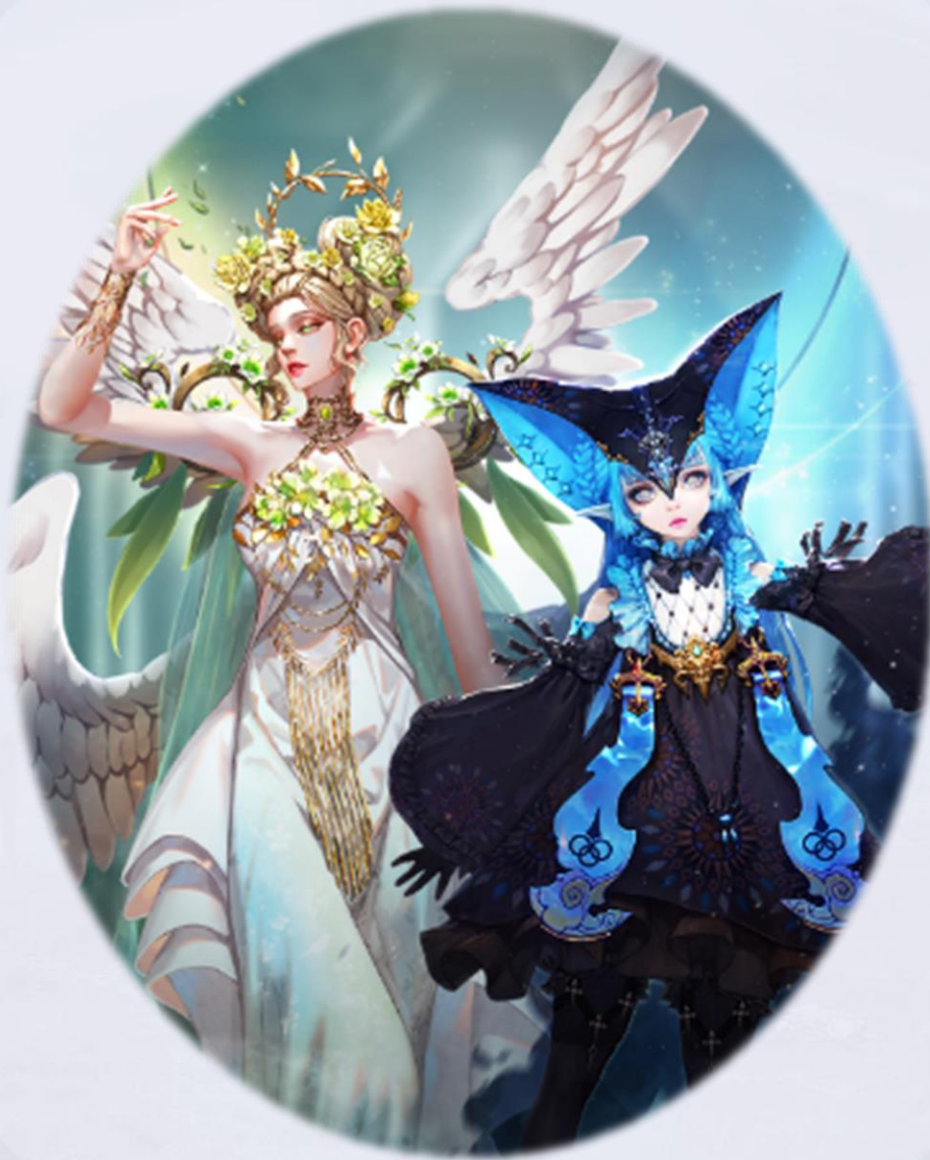


AION

PATCH NOTES

Mise à jour 8.4



AION

PATCH NOTES

Contenu

Aphsaranta.....	3
Instances	5
Arène	6
Champ de bataille.....	6
Bataille de forteresse	6
Relique de seigneur.....	7
Pass Daeva	8
Missions.....	9
Instructions rapides de Kérubim.....	9
Transformations	10
Quêtes	11
Objets	11
Personnages	12
PNJ	12
Fabrication magique.....	13
Interface utilisateur.....	13
Divers.....	14
Fonctionnalités GF	14
Compétences.....	15

AION

PATCH NOTES

Aphsaranta

1. Modification des seigneurs élyséens et asmodiens à Aphsaranta.
2. Modification des corps des factions élyséennes, asmodiennes et neutres à Aphsaranta.

Faction	Corps	Agent	Nom du corps
Élyséens	Yustiel	Efim	Dette de vie
		Ibis	Souffle de la nature
Asmodiens	Lumiel	Harun	Jugement sage
		Boron	Signe de crédo
Neutre	Shulack	Dorakiki l'audacieux	Clan d'Ombrenuit
	Rakuri	Mauri le chevelu	Clan antique

- a. Ajout d'une nouvelle quête de corps.
 - b. Modification des corps pour la quête d'expédition.
3. Changement des agents qui participent au combat d'agents à Aphsaranta.
 4. Modification des conditions d'utilisation pour le téléporteur des garnisons archonne et gardienne.
 - a. Les téléporteurs s'activent dès que les alliés conquièrent la garnison. Une fois la gloire requise engrangée, il est possible de se téléporter en consommant un parchemin de téléportation : garnison d'Aphsaranta.

Faction	Téléporteur	Conquête requise	Gloire requise
Élyséens	4e base	Conquérir la 4e base	Non disponible
	7e base	Conquérir la 7e base	Niveau 2 de gloire (corps : souffle de la nature)
	8e base	Conquérir la 8e base	Niveau 2 de gloire (corps : légion de la dette de vie)
Asmodiens	4e base	Conquérir la 4e base	Non disponible
	7e base	Conquérir la 7e base	Niveau 2 de gloire (corps : légion du jugement sage)
	8e base	Conquérir la 8e base	Niveau 2 de gloire (corps : signe de crédo)

5. Amélioration du raid mondial d'Aphsaranta.
 - a. L'invasion du corps d'Apsu apparait indépendamment d'Adad.
 - i. Lorsque vous entrez à Aphsaranta, la minicarte indique le moment où débute l'invasion du corps d'Apsu.
 - ii. À chaque fois que vous prenez une base, l'attente avant l'apparition du corps d'Apsu diminue d'une certaine durée.

AION

PATCH NOTES

6. Ajout de deux variantes supplémentaires pour l'évènement imprévu « chasse au trésor ».

Aphsaranta



- a. Chasse au trésor dans la Ruine portuaire.
 - i. Un téléporteur spécial et un coffre au trésor apparaissent dans la Ruine portuaire 30 min avant le début du raid mondial d'Adad.
 - ii. Le téléporteur spécial et le coffre au trésor disparaissent de la Ruine portuaire 15 min après leur apparition.
 - iii. La première fois qu'il est ouvert, le coffre au trésor de la Ruine portuaire accorde un buff spécial.
 - iv. Se téléporter à la dernière position tandis que le téléporteur spécial est visible octroie un coffre au trésor ouvert de la Ruine portuaire.
- b. Chasse au trésor dans le Désert de Dilmun.
 - i. Un téléporteur spécial et un coffre au trésor apparaissent dans le Désert de Dilmun 30 min avant le début du raid d'invasion de la légion.
 - ii. Le téléporteur spécial et le coffre au trésor disparaissent 15 min après leur apparition.
 - iii. La première fois qu'il est ouvert, le coffre au trésor désertique accorde un buff spécial.

AION

PATCH NOTES

- iv. Se téléporter à la dernière position tandis que le téléporteur spécial est visible octroie un coffre au trésor désertique ouvert.
- 7. Modification de plusieurs zones d'Aphsaranta.

Instances

1. L'instance du Dédale fait peau neuve.
 - a. Modification du nombre d'entrées et des joueurs max.

Joueurs max./Nombre d'entrées (auparavant)	Joueurs max./Nombre d'entrées (maintenant)
2 à 6 joueurs	2 à 3 joueurs
4 fois par semaine (lot Gold)	2 fois par semaine (lot Gold)
2 fois par semaine (néophyte)	1 fois par semaine (néophyte)
 - b. Modification des monstres nommés dans certaines phases.

Phase	Avant	Maintenant
Deuxième phase	Grand chef Kasika Princesse Karemiwen	Roi Consierd Béhémoth
Troisième phase	Grogget œil-de-cuivre	Princesse Karemiwen
Quatrième phase	Seigneur Lannok	Grogget œil-de-cuivre
Phase cachée	Triroan instable	Sorcière Grendal
 - c. Modification des attributs de certains monstres nommés.
 - d. Modification des attributs de la nourriture manduri et du baril d'eau manduri.
 - e. Modification de certains objets à vendre chez le trafiquant.
2. Erreur corrigée : il n'était pas possible de quitter le groupe après avoir utilisé la sortie d'instance ou le retour au sein de Makarna du ressentiment (normal/difficile) ou du Dédale.
3. Modification en quittant une instance :
 - a. Quand un joueur quitte une instance après l'avoir rejoint via le système d'appariement à l'intérieur d'une forteresse d'Inggison/Gelkmaros, il réapparaît à l'extérieur de la forteresse.
 - b. Quand un joueur quitte une instance après l'avoir rejoint via le système d'appariement à l'intérieur de l'Œil de Reshanta, il réapparaît auprès de l'obélisque.
 - c. Quand un joueur quitte une instance après l'avoir rejoint via le système d'appariement depuis Katalam sud, il réapparaît auprès de l'obélisque.
4. Un message modifié s'affiche si un appariement est en cours au moment de rejoindre l'instance de Kérubim à l'aide d'un PNJ Kérubim.
5. Le téléporteur de sortie du Cœur d'Aphsaranta mène désormais dans la garnison principale de la faction.

AION

PATCH NOTES

6. Erreur corrigée : quand un joueur quitte une instance solo pour la rejoindre à nouveau sur un nouveau serveur, il peut aussi choisir de reprendre l'instance au lieu de la recommencer du début.

Arène

1. Modification de l'horaire de réinitialisation pour l'Arène de la discipline.

Avant	Maintenant
Le lundi à 1h00	Le mercredi à 9h00

1. L'Arène de la coopération reste fermée dans le système héroïque.
2. Dans le système héroïque, l'Arène du chaos est désormais ouverte quotidiennement de 12h00 à 13h00, de 19h00 à 20h00 et de 0h00 à 1h00.

Champ de bataille

1. Modification du message de rappel à l'heure du combat sur le champ de bataille.

Bataille de forteresse

1. Ajout d'une bataille défensive pour la Forteresse divine et celles de Bassen et Pradès.
2. Le nombre maximal de conquêtes passe à 3 de chaque pour la Forteresse divine et celles de Bassen et Pradès.
3. Ajout de PNJ de téléportation pour la Forteresse divine et celles de Bassen et Pradès.
 - a. La faction conquérante peut les utiliser.
 - b. Cela consomme un parchemin de retour intégré.
4. Il est désormais possible de se transformer en général gardien dans la Forteresse de Pradès/de Bassen.
5. Modification des attributs du général gardien et de la porte du château dans la Forteresse de Pradès/de Bassen.
 - a. Modification des mécaniques de combat du général gardien dans la Forteresse de Pradès/de Bassen.
6. Ajout d'un marchand de consommables spéciaux et d'un fournisseur de consommables aux avant-postes des deux factions à Katalam rouge (sud).

AION

PATCH NOTES

7. Modification des statistiques de dégâts pour le canon antiaérien et le canon opérationnel dans la Forteresse de Pradès/de Bassen.
8. Ajout de projectiles magiques.
 - a. Chaque faction peut les acheter avec des points abyssaux auprès du fournisseur d'ingrédients.



- b. Les projectiles magiques sont consommés pour activer les compétences du canon antiaérien et du canon opérationnel.
9. Les parchemins de retour rejoignent la gamme de produits proposée par le fournisseur de consommables dans la Forteresse divine.
 10. Modification des attributs de la porte du château d'Inggison et de la Forteresse de Gelkmaros.
 11. Modification des attributs de certains monstres qui apparaissent dans la bataille de forteresse à Inggison/Gelkmaros.
 12. Erreur corrigée : les personnages ne restent plus coincés à certains endroits de la Forteresse de Pradès.

Relique de seigneur

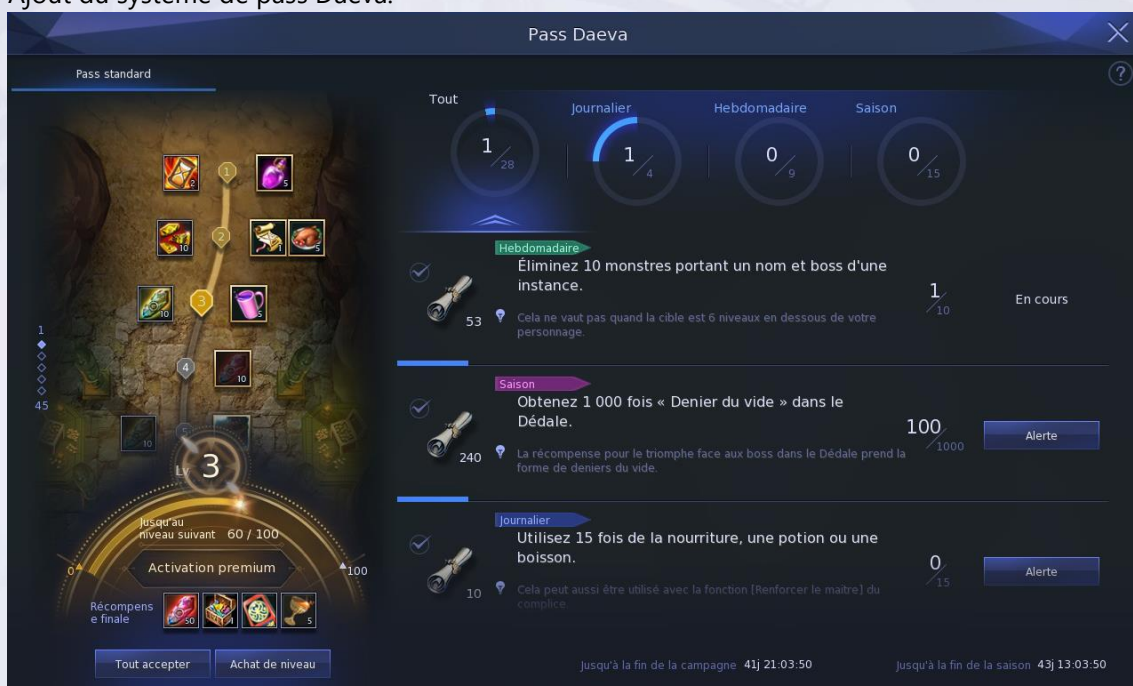
1. Ajout de nouvelles reliques de seigneur : la relique d'Yustiel et la relique de Lumiel
2. Ajout d'une nouvelle eau sacrée du seigneur
 - a. L'eau sacrée peut être échangée contre des insignes de corps auprès de l'orateur, dans la base de la faction concernée.
 - b. Cet objet peut également s'obtenir par fabrication magique.
3. L'eau sacrée du seigneur de la 2e saison (Nezekan et Zikel) est supprimée du jeu.
4. Erreur corrigée : la récompense adéquate est désormais octroyée en atteignant le niveau de la relique de seigneur.

AION

PATCH NOTES

Pass Daeva

1. Ajout du système de pass Daeva.

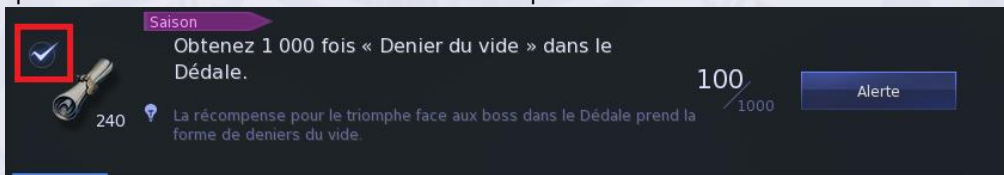


2. Le système est accessible via le raccourci [MAJ + '] ou le lien du [Menu démarrage] -> [Pass Daeva].
3. Des campagnes journalières, hebdomadaires et saisonnières permettent d'augmenter le niveau du pass Daeva. Chaque niveau octroie une récompense.
 - a. Les campagnes sont proposées à une fréquence journalière, hebdomadaire ou saisonnière et sont réinitialisées à 9h00.
 - b. Chaque campagne octroie une quantité spécifique de points d'EXP, indiquée dans la liste des campagnes.
4. Des récompenses supplémentaires sont octroyées en cas de récompense premium activée.
5. Même si une campagne n'est pas disputée, il est possible d'acheter un niveau via « Achat de niveau » et d'emporter la récompense correspondante.
6. Chaque personnage dispose de son propre pass Daeva.
 - a. Chaque personnage d'un même compte peut disputer des campagnes journalières, hebdomadaires et saisonnières et emporter les récompenses correspondantes.
 - b. L'activation premium et l'achat de niveau s'acquiert également individuellement pour chaque personnage.

AION

PATCH NOTES

7. Pendant les missions, il est possible de cliquer en haut à gauche pour activer le suivi de quête et consulter ainsi le déroulement des quêtes.



Obtenez 1 000 fois «...
La récompense pour le triomphe face aux boss dans le Dédale prend la forme de deniers du vide. (100/1000)

8. Les missions peuvent être accomplies jusqu'à l'apparition du message « la campagne prend fin ». Une fois ce délai écoulé, la mission expire sans octroyer de points d'EXP supplémentaires.
9. Les récompenses du pass Daeva sont octroyées à la fin d'une saison. Les récompenses non récupérées sont envoyées par courrier.

Missions

1. Suppression de la mission de Lugbug.
2. Les PNJ Lugbug et Lugbug égaré n'apparaissent plus aux endroits suivants :
 - a. Katalam rouge
 - b. Dumaha
 - c. Lakrum
3. Lugbug souriant n'apparaît plus à la fin de la bataille de forteresse.

Instructions rapides de Kérubim

1. Ajout d'une nouvelle saison aux instructions rapides de Kérubim.
 - a. Divers objets sont disponibles dans les missions des instructions rapides de Kérubim.
2. Les instructions rapides de Kérubim sont accessibles à partir du niveau 76.

AION

PATCH NOTES

Transformations

1. Ajout de nouvelles transformations..

Classe	Transformation	Statistiques
Ultime	Yustiel	Vitesse d'attaque : +55 % Vitesse d'incantation : +50 % Vitesse de déplacement : +100 % Amélioration des soins : +90 Attaque PvP supplémentaire : +620 Attaque PvE supplémentaire : +420 Défense PvP supplémentaire : +170 Défense PvE supplémentaire : +170 Précision : +520 Précision magique : +378 Critiques physiques : +420 Critiques magiques : +420
	Lumiel	Vitesse d'attaque : +50 % Vitesse d'incantation : +55 % Vitesse de déplacement : +100 % Amélioration des soins : +80 Attaque PvP supplémentaire : +620 Attaque PvE supplémentaire : +420 Défense PvP supplémentaire : +170 Défense PvE supplémentaire : +170 Précision : +378 Précision magique : +520 Critiques physiques : +420 Critiques magiques : +420

2. Ajout de nouvelles collections de transformations.

Collection	Statistiques
Ligne de vie	Attaque physique/magique : +391
Touche de sagesse	Attaque physique/magique : +391
Tout en splendeur	Critiques physiques/magiques : +120

AION

PATCH NOTES

Quêtes

1. Ajout de l'eau sacrée du seigneur dans les récompenses des quêtes d'expédition niveau 2 (corps : dette de vie, souffle de la nature, jugement sage et signe de crédo).
2. Il n'est plus possible d'accepter les quêtes de la Faille secrète.
3. Erreur corrigée : les quêtes du protecteur de la vie et du protecteur de la sagesse se déroulent désormais sans accroc.

Objets

1. Erreur corrigée : la vente de certains objets affiche désormais le prix correct de 1 Kinah au lieu de 0 Kinah.
2. Les emplacements de complice pour objets magiques ne peuvent plus accueillir d'objets de modification esthétique.
3. Le temps de rechargement du régénérateur ancestral passe à 1 min.
4. Modification de l'effet de la potion de récupération ancestrale, qui devient « Vous régénérez 2 000 PV et 1 700 PM toutes les 3 s pendant 30 s. »
5. Erreur corrigée : les lieux d'acquisition des objets s'affichent désormais correctement dans le descriptif des objets.
6. Ajout de 4 nouveaux types de consommable.

Faction	Vendeur		Objet à vendre
Élyséens	Boutique des sables dorés		Poulet rôti, jus de fruit, potion de récupération ancestrale, régénérateur ancestral
	Inggison	Borriello	Poulet rôti, jus de fruits
		Lionel	Potion de récupération ancestrale, régénérateur ancestral
	Aphsaranta	Orian	Poulet rôti, jus de fruit, potion de récupération ancestrale, régénérateur ancestral
Asmodiens	Boutique des sables dorés		Poulet rôti, jus de fruit, potion de récupération ancestrale, régénérateur ancestral
	Gelkmaros	Amrabat	Poulet rôti, jus de fruits
		Gennaro	Potion de récupération ancestrale, régénérateur ancestral
	Aphsaranta	Pyurak	Poulet rôti, jus de fruit, potion de récupération ancestrale, régénérateur ancestral

AION

PATCH NOTES

7. La vente de trophées héroïques rapporte désormais 200 000 points abyssaux.
8. Ajout de runes pour la transformation de Lumiel et Yustiel.

Seigneur	Rune d'attaque	Rune de renfort	Rune de résilience
Yustiel	Rune d'attaque de la vie	Rune de renfort de la vie	Rune de résilience de la vie
Lumiel	Rune d'attaque de la sagesse	Rune de renfort de la sagesse	Rune de résilience de la sagesse

- a. Les runes peuvent être acquises en combinant le coffre runique puissant et le fragment de rune puissant.

Personnages

1. Modification du nombre de points abyssaux prélevés à la mort d'un personnage joueur.
2. Les points abyssaux maximums pouvant être subtilisés à un même joueur sont réinitialisés à un autre moment.
3. Modification des points abyssaux maximums qu'une faction peut empocher en triomphant de l'autre.
4. Modification des intervalles de réinitialisation et des montants soustraits pour les points abyssaux maximums qu'une faction peut empocher en triomphant de l'autre.
5. Une victoire sur la faction adverse octroie désormais plus de points abyssaux.

PNJ

1. Les fournisseurs de matériaux d'artisanat d'Inggison et Gelkmaros sont rebaptisés fournisseurs d'ingrédients.
2. Modification des dialogues de certains PNJ
 - a. Inggison/Gelkmaros : Lakrum, nord de Dumaha, Katalam, faille abyssale vers Apsaranta
 - b. Défilé de Silentera : Tempus Fugit, Faille souterraine et Brèche souterraine
 - c. Avant-poste d'Inggison : Rollia

AION

PATCH NOTES

Fabrication magique

1. Ajout de nouvelles formules de fabrication magique.



- a. Nouvelle fabrication magique pour : contrat de transformation suspect (62 types) et caisse de sélection de Stigma +9 suspecte.
 - b. La fabrication a une certaine probabilité d'engendrer des résultats supérieurs : contrat de transformation ancestral suspect (18 types) et caisse de sélection de Stigma +12 suspecte.
 - c. Le matériau d'artisanat « Morceau de force suspect » est disponible dans le Dédale.
2. Ajout d'une nouvelle formule de fabrication magique pour la caisse de butin héroïque.
 - a. Elle requiert 50 trophées héroïques et 1 caisse du vide.
 - b. Les négociants peuvent se charger de vendre les caisses de butin héroïques.
 - c. Il est possible d'acheter les caisses du vide auprès du marchand d'objets de fabrication magique, dans la Forteresse des illusions d'Inggison et la Forteresse de Gelkmaros.

Interface utilisateur

1. Erreur corrigée : la position des onglets dans le menu des classements changeait parfois.
2. La largeur d'onglet pour « normal, majeur, puissant, évènement et favoris » ainsi que la position des remarques affichées ont été corrigées dans la fenêtre de collection d'objets.
3. Le bouton d'enregistrement d'un recrutement sur tous les serveurs devient « changer la demande » au lieu de « enregistrer ».
4. Erreur corrigée : s'ils étaient trop longs, le nom du personnage et celui du serveur ne s'affichaient pas dans l'interface des champs de bataille héroïques.

AION

PATCH NOTES

5. Erreur corrigée : jusqu'à présent, le menu des champs de bataille héroïques affichait également le statut d'activation des compétences à déclenchement.
6. Erreur corrigée : quand l'alignement auto des fenêtres est sélectionné dans le menu système, la carte affiche désormais correctement la fenêtre de quête d'expédition.
7. Erreur corrigée : les tentatives d'enchantement peuvent désormais seulement être indiquées correctement dans le cadre du sertissage de pierre de mana.
8. Erreur corrigée : la recherche de groupe n'affiche plus l'ensemble des instances après avoir sélectionné Makarna du ressentiment (normal) et lancé le classement par groupes.
9. Erreur corrigée : en quittant l'Arène du chaos, les personnages asmodiens voient désormais la faction adéquate dans la fenêtre de gloire du corps.

Divers

1. Erreur corrigée : le message « L'accès à l'instance a échoué » s'affichait quand une personne revenait dans l'instance.
2. Erreur : certaines émotes ne pouvaient pas être utilisées par commande du tchat.
3. Modification des commandes du tchat pour certaines émotes.
4. Modification de l'infobulle des compétences « Soin de plaie » et « Soin de plaie : résurrection ».
5. En cas d'inscription dans le cube de montures, [événement] tigre sombre dressé (30 jours) est renommé [événement] tigre sombre dressé.
6. Il n'est plus possible de teindre le maillot de cuir rond.
7. Erreur corrigée : le temps d'attente n'empêche plus de se connecter en cas de suppression d'un personnage.
8. Erreur corrigée : le passage sur un serveur du champ de bataille n'entraîne plus de ralentissement.
9. Erreur corrigée : se connecter sur le serveur du champ de bataille suite à un décès n'entraîne plus une résurrection avec les PV et PM au complet.
10. Erreur corrigée : il n'est plus possible d'utiliser le cube de montures en mode furtif.

Fonctionnalités GF

1. Ajout de nouvelles quêtes permanentes d'épreuve héroïque.
 - ✂ Les quêtes et récompenses sont susceptibles de changer à tout moment.
 - a. Elles comprennent 25 quêtes hebdomadaires, parmi lesquelles de la chasse aux monstres et boss mondiaux et l'infiltration de territoires ennemis.

AION

PATCH NOTES

- b. Une quête hebdomadaire supplémentaire, nécessitant d'avoir terminé plusieurs quêtes d'épreuve héroïque, permet d'empocher des récompenses supplémentaires. Les récompenses de cette quête suivent un cycle de 6 semaines au terme duquel elles se répètent.

Compétences

1. L'utilisation de la compétence magique « Lien hivernal » ne consomme plus de PM.
2. Modification des compétences interdites à Inggison, Gelkmaros, Apsaranta, Lakrum, Dumaha, Katalam rouge (nord) et Katalam rouge (sud).
3. Modification de certains effets de compétence.
 - a. Gladiateur

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Furie d'absorption (champ de bataille héroïque)	Absorption illimitée	Limite d'absorption : 5 000
Furie d'absorption renforcée (caractéristique de Daevanion)	Absorption illimitée	Limite d'absorption : 5 000
Onde d'épuisement (Amélioration) Onde d'épuisement	Absorption illimitée	Limite d'absorption : 7 000
Onde de renouveau (Amélioration) Onde de renouveau	Absorption illimitée	Limite d'absorption : 10 000
Frappe fracturante (Amélioration) Frappe fracturante	Absorption illimitée	Limite d'absorption : 10 000
Absorption sanguinaire (Amélioration) Absorption sanguinaire	Absorption illimitée Dégâts physiques contre max. 18 ennemis	Limite d'absorption : 10 000 Dégâts physiques contre max. 6 ennemis
Frappe féroce	Frappe physique contre une cible	Frappe physique contre une cible : +10 %
Coup corporel	Frappe physique contre une cible	Frappe physique contre une cible : +10 %

AION

PATCH NOTES

Coup amoindrissant	Frappe physique contre une cible Défense physique pendant 10 s : -250 Esquive : -1 000	Frappe physique contre une cible Défense physique pendant 12 s : -300 Esquive : -1 000
--------------------	--	---

b. Templier

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Attitude menaçante	Votre attaque augmente la colère Défense PvE supplémentaire : +2 500 Attaque PvE supplémentaire : +800 Attaque physique : -500	Votre attaque augmente la colère Défense PvE supplémentaire : +2 500 Attaque PvE supplémentaire : +1 500 Attaque physique : -1 000
Frappe féroce	Frappe physique contre une cible	Frappe physique contre une cible : +10 %
Coup corporel	Frappe physique contre une cible	Frappe physique contre une cible : +10 %

c. Pistolero

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Projectile magique sauvage (Amélioration) Projectile magique sauvage	Absorption illimitée Elle absorbe des PV à hauteur de 40 % des dégâts.	Limite d'absorption : 8 000 Elle absorbe des PV à hauteur de 50 % des dégâts.
Préparation au tir rapide	Vitesse d'attaque propre : +10 % Attaque PvE supplémentaire : +520 10 % de probabilité d'infliger des critiques magiques à chaque attaque : +700	Vitesse d'attaque propre : +10 % Attaque PvE supplémentaire : +650 10 % de probabilité d'infliger des critiques magiques à chaque attaque : +700

d. Éthertech

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Vague sanguinaire	Absorption illimitée Dégâts magiques contre max. 18 ennemis	Limite d'absorption : 20 000 Dégâts magiques +50 % Dégâts physiques contre max. 6 ennemis

AION

PATCH NOTES

e. Spiritualiste

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Absorption d'envergure (Amélioration) Absorption d'envergure	Absorption illimitée	Limite d'absorption : 10 000
Sceau de silence	La cible subit des dégâts magiques. Silence et entraves pendant 5 s	La cible subit des dégâts magiques. Silence et entraves pendant 6 s

f. Sorcier

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Gel de l'âme	La cible subit des dégâts magiques. Silence et entraves pendant 5 s	La cible subit des dégâts magiques. Silence et entraves pendant 6 s

g. Clerc

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Onde de guérison	Régénération de PV (niveau 1) Régénération de PV (niveau 2) pour 7 s de temps d'incantation des compétences de soin : -10 % Régénération de PV (niveau 3) pour 7 s de temps d'incantation des compétences de soin : -20 %	Régénération de PV (niveau 1) Régénération de PV (niveau 2) pour 7 s de temps d'incantation des compétences de soin : -10 % Régénération de PV (niveau 3) pour 10 s de temps d'incantation des compétences de soin : -20 %

h. Aède

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Serment de la Terre	10 % de probabilité à chaque attaque pendant 30 min Frappe physique contre une cible Vitesse d'attaque de la cible : -20 % Temps d'incantation de la cible : +20 %	10 % de probabilité à chaque attaque pendant 30 min Frappe physique contre une cible Vitesse d'attaque de la cible : - 25 % Temps d'incantation de la cible : + 25 %
Frappe de météore	Frappe physique contre une cible Défense physique pendant 4 s : -160 Vitesse de vol de la cible : -50 %	Frappe physique contre une cible Défense physique pendant 6 s : -160 Vitesse de vol de la cible : -50 %

AION

PATCH NOTES

i. Barde

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Harmonie du silence	La cible subit des dégâts magiques. Silence et entraves pendant 3 s	La cible subit des dégâts magiques. Silence et entraves pendant 4 s

4. Modification de certains effets de compétence de voeu.

a. L'effet des compétences de soin de plaie est célèbre pour sa puissance.

Tant que l'effet persiste, toutes les cibles bénéficient d'une énorme force de maintien. L'effet des compétences de soin de plaie devient un bouclier protecteur et son efficacité au combat contre de nombreux ennemis baisse.

Par exemple, dans le cas d'un personnage avec le soin de plaie : résurrection (niveau 3) touché par l'éclair de feu : les 50 000 points de dégâts magiques baissent de 30 %, ce qui fait que le joueur subit uniquement 35 000 points de dégâts. L'effet -30 % du bouclier protecteur absorbe ainsi 15 000 points de dégâts, et seuls 35 000 restent.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Ultime : soin de plaie : résurrection (niveau 1)	Bouclier protecteur pendant 4 s : 10 % de réduction des dégâts Toutes les résistances pendant 4 s : 3 000	Bouclier protecteur pendant 4 s : 10 % de réduction des dégâts Toutes les résistances pendant 4 s : 3 000 Protection max. du bouclier protecteur : 20 000 En cas de levée du bouclier protecteur : suppression de la réduction des dégâts et de la résistance accrue
Ultime : soin de plaie : résurrection (niveau 2)	Bouclier protecteur pendant 4 s : 20 % de réduction des dégâts Toutes les résistances pendant 4 s : 3 000	Bouclier protecteur pendant 4 s : 20 % de réduction des dégâts Toutes les résistances pendant 4 s : 3 000 Protection max. du bouclier protecteur : 30 000 En cas de levée du bouclier protecteur : suppression de la réduction des dégâts et de la résistance accrue
Ultime : soin de plaie : résurrection (niveau 3)	Bouclier protecteur pendant 4 s : 30 % de réduction des dégâts Toutes les résistances pendant 4 s : 3 000	Bouclier protecteur pendant 4 s : 30 % de réduction des dégâts Toutes les résistances pendant 4 s : 3 000 Protection max. du bouclier protecteur : 50 000 En cas de levée du bouclier protecteur : suppression de la réduction des dégâts et de la résistance accrue

AION

PATCH NOTES

- b. L'effet de combustion et de combustion : déflagration était trop faible. Les dégâts des deux compétences ont donc été augmentés.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Légendaire : combustion (niveau 1)	Dégâts d'attaque : 3 500 Attaques prolongées : 1 000/s dégâts	Dégâts d'attaque : 4 200 Attaques prolongées : 1 200/s dégâts
Légendaire : combustion (niveau 2)	Dégâts d'attaque : 5 000 Attaques prolongées : 1 250/s dégâts	Dégâts d'attaque : 6 000 Attaques prolongées : 1 500/s dégâts
Légendaire : combustion (niveau 3)	Dégâts d'attaque : 8 000 Attaques prolongées : 1 500/s dégâts	Dégâts d'attaque : 9 600 Attaques prolongées : 1 800/s dégâts
Ultime : combustion (niveau 1)	Dégâts d'attaque : 12 000 Attaques prolongées : 2 500/s dégâts	Dégâts d'attaque : 14 400 Attaques prolongées : 3 000/s dégâts
Ultime : combustion (niveau 2)	Dégâts d'attaque : 15 000 Attaques prolongées : 3 500/s dégâts	Dégâts d'attaque : 18 000 Attaques prolongées : 4 200/s dégâts
Ultime : combustion (niveau 3)	Dégâts d'attaque : 20 000 Attaques prolongées : 5 000/s dégâts	Dégâts d'attaque : 24 000 Attaques prolongées : 6 000/s dégâts
Ultime : combustion : déflagration (niveau 1)	Dégâts d'attaque : 12 000 Attaques prolongées : 2 500/s dégâts	Dégâts d'attaque : 14 400 Attaques prolongées : 3 000/s dégâts
Ultime : combustion : déflagration (niveau 2)	Dégâts d'attaque : 12 000 Attaques prolongées : 2 500/s dégâts	Dégâts d'attaque : 18 000 Attaques prolongées : 4 200/s dégâts
Ultime : combustion : déflagration (niveau 3)	Dégâts d'attaque : 20 000 Attaques prolongées : 5 000/s dégâts	Dégâts d'attaque : 24 000 Attaques prolongées : 6 000/s dégâts

AION

PATCH NOTES

- c. En cas d'attaque par derrière, la compétence dévoiler un point faible : nausée s'enchaîne directement sur une autre attaque contre l'ennemi. Pour les combats PvP, une attaque par derrière n'étant possible que selon certaines conditions très restrictives, toute réussite est limitée. Les dégâts de l'attaque par derrière actuelle ont donc été augmentés.

Compétence	Effets précédents	Effets modifiés
Dévoiler un point faible : nausée (niveau 1)	Frappe supplémentaire en cas d'attaque par derrière : 3 000 dégâts	Frappe supplémentaire en cas d'attaque par derrière : 3 600 dégâts
Dévoiler un point faible : nausée (niveau 2)	Frappe supplémentaire en cas d'attaque par derrière : 5 000 dégâts	Frappe supplémentaire en cas d'attaque par derrière : 6 000 dégâts
Dévoiler un point faible : nausée (niveau 3)	Frappe supplémentaire en cas d'attaque par derrière : 8 000 dégâts	Frappe supplémentaire en cas d'attaque par derrière : 10 000 dégâts