



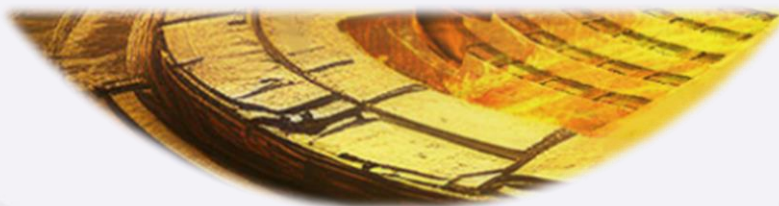
PATCH NOTES



AION Classic Europe 2.8.5

~ Dominance ~

Notes de mise à jour





PATCH NOTES

Contenu

Instance	3
Champ de bataille.....	5
Apheta Beluslan	6
Abysses.....	7
Bataille de forteresse	7
Arène	8
Quêtes	8
PNJ	10
Objets	11
Compétences.....	12
Personnages	12
Légions	13
Livre des légendes	13
Passe Daeva	13
Collecter/Fabriquer.....	13
Divers.....	13
Son.....	14
Interface utilisateur.....	14
Ajustements des compétences	15

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

PATCH NOTES

Instance

1. L'instance « Tartarus » rejoint le jeu.



Toujours plus perfide et malfaisante, Tiamat ordonne de récolter le pouvoir destructeur du temps aux quatre coins d'Apheta Beluslan. Ce redoutable pouvoir serait entreposé et traité dans les profondeurs de la forteresse d'Apheta Beluslan en attendant son heure dévastatrice... Une gigantesque structure souterraine, qui n'est pas sans rappeler les oubliettes monstrueuses prévues pour les ennemis des Tiamat, met les Daevas au-devant d'un défi formidable s'ils veulent déjouer les sombres desseins de Tiamat.

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

- L'emplacement permettant d'accéder à Tartarus alterne en fonction du statut de conquête de la Forteresse d'Apheta Beluslan.

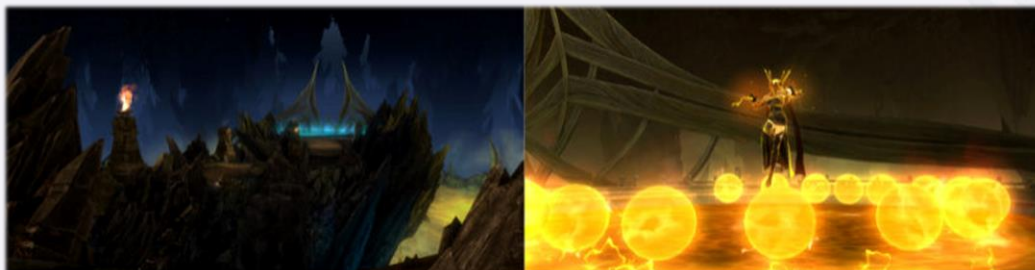
Statut de la conquête	Emplacement de l'entrée	Matériaux nécessaires pour entrer
Sous le contrôle des Balaurs	Aéronef de chaque faction	1x fragment temporel
Conquête par votre faction	Forteresse d'Apheta Beluslan	-
Conquête par la faction adverse	Aéronef de votre faction	1x fragment temporel
Capturable	Vous n'avez pas la permission d'entrer.	

- Vous pouvez acheter des fragments temporels auprès du marchand à proximité de la Forteresse d'Apheta Beluslan.

PATCH NOTES

Faction	PNJ	Objets à vendre
Élyséens	Tikimunerker	Fragment temporel
Asmodiens	Tikirunerker	Fragment temporel

- Vous pouvez posséder 1 fragment temporel au maximum. Si vous ne l'utilisez pas, il est détruit au bout de 7 jours.
 - Le volume d'achat est réinitialisé tous les mercredis à 8h00.
2. La nouvelle instance « Mur du chagrin » rejoint le jeu.



Tiamat apprend qu'un de ses cobayes résiste mieux que les autres aux effets dévastateurs du pouvoir du temps. Elle se fait alors livrer Samael, le cobaye en question, pour la soumettre à des expériences encore plus monstrueuses.

Samael aurait dû trouver la mort à Telos, mais une turbulence temporelle va l'arracher à son passé. Son lavage de cerveau la piège alors dans un cercle infernal où elle doit encore et toujours se soumettre aux caprices impitoyables de la légion de Tiamat.

Les Daevas finissent par dénicher l'endroit fatidique où Tiamat fait entreposer le pouvoir du temps. Et c'est là qu'ils retrouvent une personne à qui la mort est sans cesse refusée : Samael, la Daeva du chagrin par excellence.

Accès	Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
Apheta Beluslan	4	À partir du niveau 58	1x par semaine	Le mercredi à 9h00

- L'emplacement permettant d'accéder au Mur du chagrin change en fonction du statut de conquête de la Forteresse d'Apheta Beluslan.

Statut de la conquête	Emplacement de l'entrée	Matériaux nécessaires pour entrer
Sous le contrôle des Balaurs	Aéronef de chaque faction	1x fragment du chagrin
Conquise par votre faction	Forteresse d'Apheta Beluslan	-



PATCH NOTES

Conquise par la faction adverse	Aéronef de votre faction	1x fragment du chagrin
Capturable	Vous n'avez pas la permission d'entrer.	

- Vous pouvez acheter un fragment du chagrin auprès du marchand à proximité de la Forteresse d'Apheta Beluslan.

Faction	PNJ	Objets à vendre
Élyséens	Tikimunerker	Fragment du chagrin
Asmodiens	Tikirunerker	Fragment du chagrin

- Vous pouvez posséder 1 fragment du chagrin au maximum. Si vous ne l'utilisez pas, il est détruit au bout de 7 jours.
 - Le volume d'achat est réinitialisé tous les mercredis à 8h00.
3. Si vous vous connectez à nouveau au sein du « Mur du chagrin », vous êtes téléporté au point de départ.
 4. L'instance « ÉsoTerrasse » est désactivée.
 - Les quêtes et objets correspondants sont supprimés.
 5. Erreur corrigée : certains effets de la compétence « Hurlement de la jeune Seigneur balaur » que Tiamat utilisait dans le « Trône rouge : Telos », ne s'exécutaient pas correctement.
 6. Les PV maximums diminuent pour Samael furibonde, Contaminateur de drana, Adjudant Anuhart et Samael manipulée à « Telos englouti ».
 7. Erreur corrigée : le niveau du coffres au trésor des Abysses confinés était trop faible et certaines récompenses ne pouvaient donc pas être obtenues.

Champ de bataille

1. Les horaires des champs de bataille suivants ont été modifiés :

Champ de bataille	Horaires
Dredgion de Chantra	De 12h00 à 14h00
	De 18h00 à 20h00



PATCH NOTES

Apheta Beluslan

1. Une barrière est ajoutée au raid d'Apheta Beluslan (Velator Mortis).
 - Supprimer la barrière octroie également des points de raid.
2. Deux nouveaux artefacts sont ajoutés à proximité de la Forteresse d'Apheta Beluslan.

Nom	Description
Cri de bravoure	Pendant 3 minutes, les PV maximums de tous les alliés dans la zone d'effet augmentent de 8 000, la vitesse d'attaque de 50 % et la vitesse d'incantation de 20 %.
Frappe brûlante	Tous les adversaires dans la zone d'effet subissent 5 fois 2 000 points de dégâts magiques et sont momentanément étourdis.

3. La probabilité d'obtention de compétences de Stigma des monstres renommés augmente à Apheta Beluslan.
4. La base des archons dans la Forteresse déchu de Beluslan a été déplacée dans les Planures noires.
5. Le début et la fin de la bataille de forteresse d'Apheta Beluslan ne s'affichent plus sur le serveur local.
 - Le début et la fin des batailles de forteresse à Balauréa et dans les Abysses ne s'affichent plus sur le serveur du champ de bataille.
6. La mort d'un officier 5 étoiles ou supérieur à Apheta Beluslan n'entraîne plus l'affichage d'une notification.
7. Les monstres d'Apheta Beluslan ont une certaine probabilité d'octroyer les objets suivants :
 - Pierres d'enchantement (niveau 65 à 85), lot de pierres de mana (niveau 60), tesson de pouvoir premier choix, [événement] lot à livres de compétence (niveau 58), page du livre de compétence oublié, agate de combattivité, matériaux balaurs, armes/armure des agents enragés.



PATCH NOTES

Abysses

1. Les forteresses de la zone inférieure des Abysses, la Forteresse de soufre, la Forteresse occidentale de Siel et la Forteresse orientale de Siel n'accueillent plus de batailles de forteresse.
 - Vous ne pouvez plus vous téléporter dans les forteresses de la zone inférieure depuis les bases abyssales des factions.
 - Les artéfacts ont été supprimés des forteresses correspondantes.
 - Les quêtes des forteresses de la zone inférieure des Abysses ont été supprimées.
2. Erreur corrigée : quand les explications des titres étaient longues, il n'était pas possible de les faire défiler.
3. Erreur corrigée : quand vous sélectionnez « masquer les autres personnages », vous pouvez à nouveau afficher correctement toutes les informations de personnage en cas de téléportation.

Bataille de forteresse

1. Ajout de la Forteresse d'Apheta Beluslan.



Emplacement	Horaires
Apheta Beluslan : Site du crash	Le samedi à 22h00

- Récompenses de la Forteresse d'Apheta Beluslan :



PATCH NOTES

Niveau	Victoire		Défaite	
	Nombre de joueurs	Médaille d'or noir	Nombre de joueurs	Médaille d'or noir
Niveau 1	72	x8	72	x7
Niveau 2	90	x6	90	x6
Niveau 3	144	x5	144	x4
Niveau 4	144	x4	144	x4
Niveau 5	288	x4	288	x3

- Modification des horaires de la bataille de forteresse pour la Forteresse divine dans le Noyau abyssal :

Avant	Maintenant
Samedi de 22h00 à 23h00	Dimanche de 22h00 à 23h00

- Modification des horaires de la bataille de forteresse pour les forteresses d'Inggison et de Gelkmaros :

Avant	Maintenant
Mercredi de 22h00 à 23h00 Dimanche de 22h00 à 23h00	Mercredi de 22h00 à 23h00

Arène

- Le contenu du lot de livres de compétence que vendait le fournisseur de consommables dans l'Ordealie empyréenne a été modifié.
 - Ajout des livres de compétence [saison] retour : Voie lactée, [Saison] phytothérapie : guitare IV et [saison] soins de mana : guitare IV

Quêtes

- Ajout de nouvelles quêtes hebdomadaires dans la région « Tartarus ».

Faction	PNJ	Titre de quête
Élyséens	Chronos	[Hebdo] Le secret de Tartarus
		[Hebdo] Détruire le camp



PATCH NOTES

Asmodiens	Xythei	[Hebdo] Le secret de Tartarus
		[Hebdo] Désamorcer le camp

2. Ajout de nouvelles quêtes d'enchainement dans la nouvelle instance « Mur du chagrin ».

Faction	PNJ	Titre de quête
Élyséens	Arbon affligé	La bienaimée disparue
Asmodiens	Arbon souffrant	La bienaimée perdue

3. Des quêtes ont été supprimées de la bataille de forteresse dans la Strate inférieure de Reshanta.
4. Des objets de quête ont été supprimés de la bataille de forteresse dans la Strate inférieure de Reshanta.
5. Les quêtes répétables pour obtenir des pièces (Pièce de fer, Pièce de bronze, etc.) de la zone de départ sont désormais non-répétables.
6. Certaines quêtes liées aux récompenses d'armes et d'armures ont été supprimées.
- Si des quêtes obtenues avant la mise à jour sont en cours d'exécution, elles sont automatiquement abandonnées.
7. Modification de la quête d'octroi de titre des marchands du Nuage noir.
- La quête s'obtient auprès de Jakunerker sur l'île du Nuage noir après avoir atteint le niveau 56.
 - Les joueurs ayant déjà obtenu le titre via des quêtes existantes ne peuvent pas accomplir celle-ci.
 - Si des quêtes obtenues avant la mise à jour sont en cours d'exécution, elles sont automatiquement supprimées après la mise à jour.
8. La quête d'extension de cube de Vindachinerker a été modifiée.
- La quête s'obtient auprès du PNJ fabricant de cube à Sanctum/Pandemonium après avoir atteint le niveau 56.
 - Les joueurs ayant déjà élargi le cube via des quêtes existantes ne peuvent pas accomplir celle-ci.
 - Si des quêtes obtenues avant la mise à jour sont en cours d'exécution, elles sont automatiquement supprimées après la mise à jour.
9. Ajout d'une nouvelle campagne : « Négociation des seigneurs ».
- Vous l'obtenez automatiquement en atteignant le niveau 50.
10. Certaines quêtes « Syndicat des chasseurs de prime » et « Démon de Charlirunerker » à Inggison et Gelkmaros peuvent désormais également être accomplies avec des personnages de niveau 56 ou supérieur.



PATCH NOTES

11. Il est désormais possible d'obtenir l'objet « sang de Balaur puissant » (campagne : La fin de la chasse) en éliminant des monstres normaux.
12. Erreur corrigée : pour certaines étapes de la quête « Informations vitales », la balise de quête s'affichait auprès de Daphnis.
13. Erreur corrigée : il n'était pas possible d'obtenir la quête de Daevanion de niveau 50
14. Certaines quêtes « Syndicat des chasseurs de prime » et « Démon de Charliruner » à Inggison et Gelkmaros peuvent désormais également être accomplies avec des personnages de niveau 56 ou supérieur.

PNJ

1. Les missions des intendants (de pièces en bronze à pièces en platine) ont été modifiées.
2. Erreur corrigée : il n'était pas possible de cliquer sur Doshinerk à Reshanta.
3. Certains PNJ ne peuvent plus octroyer d'armes et vendre d'armes de rang normal.
4. Suite à la modification des quêtes de Daevanion, les PNJ suivants ne vendent plus de lampe divine, brule-encens divin et d'objet de Lumière de Daevanion :
 - Élyséens : Perena et Ophenes/Asmodiens : Olda et Gerad
5. Vindachinerk apparaît désormais à Apheta Beluslan.
 - Vindachinerk apparaît une fois toutes les heures à un des deux endroits suivants :

Zone	Maison isolée	Verger sacré
Emplacement		

6. Le nouveau livre de compétence Complainte I rejoint la liste de vente de Macus/Kalsten à Sanctum/Pandaemonium.
7. Naduschuner et Nandaruner ont été supprimés du Défilé de Silentera.



PATCH NOTES

Objets

1. Le [événement] lot de parchemin de sélection (instance) permet désormais de sélectionner des instances différentes :
 - Suppression de l'instance « Ésoterrasse ».
 - L'instance « Tartarus » rejoint le jeu.
 - L'instance « Mur du chagrin » rejoint le jeu.
2. Ajout de nouveaux accessoires, armes et équipement éternels de la mauvaise étoile (niveau 58).
 - Quand vous éliminez Samael malheureuse, vous avez une certaine probabilité d'obtenir : arme, veste blindée, pantalon blindé et anneau de la mauvaise étoile.
 - Quand vous éliminez Tiamat, vous avez une certaine probabilité d'obtenir spallières, gants et chaussures de la mauvaise étoile.
3. Ajout de l'objet « Pièce du protectorat ».
 - Il est possible de troquer des pièces allant de fer à platine contre des pièces du protectorat auprès d'un PNJ.
 - Il est possible de troquer des pièces du protectorat contre des accessoires et casques de niveau 20 à 40.
 - Les pièces existantes des récompenses de quêtes sont remplacées par des pièces du protectorat.
4. Modification du nombre de tessons requis pour l'équipement des Stigmas.

Niveau	Niveau de l'objet de Stigma	Quantité de tessons requise
Rare	20 à 30	60
	30 à 40	100
	41 à 50	160
	51 à 58	200
Légendaire	50 à 58	250
Unique	55	275

5. Le lot du mérite de l'Ordalie solitaire vous octroie désormais 5 fragment de médailles en or noir au lieu de 2.
6. Erreur corrigée : les infobulles de certains objets ne s'affichaient pas.
7. La tunique en tissu impartiale a désormais le même aspect sur les Élyséens et les Asmodiens.
8. Le nom de certains objets a été modifié.



PATCH NOTES

9. Amélioration de la tenue de haute mer
10. La description du sérum de vent puissant raffiné et du sérum de vent notoire concentré a été étoffée.

Compétences

1. Modification de certains effets de compétence : Gladiateur, Sorcier, Spiritualiste, Clerc, Aède et Revenant
 - Pour en savoir plus, consultez la section **ajustements des compétences** en bas de ce document.
2. Les compétences Champ éthéré : bouclier et Parole anti-sort : bouclier peuvent être obtenues indépendamment de la faction.
 - Les livres de compétence des compétences correspondantes peuvent être obtenus dans le lot d'ingrédients culinaires du vainqueur.
3. Les compétences de Spiritualiste Ginseng I et Peur: Porgus I peuvent désormais activer les Entraves de l'horreur comme enchaînement.
4. Erreur corrigée : quand vous vous téléportiez après avoir utilisé la compétence Transformation : Mau, l'apparence de la transformation ne s'affichait pas correctement.
5. Erreur corrigée : l'infobulle de l'état anormal de la compétence Invocation de tourbillon (Sorcier) ne s'affichait pas.
6. Les descriptions des compétences Captivité concentrée et Entraves lugubres ont été corrigées.

Personnages

1. Erreur corrigée : l'effet des « effets d'enchantement » qui augmente l'attaque PvE contre les boss de 10 %, ne s'appliquait pas correctement.
2. Erreur corrigée : le grimoire ne s'affichait pas correctement pendant le mouvement attendre : patin à roulettes.



PATCH NOTES

Légions

1. Erreur corrigée : il n'était parfois pas possible de revenir sur une candidature à la légion.

Livre des légendes

1. Ajout d'une fonction permettant de démanteler tous les fragments de tableau dans le livre des légendes

Passe Daeva

1. Erreur corrigée : les missions de titre ne se renouvelaient pas en obtenant le titre Magouilleur spécial du Nuage noir.

Collecter/Fabriquer

1. Réduction du nombre de points de compétence de fabrication nécessaires pour préparer le Sérum de vent notoire concentré.

Divers

1. Erreur corrigée : quand les personnages féminins aux cheveux clairs enfilaient l'accessoire de coiffure des amis poulpes, les cheveux ne s'affichaient pas correctement.
2. Erreur corrigée : le vol plané et les pièges ne s'affichaient pas toujours correctement.
3. Erreur corrigée : certaines animations d'ailes ne s'affichaient plus correctement après la mort du personnage.



PATCH NOTES

4. Erreur corrigée : quand vous passiez du vol au Vol plané, le symbole du personnage ne s'affichait pas correctement sur la boussole.

Son

1. Erreur corrigée : en cas d'activation des artéfacts « Cri de bravoure » et « Frappe brulante » à Apheta Beluslan, l'effet sonore n'était pas parfois pas reproduit correctement.
2. Erreur corrigée : les bruits de fond n'étaient pas correctement reproduits dans certains secteurs d'Apheta Beluslan.

Interface utilisateur

1. Erreur corrigée : quand « Alignement auto des fenêtres » était sélectionné dans le menu système, l'interface d'estimation du fragment de tableau ne s'affichait pas au bon endroit.
2. Quand le personnage se téléporte au début de la bataille de forteresse et du raid, les interfaces de résurrection de Loci et d'objet de résurrection se referment.
3. Erreur corrigée : les objets de l'entrepôt de légion précédent s'affichaient à l'emplacement de l'entrepôt de légion en cours d'aménagement.



PATCH NOTES

Ajustements des compétences

1. Ajustement de certaines compétences de Gladiateur, Sorcier, Spiritualiste, Clerc, Aède et Revenant :

- **Gladiateur**

Le Gladiateur a bénéficié d'ajustements similaires aux autres classes : le temps de rechargement a été découplé et les livres de compétence modifiés pour favoriser l'utilisation des compétences.

Nous avons tout d'abord découplé le **temps de rechargement de Verrouillage, Brise corps et Coup énergétique** pour permettre de les utiliser séparément.

Par ailleurs, nous avons réduit la **durée et le temps de rechargement de la compétence Ailes renforcées** et **ajouté la résistance de vitesse d'attaque** pour permettre une utilisation flexible de la compétence quelle que soit la situation.

Pour finir, nous avons converti la compétence peu utilisée **Complainte en livre de compétence** pour simplifier son utilisation. En contrepartie, le temps de rechargement et la puissance d'attaque adverse ont été ajustés et vous pouvez désormais parer les attaques physiques.

Compétence	Avant	Maintenant
Verrouillage I à V Brise corps I à IV Coup énergétique IV	(Temps de rechargement commun pour Brise corps, Verrouillage et Coup énergétique.)	(Les temps de rechargement de Verrouillage, Brise corps et Coup énergétique sont découplés .)
Ailes renforcées I	Tous les affaiblissements magiques entravant les mouvements sont supprimés. Pendant 1 minute, la vitesse de vol augmente de 10 % et la valeur de résistance à l'immobilité et à l'entrave augmente de 700. Le temps de vol n'est pas utilisé en vol.	Tous les affaiblissements magiques entravant les mouvements sont supprimés. Pendant 30 secondes , la vitesse de vol augmente de 10 %, la valeur de résistance à l'immobilité et à l'entrave augmente de 700 et celle de la résistance à la réduction de la vitesse d'attaque de 200 .



PATCH NOTES

	Temps de rechargement : 5 min	Le temps de vol n'est pas utilisé en vol. Temps de rechargement : 3 min
Complainte I	L'attaque physique des adversaires dans un rayon de 7 m autour de vous diminue de 300 pendant 15 s. Temps de rechargement : 5 min Compétences de Stigma	L'attaque physique des adversaires dans un rayon de 7 m autour de vous diminue de 100 pendant 15 s et vous bloquez 2 fois des dégâts physiques dans un délai de 12 s. Temps de rechargement : 1 min Compétences de livre de compétence

- **Sorcier**

Les compétences d'attaque **Gel** et **Engelures** partageaient leur temps de rechargement avec la compétence de restauration de PV **Absorption d'endurance** et on ne pouvait donc utiliser qu'une seule de ces compétences. Nous avons donc **découplé les temps de rechargement** pour qu'il soit possible d'utiliser les compétences indépendamment les unes des autres.

Le **temps de rechargement** de **Sagesse de Zikel**, qui augmente un peu le renforcement magique, a été découplé de **Sagesse de Vaizel/Lumiel** pour permettre d'utiliser les compétences séparément. **De plus, les effets peuvent se cumuler.**

La compétence **Pluie de comètes**, uniquement utilisable en volant, peut désormais **aussi servir au sol.**

Puisque cela implique une compétence d'attaque puissante et sans restrictions, le **temps de rechargement et le cout en PM** augmentent pour que la compétence nécessite une utilisation réfléchie.

Éclat de givre est la compétence principale du Sorcier, mais elle était peu utilisée en PvP. Pour améliorer l'utilisation de cette compétence, le **temps d'incantation** **passé à 0 s.**



PATCH NOTES

Compétence	Avant	Maintenant
Absorption d'endurance I à III Gel I à II (Élyséens) Engelures I à II (Asmodiens)	Absorption d'endurance, Gel et Engelures se partagent un même temps de rechargement.	Absorption d'endurance, Gel et Engelures ne se partagent plus un même temps de rechargement.
Sagesse de Zikel I	Le renforcement magique augmente de 300 pendant 15 secondes. (Sagesse de Vaizel, Sagesse de Zikel et Sagesse de Lumiel se partagent un même temps de rechargement.)	Le renforcement magique augmente de 300 pendant 15 secondes. (Le temps de rechargement de Sagesse de Zikel n'est plus partagé et elle peut être combinée à la Sagesse de Vaizel ou de Lumiel.)
Pluie de comètes I à II	Une cible et des adversaires dans un rayon de 10 m subissent des dégâts magiques. Temps de rechargement : 10 s Cout en PM : 437 Il s'agit d'une compétence spécifique au vol.	Une cible et des adversaires dans un rayon de 10 m subissent des dégâts magiques. Temps de rechargement : 15 s Consommation de PM : 568 (+30 %) Seules les cibles au sol sont concernées.
Éclat de givre I	Vous infligez des dégâts magiques à la cible. Temps d'incantation : 4 s	Vous infligez des dégâts magiques à la cible. Temps d'incantation : 0 s

- **Spiritualiste**

Le Spiritualiste a toujours été le combattant PvP par excellence d'Aion et son succès ne s'est pas démenti dans la version Classic.

Nous avons cependant constaté que sa défense était assez faible pour le jeu en groupe et que certaines compétences de Stigmas ne sont que rarement utilisées.



PATCH NOTES

Nous avons donc apporté quelques ajustements pour favoriser **la survie du Spiritualiste dans le jeu en groupe.**

Les compétences **Chaine de la Terre** et **Lame de la terre** ont des effets similaires. Une des compétences attaque une cible isolée et l'autre plusieurs cibles à la fois. Mais les deux compétences étaient peu utilisées en raison de leur temps de rechargement partagé. Nous avons donc décidé de découpler leur temps de rechargement.

Ordre : sauvegarde spirituelle est une compétence de protection uniquement utilisable si un esprit est invoqué. L'effet était court et ne s'appliquait qu'au lanceur et nous avons donc décidé d'étendre **l'effet à tous les membres du groupe.** Comme évoqué, il y aura également des modifications pour les compétences de Stigma peu utilisées.

Tout d'abord, le **temps de rechargement et la durée de Souillure infernale sont modifiés de manière à permettre d'utiliser cette compétence plusieurs fois de suite dans le jeu.** **Transfert de soutien** avait pour seul effet de consommer ses propres PV pour régénérer des PM et était donc peu utilisé. L'effet de compétence est donc renforcé de telle sorte que **les PM et la défense élémentaire de tous les coéquipiers augmentent sans consommer ses propres PV.** Par ailleurs, le **temps de rechargement diminue** pour que la compétence ait un plus gros impact sur le jeu en groupe.

Compétence	Avant	Maintenant
Chaine de la terre I	<p>Vous infligez des dégâts magiques à la cible, réduisez sa vitesse de déplacement et lui infligez des dégâts supplémentaires toutes les 3 secondes.</p> <p>(Les compétences Chaine de la terre et Lame de la terre se partagent un même temps de rechargement.)</p>	<p>Vous infligez des dégâts magiques à la cible, réduisez sa vitesse de déplacement et lui infligez des dégâts supplémentaires toutes les 3 secondes.</p> <p>(Les compétences Chaine de la terre et Lame de la terre ne se partagent plus un même temps de rechargement.)</p>
Lame de la terre I	<p>La vitesse de déplacement diminue pour la cible et les adversaires dans un rayon de 15 m autour de la cible.</p>	<p>La vitesse de déplacement diminue pour la cible et les adversaires dans un rayon de 15 m autour de la cible.</p>



PATCH NOTES

	(Les compétences Chaîne de la terre et lame de la terre se partagent un même temps de rechargement.)	(Les compétences Chaîne de la terre et lame de la terre ne se partagent plus un même temps de rechargement.)
Ordre : sauvegarde spirituelle I	<p>L'esprit crée un bouclier autour de l'invocateur pour une durée de 10 secondes.</p> <p>(Le bouclier absorbe 3 000 points dégâts au total.)</p> <p>Temps de rechargement : 3 min</p>	<p>Pendant 12 secondes, un bouclier est généré autour de jusqu'à 6 coéquipiers dans un rayon de 20 m autour de vous.</p> <p>(Le bouclier absorbe 5 000 points dégâts au total.)</p> <p>Temps de rechargement : 2 min</p>
Souillure infernale I	<p>Pendant 30 secondes, la défense physique de l'adversaire dans un rayon de 25 m diminue de 1 000, toutes ses défenses élémentaires de 200 et sa résistance magique de 200.</p> <p>Temps de rechargement : 1 min et 30 s</p> <p>Compétences de Stigma</p>	<p>Pendant 1 minute, la défense physique de l'adversaire dans un rayon de 25 m diminue de 1 000, toutes ses défenses élémentaires de 200 et sa résistance magique de 200.</p> <p>Temps de rechargement : 1 min</p> <p>Compétences de Stigma</p>
Transfert de soutien I à III	<p>Vous consommez 10 % de vos propres PV pour restituer 4 500 PM aux alliés dans un rayon de 25 m.</p> <p>Temps de rechargement : 5 min</p> <p>Compétences de Stigma</p>	<p>Vos PM et ceux de vos coéquipiers dans un rayon de 25 m augmentent de 4 500 et toutes les défenses élémentaires augmentent de 200 pendant 1 minute.</p> <p>Temps de rechargement : 3 min</p> <p>Compétences de Stigma</p>

- Clerc

En tant que soigneur responsable de la survie du groupe et dont personne ne peut remplacer les compétences, le Clerc est très prisé pour son apport précieux, aussi bien pour la chasse en groupe que pour le PvP.



PATCH NOTES

Mais en PvE et surtout dans les instances solos dans lesquelles le Clerc doit affronter un monstre seul, sa vitesse au combat était frustrante par rapport aux autres classes. De plus les aptitudes du Clerc dépendaient fortement du niveau de l'équipement porté et du niveau de contrôle des différents joueurs. En ajustant le Clerc, nous nous sommes donc penchés sur l'**amélioration de ses compétences en PvE et sur les aspects insatisfaisants de cette classe.**

Compétence	Avant	Maintenant
Vide-mémoire I à IV	L'hostilité d'une cible dans un rayon de 25 m diminue.	L'hostilité d'une cible dans un rayon de 25 m diminue et vous récupérez 500 PM par seconde pendant 5 secondes.
Chaine de souffrance I à IV	<p>Vous infligez des dégâts magiques à la cible, réduisez sa résistance magique de 400 et infligez des dégâts magiques supplémentaires toutes les 12 secondes pendant 2 minutes.</p> <p>Si la cible est un autre joueur et que vous mourez pendant la durée de l'effet, vous ressuscitez au kisk ou à l'obélisque.</p> <p>Temps de rechargement : 5 min (Vous ne pouvez l'utiliser que sur les joueurs.)</p>	<p>Vous infligez des dégâts magiques à la cible, réduisez sa résistance magique de 400 et infligez des dégâts magiques supplémentaires toutes les 12 secondes pendant 2 minutes.</p> <p>Si la cible est un autre joueur et que vous mourez pendant la durée de l'effet, vous ressuscitez au kisk ou à l'obélisque.</p> <p>Temps de rechargement : 3 min (Vous pouvez également l'utiliser en PvE.)</p>
Amplification I	<p>Votre renforcement magique augmente de 300 et l'amélioration des soins de 500 pendant 30 secondes.</p> <p>Temps d'incantation : 1 s</p>	<p>Votre renforcement magique augmente de 300 et l'amélioration des soins de 500 pendant 30 secondes.</p> <p>Temps d'incantation : 0 s (déplacement possible)</p>



PATCH NOTES

Invocation de foudre I	Vous infligez des dégâts magiques à la cible.	Vous infligez des dégâts magiques à la cible.
	Temps d'incantation : 3 s	Temps d'incantation : 0 s (Déplacement impossible)

Jusqu'à présent, **Vide-mémoire** avait pour seul effet de réduire l'hostilité. Un effet d'**augmentation des PM a été ajouté pour renforcer la compétence**. Par ailleurs, la **portée de Chaine de souffrance** augmente pour qu'elle puisse aussi **servir en PvE** et soit plus efficace en solo.

Le **temps d'incantation réduit pour Amplification et Invocation de foudre** vise à compenser la cadence de combat plutôt faible du Clerc.

- Aède

L'Aède a également bénéficié d'ajustements visant à augmenter l'utilisation des compétences de Stigma et rendre les compétences malaimées plus intéressantes. Les conditions d'activation de **Récupération magique** comprennent désormais les Stigmas **Protection et Sous protection** (contre seulement Protection auparavant). **Cela permet de quadrupler les opportunités d'utilisation de la branche Sous protection**. À l'avenir, vous pouvez utiliser les emplacements pour Stigmas restants pour organiser d'autres branches de Stigma.

Le livre de compétence **Sort de bataille** est très difficile à obtenir en récompense de raid. La **réduction de l'amélioration des soins** est donc supprimée pour augmenter ses attributs. De plus, le temps d'incantation de **Paroles du vent** **diminue de 10 %**, pour **renforcer fortement** l'effet de cette compétence centrale de l'Aède **face aux attaques physiques et magiques**.

Pour finir, **Restauration d'endurance régénère vos PM pour compenser l'effet de régénération perdu** de la branche de Stigma de Frappe engourdissante, qui réduit le temps de rechargement de **Bénédiction du vent** et augmente la **puissance d'attaque de Frappe déstabilisante**. Nous souhaitons ainsi garantir un choix de Stigmas plus vaste.



PATCH NOTES

Compétence	Avant	Maintenant
Récupération magique I à IV	Vous restituez 2 433 PM pour vous ou une cible. Stigmas équipés requis : Mot d'inspiration et Protection Temps de rechargement : 5 min	Vous restituez 2 433 PM pour vous ou une cible. Stigmas équipés requis : Mot d'inspiration et Protection ou Sous protection Temps de rechargement : 3 min
Sort de bataille I	Pendant 30 secondes, le renforcement magique, la précision et l'attaque physique augmentent et votre amélioration des soins diminue de 300 et votre défense physique de 20 %.	Pendant 30 secondes, le renforcement magique, la précision et l'attaque physique augmentent et votre amélioration des soins diminue de 300 et votre défense physique diminue de 20 %.
Parole du vent I	Votre vitesse de déplacement et celle des coéquipiers dans un rayon de 20 m augmentent de 20 % pendant 5 minutes et la vitesse d'attaque de 20 %.	Votre vitesse de déplacement et celle des coéquipiers dans un rayon de 20 m augmentent de 20 % pendant 5 minutes, la vitesse d'attaque de 20 % et le temps d'incantation diminue de 10 %.
Restauration d'endurance I à IV	Vous récupérez 3 267 de vos PV.	Vous récupérez 3 627 de vos PV et 2 250 PM.
Bénédiction du vent I à IV	Pendant 30 secondes, cette compétence a une probabilité de 100 % d'infliger des dégâts supplémentaires à la cible. Temps de rechargement : 3 min	Pendant 30 secondes, cette compétence a une probabilité de 100 % d'infliger des dégâts supplémentaires à la cible. Temps de rechargement 2 min 30 s



PATCH NOTES

Frappe déstabilisante I à III	La cible subit des dégâts physiques et trébuche.	La cible subit des dégâts physiques et trébuche. (Dégâts physiques : +200 %)
--------------------------------------	--	---

- Revenant

Le Revenant, introduit cette année comme première classe inédite de la version Classic, est actuellement considéré comme la meilleure classe. La compatibilité avec les autres classes et les possibilités d'ascension faciles sont particulièrement appréciées.

Mais seules quelques compétences spéciales étaient utilisées dans le jeu, ce qui minimisait le plaisir de jeu.

Pour cette mise à jour, nous avons donc cherché à **renforcer les compétences qui sont rarement utilisées** afin d'apporter **plus de variété dans le choix des compétences**.

Compétence	Avant	Maintenant
Électrocution I	Une cible située dans un rayon de 15 m ainsi que jusqu'à 8 adversaires dans un rayon de 7 m subissent des dégâts magiques et une réduction de la vitesse de déplacement. Temps de rechargement : 2 minutes	Une cible située dans un rayon de 20 m ainsi que jusqu'à 8 adversaires dans un rayon de 7 m subissent des dégâts magiques et une réduction de la vitesse de déplacement. Temps de rechargement : 30 s
Entaille électrisée I	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Vous rechargez votre flux ionique de 20 points. Temps de rechargement : 30 s	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible et absorbe 100 % des dégâts sous forme de PV. Vous rechargez votre flux ionique de 30 points. Temps de rechargement : 16 s



PATCH NOTES

Tir de Maxwell I à III	Vous vous approchez d'un adversaire à vitesse de déplacement réduite dans un rayon de 35 m et lui infligez des dégâts physiques.	Vous vous approchez d'un adversaire à vitesse de déplacement réduite dans un rayon de 35 m et lui infligez des dégâts physiques.
Circuit électrique I	Vous vous téléportez à l'endroit où vous avez exécuté la compétence sprint électrique. Sprint électrique : circuit électrique Compétences de Stigma	Vous vous téléportez à l'endroit où vous avez exécuté la compétence sprint électrique. Sprint électrique : circuit électrique Compétences de livre de compétence

Nous avons tout d'abord **renforcé la branche Stigma d'Électrocution**, dont la probabilité d'exécution était inférieure à 10 %, afin de vous proposer un plus vaste choix de compétences.

Le **Tir de Maxwell** a beau avoir une grande portée de 35 m, nous avons constaté que les conditions d'exécution de la compétence étaient difficiles à remplir. La compétence peut donc désormais être utilisée **sans restriction d'usage**.

Circuit électrique est une compétence typique du Revenant et pourtant, nous avons constaté qu'elle est moins utilisée que les autres Stigmas d'attaque. Nous l'avons donc convertie en **compétence de livre de compétence** pour en simplifier l'utilisation.