

# AION

## PATCH NOTES

### Update 8.3



# AION

## PATCH NOTES

### Inhalt

Aphsaranta.....	3
Instanzen.....	4
Festungskampf.....	5
Heldenschlacht.....	6
Schlachtfeld.....	8
Matching-System.....	8
Missionen.....	9
Quests.....	9
Kleiderschrank.....	9
Charakter.....	10
NSC.....	10
Gegenstände.....	10
Magische Fertigung.....	11
Umgebung.....	12
Inggison/Gelkmaros.....	12
UI.....	12
Fertigkeiten.....	13



# AION

## PATCH NOTES

### Aphsaranta

1. Die Korps der Fraktionen Elyos und Asmodier in Aphsaranta wurden geändert.
  - a. Einige Agenten und Korps der Elyos und Asmodier in Aphsaranta wurden ausgetauscht.

Fraktion	Einteilung	Agent	Korps
Elyos	Vorher	Aigis	Äonenschild
	Neu	Elcid	Sturmkinder
Asmodier	Vorher	Misteltone	Schwerter der Zertrümmerung
	Neu	Palenote	Pfeile des Verderbens

- b. Es wurden neue Korpsquest hinzugefügt.
  - c. Die Korps für die Entsendungsquest wurden geändert.
  - d. Die bisherigen Teleport-Bedingungen des Korpsruhm-Teleporters wurde dem ausgetauschten Korpsruhm angepasst.
  - e. Die bisherigen Korpsquests von Äonenschild/Schwerter der Zertrümmerung können nicht mehr durchgeführt werden.
2. Ein Welt-Raid hinzugefügt.
    - a. Dieser Raid erscheint 12 Stunden nach Ende des Adad-Raids.
    - b. Der Welt-Raid erscheint nur an Stützpunkten, die von Elyos/Asmodiern erobert wurden.
      - i. Apsu-Angriffsbohrer erscheinen an den entsprechenden Stützpunkten.
      - ii. Die Angriffsbohrer bauen einen Schild auf und ein Reian NPC versucht, diesen zu zerstören. Beschütze den NPC während seines Versuchs.
  3. "Schatzsuche" wurde als Unerwartetes Event hinzugefügt.



# AION

## PATCH NOTES

- a. Mit bestimmter Wahrscheinlichkeit erscheinen in den markierten Bereichen "Spezial-Teleporter" und "Apsu-Ruinen-Schatzkiste".
  - b. "Spezial-Teleporter" und "Apsu-Ruinen-Schatzkiste" verschwinden 15 Minuten nach dem Erscheinen.
  - c. Verschwundene "Spezial-Teleporter" und "Apsu-Ruinen-Schatzkiste" erscheinen mit bestimmter Wahrscheinlichkeit innerhalb 14 bis 20 Stunden erneut.
  - d. Beim ersten Öffnen der "Apsu-Ruinen-Schatzkiste" kann ein spezieller Buff erhalten werden.
  - e. Begibt man sich zum finalen Ziel, so lange der Spezial-Teleporter präsent ist, können durch die geöffnete Apsu-Ruinen-Schatzkiste Belohnungen erhalten werden.
4. Die Wahrscheinlichkeit für das Erscheinen des Schwarzhändler-NSC in Aphasaranta wurde geändert.
  5. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Bedingung für das Erscheinen das Adad-Raids manchmal abnormal angewandt wurde.

### Instanzen

1. Die Anzahl an wöchentlichen Eintritten für die folgenden Instanzen wurde geändert:

Instanz	Bisher	Geändert
Feuertempel	Täglich Gold-Paket: 1 F2P: 1	<b>Mittwoch, 09:00</b> <b>Gold-Paket: 5</b> F2P: 1
Hererim-Mine	Täglich Gold-Paket: 1 F2P: 1	<b>Mittwoch, 09:00</b> Gold-Paket: 1 F2P: 1
Taloc's Höhle	Mittwoch, 09:00 Gold-Paket: 3 F2P: 3	Mittwoch, 09:00 <b>Gold-Paket: 10</b> F2P: 3
Kubrinerks Monster-Kubus-Labor	Mittwoch, 09:00 Gold-Paket: 7 F2P: 5	Mittwoch, 09:00 <b>Gold-Paket: 3</b> <b>F2P: 1</b>
Senekta	Mittwoch, 09:00 Gold-Paket: 4 F2P: 2	Mittwoch, 09:00 <b>Gold-Paket: 2</b> <b>F2P: 1</b>
Stella-Entwicklungslabor (einfach)	Mittwoch, 09:00 Gold-Paket: 4 F2P: 2	Mittwoch, 09:00 <b>Gold-Paket: 2</b> <b>F2P: 1</b>



# AION

## PATCH NOTES

Verstecktes Shimiolum-Lager	Mittwoch, 09:00 Gold-Paket: 4 F2P: 4	Mittwoch, 09:00 <b>Gold-Paket: 2</b> <b>F2P: 1</b>
Turm der Herausforderung (untere Ebene)	Mittwoch, 09:00 Gold-Paket: 4 F2P: 2	Mittwoch, 09:00 <b>Gold-Paket: 2</b> <b>F2P: 2</b>
Beninerks Gut (einfach)	Mittwoch, 09:00 Gold-Paket: 4 F2P: 2	Mittwoch, 09:00 <b>Gold-Paket: 2</b> <b>F2P: 1</b>
Ara Infernalía (einfach)	Mittwoch, 09:00 Gold-Paket: 4 F2P: 2	Mittwoch, 09:00 <b>Gold-Paket: 2</b> <b>F2P: 1</b>
Beshmundirs Sturmtempel (leicht)	Mittwoch, 09:00 Gold-Paket: 4 F2P: 2	Mittwoch, 09:00 <b>Gold-Paket: 2</b> <b>F2P: 1</b>

- Die Wartezeit für Beninerks Gut (leicht/normal) wurde verkürzt.
- Die Verfolgungszahl von Mortasha in Ara Infernalía (leicht/normal) wurde verringert.
- Nach Eintritt in die Arena der Disziplin werden dieselben Strafen wie beim Aufgeben erteilt, wenn die Arena kurz vor Rundenstart verlassen wird.
- Die folgenden Änderungen wurden am „Irrgarten“ vorgenommen:
  - Die TP des Golemgeists Nomura und seiner Begleiter wurden reduziert und das Kampfschema wurde geändert.
  - Die Preise für einige Gegenstände wurde angepasst.

Schriftrolle	Bisher	Geändert
Pergamin	60 Vakuum-Silberlinge	50 Vakuum-Silberlinge
Velin	150 Vakuum-Silberlinge	110 Vakuum-Silberlinge

## Festungskampf

- Die Zeiten für den Festungskampf wurden angepasst.

Festungsname	Donnerstag	Sonntag
Inggison (Altar der Gier, Altdrachentempel)	21:00 - 21:25	21:00 - 21:25
Gelkmaros (Vorgaltem-Turm, Karmintempel)	21:00 - 21:25	21:00 - 21:25
Auge von Reshanta (Götterfestung)	21:00 - 21:25	21:00 - 21:25
Rotkatalam (Bassen)	21:30 - 21:55	-
Rotkatalam (Prades)	-	21:30 - 21:55

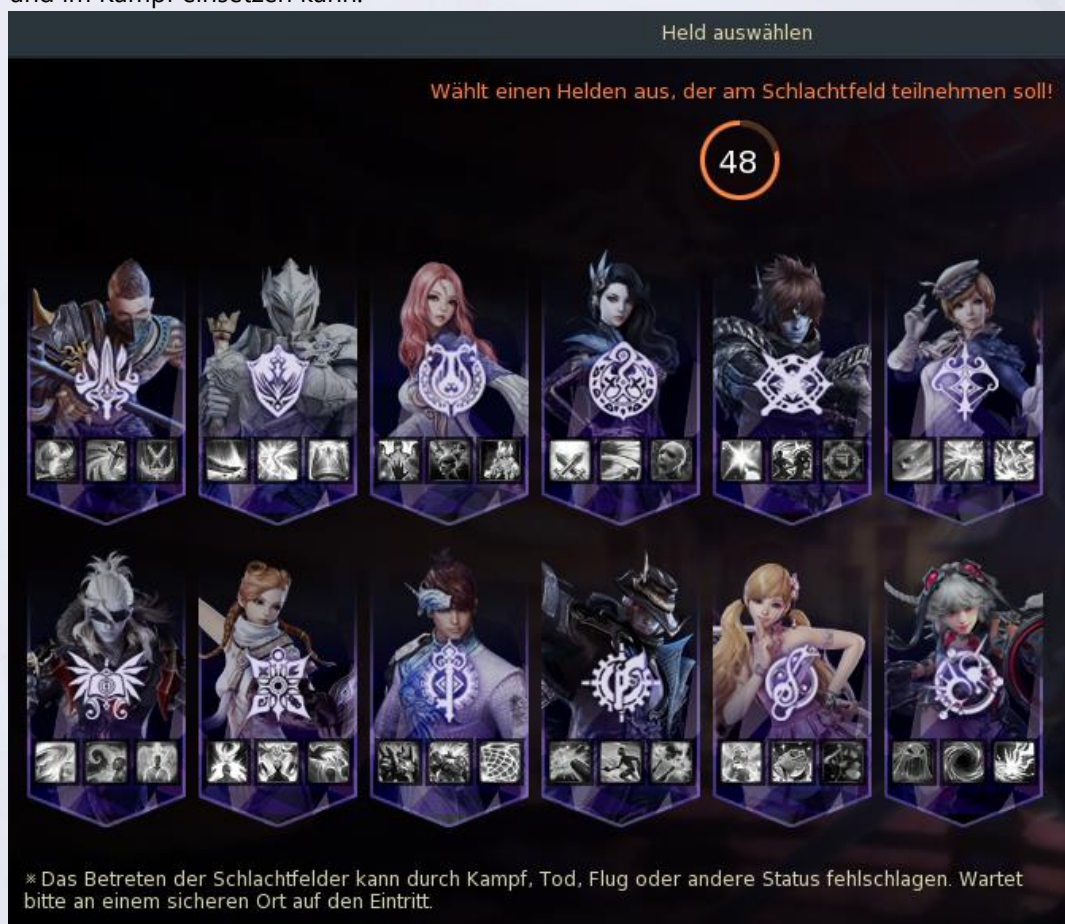
# AION

## PATCH NOTES

2. Fehler behoben: Während des Prades-Festungskampfs wurden bislang einige Objekte unnatürlich aufgerufen.
3. Die Attribute von Individuen, die während der Festungskämpfe in Inggison, Gelkmaros und Auge von Reshanta erscheinen, wurden modifiziert.

### Heldenschlacht

1. Es wurde "Heldenschlacht" hinzugefügt, bei der man einen aus 12 Helden auswählen und im Kampf einsetzen kann.



- a. Für die Heldenschlacht kann man sich über den Button "Eintrittsanfrage: Schlachtfeld" registrieren werden.
- b. Die Heldenschlacht findet in der Arena der Vehemenz statt.

Max. Spieler	Eintrittstufe
Bis zu 8 Spieler	Ab Stufe 1



# AION

## PATCH NOTES

- c. Die Heldenschlacht findet ebenfalls in der Arena der Kooperation findet statt.

Max. Spieler	Eintrittstufe
Bis zu 9 Spieler (3 Teams)	Ab Stufe 1

2. Die Wochentage, an denen man an Arena der Vehemenz und Arena der Kooperation teilnehmen kann, sind:

Wochentag	Mo.	Di.	Mi.	Do.	Fr.	Sa.	So.
Schlachtfeld	Vehemenz	Kooperation	Vehemenz	Kooperation	Vehemenz	Kooperation	Vehemenz/ Kooperation
Zeit	12:00 Uhr bis 13:00 Uhr, 19:00 Uhr bis 20:00 Uhr, 00:00 Uhr bis 01:00 Uhr						

3. Die Schnell Tasten und Aktionsleisten, die in der Arena der Vehemenz/Kooperation eingestellt wurden, können als Datei abgespeichert und benutzt werden.  
(...AION\_KR\HeroBattlefield.cfg)
4. Im Heldenschlachtfeld wurden die Fertigkeitswerte einiger Klassen angepasst.
5. Die Heldenschlacht beinhaltet folgendes für die Heldenauswahl:
- Im Fenster für Heldenauswahl wurde ein Auswahl-Button für "Klassen-Stigma-Fertigkeit zusammenbauen" hinzugefügt.
  - "Angepasste Kettenfertigkeiten" kann pro Held gespeichert werden.
  - Wenn durch Kampf oder Tod der Eintritt ins Schlachtfeld fehlschlägt, wird ein Button für den Wiedereintritt angezeigt.
6. Bei Teilnahme an Arena der Vehemenz/Kooperation werden je nach Rang "Heldentrophäen" vergeben:
- Arena der Vehemenz

1. Platz	2. Platz	3. Platz	4. Platz	5. Platz	6. Platz	7. Platz
x15	x10	x7	x3	x3	x3	x3

- Arena der Kooperation

1. Platz	2. Platz	3. Platz
x13	x5	x2

- Die Heldentrophäen können für Elyos in der Inggison-Illusionsfestung und für Asmodier in der Gelkmaros-Festung beim "Schlachtfeldausrufer" gegen nützliche Gegenstände oder beim Lugbug gegen Abyss-Punkte eingetauscht werden.

# AION

## PATCH NOTES

### Schlachtfeld

1. Folgende Schlachtfelder und Arenen wurden entfernt:
  - a. Schlachtfeld von Kamar
  - b. Ruhnatorium
  - c. Illumiel
  - d. Tobsuchtstal
  - e. Neviwind-Schlucht
  - f. Kampfarena des Anfangs
  - g. Goldene Feuerprobe (3 vs. 3)
  - h. Ashunatal-Dredgion
  - i. Arena der Kooperation (verwendet vor 8.3)
2. Bei folgenden Schlachtfeldern und Arenen wurden die Quests entfernt:
  - a. Schlachtfeld von Kamar
  - b. Ruhnatorium
  - c. Illumiel
  - d. Tobsuchtstal
  - e. Neviwind-Schlucht
  - f. Kampfarena des Anfangs
  - g. Goldene Feuerprobe (3 vs. 3)
  - h. Ashunatal-Dredgion
  - i. Arena der Disziplin/Kooperation
3. "Schlachtfeld-Münzen" können nicht mehr erhalten werden.
  - a. Die bisherigen "Schlachtfeld-Münzen" können beim NSC in den Großstädten sowie in Inggison oder Gelkmaros gegen Heldentrophäen umgetauscht werden.

### Matching-System

1. Die Eintrittsmethode für Instanzen wurde verbessert.
  - a. UI: Die Bezeichnung "Instanzen-Info" wurde zu "Instanz-Zone" geändert.
  - b. Im Hauptbildschirm wurde ein Button für Instanzen hinzugefügt.
  - c. Die Instanzen für 1 Person können durch das Interface "Instanz-Zone" sofort betreten werden. Die folgenden Instanzen sind davon ausgeschlossen:
    - i. Hererim-Mine
    - ii. Instabile Halle des Wissens
    - iii. Kubrinerks Monster-Kubus-Labor



# AION

## PATCH NOTES

### Missionen

1. Folgende Lugbug-Mission wurde entfernt:
  - a. Durch Änderung der Eintrittszahl von Hererim-Mine wurde folgende Mission entfernt.

Wochentag	Stufe	Missionsbezeichnung
Mo, Mi, Fr, So	Ab Stufe 76	[Lakrum] Wo ist das Rim-Erz?

2. Es wurden Lugbug-Missionen im Zusammenhang mit den Schlachtfeldern hinzugefügt.

Wochentag	Stufe	Missionsbezeichnung
Mo, Mi, Fr, So	Stufe 1 bis 75	[Universell] So werden wir Helden
Mo, Mi, Fr, So	Ab Stufe 76	[Universell] So werden wir Helden

3. Die Lakrum-Mission wurde entfernt.
4. In Apsaranta und in einigen Instanzen wurden die Missionen geändert.
5. Neue Missionen wurden hinzugefügt, die in Inggison/Gelkmaros durchgeführt werden können.

### Quests

1. Die Windströmung-Quest wurde entfernt.
  - a. Monster mit Bezug zur Windströmung-Quest wurden ebenfalls entfernt.
2. Die Inanna-Episode im Tobsuchtstal wurde entfernt und die Vorquest-Info zur anschließenden Episode wurde angepasst.

### Kleiderschrank

1. Problem behoben: Bislang wurde die Kampfbewegung nicht aufgehoben und die Waffe unnatürlich angezeigt, wenn in der Vorschau der Kampfmodus aktiviert und danach das Aussehen der Flügel überprüft wurde.
2. Problem behoben: In der Vorschau wurden bislang einige Zweihandwaffen so angezeigt, als würden sie in nur einer Hand gehalten.

# AION

## PATCH NOTES

### Charakter

1. Fehler behoben: Wenn man Leuchtzeichen, Feindes Leuchtzeichen, Feuerzeichen oder Feindes Feuerzeichen benutzte, wurde bislang die Inaktiv-Bewegung angezeigt.
2. Das Aussehen von "Hipster-Drachenrobe" wurde ergänzt.
3. Das Aussehen von "Schicke Mafia-Kleidung" wurde modifiziert.

### NSC

1. In Inggison-Illusionsfestung und Gelkmaros-Festung wurde der NSC "Schlachtfeldausrufer" hinzugefügt.
2. In Inggison-Illusionsfestung und Gelkmaros-Festung wurde der Quest-NSC für "Himmelswaffe" hinzugefügt.
3. Bei den Dialogen einiger NSC in Wächter-/Archonten-Garnisonen in Apsaranta wurden Tippfehler korrigiert.
4. Die Funktion einiger NSC wurde modifiziert.

### Gegenstände

1. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Vorschau von Aussehensgegenständen aus dem Goldsand-Shop als gefärbt angezeigt wurden, wenn eine gefärbte Ausrüstung angelegt war.
2. Bei dem Gegenstand, den man durch Zusammensetzung von "Ultimatives Fragment der Erinnerung" und "Ultimativer Verwandlungsatem" erhalten kann, wurde eine Änderung durchgeführt.
  - a. "Verwandlungsvertrag des Gebieters (2 Arten)" wurde zu "Truhe: Ultimative Gebieterverwandlung" geändert.

Bisher	Geändert
Verwandlungsvertrag des Gebieters (2 Arten)	Truhe: Ultimative Verwandlung des Gebieters

3. Der Tippfehler in der Ausrüstungsbezeichnung "Apsus Schrill-Schuhe" wurde korrigiert.



# AION

## PATCH NOTES

### Magische Fertigung

1. Es wurden neue Formeln zur magischen Herstellung hinzugefügt.
  - a. Neue magische Herstellung für: "Ultimative Stachel-Ausrüstungstruhe", "Ausrüstungstruhe der beißenden Kälte" und "Schwingentruhe der beißenden Kälte".
  - b. "Ultimative Stachel-Ausrüstungstruhe", "Ausrüstungstruhe der beißenden Kälte" und "Schwingentruhe der beißenden Kälte" können mit "Abzeichen der Erfahrung" und "Ultimativer Magiekristall" hergestellt werden.
  - c. Neue magische Herstellung für: "Ultimative Magietruhe", "Legendäre Magietruhe" und "Uralte Magietruhe".
  - d. Die Magietruhen (ultimative/legendäre/uralte) können jeweils mit 100x Magiekristall (ultimative/legendäre/uralte) hergestellt werden.
  - e. Aus den Magietruhen (ultimative/legendäre/uralte) können folgende Gegenstände erhalten werden.

Magietruhe	Ergebnis
Uralte Magietruhe	Uralte Esoterrassen-Ausrüstungstruhe des Legionärs
	Uralte Esoterrassen-Accessoiretruhe des Legionärs
	Uralte Esoterrassen-Federkiste des Legionärs
Legendäre Magietruhe	Legendäre Überfall-Ausrüstungstruhe
	Legendäre Überfall-Accessoiretruhe
	Legendäre Überfall-Federkiste
Ultimative Magietruhe	Ultimative Stachel-Ausrüstungstruhe
	Ausrüstungstruhe der beißenden Kälte
	Schwingentruhe der beißenden Kälte
	Ultimative Überfall-Ausrüstungstruhe
	Ultimative Überfall-Accessoiretruhe
	Ultimative Überfall-Federkiste
	Ultimative Schwarzfeder-Ausrüstungstruhe
	Ultimative Schwarzfeder-Accessoiretruhe
	Ultimative Schwarzfeder-Federkiste
	Ultimative Accessoiretruhe des flammenden Altars
	Ultimative Federkiste des flammenden Altars
	Ultimative Accessoiretruhe des brennenden Altars
Ultimative Federkiste des brennenden Altars	

# AION

## PATCH NOTES

### Umgebung

1. Der Charakter kann nun bei Wiederauferstehung am Bindepunkt in Apsaranta für eine bestimmte Zeit nicht angegriffen werden.
2. Ein Fehler wurde behoben, bei dem man in Inggison zu einer bestimmten Stelle in "Phanoe-Tor" gelangen konnte.
3. Ein Fehler wurde behoben, bei dem ein abnormaler Einstieg in die Windströmung im Gelände um "Talocs Hügel" in Inggison möglich war.

### Inggison/Gelkmaros

1. Fehler behoben: Der Charakter konnte bislang nach Benutzung der Windströmung diese manchmal nicht verlassen.

### UI

1. Fehler behoben: Die Anordnung der UI für Chatfenster, Aktionsleiste usw. wurde bislang nicht beibehalten.
2. Fehler behoben: Der Button für Versuche innerhalb der UI für Stigma-Verzauberung wurde bislang fehlerhaft aktiviert.
3. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der max. Wert der gezielten Verzauberungsstufe innerhalb der UI für Stigma-Verzauberung angezeigt wurde.
4. Ein Fehler wurde behoben, dass bei Mouse-over über dem Gegenstands-Slot für Stigma-Verzauberungsmaterialien der Gegenstand-Auswahl-Button nicht aktiviert wurde.
5. Ein Fehler wurde behoben, bei dem das registrierte Stigma nicht benutzt wurde, wenn man im Profil-Fenster (P) ein Stigma registriert und das Profil mit der Schnellaste geschlossen hatte.
6. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der Charakter unter "Details anzeigen" entkleidet angezeigt wurde.
7. Im Fenster für Instanzen wurde die Auflistung der Instanzen nach folgenden Regeln geändert:



# AION

## PATCH NOTES

Priorität der Anzeige	Liste
1. Priorität	Event-Instanzen
2. Priorität	Instanzen für 1 Person Instanzen für Gruppe/Allianz Instanzen für Legion Instanzen im Einführungsgebiet
3. Priorität	Schlachtfeld für 1 Person Schlachtfeld für Gruppe Schlachtfeld für Allianz
4. Priorität	Instanzen und Schlachtfelder, bei denen die Eintrittsstufe nicht erreicht wurde oder alle möglichen Eintritte verbraucht wurden.

### Fertigkeiten

1. Beim Named-Monster Namtar in Herz Apsarantas wurde einige Kampfmuster korrigiert.
2. Die Fertigkeit "Rettende Hand" wurde modifiziert, sodass sie nur noch an Spielercharakteren angewendet werden kann.
3. Einige Fertigkeitseffekte wurden geändert.
  - a. Gladiator

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Kampfvorbereitung	Phys. Angriff: +800 Zus. PvP-Angriff: +800 Zus. PvP-Abwehr: -600 Phys. Abwehr: -600 Mag. Abwehr: -600	Phys. Angriff: +800 Zus. PvP-Angriff: +800 Zus. PvP-Abwehr: -600
Verteidigungsvorbereitung	Mag. Abwehr: +800 Phys. Abwehr: +800 Zus. PvP-Abwehr: +800 Phys. Angriff: -600	Mag. Abwehr: +800 Phys. Abwehr: +800 Zus. PvP-Abwehr: +800

- b. Templar

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Bestrafung	Phys. Schaden 2-malige Wiederholung	Phys. Schaden 2-malige Wiederholung <b>Erhöhte krit. Treffer</b>
(Verbessert) Bestrafung	Phys. Schaden 2-malige Wiederholung	Phys. Schaden 2-malige Wiederholung <b>Erhöhte krit. Treffer</b>

# AION

## PATCH NOTES

### c. Assassine

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Schatten der Geschwindigkeit	3 Sek. Normaler Versteckmodus Ihr könnt 1 mag. Verstärkung auf Euch anwenden und trotzdem im Versteckmodus bleiben.	<b>6 Sek.</b> Normaler Versteckmodus Ihr könnt 1 mag. Verstärkung auf Euch anwenden und trotzdem im Versteckmodus bleiben.
(Verbessert) Schatten der Geschwindigkeit	5 Sek. Normaler Versteckmodus Ihr könnt bis zu 2 mag. Verstärkungen auf Euch anwenden und trotzdem im Versteckmodus bleiben.	<b>9 Sek.</b> Normaler Versteckmodus Ihr könnt bis zu 2 mag. Verstärkungen auf Euch anwenden und trotzdem im Versteckmodus bleiben.

### d. Kantor

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Seismische Sprengung	Phys. Schaden Bei Verwendung der Fertigkeit werden 7% der TP verbraucht.	Phys. Schaden Bei Verwendung der Fertigkeit werden <b>3.000</b> TP verbraucht.
(Verbessert) Seismische Sprengung	Phys. Schaden Bei Verwendung der Fertigkeit werden 7% der TP verbraucht.	Phys. Schaden Bei Verwendung der Fertigkeit werden <b>3.000</b> TP verbraucht.

### e. Zauberer

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Winterbindung	Abklingzeit: 30 Sek.	Abklingzeit: <b>22 Sek.</b>

### f. Colorist

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Farbschild	Phys. Schaden Abwehr Max. Schutz des Schutzschildes: 100.000	Phys./ <b>mag.</b> Schaden Abwehr Max. Schutz des Schutzschildes: <b>50.000</b>
Versteinerung (Sofortige Versteinerung/Neues Werk/(Verbessert) Neues Werk/Meisterwerk/Freiheitsentzug)	Ziel der Versteinerung Erhöhung der phys./mag. Abwehr	Ziel der Versteinerung <b>Stärkere Erhöhung</b> der phys./mag. Abwehr



# AION

## PATCH NOTES

### g. Generell

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Schock entfernen	Widerstand gegen Schockzustände: +2.000 (7 Sek.)	Widerstand gegen Schockzustände: <b>+5.000 (6 Sek.)</b>

### 4. Einige Eid-Fertigkeitseffekte wurden geändert.

#### a. Der Effekt von [Schwachstelle offenlegen] wurde neu berechnet.

Bei Angriff wird die Kritische Trefferrate von [Schwachstelle offenlegen] in einem 1. Durchlauf angewandt, danach wird eine zusätzliche Wahrscheinlichkeit für krit. Treffer des Charakters hinzugefügt und so die finale Kritische Trefferrate neu berechnet.

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Legendär: Eid [Schwachstelle offenlegen] St. 1	+10% zusätzlich Krit. Trefferrate (mit best. Wahrscheinlichkeit)	<b>+35%</b> zusätzlich Krit. Trefferrate (mit best. Wahrscheinlichkeit)
Legendär: Eid [Schwachstelle offenlegen] St. 2	+12,5% zusätzlich Krit. Trefferrate (mit best. Wahrscheinlichkeit)	<b>+37,5%</b> zusätzlich Krit. Trefferrate (mit best. Wahrscheinlichkeit)
Legendär: Eid [Schwachstelle offenlegen] St. 3	+15% zusätzlich Krit. Trefferrate (mit best. Wahrscheinlichkeit)	<b>+40%</b> zusätzlich Krit. Trefferrate (mit best. Wahrscheinlichkeit)
Ultimativ: Eid [Schwachstelle offenlegen] St. 1	+20% zusätzlich Krit. Trefferrate (mit best. Wahrscheinlichkeit)	<b>+45%</b> zusätzlich Krit. Trefferrate (mit best. Wahrscheinlichkeit)
Ultimativ: Eid [Schwachstelle offenlegen] St. 2	+25% zusätzlich Krit. Trefferrate (mit best. Wahrscheinlichkeit)	<b>+50%</b> zusätzlich Krit. Trefferrate (mit best. Wahrscheinlichkeit)
Ultimativ: Eid [Schwachstelle offenlegen] St. 3	+35% zusätzlich Krit. Trefferrate (mit best. Wahrscheinlichkeit)	<b>+60%</b> zusätzlich Krit. Trefferrate (mit best. Wahrscheinlichkeit)

#### b. Die [Verätzung]-Skills wirken nicht direkt, sondern steigern vielmehr durch "Verätzung" den Effekt anderer Skills. Doch durch ihre kurze Dauer war die Kombination mit anderen Skills bislang schwierig. Um dem entgegenzuwirken, haben wir die Dauer der [Verätzung]-Skills modifiziert.

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Eid [Verätzung] (für alle)	Effekt hält 5 Sek. lang	Effekt hält <b>7 Sek.</b> lang

#### c. Der Effekt der [Verhärten]-Skills hielt bisher 5 Sek. lang an, doch sobald die volle Anzahl an Parieren aktiviert wurde, verschwand der Buff. Im Kampf mit mehreren Gegnern verschwand der Buff so schnell, dass sein Effekt nicht als zufriedenstellend galt.

# AION

## PATCH NOTES

Also haben wir die Aktivierungszahl entfernt, damit der Buff andauert.  
Nun könnt Ihr [Verhärten] direkt einsetzen und furchtlos in Feindesränge vorpreschen.

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Legendär: Eid [Verhärten] St. 1	2-mal 5 Sek. lang parieren Phys. Abwehr: +100	5 Sek. lang <b>alle phys. Angriffe</b> parieren Phys. Abwehr: +100
Legendär: Eid [Verhärten] St. 2	2-mal 5 Sek. lang parieren Phys. Abwehr: +200	5 Sek. lang <b>alle phys. Angriffe</b> parieren Phys. Abwehr: +200
Legendär: Eid [Verhärten] St. 3	2-mal 5 Sek. lang parieren Phys. Abwehr: +300	5 Sek. lang <b>alle phys. Angriffe</b> parieren Phys. Abwehr: +300
Ultimativ: Eid [Verhärten] St. 1	3-mal 5 Sek. lang parieren Phys. Abwehr: +500 15% Schlagreflektionsrate	5 Sek. <b>lang alle phys. Angriffe</b> parieren Phys. Abwehr: +500 15% Schlagreflektionsrate
Ultimativ: Eid [Verhärten] St. 2	4-mal 5 Sek. lang parieren Phys. Abwehr: +600 20% Schlagreflektionsrate	5 Sek. lang <b>alle phys. Angriffe</b> parieren Phys. Abwehr: +600 20% Schlagreflektionsrate
Ultimativ: Eid [Verhärten] St. 3	5-mal 5 Sek. lang parieren Phys. Abwehr: +800 30% Schlagreflektionsrate	5 Sek. lang <b>alle phys. Angriffe</b> parieren Phys. Abwehr: +800 30% Schlagreflektionsrate

- d. [Wundversorgung]-Skills sind bekannt für ihren starken Effekt. Dieses Effekts und seiner Dauer wegen überwog eine unmäßige Überlebensrate, sodass ein Re-Balancing hinsichtlich der Dauer nötig war.

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Eid: [Wundverheilung] (für alle)	Effekt hält 5 Sek. lang	Effekt hält <b>4 Sek.</b> lang

5. Shimiols der Klasse S haben nun dieselbe Skill-Reichweite wie ein üblicher Buff (20 Meter).

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
[Evolution] Seelenwelle	Reichweite: Gruppenmitglieder im Umkreis von 10 Metern	Reichweite: Gruppenmitglieder im Umkreis von <b>20 Metern</b>
[Evolution] Vereisungsschleier der Rache		
[Evolution] Erneuter wiederholter Schock-Schuss		
[Evolution] Wedas Pracht		
[Evolution] Energie-Konzentration		