-dessus vous permettent d'empocher les récompenses du prêtre Zitan et de l'archiprêtre Heka, mais aussi des Stigmas disponibles auprès des monstres nommés ordinaires à Apheta Beluslan.

9. Informations sur les monstres nommés :

- Certains monstres nommés n'apparaissent plus au bout d'un certain temps, mais après une durée variable.
- Certains monstres nommés apparaissent désormais à une série d'endroits prédéfinis.
- Certains monstres nommés se déplacent désormais le long d'une trajectoire donnée.
- Le titre des monstres nommés a été uniformisé en <Souverain chaotique>.
- La taille des monstres nommés a été ajustée et la vitesse de déplacement au combat de certains monstres a été modifiée.

10. Certaines parties du menu de légion ne peuvent être utilisées à Apheta Beluslan.

PATCH NOTES

Instances

1. La nouvelle instance « Disque de Phaistos » rejoint le jeu.



Radan, autrefois Daeva, est entré en dissidence suite aux enlèvements des Daevas par Tiamat et lui fait depuis office de bras droit. Il s'est servi du pouvoir des éclairs et du tonnerre pour transformer de nombreux Daevas en légionnaires foudroyants, subordonnés aux Balours.

Mais c'est alors que le légionnaire foudroyant et le cobaye ont réussi à s'enfuir. Tiamat a déjà fait collecter de la force de Siel dans tout Atréia et elle ordonne alors à Radan de s'infiltrer à Beluslan. Il connaît bien les lieux, où il a demeuré du temps où il était Daeva. Radan continue son enquête au sujet de l'auridion, une ressource dorée que l'on trouve dans les ruines où des technologies d'armement ancestrales sont enfouies.

La légion de Tiamat se charge d'extraire l'auridion pour exploiter son potentiel prodigieux, dû à la force de Siel qui l'a jadis engendré. Radan ne parvient pas à contrôler l'auridion et il se sert des technologies enfouies dans les ruines pour développer une arme puissante. Il finit alors par réussir à contrôler l'auridion, fruit de la force de Siel.

Cependant, ses excès entraînent la défiguration de Beluslan, qui mute en un nouvel espace-temps. Radan continue ses recherches dans le « Disque de Phaistos », les profondeurs dénaturées des ruines.

Maintenant qu'il dispose d'un pouvoir que ni les Daevas, ni les Balours n'ont jamais pu s'approprier, il se prépare à étendre sa suprématie sur Apheta Beluslan et tout Atréia.

Entrée	Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
Apheta Beluslan	6	À partir du niveau 58	1x par semaine	Le mercredi à 9h00



PATCH NOTES

2. Ajout d'une nouvelle quête du Disque de Phaistos.

Faction	PNJ	Quête
Élyséens	Chronos	[Gr.] Des bruits venus du fond de la mine
Asmodiens	Xythei	[Gr.] Des bruits venus du cœur de la mine

3. Le niveau d'accès maximal pour certaines instances passe au niveau 58.
4. Réduction du niveau de difficulté pour « Le Trône rouge : Telos ».
- Réduction PV du Drakie détonateur, de l'Officier de recherche spécial Vasharti et du Rectificateur de Vasharti.
 - Réduction du nombre de monstres invoqués pendant les phases.
 - Modification de la fréquence d'utilisation de la compétence Captivité par le Rectificateur de Vasharti.
 - Réduction de la portée d'attaque de l'Officier de recherche spécial Vasharti.
5. Vous pouvez désormais rejoindre le Brise-écume, le Laboratoire de Théobomos, la Forteresse d'Adma, Poéta la Sombre, l'Abime de Taloc, la Station expérimentale tiarkhe, Tempus et le Trône rouge : Telos sans avoir terminé la quête préalable.
- Le niveau d'accès et les objets requis pour entrer restent inchangés.
6. Réduction du niveau de difficulté de l'instance Abime de Taloc.
- Vous n'obtenez plus d'objets de compétence de l'instance, au lieu de quoi l'effet de transformation « fruit de taloc » s'applique.
 - Tant que l'effet du « fruit de taloc » est activé, vous pouvez utiliser les compétences de l'instance.
 - Réduction du temps de rechargement des compétences d'instance.
 - Réduction des PV de Kinquid, Reine Mosqua et Celestius.
 - Réduction des PV du « Fluide d'insecte » et de « L'Énorme œuf d'insecte fêlé »
 - Le PNJ réian de l'instance passe au niveau 55 et certaines statistiques ont été rehaussées.
7. Modification des récompenses de certains monstres dans le Temple d'Udas.
- Anurakti le Dévoué, le Seigneur vallakhan et Nexus n'octroient plus d'équipement inférieur ou héroïque.
 - Seul Anurakti le Dévoué octroie encore des équipements uniques.
8. Modification des récompenses de certains monstres dans le Temple d'Udas inférieur.
- Le maitre forgeron Debilkarim, Chura Deux-lames, Tête d'enclume et Bois-bizarre n'octroient plus d'équipement inférieur ou héroïque.
 - Seul le maitre forgeron Debilkarim octroie encore des équipements uniques.



PATCH NOTES

- La probabilité d'obtention des boucles d'oreilles éternelles auprès du maître forgeron Debilkarim a été revue à la hausse.
- La ceinture en cuir de forgeron jotun, la ceinture en tissu de forgeron jotun et le chapeau en cuir d'artisan jotun que vous pouviez auparavant trouver dans la caisse au trésor jotun, au sein du Temple d'Udas inférieur, s'obtiennent désormais auprès du maître forgeron Debilkarim.
 - La probabilité d'obtenir la ceinture en cuir de forgeron Jotun a augmenté.
- 9. Vous ne pouvez plus utiliser la Voute jotun dans le Temple d'Udas inférieur.
 - La clé du trésor jotun n'est plus disponible.
- 10. Modifications de certains paramètres du Brise-écume.
 - Vous obtenez désormais un buff en entrant.
 - Augmentation des dégâts de la bombe shulack.
 - Réduction des PV du mantutu œil d'or.
- 11. Ajustements apportés à la « Grotte de Padmarashka » :
 - Erreur corrigée : le rejeton de Padmarashka surgissait également après le combat dans la Grotte de Padmarashka.
 - Erreur corrigée : l'œuf n'apparaissait pas toujours pendant le combat de la Grotte de Padmarashka.
- 12. Modification de certains paramètres de l'instance « Station expérimentale tiarkhe abandonnée ».
 - Vous obtenez désormais un buff en entrant.
 - Réduction des PV de la cheffe de laboratoire.
 - Suppression de certains monstres.
- 13. Erreur corrigée : quand un personnage disposait de plus d'une certaine quantité d'effets de buff, l'effet de transformation disponible dans l'instance disparaissait.



PATCH NOTES

Champs de bataille

1. Suppression du champ de bataille « Dredgion ».
2. Le niveau minimum d'accès au champ de bataille « Dredgion de Chantra » passe à 56.
3. Le niveau minimum d'accès au champ de bataille « Station expérimentale tiarkhe » passe à 56.

Arène

1. Le niveau minimum d'accès à l'Arène de combat et d'entraînement passe à 56.
 - De nouveaux objets de récompense sont disponibles dans les arènes de combat dont le niveau d'entrée est égal ou supérieur à 56.
2. Erreur corrigée : les récompenses n'étaient pas correctement reversées dans l'Arène de la coopération et l'Arène de la discipline.
3. Refonte de l'Arène de la gloire.
 - Le combat 1:1:1:1 (4 joueurs) devient un combat 1:1 (2 joueurs).
 - Suppression des cartes du Bas-fond d'Alquimia, de Ziggourat et de la Tour nuageuse de Trepone.
 - Modification de l'augmentation des points obtenue grâce les reliques et en éliminant des monstres.
 - Modification du calcul des points finaux pour correspondre au combat en 1:1
 - Suppression de certains togs dans l'Arène de sable noir.
4. Modification du contenu du lot de livres de compétence que vendait le fournisseur de consommables dans l'Ordalie empyréenne.
5. Modification du contenu du grand retour de lot de livres de compétence que vendait le fournisseur de consommables dans l'Ordalie empyréenne.



PATCH NOTES

Abysses

1. Ogerunerck, le PNJ marchand de reliques, n'apparaît plus dans le Noyau abyssal.
2. Les Batailles de forteresse ne sont plus organisées dans la Forteresse de Roah et la Forteresse d'Astéria.
3. La conquête de la Forteresse orientale de Siel, Forteresse occidentale de Siel, Forteresse de soufre, Forteresse de Roah et de la Forteresse d'Astéria n'affecte plus le niveau d'influence.
4. Vous ne pouvez plus vous téléporter dans la Forteresse de Roah et la Forteresse d'Astéria depuis les bases abyssales de votre faction.
5. Suppression des artéfacts dans la Forteresse d'Astéria et la Forteresse de Roah.
6. Suppression des instances Catacombes de Roah et Abysses d'Astéria.

Bataille de forteresse

1. Modification des horaires pour les batailles de forteresse d'Inggison et de Gelkmaros :

Horaires	Mercredi	Samedi	Dimanche
19h00	[Abysses inférieurs] Aile gauche de Siel Aile droite de Siel Forteresse de soufre		[Abysses supérieurs] Forteresse de Krotan Forteresse de Kysis Forteresse de Miren
22h00	[Inggison] Autel de l'avidité Temple de l'ancien dragon [Gelkmaros] Tour de Vorgaltem Temple pourpre	[Noyau] Forteresse divine	[Inggison] Autel de l'avidité Temple de l'ancien dragon [Gelkmaros] Tour de Vorgaltem Temple pourpre

2. Ajustement des récompenses de participation à la bataille de forteresse :



PATCH NOTES

[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 bleu (7 unités)/72	Or bleu (5 unités)/108	Or (7 unités)/144	Or (5 unités)/156	Argent (4 unités)/288
Forteresse occidentale de Siel	Or bleu (7 unités)/72	Or bleu (5 unités)/108	Or (7 unités)/144	Or (5 unités)/156	Argent (4 unités)/288
Forteresse de soufre	Or bleu (7 unités)/72	Or bleu (5 unités)/108	Or (7 unités)/144	Or (5 unités)/156	Argent (4 unités)/288
Forteresse de Krotan	Or noir (5 unités)/72	Or noir (4 unités)/108	Or noir (3 unités)/144	Or noir (2 unités)/156	Fragment en or noir (9 unités)/288
Forteresse de Kysis	Or noir (5 unités)/72	Or noir (4 unités)/108	Or noir (3 unités)/144	Or noir (2 unités)/156	Fragment en or noir (9 unités)/288
Forteresse de Miren	Or noir (5 unités)/72	Or noir (4 unités)/108	Or noir (3 unités)/144	Or noir (2 unités)/156	Fragment en or noir (9 unités)/288
Forteresse divine	Or noir (7 unités)/72	Or noir (5 unités)/108	Or noir (4 unités)/144	Or noir (3 unités)/156	Or noir (2 unités)/288
Autel de l'avidité	Or noir (5 unités)/72	Or noir (4 unités)/108	Or noir (3 unités)/144	Or noir (2 unités)/156	Fragment en or noir (9 unités)/288
Temple de l'ancien dragon	Or noir (5 unités)/72	Or noir (4 unités)/108	Or noir (3 unités)/144	Or noir (2 unités)/156	Fragment en or noir (9 unités)/288
Tour de Vorgaltem	Or noir (5 unités)/72	Or noir (4 unités)/108	Or noir (3 unités)/144	Or noir (2 unités)/156	Fragment en or noir (9 unités)/288
Temple pourpre	Or noir (5 unités)/72	Or noir (4 unités)/108	Or noir (3 unités)/144	Or noir (2 unités)/156	Fragment en or noir (9 unités)/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 bleu (5 unités)/72	Or bleu (3 unités)/108	Or (5 unités)/144	Or (3 unités)/156	Argent (3 unités)/288



PATCH NOTES

Forteresse occidentale de Siel	Or bleu (5 unités)/72	Or bleu (3 unités)/108	Or (5 unités)/144	Or (3 unités)/156	Argent (3 unités)/288
Forteresse de soufre	Or bleu (5 unités)/72	Or bleu (3 unités)/108	Or (5 unités)/144	Or (3 unités)/156	Argent (3 unités)/288
Forteresse de Krotan	Or noir (4 unités)/72	Or noir (3 unités)/108	Or noir (2 unités)/144	Or noir (1 unité)/156	Fragment en or noir (9 unités)/288
Forteresse de Kysis	Or noir (4 unités)/72	Or noir (3 unités)/108	Or noir (2 unités)/144	Or noir (1 unité)/156	Fragment en or noir (9 unités)/288
Forteresse de Miren	Or noir (4 unités)/72	Or noir (3 unités)/108	Or noir (2 unités)/144	Or noir (1 unité)/156	Fragment en or noir (9 unités)/288
Forteresse divine	Or noir (6 unités)/72	Or noir (5 unités)/108	Or noir (3 unités)/144	Or noir (2 unités)/156	Or noir (1 unité)/288
Autel de l'avidité	Or noir (4 unités)/72	Or noir (3 unités)/108	Or noir (2 unités)/144	Or noir (1 unité)/156	Fragment en or noir (5 unités)/288
Temple de l'ancien dragon	Or noir (4 unités)/72	Or noir (3 unités)/108	Or noir (2 unités)/144	Or noir (1 unité)/156	Fragment en or noir (5 unités)/288
Tour de Vorgaltem	Or noir (4 unités)/72	Or noir (3 unités)/108	Or noir (2 unités)/144	Or noir (1 unité)/156	Fragment en or noir (5 unités)/288
Temple pourpre	Or noir (4 unités)/72	Or noir (3 unités)/108	Or noir (2 unités)/144	Or noir (1 unité)/156	Fragment en or noir (5 unités)/288

- Suppression des récompenses de défense pour les forteresses suivantes :
Forteresse de Krotan, Forteresse de Kysis, Forteresse de Miren, Forteresse d'Astéria, Forteresse de Roah, Aile gauche de Siel, Aile droite de Siel et Forteresse de soufre.
- Il n'est plus possible de disposer des kisks à certains emplacements de la Forteresse divine.
- Si vous quittez la bataille de forteresse, vous ne pouvez plus voir le menu de résurrection utilisé au combat avec les compétences et objets de vos coéquipiers.



PATCH NOTES

Personnages

1. Le niveau maximum des personnages passe de 55 à 58.
2. Ajout d'un [Niveau d'enchantement total].
 - Il y a désormais des pièces d'équipement et des armes PvE et PvP.
 - Quand les armes et équipements portés remplissent les conditions suivantes, les effets suivants s'activent :
 - Équipement (unique ou supérieur).
 - Armes et équipements à partir du niveau 55.
 - Porter au moins 5 armes et équipements (PvE/PvP).

Niveau	Enchantement (total)	PvE	PvP
1	60	Amélioration des soins obtenue : +7 %	Dégâts élémentaires de pierre divine subis : -50 %
2	65	PV : +500	Durée de l'étourdissement de pierre divine : -50 %
3	75	Attaque PvE face aux boss : +10 %	Durée du silence de pierre divine -50 %
4	90	Taux de butin : +30 %	Durée de la paralysie de pierre divine : -50 %

- Pour les armes, la valeur d'enchantement la plus élevée entre main droite et main gauche prévaut.
3. Vous pouvez désormais créer jusqu'à 12 personnages par compte.



PATCH NOTES

Légions

1. Refonte de certaines campagnes de légion :

Avant	Maintenant
[Collecter/Fabriquer] Collecter 4 objets contenant des essences	[Collecter/Fabriquer] Obtenir 20x objet de collecte uniquement trouvable à Apheta Beluslan
[Universel] Éliminer 6x 50e drakan d'élite dans le Défilé de Silentera	[Universel] Éliminer 3x officier de Tiamat à Apheta Beluslan
[Universel] Entrer 24x dans le Dredgion de Chantra	[Universel] Accéder 24x au champ de bataille
[Universel] Entrer 24x dans la Station expérimentale tiarkhe	[Universel] Obtenir 5x matériau balours de niveau 50 ou 60
[PvP] Utiliser 12x l'excellente arme de siège	[PvP] Utiliser 20x l'excellente arme de siège ou le canon mitrailleur

2. Réduction du niveau de difficulté de certaines campagnes de légion.
3. Ajout de nouveaux objets à la liste de fabrication de la légion.

Faction	Nom de l'objet
Élyséens	10x essence de légion
	50x essence de légion
	Pierre d'appel pour kisk de légion durable : gâteau d'anniversaire (Élyséens)
	Pierre d'appel pour kisk de légion durable : drapeau de Sanctum (Élyséens)
	Pierre d'appel pour kisk de légion durable : drapeau de Reshanta (Élyséens)
	Pierre d'appel pour kisk de légion durable : drapeau de Poéta (Élyséens)
Asmodiens	10x essence de légion
	50x essence de légion
	Pierre d'appel pour kisk de légion durable : gâteau d'anniversaire (Asmodiens)
	Pierre d'appel pour kisk de légion durable : drapeau de Pandaemonium (Asmodiens)



PATCH NOTES

	Pierre d'appel pour kisk de légion durable : drapeau de Reshanta (Asmodiens)
	Pierre d'appel pour kisk de légion durable : drapeau d'Ishalgen (Asmodiens)

4. Ajout de nouveaux objets à la liste des pièces frappées.

Matériaux nécessaires	Résultat
Médaille en platine	250x pièce frappée
Médaille d'or bleu	200x pièce frappée
Médaille dorée	150x pièce frappée
Médaille en argent	100x pièce frappée

5. Ajout d'un journal de fabrication dans la fenêtre de la légion.
- L'historique de progression/d'objets terminés s'affiche désormais dans le journal de fabrication.
6. Ajout d'un journal d'utilisation (entrepôt) dans la fenêtre de la légion.
7. Des infos s'affichent désormais quand vous survolez la description d'une pièce avec votre souris.
8. Des informations sur les pièces frappées et essences de légion s'affichent désormais dans les infos de légion.
9. Erreur corrigée : l'aperçu des points de production n'était pas toujours mis à jour.

Quêtes

- Ajout de 3 nouvelles campagnes de niveau 56 pour chaque faction.
 - Vous les obtenez automatiquement en atteignant le niveau 55. Vous devez terminer la première campagne pour obtenir la suivante.
- Ajout d'un système de [rapport immédiat] pour les quêtes.
 - Quand vous remplissez les conditions de validation pour certaines quêtes, vous pouvez obtenir directement la récompense finale via l'option [rapport immédiat] dans la fenêtre de campagnes et de quêtes.
- Ajout de quêtes des Forces flamboyantes et de la Croisade sanglante que vous obtenez en atteignant le niveau 56.
- Augmentation du niveau d'acceptation pour les quêtes d'arène.



PATCH NOTES

Faction	Titre de quête	Niveau d'acceptation
Élyséens	Un candidat du Colisée	56
	Début des hostilités	
	L'insigne brisé	
	[Jour.] Poursuite de l'entraînement	
Asmodiens	Colisée de l'Ordalie	56
	L'Épreuve du sang	
	Le secret du colisée	
	[Jour.] Combat dans le Colisée de l'Ordalie	

- Si des quêtes obtenues avant la mise à jour sont actives, elles sont automatiquement abandonnées.
 - Les quêtes accomplies ne sont pas supprimées.
5. Augmentation du niveau d'acceptation pour les quêtes de la Station expérimentale tiarkhe.

Faction	Titre de quête	Niveau d'acceptation
Élyséens	Nouvelle enquête sur la Station expérimentale tiarkhe	56
	[Jour.] Des cobayes dans le viseur	
	[Jour.] Nouveau suspect	
	[Jour.] Pour une enquête sans accros	
Asmodiens	Nouvelle procédure contre la Station expérimentale tiarkhe	56
	[Jour.] Premiers indices sur les cobayes	
	[Jour.] Suite de la nouvelle enquête	
	[Jour.] Pour une enquête tranquille	

- Les quêtes acceptées avant la mise à jour sont automatiquement considérées comme annulées.
 - Les quêtes accomplies ne sont pas supprimées.
6. Il n'est plus possible d'accepter les quêtes du [Dredgion].

Faction	Titre de quête
Élyséens	[Gr.] Arrêter le Dredgion
	[Gr./Jour.] La grande évasion
	[Gr.] Semer le trouble sur le Dredgion



PATCH NOTES

	[Gr.] Assassiner l'inspecteur
	[Gr.] S'emparer du Surkana hautement enrichi
	[Gr./Jour.] Destruction du surkana
	[Gr./Jour.] Assassinat des agents
	[Gr.] Assaut du Dredgion
Asmodiens	[Gr.] Tuer le capitaine du Dredgion
	[Gr./Jour.] Sauver les prisonniers balaur
	[Gr.] Semer le chaos à bord du Dredgion
	[Gr.] Arrêter l'inspecteur
	[Gr.] S'emparer du Surkana hautement enrichi
	[Gr./Jour.] Endommager le Dredgion
	[Gr./Jour.] Assassinat des sommités
	[Gr.] Une attaque qui n'en finit pas

- Les quêtes acceptées avant la mise à jour sont automatiquement considérées comme annulées.
- Les quêtes accomplies ne sont pas supprimées.
- Si vous possédez des objets des quêtes correspondantes, ceux-ci sont supprimés.

7. Augmentation du niveau d'acceptation pour les quêtes du Dredgion de Chantra.

Faction	Titre de quête	Niveau d'acceptation
Élyséens	[Gr.] Éliminer les officiers clé	56
	[Gr.] Récupérer les fournitures balaur	
	[Gr.] Nouvelle arme d'essai	
	[Gr.] Désarmer le Dredgion	
Asmodiens	[Gr.] Couper l'approvisionnement du Dredgion	56
	[Gr.] Nouvelle arme d'essai	
	[Gr.] S'emparer des fournitures balaur	
	[Gr.] Assassinat d'agent balaur	

- Les quêtes acceptées avant la mise à jour sont automatiquement considérées comme annulées.
- Les quêtes accomplies ne sont pas supprimées.

8. Vous ne pouvez plus obtenir les quêtes « [Jour.] Bannir les ombres », « [Jour.] Massacre des adorateurs du soleil », « [Hebdo.] Confinement du Défilé de Silentera » et « [Hebdo.] Défense du Défilé de Silentera ».



PATCH NOTES

- Vous pouvez mener à bien les quêtes déjà acceptées.
- 9. Le niveau d'acceptation pour la quête « Arène de la gloire aux vainqueurs » passe au niveau 56.
- 10. Suppression des récompenses en Kinahs pour certaines quêtes.
- 11. Modification de la quête du Brise-écume qui permet d'obtenir des armures uniques en récompense.
 - Si vous terminez une fois la quête, vous obtenez désormais une caisse d'armure en récompense.
 - Le nombre maximum de répétitions pour la quête a été modifié.
 - Le PNJ Koruchinerk a été déplacé.
 - Vous obtenez un coffre d'armure suivant le nombre de quêtes actives et de leur progression avant la mise à jour.

Nombre de tentatives	Statut	Récompenses
1	Acceptée/active	Obtention d'une récompense
	Terminée	
2	Acceptée/active	
	Terminée	
3	Acceptée/active	
	Terminée	
4	Acceptée/active	Aucune récompense
	Terminée	

12. Modification ou suppression de certaines quêtes de la Forteresse de Roah et de la Forteresse d'Astéria.
 - Les quêtes accomplies ne sont pas supprimées.
 - Les descriptions d'objets comportant le nom du PNJ d'attribution de la récompense ont été modifiées.

Faction	Quête	Modification
Élyséens	[Gr.] Décimer la garnison de la Forteresse d'Astéria	Quête supprimée
	[Gr.] Décimer la garnison de la Forteresse de Roah	
	[Gr.] Attaque des gardes d'élite d'Astéria	
	[Gr.] Capturer la Forteresse de Roah	
	[Gr.] Assaut des gardes d'élite de Roah	



PATCH NOTES

	[Jour.] L'ennemi qui rôde dans les Abysses	
	[Jour.] Les derniers Balours de l'ombre	
	[Jour.] Chasse au trésor dans les Abysses d'Astéria	
	[Jour.] Chasse au trésor dans les Catacombes de Roah	
Asmodiens	[Gr.] Frappe préventive	
	[Gr.] Vaincre la garnison de la Forteresse de Roah	
	[Gr.] Attaque des gardes d'élite d'Astéria	
	[Gr.] S'emparer de la Forteresse de Roah	
	[Gr.] Attaque des gardes d'élite de Roah	
	[Jour.] Purification des Abysses d'Astéria	
	[Jour.] Les Balours de l'ombre	
	[Jour.] Quête du trésor dans les Abysses d'Astéria	
Élyséens	[Jour.] Quête du trésor dans les Catacombes de Roah	
	[Alliance] Gardes des strates supérieures	Modification des monstres
	[Alliance] Vaincre les généraux du niveau supérieur	
	Archon tenace	
	Dégager l'aire d'atterrissage asmodienne	
	Fabriquer vos armes	
Éliminer les Anciens		
Asmodiens	[Alliance] Gardes des strates supérieures	
	[Alliance] Héros de Reshanta	
	Déjouer le sabotage élyséen	
	D'un cheveu	
	Pour raisons médicales	
	Statue dangereuse	
Élyséens	La tentative de Jakunerk	Contenu modifié
Asmodiens	Signez à l'endroit prévu à cet effet	

13. La quête « Déchirure intérieure » n'est plus disponible.
- Si des quêtes obtenues avant la mise à jour sont actives, elles sont automatiquement supprimées.



PATCH NOTES

- 14. Augmentation des récompenses en EXP de certaines campagnes à partir du niveau 50.
- 15. Réduction du niveau de difficulté pour les campagnes de Balauréa suivantes :

Faction	Nom de quête
Élyséens	Épée de transcendance
	Bille de protection
	Un choix crucial
	Première mission à Inggison
	Explorer Taloc
	Aider l'avant-poste d'Inggison
	La véritable nature du fragment énorme
	Informations vitales
	Préparation à l'attaque
Asmodiens	La lame d'esprit
	Changer l'avenir
	Prisonnière des kralls
	Maudit voleur
	L'éther doit couler
	Expansion de la région affectée par l'Éther à Gelkmaros
	Ce qui est arrivé à Kumbanda
	Éliminer les Balours du Champ de bataille de Vorgaltem
	La fin de la chasse

- Suppression des objets de quêtes suivants, obtenus avant la mise à jour :

Objets
Marbre éthéré
Cœur de Celestius
Glande digestive de Karap
Échantillon de drana
Jus d'amanite tue-mouches
Carte en parchemin
Carte d'Hanarkand
Bombe à éther
Noyau de générateur
Propriétés des balours
Cube lourd
Larmes de Taloc
Fruit de Taloc



PATCH NOTES

Glande odorante de Klaraptira
Vitalité concentrée

- Si vous avez réalisé plus d'une étape des quêtes suivantes avant la mise à jour, la progression de quête a été réinitialisée.

Faction	Quête
Élyséens	Bille de protection
	Première mission à Inggison
	Explorer Taloc
	Aider l'avant-poste d'Inggison
	La véritable nature du fragment énorme
	Informations vitales
	Préparation à l'attaque
Asmodiens	Changer l'avenir
	Maudit voleur
	L'éther doit couler
	Expansion de la région de Gelkmaros affectée par l'éther
	Ce qui est arrivé à Kumbanda
	Éliminer les Balours du Champ de bataille de Vorgaltem
	La fin de la chasse

16. Réduction du niveau de difficulté pour les campagnes suivantes :

- Le trajet et la progression des campagnes concernées ont été simplifiés.

Faction	Titre de la quête
Élyséens	Quelque chose dans l'eau
	Un dangereux artefact
	La langue des Balours
	Les ruines de Calydon
	Exploitation illégale
	Chasse aux Lépharistes
	De l'odium chez les dukakis
	Chasse aux dragons à collerette
	Une marque de vengeance
	Le pouvoir des élims
	L'éther en folie
	La légion d'Indratu
	Fragment de mémoire 2
	La menace karap



PATCH NOTES

	Le cœur de Sataloca
Asmodiens	Protecteur de Nepra
	Éliminer la Légion de Bakarma
	La langue des Balaurs
	À la recherche des leibos
	Initiative
	Esprit de Gardien
	Occupation mort-vivante
	Tombes de la Légion du ciel pourpre
	Occupation mort-vivante
	Le passage secret
	Illuminer le phare

17. Erreur corrigée : il n'était parfois pas possible d'effectuer la campagne « Expansion de la région de Gelkmaros affectée par l'éther ».
18. Les quêtes « [Gr.] Deux lames » et « [Gr.] 2 morceaux de l'Épée maléfique » ne sont plus disponibles.
 - Si les quêtes correspondantes ont été reçues/accomplies avant la mise à jour, celles-ci sont supprimées.
19. Erreur corrigée : certaines quêtes de l'épée draconique ne pouvaient pas être accomplies.
20. Réduction du niveau de difficulté pour la campagne « Saisissez l'initiative ».
 - Suppression de certains monstres.
 - Au combat, certains monstres n'utilisent plus de compétences de soutien.
21. Modification des récompenses en équipement de certaines campagnes élyséennes/asmodiennes.
22. Ajout de quêtes de retour pour les équipements abyssaux.
 - Vous pouvez restituer 5 types d'armure assortis du chef d'escouade/centurion/tribun d'élite pour obtenir une récompense.

Faction	PNJ de quête	Titre de quête
Élyséens	Alcyone	Souvenirs du chef d'escouade gardien d'élite
		Souvenirs du centurion gardien d'élite
		Souvenirs du tribun gardien d'élite
Asmodiens	Riegle	Souvenirs du chef d'escouade archon d'élite
		Souvenirs du centurion archon d'élite
		Souvenirs du tribun archon d'élite



PATCH NOTES

- 23. Erreur corrigée : les quêtes « Déraciner la corruption » et « Sauver Dalia » ne s'exécutaient parfois pas correctement.
- 24. Ajout de quêtes journalières disponibles à partir du niveau 56 pour le Syndicat des chasseurs de prime et les Démons de Charlirunerk.
 - Vous pouvez désormais obtenir des médailles du Couvent d'Apheta et de la Confrérie d'Apheta en récompenses pour les nouvelles quêtes journalières.
 - Vous pouvez respectivement échanger la médaille du Couvent d'Apheta et de la Confrérie d'Apheta contre le symbole flamboyant et le symbole sanglant.

25. Il n'est plus possible d'obtenir les quêtes suivantes :

Quête
[Espion/hebdo] Vol d'œuvre d'art de Balauréa : Gelkmaros
[Espion/hebdo] Vol d'œuvre d'art de Balauréa : Inggison
[Rpt.] Vol d'œuvre d'art de Balauréa : Défilé de Silentera

26. Ajout d'un fragment majeur d'un tableau de dramata en récompense pour les quêtes suivantes :

Faction	Quête
Élyséens	[Espion/hebdo] Protégez l'artéfact contre les Asmodiens
	[Hebdo] Anéantir les Asmodiens
	[Espion/hebdo] Mastoroc dans le Gouffre béant
	[Espion/hebdo] Les drakies souillent la forteresse
	[Espion/hebdo] Drakes près de la forteresse
	[Espion/hebdo] Matériaux pour la ligne de défense
Asmodiens	[Espion/hebdo] Protégez l'artéfact contre les Élyséens
	[Hebdo] Anéantir les Élyséens
	[Espion/hebdo] Ronceboue d'Inggison
	[Espion/hebdo] Suggestion pour une meilleure défense
	[Espion/hebdo] Rationnement alimentaire
[Espion/hebdo] Obstacle aux opérations militaires	

27. Ajout de quantités de monstres à éliminer et d'objets de récompenses pour les quêtes élyséennes/asmodiennes suivantes à Balauréa :

- Si les quêtes en question ont déjà été accomplies, leur progression est réinitialisée après la mise à jour.

Quête
[Espion/hebdo] Protégez l'artéfact contre les Asmodiens
[Espion/hebdo] Protégez l'artéfact contre les Élyséens



PATCH NOTES

[Hebdo] Anéantir les Asmodiens

[Hebdo] Anéantir les Élyséens

28. Réduction du niveau de difficulté pour la campagne « Flamme captive »
- Suppression de la timbale factice dans le Temple du feu
 - La fonction « Itinéraire » permet désormais de savoir où se cache le protecteur du calice Denlavis.

Objets

1. Ajout de l'objet « médaille d'or noir ».
 - Disponible grâce aux batailles de forteresse.
 - Disponible dans les nouvelles quêtes et certaines quêtes existantes.
 - Disponible selon une certaine probabilité dans la récompense de l'Ordalie empyréenne.
 - Disponible dans les instances « Ésoterrasse » et « Abysses confinés ».
2. Ajout de la nouvelle armure abyssale « Armure du commando de l'ascension d'élite ».
 - Vous pouvez l'acheter avec des médailles d'or noir et des PA.
3. Ajout de nouveaux anneaux, colliers et boucles d'oreilles.
 - Disponibles dans les récompenses finales des nouvelles campagnes.

Type	Nom
Collier	Collier en corindon délite de l'expédition
	Collier en turquoise d'élite de l'expédition
Boucle d'oreille	Boucle d'oreille en corindon d'élite de l'expédition
	Boucle d'oreille en turquoise d'élite de l'expédition
Anneau	Anneau en corindon d'élite de l'expédition
	Anneau en turquoise d'élite de l'expédition

4. Ajout du parchemin de retour au kisk.
 - Vous pouvez utiliser un parchemin de retour au kisk par tranche de 10 niveaux de personnage. Ils sont disponibles auprès du propriétaire de bazar.
 - Vous devez vous relier à un kisk pour pouvoir utiliser un parchemin de retour au kisk.
 - Les retours au kisk et résurrections potentiels sont comptabilisés en commun. Une fois toutes les résurrections et retours possibles épuisés, le kisk est détruit.



PATCH NOTES

5. Ajout la teinture premium d'inquin.
 - Une teinture premium d'inquin peut être appliquée sur un objet d'apparence adéquat. Vous avez une certaine probabilité d'obtenir des animations et coloris différents en l'utilisant.
 - Vous pouvez supprimer la teinture premium d'inquin à l'aide d'un décolorant.
 - Sélectionnez le costume d'inquin dans la section « Look d'AION -> Penderie -> Teindre l'apparence » et enregistrez la teinture premium d'inquin pour afficher l'apparence après teinture.
6. Amélioration de l'apparence du look disco.
7. Amélioration de la tenue du rendez-vous.
8. Erreur corrigée : l'effet des Kusarigamas de tornade ne s'affichait pas.
9. Les objets d'arène peuvent désormais être entreposés dans les cubes normaux.
10. Modification du contenu du « lot de récompense de la Légion », disponible dans la boutique pour pièce de qualité de la légion.
11. Erreur corrigée : les oreilles s'affichaient en portant l'accessoire de coiffure du Daeva Ranger.
12. L'armure unique du lot de récompense pour la quête du Brise-écume est remplacée par [Stock] armure.
 - L'effet de lot de « [Stock] armure du Brise-écume » n'est plus interchangeable avec les objets d'armures précédents.
13. Les membres de votre légion peuvent désormais voir les kisks de légion camouflés, même s'ils ne font pas partie de votre groupe ou alliance.
14. Les informations des objets du « Secret de collectionneur » ont été complétées.
15. Le temps de rechargement des bonbons de transformation d'attribut passe à 10 minutes.
16. Vous pouvez utiliser la même carte de titre temporaire pour prolonger la durée restante.
 - La prolongation ne peut pas excéder 365 jours.
17. Ajout du livre de compétence « Captivité I » doté du même effet que la compétence de Stigma du Templier « Captivité I ».
18. Erreur corrigée : le rang de certains objets de livre de compétence différait de l'objet du niveau précédent.
19. Le temps de rechargement de certains parchemins s'élève désormais à 1 s.

Parchemin	Temps de rechargement
Parchemin de course	1 s
Parchemin de vent rageur	



PATCH NOTES

Parchemin du courage	
Sort d'ascension	
Parchemin de critiques physiques	
Parchemin de critiques magiques	
Parchemin de résistance aux critiques physiques	
Parchemin de résistance aux critiques magiques	

20. Certains parchemins ne se partagent plus un même temps de rechargement.

Parchemin	Groupe
Parchemin de course	1
Parchemin de vent rageur	
Parchemin du courage	
Sort d'ascension	
Parchemin de critiques physiques	2
Parchemin de critiques magiques	
Parchemin de résistance aux critiques physiques	
Parchemin de résistance aux critiques magiques	
Parchemin de protection du feu	3
Parchemin de protection de la terre	
Parchemin de protection de l'eau	
Parchemin de protection contre le vent	

- 21. Le « Lot d'herbes de l'Ordalie » et le « Lot de bijoux de l'Ordalie » vous permet désormais d'obtenir les compétences « Transformation : tigre blanc » et « Transformation : krall » de rang V (au lieu du rang IV).
- 22. Erreur corrigée : les attributs des équipements de Veille enragée/Mastarius enragé obtenus dans le lot bonus de participation au combat d'agent étaient erronés.
- 23. Ajout d'objets pouvant être troqués contre l'agate de combattivité.
- 24. Modification du nombre d'agates de combattivité requis pour l'échange d'objets
- 25. Composition modifiée pour l'objet « Trésor du tueur ».
- 26. Certains objets ne peuvent plus être obtenus comme butin des monstres en monde ouvert.



PATCH NOTES

Balauréa

1. La faille spatiotemporelle de Balauréa reste durablement ouverte.
2. Ajout d'un nouveau marchand de médailles.
 - Vous pouvez échanger 1 médaille d'or noir contre 1 médaille en platine.
 - L'échange est possible dans l'office d'efforts de guerre à Inggison et Gelkmaros.
3. Ajout d'un fournisseur du commando d'ascension d'élite dans l'office d'efforts de guerre à Inggison et Gelkmaros.
 - Vous pouvez échanger des médailles d'or noir et PA contre les armures du commando d'ascension d'élite.
4. Les matériaux Balaur et pierres élémentaires précieuses ne sont plus disponibles auprès des monstres normaux à Inggison, Gelkmaros et le Défilé de Silentera.
 - Vous pouvez cependant encore les obtenir auprès des monstres de la bataille de forteresse de Balauréa.
5. Suppression des récompenses en Kinahs des certains monstres à Balauréa et le Défilé de Silentera.
6. Ajustements des combats d'agents.
 - Si vous quittez le combat d'agents après le coup d'envoi, vous ne pouvez plus voir le menu de résurrection utilisé au combat avec les compétences et objets de vos coéquipiers.
 - Erreur corrigée : l'Avant-poste d'Inggison n'apparaissait parfois pas après le combat d'agents.
7. Augmentation de la probabilité d'obtenir des équipements éternels auprès d'Oméga et Ragnarok.
 - Vous avez désormais 100 % de chances d'obtenir un chapeau éternel ou un collier éternel auprès d'Oméga.
 - Vous avez désormais 100 % de chances d'obtenir des boucles d'oreilles éternelles ou un anneau éternel auprès de Ragnarok.
8. Modification des horaires d'apparition d'Oméga et Ragnarok.

Nom du monstre	Avant	Maintenant
Oméga	Les mercredis et vendredis à 23h00	Les mardis et lundis à 23h00
Ragnarok	Les mardis et lundis à 23h00	Les mercredis et vendredis à 23h00



PATCH NOTES

9. Debilkarim courroucé et Lakhara courroucé n'apparaissent plus dans le Défilé de Silentera.
10. Les monstres nommés suivants n'apparaissent plus.

Région	Nom du monstre
Inggison	Prêtre Zitan
	Corneroc
	Archiprêtre Nashuma
	Sukana l'Érudit
Gelkmaros	Archiprêtre Heka
	Skully Coquille-rouge
	Turatu Pousse-pied
	Malekor l'Ancien

Livre des légendes

1. Ajout du Tableau d'Apheta comme nouveau tableau antique.
2. Ajout d'une fonction permettant d'identifier les fragments de tableau inconnus.
 - Vous pouvez utiliser la fonction depuis « Menu démarrage -> Livre des légendes -> Tableaux antiques ».
 - Les PNJ spécialistes d'art pour fragments de tableaux inconnus et les quêtes d'identification correspondantes ont été supprimées.
3. Votre probabilité d'obtenir de la poussière inférieure/majeure d'un tableau de brohum à Balauréa s'élève désormais à 100 %.
4. Augmentation du nombre de fragments normaux/puissants inconnus d'un tableau de brohum disponibles en conquérant certaines instances.
5. Combiner de la poussière inférieure d'un tableau de brohum n'octroie plus de fragments notoires inconnus d'un tableau de brohum.
6. Augmentation de la probabilité d'obtenir un fragment notoire inconnu d'un tableau de brohum en combinant de la poussière d'un tableau de brohum (normale à puissante).
7. Réduction des PV du « Coffre d'œuvres volées » à Balauréa.
 - Réduction du délai de réapparition.
 - Ajout d'emplacements d'apparition à Inggison et Gelkmaros.



PATCH NOTES

- Augmentation de la quantité de poussière puissante d'un tableau de dramata dans le Dredgion de Chantra et la Station expérimentale tiarkhe.
- Augmentation de la probabilité d'obtenir un fragment notoire inconnu d'un tableau de dramata en combinant de la poussière d'un tableau de dramata (inférieure à puissante).

Moreth : chronique du temps

- Erreur corrigée : les points d'inscription n'étaient pas toujours correctement paramétrés.
- Erreur corrigée : certains objets n'indiquaient pas clairement s'ils pouvaient être inscrits dans Moreth, la chronique du temps.

Compétences

- Chaque classe bénéficie de 2 nouvelles compétences.
 - Vous pouvez les apprendre via le livre de compétence.

Classe	Compétence
Gladiateur	Charge d'endurance I
	Sérum de contrattaque I
Templier	Bouclier du sage I
	Défense douloureuse I
Rôdeur	Flèche concentrée I
	Souffle agile I
Assassin	Destruction épuisante I
	Élimination I
Sorcier	Robe de la nature I
	Chute de température I
Spiritualiste	Absorption d'âme I
	Entraves de l'horreur I
Clerc	Prière focalisée I
	Bouclier protecteur I



PATCH NOTES

Aède	Renforcement corporel I
	Sort de bataille I
Revenant	Supersonique I
	Chaîne d'aversion I

2. Ajout d'un nouveau niveau pour certaines compétences de classe.
3. Ajout de la compétence : Vol plané rapide.
 - Vous pouvez apprendre la compétence Vol plané rapide via le livre de compétence, à partir du niveau 58.
 - La vitesse de déplacement s'élève à 18 en utilisant le Vol plané rapide.
 - Appuyez deux fois de suite sur la touche de montée verticale pendant le vol plané pour basculer vers le Vol plané rapide.
 - Dans la zone de survol, Le Vol plané rapide consomme 3,5 s de temps de vol total par seconde.
 - Dans la zone d'exclusion aérienne, Le Vol plané rapide consomme 15 s de temps de vol total par seconde.
 - L'utilisation du Vol plané rapide ajoute 1 seconde de temps d'attente avant de reprendre le vol.
 - Appuyez sur la touche d'atterrissage ou la touche de saut pour interrompre le Vol plané rapide.
 - Vous ne pouvez pas utiliser le Vol plané rapide dans les situations suivantes :
 - Geyser/vent ascendant/courant aérien.
 - Le Vol plané rapide prend fin si vous vous faites attaquer ou subissez un état spécial.
 - Si le temps de vol total passe sous la barre des 12 s, le Vol plané rapide s'arrête automatiquement.
4. Ajout de compétences d'assaut.
 - Vous pouvez les apprendre via le livre de compétence et les utiliser pendant le Vol plané rapide.
5. Modification de certains effets de compétence pour les classes Templier, Assassin et Rôdeur.
 - Consultez la section « ajustements des compétences » en bas de ce document pour en savoir plus.
6. Suppression des restrictions de certaines compétences de classes pour les Asmodiens/Élyséens.



PATCH NOTES

- Consultez la section « ajustements des compétences » en bas de ce document pour en savoir plus.
- Vous pouvez acquérir les compétences de la faction adverse auprès du PNJ d'instruction. Les livres de compétence gardent le même niveau et le même prix qu'auparavant et s'affichent désormais également dans la liste d'achat.
 - Les compétences de Stigma de la faction adverse apparaissaient déjà parfois dans le butin et nous n'avons donc pas ajouté de possibilités d'obtention.
- 7. La compétence Invocation : membre du groupe peut également s'appliquer sur une cible du même groupe au sein de la ligue.
- 8. Augmentation des dégâts pour les compétences Frappe des ténèbres I à V, Rune de ténèbres I et Éruption lunaire I.
- 9. Erreur corrigée : Bouclier de foudre I et II ne se partageaient pas un même temps de rechargement.
- 10. Erreur corrigée : les dégâts du 2e niveau de « Tir d'élite V » étaient inférieurs aux dégâts du 9e niveau de « Tir d'élite IV ».
- 11. Erreur corrigée : l'affichage de certaines apparences de la compétence Transformation : Mau était erroné.

PNJ

1. Suppression du PNJ d'accès au Dredgion et du PNJ d'attribution des quêtes.
2. Les objets du livre de transmutation qui étaient vendus dans les forteresses des Abysses sont désormais disponibles auprès d'un nouveau PNJ à Sanctum et Pandaemonium.
 - Le prix des livres de transmutation a été partiellement ajusté.

Faction	Nom du PNJ	Emplacement
Élyséens	Semelle	Sanctum : Halle des artisans
	Pherdix	
Asmodiens	Tazze	Grand-place de Pandaemonium : Temple des artisans
	Acetlar	



PATCH NOTES

Fabrication

1. Ajout d'une nouvelle fabrication d'arme pour le niveau 58.
2. Ajout d'une nouvelle fabrication d'accessoires pour le niveau 58.
3. Ajout de nouveaux sérums et potions de restauration.
4. Ajout de nouveaux matériaux de collecte avec 480 points de compétence ou plus.
 - Les nouveaux matériaux de collecte se trouvent à Apheta Beluslan.
5. Des nouveaux plans et matériaux sont disponibles auprès des marchands d'artisanat de chaque faction.

Son

1. L'effet sonore d'un étourdissement s'exécute désormais une seule fois.
2. Modification de l'effet sonore en obtenant une couronne ancestrale puissante, majeure, normale ou inférieure.
3. Erreur corrigée : aucun effet sonore ne signalait l'apparition du monstre renommé.
4. Erreur corrigée : les pas ne faisaient parfois pas de bruit en gravissant des escaliers.
5. Erreur corrigée : certains bruitages de fond n'étaient pas reproduits.
6. Erreur corrigée : les effets sonores des sauts s'exécutent désormais correctement.

Interface utilisateur

1. Modification du menu de résurrection.
 - a. Ajout de la fonction « Résurrection au niveau du point de liaison ».
 - b. La résurrection au point de liaison fonctionne uniquement à Apheta Beluslan.
2. Correction des remarques relatives à la résurrection si vous mourez au sein d'une instance.
3. Modification de l'image d'éclaboussure qui s'affiche après le lancement du jeu dans le lanceur.



PATCH NOTES

4. Erreur corrigée : la fenêtre d'inventaire s'affichait au mauvais endroit dans le menu de la penderie.
5. Modification de l'énumération des objets de soutien dans le menu d'enchantement.
6. Modification du message en cliquant sur le symbole [salle des ventes globale] (avant l'ascension au rang de Daeva).
7. Erreur corrigée : certaines interfaces ne s'affichaient pas correctement en cas d'extension de la penderie.
8. Erreur corrigée : en survolant la liste des membres du groupe et d'alliance avec la souris, l'infobulle s'affichait au mauvais endroit.
9. Les adversaires sont mis en évidence sur la boussole pendant le Vol plané rapide.
10. Seuls les adversaires qui planent rapidement devant vous s'affichent.

Divers

1. Ajout de la fonction « Afficher l'insigne de rang » dans les Options de jeu.
 - Si vous sélectionnez la fonction « Masquer », personne ne peut voir votre insigne de classement.
2. Ajout de la fonction « Afficher les bulles de dialogue » dans les Options de jeu
 - Si vous sélectionnez la fonction « Masquer », aucune bulle de dialogue ne s'affiche.
3. Ajout de l'affichage d'évènements dans la liste « Carte d'Atréia [M] -> Montrer sur la carte -> Informations principales ».
4. Ajout de l'affichage du nom des régions dans la liste « Carte d'Atréia [M] -> Montrer sur la carte -> Informations principales ».
5. Le « taux Tigraki » est remplacé par « Échange d'Apheta Beluslan » dans l'évaluateur de reliques.
6. Erreur corrigée : l'affichage des IPS se désactivait automatiquement à chaque nouvelle connexion.
7. Ajout de l'affichage de l'heure dans les options de fenêtre de tchat.
 - Ces options sont disponibles pour tous les personnages. Vous pouvez personnaliser les paramètres dans chaque fenêtre.



PATCH NOTES

8. Erreur corrigée : certains objets de collection d'Élysée/Asmodae permettaient d'obtenir « Soupçon de campagne ».
9. La distance de reconnaissance de la prochaine cible passe de 40 m à 50 m.
10. Erreur corrigée : il était parfois impossible de réinvoquer un familier suite à une téléportation et un passage dans le serveur d'instance.
11. Erreur corrigée : la teinture n'était pas supprimée en cas de réinitialisation d'objets modifiés.
12. Erreur corrigée : les informations de renforcement d'objet ne s'affichaient pas en mettant des objets en lien dans la fenêtre de tchat.
13. Erreur corrigée : le nombre d'objets affiché était incorrect dans la fenêtre d'enregistrement de la salle des ventes.
14. Ajustements du look d'AION :
 - Les boucles d'oreilles ne sont plus automatiquement portées dans l'aperçu.
 - Erreur corrigée : l'interface de recherche automatique s'affichait parfois alors que la fenêtre du look d'AION avait été refermée.
 - Erreur corrigée : le menu du look d'AION ne s'affichait pas correctement en mode fenêtre.
 - Erreur corrigée : le raccourci d'ouverture/fermeture ne s'affichait pas correctement dans le menu du look d'AION.



PATCH NOTES

Ajustements des compétences

1. Ajustements de certaines compétences pour Templier, Assassin et Rôdeur :

- **Templier**

Le Templier s'appuie sur ses capacités de défense puissantes pour se protéger lui-même ainsi que son groupe. C'est la raison pour laquelle, au combat, il était souvent réduit au rôle de gardien. Pour éviter cela, nous avons procédé à quelques ajustements.

*Tout d'abord, « **Captivité** » et « **Captivité concentrée** », les compétences centrales du Templier, ne partagent plus un même temps de rechargement. Par ailleurs, le livre de compétence « **Captivité** » est doté du même effet que la compétence de Stigma « **Captivité I** ».*

(Le livre de compétence **Captivité** est disponible auprès du PNJ d'instruction.)*

*« **Captivité** » inflige à la cible attirée un effet de paralysie qu'elle ne peut pas lever. Cela permet d'éloigner complètement une cible de ses coéquipiers. Le rééquilibrage permet d'utiliser plus souvent **Captivité** et **Captivité concentrée**. De plus, une extension des emplacements de Stigma permet au Templier de prendre une plus grande importance au combat.*

***Le temps de rechargement** de « **Coup étourdissant énergétique** » a été dissocié de celui de deux autres types de compétences de frappe.*

Coup contondant énergétique bénéficie d'un effet de buff qui augmente les dégâts PvE de 20 %. Le Templier a déjà suffisamment de poids en PvP, de sorte que nous n'avons pas cherché à renforcer ses compétences mais plutôt ses attributs PvE.

Compétence	Avant	Maintenant
Captivité I	<p>Vous attirez un adversaire juste devant vous.</p> <p>La fureur de l'ennemi à votre égard augmente.</p> <p>La vitesse de déplacement diminue pendant 10 secondes.</p> <p>Stigmas (Temps de rechargement partagé avec celui de Captivité concentrée.)</p>	<p>Vous attirez un adversaire juste devant vous.</p> <p>La fureur de l'ennemi à votre égard augmente.</p> <p>La vitesse de déplacement diminue pendant 10 secondes.</p> <p>Livre de compétence (Temps de rechargement dissocié de celui de Captivité concentrée.)</p>



PATCH NOTES

<p>Captivité concentrée I</p>	<p>Vous attirez jusqu'à 4 adversaires juste devant vous. La fureur de l'ennemi à votre égard augmente. La vitesse de déplacement diminue pendant 10 secondes. Temps de rechargement : 30 s (Temps de rechargement partagé avec celui de Captivité.)</p>	<p>Vous attirez jusqu'à 4 adversaires juste devant vous. La fureur de l'ennemi à votre égard augmente. La vitesse de déplacement diminue pendant 10 secondes. Temps de rechargement : 1 min (Temps de rechargement dissocié de celui de Captivité.)</p>
<p>Coup étourdissant énergétique</p>	<p>La cible subit des dégâts physiques. La vitesse d'attaque des adversaires diminue pendant 12 secondes. (Temps de rechargement commun pour Coup étourdissant énergétique, Coup énergétique et Coup contondant énergétique)</p>	<p>La cible subit des dégâts physiques. La vitesse d'attaque des adversaires diminue pendant 12 secondes. (Le temps de rechargement de Coup étourdissant énergétique est dissocié.)</p>
<p>Coup énergétique</p>	<p>La cible subit des dégâts physiques. La défense physique diminue de 500 pendant 6 secondes. La fureur d'un ennemi à votre égard augmente. Les Balours subissent des dégâts supplémentaires. (Temps de rechargement commun pour Coup étourdissant énergétique, Coup énergétique et Coup contondant énergétique)</p>	<p>La cible subit des dégâts physiques. La défense physique diminue de 500 pendant 6 secondes. (Temps de rechargement partagé pour Coup étourdissant énergétique, Coup énergétique et Coup contondant énergétique)</p>



PATCH NOTES

Coup contondant énergétique	La cible subit des dégâts physiques. La précision et l'esquive diminuent de 200 pendant 12 s. (Temps de rechargement commun pour Coup étourdissant énergétique, Coup énergétique et Coup contondant énergétique)	La cible subit des dégâts physiques. La précision et l'esquive diminuent de 200 pendant 12 s. Par ailleurs, les dégâts infligés aux adversaires (sauf personnages joueurs) augmentent de 20 % pendant 20 secondes. (Temps de rechargement partagé pour Coup étourdissant énergétique, Coup énergétique et Coup contondant énergétique)
-----------------------------	--	---

- Assassin

Les Assassins avancent dans l'ombre pour attaquer les points faibles adverses et peuvent ainsi parfois conclure un combat en un seul coup. Ces derniers temps, nous avons constaté qu'avec la multiplication des combats multijoueurs et l'introduction d'Apheta Beluslan, ces points forts de l'Assassin en duel perdent en signification. Nous étions toutefois d'avis que ça n'aurait pas trop de sens d'ajouter des compétences d'attaque de zone à l'Assassin, car ça ne correspond pas vraiment au profil de l'Assassin. Nous avons donc modifié ses compétences de combat types pour renforcer les attributs caractéristiques de l'Assassin.

Ainsi, la compétence « Lancer de couteau » qui ne pouvait servir qu'en plein vol est désormais également utilisable au sol. Le Lancer de couteau étourdit l'adversaire et renforce désormais les performances au sol de l'Assassin.

Par ailleurs, le Lancer de couteau et la compétence Embuscade ne partagent plus le même temps d'utilisation.

Enfin, la compétence Déflagration aveuglante réduit désormais la précision magique des adversaires environnants, de sorte qu'elle peut servir de compétence d'évasion aussi bien face aux adversaires physiques que magiques.

Compétence	Avant	Maintenant
Lancer de couteau I et II	Vous infligez des dégâts physiques à la cible dans un rayon de 20 m et	Vous infligez des dégâts physiques à la cible dans un rayon de 20 m et



PATCH NOTES

	<p>l'étourdissez pendant 2 secondes.</p> <p>Temps de rechargement : 40 s Il s'agit d'une compétence spécifique au vol.</p>	<p>l'étourdissez pendant 2 secondes.</p> <p>Temps de rechargement : 2 s Il s'agit d'une compétence spécifique au vol. ✳Le temps de rechargement est désormais dissocié de celui de la compétence Embuscade.</p>
Déflagration aveuglante I	<p>Les adversaires dans un rayon de 15 m sont aveuglés pendant 15 à 25 secondes.</p>	<p>Les adversaires dans un rayon de 15 m sont aveuglés pendant 15 à 25 secondes et leur précision magique diminue de 300.</p>

Rôdeur

D'après nous, la force du Rôdeur dépendait fortement des situations et de ses points de compétence. Concrètement, la faible probabilité de touche et la difficulté d'utilisation élevée de ses compétences rendaient le Rôdeur peu intéressant. Nous souhaitons donc apporter quelques améliorations fondamentales au niveau de difficulté du Rôdeur tout en ajustant sa portée pour augmenter son confort d'utilisation et ses capacités de survie.

En premier lieu, la compétence « Œil du tigre », la compétence principale du Rôdeur est modifiée en compétence active à activer/désactiver.

Par ailleurs, le Rôdeur repousse sur une distance de 12 m au lieu de 10 m, de telle sorte qu'il n'agit plus dans la même zone d'effet que le Revenant et bon nombre d'armes différentes et a la possibilité de leur échapper.

Parallèlement, Tirs concentrés, responsable de l'augmentation des DPS du Rôdeur, peut s'activer instantanément sans temps d'incantation. La consommation en PM est également réduite.



PATCH NOTES

Cette compétence était souvent activée en début de combat, mais son temps d'incantation compliquait son utilisation. Nous espérons que cette compétence sera bien plus souvent utilisée suite à cette amélioration.

Les effets de résistance à l'étourdissement et à la projection sont ajoutés à Chuchotement apaisant, pour augmenter les capacités de survie du Rôdeur.

Compétence	Avant	Maintenant
Œil du tigre I	La portée diminue de 15 m pendant 1 minute et, en contrepartie, l'attaque physique augmente de 50 % et la vitesse d'attaque de 20 %.	La portée diminue de 13 m pendant 1 minute et, en contrepartie, l'attaque physique augmente de 50 % et la vitesse d'attaque de 20 %. Compétence active
Tirs concentrés I	Vos 5 prochaines compétences d'attaque physique augmentent de 30 % pendant 1 minute. En revanche, votre défense physique diminue de 50 %. Consommation de PM : 248 Temps d'incantation : 0,5 s	Vos 5 prochaines compétences d'attaque physique augmentent de 30 % pendant 1 minute. En revanche, votre défense physique diminue de 50 %. Consommation de PM : 199 (-20 %) Temps d'incantation : 0 s
Chuchotement apaisant I, II et III	Diminue la fureur d'une cible dans un rayon de 25 m.	Diminue la fureur d'une cible dans un rayon de 25 m. Par ailleurs, la résistance à l'étourdissement, à la projection, au trébuchement, au tournoiement et à la prise d'éther augmente de 250 pendant 30 secondes.



PATCH NOTES

2. Ajustements et levées pour l'utilisation des compétences des autres factions :

- **Gladiateur**

Souffle de force est une compétence de Gladiateur élyséen à longue portée qui peut également être utilisée en plein déplacement tandis que la compétence de Gladiateur asmodien **Vague perçante** inflige d'importants dégâts et ne peut être utilisée qu'à l'arrêt. Puisque les deux compétences sont très différentes, nous avons décidé de lever la restriction de faction.

Il en va de même pour **Vague tranchante** et **Rupture perçante**, aux portées et surface d'effet différentes.

Les autres compétences de faction ne présentent que des différences minimales, de sorte que les restrictions en vigueur sont maintenues.

Répartition	Compétence (Élyséens) <i>Les Asmodiens peuvent également l'utiliser.</i>	Compétence (Asmodiens) <i>Les Élyséens peuvent également l'utiliser.</i>
Livre de compétence	Souffle de force Une cible située dans un rayon de 15 m ainsi que jusqu'à 5 adversaires dans un rayon de 10 m subissent des dégâts physiques. La défense physique de l'adversaire diminue de 600 pendant 30 secondes et son esquive de 200.	Vague perçante Vous infligez des dégâts physiques à jusqu'à 12 adversaires dans un rayon de 10 m. La défense physique de l'adversaire diminue de 500 pendant 30 secondes.
Stigma	Vague tranchante Une cible située dans un rayon de 15 m ainsi que jusqu'à 18 adversaires dans un rayon de 10 m subissent des dégâts physiques. La défense physique de l'adversaire diminue de 1 000 pendant 30 secondes et son esquive de 500.	Rupture perçante Vous infligez des dégâts physiques à jusqu'à 18 adversaires dans un rayon de 10 m. La défense physique de l'adversaire diminue de 600 pendant 30 secondes.



PATCH NOTES

- Templier

Les deux compétences de faction du Templier « Châtiment » et « Punition » ont chacune des particularités propres comme blocage contre absorption/réverbération et étourdissement contre drainage de PV. Pour conserver ces particularités, nous n'avons rien changé aux compétences. En revanche, nous avons levé les restrictions d'utilisation des factions Élyséens et Asmodiens.

Répartition	Compétence (Élyséens) <i>Les Asmodiens peuvent également l'utiliser.</i>	Compétence (Asmodiens) <i>Les Élyséens peuvent également l'utiliser.</i>
Livre de compétence 1	<p>Châtiment divin Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible et augmente son hostilité. Vous bloquez toutes les attaques pendant 15 secondes.</p>	<p>Punition des ténèbres Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible et augmente son hostilité. Vous générez un bouclier qui absorbe 50 % des dégâts pendant 15 secondes et renvoie 50 points de dégâts. Le bouclier peut absorber jusqu'à 10 000 points de dégâts.</p>
Livre de compétence 2	<p>Punition sacrée La cible subit des dégâts physiques. La cible est étourdie pendant 2 secondes.</p>	<p>Châtiment juste La cible subit des dégâts physiques. Des PV sont absorbés à hauteur de 100 % des dégâts.</p>
Stigma	<p>Punition de la lumière La cible subit des dégâts physiques. La cible est étourdie pendant 2 secondes.</p>	<p>Punition des ténèbres La cible subit des dégâts physiques. Des PV sont absorbés à hauteur de 100 % des dégâts.</p>



PATCH NOTES

Assassin

Les compétences de l'Assassin diffèrent fortement d'une faction à l'autre.

En comparant les compétences similaires « Frappe divine » (Élyséens) et « Frappe des ténèbres » (Asmodiens), cette dernière semblait plus faible. En conséquence, nous avons légèrement augmenté ses dégâts pour accroître l'efficacité de Frappe des ténèbres dans certaines situations.

Nous avons aussi reçu beaucoup de demandes concernant la série « Rune de souffrance ».

Les dégâts de compétence de Rune de ténèbres et Éruption lunaire augmentent légèrement pour renforcer leur efficacité.

Répartition	Compétence (Élyséens) <i>Les Asmodiens peuvent également l'utiliser.</i>	Compétence (Asmodiens) <i>Les Élyséens peuvent également l'utiliser.</i>
Livre de compétence 1	Frappe divine La cible subit des dégâts physiques. Vous récupérez des PV.	Frappe des ténèbres Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. ► Les dégâts physiques ont augmenté de 10 %.
Livre de compétence 2	Esquive de sort Vous résistez à jusqu'à 2 attaques magiques pendant 10 secondes. En revanche, votre attaque physique diminue de 50 %.	Rage de l'ombre Votre attaque physique augmente de 100 % pendant 10 secondes. L'esquive diminue de 50 % et la résistance magique de 500.
Livre de compétence 3	Rune rayonnante Cette compétence efface la rune (niveau 5 au maximum) d'une cible dans un rayon de 20 m et la fait exploser, infligeant des dégâts à la cible.	Rune de ténèbres Cette compétence efface la rune (niveau 5 au maximum) d'une cible dans un rayon de 20 m et la fait exploser, infligeant des dégâts à la cible.



PATCH NOTES

	Par ailleurs, sa vitesse d'attaque diminue pendant 7 secondes et la cible est réduite au silence.	Par ailleurs, vous aveuglez les adversaires pendant 4 secondes. ► L'attaque augmente du triple.
Livre de compétence 4	<p>Rune divine Cette compétence efface la rune (niveau 5 au maximum) d'une cible dans un rayon de 20 m et la fait exploser, infligeant des dégâts à la cible.</p> <p>Par ailleurs, sa vitesse d'attaque diminue pendant 7 secondes et la cible est réduite au silence.</p>	<p>Éruption lunaire Cette compétence efface la rune (niveau 5 au maximum) d'une cible dans un rayon de 20 m et la fait exploser, infligeant des dégâts à la cible.</p> <p>Par ailleurs, vous aveuglez les adversaires pendant 4 secondes. ► L'attaque augmente du triple.</p>

- Rôdeur

Les Élyséens se servaient des Stigmas de faction du Rôdeur « transformation en Mau » pour esquiver et les Asmodiens pour attaquer.

En conséquence, nous estimons que les préférences pour les deux Stigmas variaient fortement. Nous n'avons donc pas modifié les effets de compétence.

Répartition	Compétence (Élyséens) <i>Les Asmodiens peuvent également l'utiliser.</i>	Compétence (Asmodiens) <i>Les Élyséens peuvent également l'utiliser.</i>
Livre de compétence 1	<p>Transformation : Mau Utilisez l'ÉD pour vous transformer en guerrier mau pendant 2 minutes. Pendant la transformation, l'attaque physique augmente de +22 %, l'esquive de 120, la vitesse d'attaque de 39 % et la vitesse de déplacement de +39 %.</p>	<p>Transformation : Mau Utilisez l'ÉD pour vous transformer en guerrier mau pendant 2 minutes. Pendant la transformation, l'attaque physique augmente de +27 %, la précision de 50, la vitesse d'attaque de +26 % et la vitesse de déplacement de +39 %.</p>



PATCH NOTES

- Sorcier

Les restrictions d'une compétence avec différents effets et applications ont été levées pour les deux factions pour la série de compétences "Robe".

Chez le Sorcier, la restriction d'usage pour les factions est levée pour **Souhait de renforcement**, qui augmente le renforcement magique et la précision magique ainsi que pour **Souhait de vivacité**, qui diminue le temps d'incantation de 50 %.

La compétence élyséenne permet d'infliger d'importants dégâts grâce aux attributs d'attaque accrus tandis que les Asmodiens déclenchent rapidement plusieurs compétences à la suite. Nous avons toutefois décidé de lever la restriction des factions parce que les avantages et inconvénients des compétences sont assez distincts.

Répartition	Compétence (Élyséens) <i>Les Asmodiens peuvent également l'utiliser.</i>	Compétence (Asmodiens) <i>Les Élyséens peuvent également l'utiliser.</i>
Stigma	Souhait de renforcement La précision magique et le renforcement magique augmentent de 500 pendant 15 secondes.	Souhait de vivacité Le temps d'incantation de toutes vos compétences magiques diminue de 50 % pendant 15 secondes.

- Spiritualiste

Le Spiritualiste a ceci de particulier que le fonctionnement et l'effet de la compétence **[ordre]** varient fortement en fonction de l'esprit invoqué.

Jusqu'à présent, il n'était pas possible d'invoquer aussi bien l'**esprit de la tempête** que l'**esprit du magma**, les esprits du plus haut rang. Cette restriction est levée et vous pouvez **choisir librement les deux compétences**.

Répartition	Compétence (Élyséens) <i>Les Asmodiens peuvent également l'utiliser.</i>	Compétence (Asmodiens) <i>Les Élyséens peuvent également l'utiliser.</i>
Livre de compétence	Invocation : esprit de la tempête Cette compétence invoque un esprit de la tempête pendant 20 minutes. *Compétence principale d'esprit de la tempête* [Ordre : Esprit dérangé Tempête] : dégâts d'eau	Invocation : esprit du magma Cette compétence invoque un esprit du magma pendant 20 minutes. *Compétence principale d'esprit du magma* [Ordre : esprit dérangé Lave] : une partie des



PATCH NOTES

	magiques et étourdissement [Ordre : mur tempétueux de protection I] : précision magique, résistance magique, probabilité accrue de précision et esquive	dégâts est absorbée sous forme de PV et la défense physique diminue [Ordre : mur magmatique de protection I] : augmentation de la régénération de PV et de l'attaque physique
--	---	---

Clerc

La restriction d'utilisation pour les compétences de Clerc **Lumière de Yustiel/Marchutan** et **Splendeur de Yustiel/Marchutan** a été levée.

Comme pour l'Aède, ces compétences ont des effets différents en fonction de la situation, c'est pourquoi nous avons décidé de lever la restriction.

Répartition	Compétence (Élyséens) <i>Les Asmodiens peuvent également l'utiliser.</i>	Compétence (Asmodiens) <i>Les Élyséens peuvent également l'utiliser.</i>
Livre de compétence	Lumière de Yustiel Restauration immédiate de PV pour les cibles dans un rayon de 25 m et à un maximum de 6 alliés dans un rayon de 25 m. Régénération de PV toutes les 2 secondes pendant 10 secondes	Lumière de Marchutan Restauration immédiate de PV pour les cibles dans un rayon de 25 m et à un maximum de 6 alliés dans un rayon de 25 m. Un bouclier est généré et absorbe 1 387 points de dégâts sur une durée de 10 secondes.
Stigma	Splendeur de Yustiel Restauration immédiate de PV pour les cibles dans un rayon de 25 m et à un maximum de 6 alliés dans un rayon de 25 m. Régénération de PV toutes les 2 secondes pendant 10 secondes	Splendeur de Marchutan Restauration immédiate de PV pour les cibles dans un rayon de 25 m et à un maximum de 6 alliés dans un rayon de 25 m. Un bouclier est généré et absorbe 1 683 points de dégâts sur une durée de 10 secondes.



PATCH NOTES

Aède

Chez l'Aède, les compétences **Parole anti-sort/Rideau divin** et **Champ éthéré/Rideau du champ éthéré** se chargeaient de l'effet de protection pour la faction concernée.

Chez les Élyséens, l'effet de protection était moindre mais s'accompagnait d'une régénération des PV. Les Asmodiens ne bénéficiaient pas de la régénération de PV, mais 10 % des coups reçus étaient absorbés. Nous avons décidé de lever la restriction pour que vous puissiez choisir entre les différents effets en fonction de la situation. La restriction pour Protection de Yustiel/Marchutan (effet identique) ainsi que Jugement inéluctable et Frappe verrouillée (dégâts infligés différents) n'a pas été levée.

Répartition	Compétence (Élyséens) <i>Les Asmodiens peuvent également l'utiliser.</i>	Compétence (Asmodiens) <i>Les Élyséens peuvent également l'utiliser.</i>
Livre de compétence	<p>Parole anti-sort Un bouclier est créé pendant 15 secondes. Il a 100 % de chances d'absorber des dégâts à chaque fois que vous et 12 alliés maximum dans un rayon de 20 m subissez une attaque. Des PV sont régénérés toutes les 3 s. (Le bouclier protecteur absorbe 45 % des dégâts à chaque coup et peut absorber jusqu'à 5 000 points de dégâts au total.)</p>	<p>Champ éthéré Un bouclier est créé pendant 15 secondes. Il a 100 % de chances d'absorber des dégâts à chaque fois que vous et 12 alliés maximum dans un rayon de 20 m subissez une attaque. (Le bouclier protecteur absorbe 55 % des dégâts à chaque coup et peut absorber jusqu'à 5 000 points de dégâts au total.)</p>
Stigma	<p>Rideau divin Un bouclier est créé pendant 15 secondes. Il a 100 % de chances d'absorber des dégâts à</p>	<p>Rideau du champ éthéré Un bouclier est créé pendant 15 secondes. Il a 100 % de chances d'absorber des dégâts à</p>



PATCH NOTES

	<p>chaque fois que vous et 12 alliés maximum dans un rayon de 20 m subissez une attaque. Des PV sont régénérés toutes les 3 s. (Le bouclier protecteur absorbe 55 % des dégâts à chaque coup et peut absorber jusqu'à 5 000 points de dégâts au total.)</p>	<p>chaque fois que vous et 12 alliés maximum dans un rayon de 20 m subissez une attaque. (Le bouclier protecteur absorbe 65 % des dégâts à chaque coup et peut absorber jusqu'à 5 500 points de dégâts au total.)</p>
--	---	---