

AION

PATCH NOTES

Update 8.4



AION

PATCH NOTES

Inhalt

Aphsaranta.....	3
Instanzen.....	5
Arena	6
Schlachtfeld	6
Festungskampf.....	6
Gebieten-Relikt	7
Daeva-Pass.....	8
Missionen.....	9
Kerub's Kurzanleitung	9
Verwandlungen	10
Quests.....	10
Gegenstände	11
Charakter.....	12
NSCs	12
Magische Fertigung.....	13
UI.....	13
Sonstiges.....	14
GF-Features.....	14
Fertigkeiten.....	15

AION

PATCH NOTES

Aphsaranta

1. Gebiete der Elyos und Asmodier in Aphsaranta wurden geändert.
2. Die Korps der Fraktionen Elyos, Asmodier und Neutral in Aphsaranta wurden geändert.

Fraktion	Korps	Agent	Korpsname
Elyos	Yustiel	Efim	Lebensschuld
		Ibis	Naturhauch
Asmodier	Lumiel	Harun	Weises Urteil
		Boron	Credo-Omen
Neutral	Shulack	Dorakiki der Dreiste	Nachtschatten-Clan
	Rakuri	Mähnenkopf Mauri	Antik-Clan

- a. Es wurde eine neue Korpsquest hinzugefügt.
 - b. Die Korps für die Entsendungsquest wurden geändert.
3. Im Agentenkampf in Aphsaranta wurden die teilnehmenden Agenten geändert.
 4. Die Voraussetzungen für die Verwendung der Stützpunkt-Teleporter an der Wächter- und Archonten-Garnison wurden modifiziert.

- a. Teleporter werden aktiviert, sobald Verbündete die Garnison eingenommen haben. Mit erfüllten Ruhmvoraussetzungen und dem Verbrauch einer Teleport-Schriftrolle: Aphsaranta-Garnison ist ein Teleport möglich.

Fraktion	Teleporter	Bedingung für Eroberung	Bedingung für Ruhm
Elyos	4. Stützpunkt	4. Stützpunkt erobern	Nicht vorhanden
	7. Stützpunkt	7. Stützpunkt erobern	Ruhmstufe 2 des Naturhauch-Korps erreichen
	8. Stützpunkt	8. Stützpunkt erobern	Ruhmstufe 2 der Lebensschuld-Legion erreichen
Asmodier	4. Stützpunkt	4. Stützpunkt erobern	Nicht vorhanden
	7. Stützpunkt	7. Stützpunkt erobern	Ruhmstufe 2 der Legion des weisen Urteils erreichen
	8. Stützpunkt	8. Stützpunkt erobern	Ruhmstufe 2 des Credo-Omen-Korps erreichen

5. Der Aphsaranta-Welt-Raid wurde verbessert.
 - a. "Apsu-Korps-Invasion" erscheint separat von "Adad".
 - i. Wenn Ihr Aphsaranta betretet, wird auf der Minimap angezeigt, wann die Apsu-Korps-Invasion beginnt.

AION

PATCH NOTES

- ii. Jedes Mal, wenn Ihr einen Stützpunkt erobert, verkürzt sich die Zeit bis zum Erscheinen der Apsu-Korps um eine gewisse Zeit.
- 6. Es wurden zwei weitere Varianten des Unerwarteten Events "Schatzsuche" hinzugefügt.

Aphsaranta



- a. "Schatzsuche an der Hafenruine"
 - i. 30 Minuten vor Start des Adad-Welt-Raids erscheinen in der Hafenruine ein Spezialteleporter und eine Schatztruhe.
 - ii. Hafenruine-Spezialteleporter und -Schatztruhe verschwinden 15 Minuten nach ihrem Erscheinen.
 - iii. Beim erstmaligen Öffnen der Hafenruinen-Schatztruhe wird ein besonderer Buff vergeben.
 - iv. Wenn man sich zum letzten Standpunkt teleportiert, solange der Spezialteleporter zu sehen ist, erhält man eine Geöffnete Hafenruinen-Schatztruhe.
- b. "Schatzsuche" in der Dilmun-Wüste
 - i. 30 Minuten vor Start des Legions-Invasion-Raids erscheinen in der Dilmun-Wüste ein Spezialteleporter und eine Schatztruhe.
 - ii. Der Spezialteleporter und die Schatztruhe verschwinden 15 Minuten nach ihrem Erscheinen.

AION

PATCH NOTES

- iii. Beim erstmaligen Öffnen der Wüstenschatztruhe wird ein besonderer Buff vergeben.
- iv. Wenn man sich zum letzten Standpunkt teleportiert, solange der Spezialteleporter zu sehen ist, erhält man eine Geöffnete Wüstenschatztruhe.
- 7. Einige Bereiche in Apsaranta wurden geändert.

Instanzen

- 1. Die Instanz "Irrgarten" wurde erneuert.

- a. Max. Spieler und Eintrittszahl wurden geändert.

Max. Spieler / Eintrittszahl (Bisher)	Max. Spieler / Eintrittszahl (Geändert)
2 - 6 Spieler / 4-mal pro Woche (Gold-Paket), 2-mal pro Woche (Starter)	2 - 3 Spieler / 2-mal pro Woche (Gold-Paket), 1-mal pro Woche (Starter)

- b. In einigen Phasen wurden Named-Monster geändert.

Phase	Vorher	Geändert
Zweite Phase	Großhauptide Kasika Prinzessin Karemiwen	König Consierd Behemoth
Dritte Phase	Käptn Grogget	Prinzessin Karemiwen
Vierte Phase	Lord Lanmark	Käptn Grogget
Versteckte Phase	Instabiles Triroan	Hexe Grendal

- c. Die Attribute einiger Named-Monster wurden geändert.
- d. Die Attribute von Manduri-Nahrung und Manduri-Wasserfass wurden geändert.
- e. Beim Schwarzhändler wurden einige Verkaufsgegenstände geändert.
- 2. Fehler behoben: Das Verlassen der Gruppe war nicht möglich, wenn man innerhalb von Makarna der Verbitterung (normal/schwierig) oder Irrgarten den Instanz-Ausgang oder Rückkehr benutzt hatte.
- 3. Änderung beim Verlassen einer Instanz:
 - a. Wenn man im Innern einer Festung von Inggison/Gelkmaros eine Instanz durch das Matching-System betreten hat, erscheint man beim Verlassen der Instanz wieder außerhalb der Festung.
 - b. Wenn man innerhalb von Auge von Reshanta eine Instanz durch das Matching-System betreten hat, erscheint man beim Verlassen der Instanz wieder beim Obelisken.
 - c. Wenn man in Süd-Katalam eine Instanz durch das Matching-System betreten hat, erscheint man beim Verlassen der Instanz wieder beim Obelisken.

AION

PATCH NOTES

4. Beim Eintritt in die Kerub-Instanz mithilfe des NSC Kerub wird eine modifizierte Meldung angezeigt, wenn aktuell ein Matching läuft.
5. Beim Austritt aus dem Herz Apsarantas führt der Teleport nun zur Haupt-Garnison der Fraktion.
6. Fehler behoben: Wer eine Solo-Instanz verlässt, um sie auf einem anderen Server wieder zu betreten, erhält nun auch die Option des Wiedereintritts statt nur des Neuanfangs.

Arena

1. Der Reset-Zeitpunkt in der Arena der Disziplin wurde geändert.

Vorher	Nachher
Montags um 01:00 Uhr	Mittwochs um 09:00 Uhr

2. Im Heldensystem bleibt die Arena der Kooperation geschlossen.
3. Im Heldensystem öffnet sich die Arena des Chaos nun an täglich um 12:00 - 13:00, 19:00 - 20:00, 00:00 - 01:00.

Schlachtfeld

1. Die Erinnerungsmeldung zur Stunde des Kampfes auf dem Schlachtfeld wurde modifiziert.

Festungskampf

1. Der Verteidigungskampf für die Bassen-, Prades- und Götterfestung wurde hinzugefügt.
2. Die maximale Eroberungsanzahl für die Bassen-, Prades- und Götterfestung wurde zu je 3-mal geändert.
3. Teleport-NSCs wurden für die Bassen-, Prades- und Götterfestung hinzugefügt.
 - a. Die erobernde Fraktion kann diese verwenden.
 - b. Verbraucht eine "Integrierte Rückkehr-Schriftrolle".
4. Im Gebiet der Bassen-/Prades-Festung ist nun die Verwandlung in einen Wächter-General möglich.
5. Die Attribute des Wächter-Generals und des Burgtors in der Bassen-/Prades-Festung wurden modifiziert.

AION

PATCH NOTES

- a. Das Kampfmuster des Wächter-Generals in der Bassen-/Prades-Festung wurde modifiziert.
6. In Rotkatalam (Süd) wurden an den Außenposten beider Fraktionen <Händler für spezielle Verbrauchsgüter> und <Verdiensthändler für Verbrauchsgüter> hinzugefügt.
7. Die Schadenswerte des Flakgeschützes und des Benutzbaren Geschützes in der Bassen-/Prades-Festung wurden modifiziert.
8. Magische Geschosse wurden hinzugefügt.
 - a. Jede Fraktion kann sie beim <Zutaten-Verdiensthändler> gegen Abyss-Punkte erwerben.



- b. Magische Geschosse werden verbraucht, um Fertigkeiten des Flakgeschützes und Benutzbaren Geschützes einzusetzen.
9. Der <Verdiensthändler für Verbrauchsgüter> in der Götterfestung hat nun im Sortiment die "Integrierte Rückkehr-Schriftrolle".
10. Die Burgtor-Attribute von Inggison und der Gelkmaros-Festung wurden modifiziert.
11. Bei einigen Monstern, die bei Inggisons/Gelkmaros' Festungskampf erscheinen, wurden die Attribute modifiziert.
12. Fehler behoben: Der Charakter bleibt an einigen Stellen in der Prades-Festung nicht mehr hängen.

Gebieten-Relikt

1. Neue Gebieten-Relikte wurden hinzugefügt: Yustiels Relikt und Lumiels Relikt.
2. Ein neues Gebieten-Weihwasser wurde hinzugefügt.
 - a. Beim Stützpunkt-Kommunikator der jeweiligen Fraktion kann das Weihwasser gegen Korpsabzeichen eingetauscht werden.
 - b. Dieser Gegenstand kann auch durch magische Fertigung hergestellt werden.

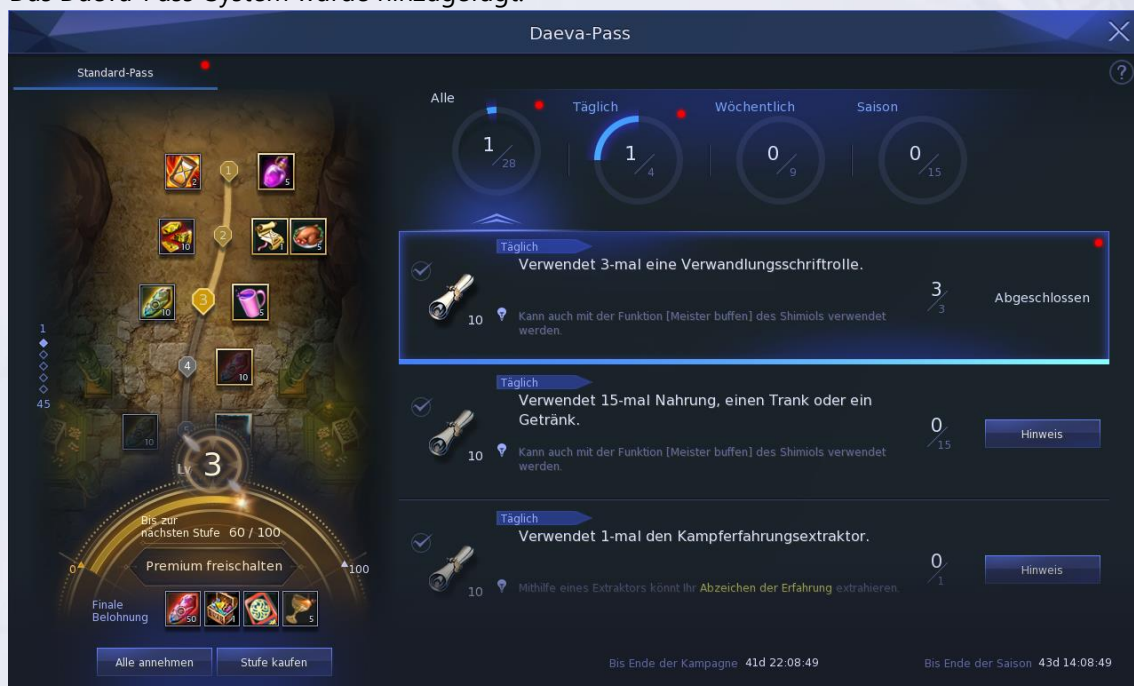
AION

PATCH NOTES

3. Gebieter-Weihwasser der 2. Saison (Nezekan und Zikel) wurden aus dem Spiel entfernt.
4. Fehler behoben: Die Belohnung für das Erlangen der Stufe zum Gebieter-Relikt wird nun korrekt vergeben.

Daeva-Pass

1. Das Daeva-Pass-System wurde hinzugefügt.

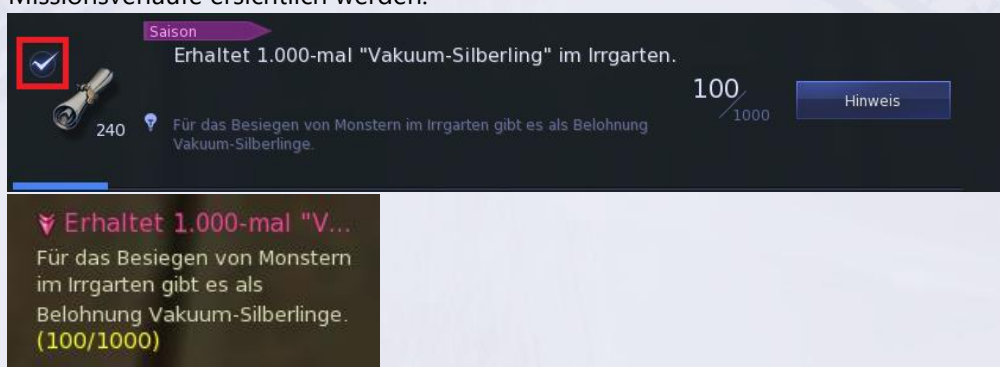


2. Per Tastenkürzel [SHIFT + '] oder durch den Link im [Startmenü] - [Daeva-Pass] gelangt man ins System.
3. Die Daeva-Pass-Stufe steigt durch tägliche, wöchentliche und saisonale Kampagnen. Pro Stufe erhält man eine Belohnung.
 - a. Kampagnen finden täglich, wöchentlich und saisonal statt und werden um 09:00 Uhr zurückgesetzt.
 - b. Jede Kampagne führt ihre eigenen EP auf, die in der Kampagnenliste einzusehen sind.
4. Wird die Premium-Belohnung freigeschaltet, kommen zusätzliche Belohnungen hinzu.
5. Auch wenn eine Kampagne nicht ausgeführt wird, kann mit "Stufe kaufen" eine Stufe erworben und die entsprechende Belohnung eingeholt werden.
6. Der Daeva-Pass wird pro Charakter erstellt.

AION

PATCH NOTES

- a. Jeder Charakter des Accounts kann tägliche, wöchentliche und saisonale Kampagnen ausführen und entsprechende Belohnungen einholen.
 - b. "Premium freischalten" und "Stufe kaufen" werden ebenfalls pro Charakter erworben.
7. Bei Missionen wird per Klick oben links die Quest-Anzeige aufgerufen, sodass Missionsverläufe ersichtlich werden.



8. Missionen können ausgeführt werden, bis die Meldung erscheint: "Kampagne endet". Läuft dieser Zeitraum ab, verfällt die Mission und es sind keine weiteren EP erwerbbar.
9. Endet eine Saison, kann man die Belohnungen im Daeva-Pass einholen. Nicht abgeholte Belohnungen werden per Post gesendet.

Missionen

1. Lugbugs Mission wurde gelöscht.
2. Der NSC Verirrter Lugbug bzw. Lugbug erscheint an folgenden Orten nicht mehr:
 - a. Rotkatalam
 - b. Dumaha
 - c. Lakrum
3. Nach Ende des Festungskampfs erscheint Grinse-Lugbug nicht mehr.

Kerub's Kurzanleitung

1. Eine neue Saison wurde zu Kerubs Kurzanleitung hinzugefügt.
 - a. In den Missionen in Kerubs Kurzanleitung sind verschiedene Gegenstände erhältlich.
2. Kerubs Kurzanleitung kann erst ab Stufe 76 durchgeführt werden.

AION

PATCH NOTES

Verwandlungen

1. Es wurden neue Verwandlungen hinzugefügt.

Klasse	Verwandlung	Attribut
Ultimativ	Yustiel	Angriffsgeschwindigkeit +55% Wirkgeschwindigkeit +50% Bewegungsgeschwindigkeit +100% Heilstärkung +90 Zusätzlicher PvP-Angriff +620 Zusätzlicher PvE-Angriff +420 Zusätzliche PvP-Abwehr +170 Zusätzliche PvE-Abwehr +170 Präzision +520 Mag. Präzision +378 Phys. krit. Treffer +420 Mag. krit. Treffer +420
	Lumiel	Angriffsgeschwindigkeit +50% Wirkgeschwindigkeit +55% Bewegungsgeschwindigkeit +100% Heilstärkung +80 Zusätzlicher PvP-Angriff +620 Zusätzlicher PvE-Angriff +420 Zusätzliche PvP-Abwehr +170 Zusätzliche PvE-Abwehr +170 Präzision +378 Mag. Präzision +520 Phys. krit. Treffer +420 Mag. krit. Treffer +420

2. Es wurden neue Verwandlungskollektionen hinzugefügt.

Kollektion	Werte
Hand des Lebens	Phys./mag. Angriff +391
Eine Handvoll Weise	Phys./mag. Angriff +391
Prachtvoll	Phys./mag. krit. Treffer +120

Quests

1. Gebieter-Weihwasser wurde zu den Belohnungen der Entsendungsquests Stufe 2 für die Korps Lebensschuld, Naturhauch, Weises Urteil und Credo-Omen hinzugefügt.
2. Quests zum "Geheimnis-Riss" können nicht mehr angenommen werden.

AION

PATCH NOTES

3. Fehler behoben: Die Quests für "Beschützer des Lebens" und "Beschützer der Weisheit" können nun reibungslos ausgeführt werden

Gegenstände

1. Fehler behoben: Beim Verkauf einiger Gegenstände wird nun der korrekte Preis von 1 Kinah statt 0 Kinah angezeigt.
2. In Shimiol-Slots für Magiegegenstände können keine Gegenstände für Aussehensveränderung eingesetzt werden.
3. Die Abklingzeit des Uralten Regenerationsmittels wurde auf 1 Minute umgeändert.
4. Die Wirkung des Uralten Wiederherstellungstranks wurde geändert zu: "Regeneriert 30 Sek. lang jede 3 Sek. 2.000 TP und 1.700 MP."
5. Fehler behoben: Erwerbsorte von Gegenständen werden in der Gegenstandsanleitung nun korrekt angegeben.
6. 4 neue Sorten Verbrauchsgüter wurden hinzugefügt.

Fraktion	Verkäufer		Verkaufsgegenstand
Elyos	Goldsand-Shop		Brathähnchen, Fruchtsaft, Uralter Wiederherstellungstrank, Uraltes Regenerationsmittel
	Inggison	Borriello	Brathähnchen, Fruchtsaft
		Lionel	Uralter Wiederherstellungstrank, Uraltes Regenerationsmittel
	Aphsaranta	Orian	Brathähnchen, Fruchtsaft, Uralter Wiederherstellungstrank, Uraltes Regenerationsmittel
Asmodier	Goldsand-Shop		Brathähnchen, Fruchtsaft, Uralter Wiederherstellungstrank, Uraltes Regenerationsmittel
	Gelkmaros	Amrabat	Brathähnchen, Fruchtsaft
		Gennaro	Uralter Wiederherstellungstrank, Uraltes Regenerationsmittel
	Aphsaranta	Pyurak	Brathähnchen, Fruchtsaft, Uralter Wiederherstellungstrank, Uraltes Regenerationsmittel

7. Beim Verkauf von Heldentrophäen erhält man nun einen Gegenwert von 200.000 Abyss-Punkte.

AION

PATCH NOTES

8. Runen für die Verwandlungen von Yustiel und Lumiel wurden hinzugefügt.

Gebieten	Angriffsrunen	Unterstützungsrunen	Verstärkungsrunen
Yustiel	Leben- Angriffsrunen	Leben- Unterstützungsrunen	Leben- Verstärkungsrunen
Lumiel	Weisheit- Angriffsrunen	Weisheit- Unterstützungsrunen	Weisheit- Verstärkungsrunen

- a. Die Runen können durch Zusammenfügen der Mächtigen Runentruhe und des Mächtigen Runenfragments erworben werden.

Charakter

1. Die Anzahl der Abyss-Punkte, die abgezogen werden, wenn ein PC stirbt, wurden geändert.
2. Die maximalen Abyss-Punkte, die von einem einzigen Spieler erbeutet werden können, werden zu einem anderen Zeitpunkt zurückgesetzt.
3. Die maximale Abyss-Punktezah, die eine Fraktion durch Sieg über die andere erbeuten kann, wurde modifiziert.
4. Die Reset-Intervalle und Abzugsmenge der bedingten max. Abyss-Punktezah, die eine Fraktion durch Sieg über die andere erbeuten kann, wurden modifiziert.
5. Beim Sieg über die gegnerische Fraktion werden nun mehr Abyss-Punkte erbeutet.

NSCs

1. <Verdiensthändler für Handwerksmaterial> in Inggison und Gelkmaros wurde zu <Zutaten-Verdiensthändler> umbenannt.
2. Bei einigen NSCs wurden Dialoge geändert.
 - a. Inggison/Gelkmaros: Lakrum, Nord-Dumaha, Katalam, Abyss-Riss nach Apsaranta
 - b. Silentera-Schlucht: Tempus Fugit Eingang, Untergrundriss und Untergrundschlitz
 - c. Inggison-Außenposten: Rollia

AION

PATCH NOTES

Magische Fertigung

1. Es wurden neue Formeln zur magischen Herstellung hinzugefügt.



- a. Neue magische Herstellung für: "Verdächtiger Verwandlungsvertrag (62 Arten)" und "Verdächtige +9 Stigma-Auswahlkiste".
 - b. Mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit können die höheren Ergebnisse "Verdächtiger uralter Verwandlungsvertrag (18 Arten)" und "Verdächtige +12 Stigma-Auswahlkiste" erhalten werden.
 - c. Das Handwerksmaterial "Verdächtiges Kraftstück" ist im Irrgarten erhältlich.
2. Es wurde eine neue Formel zur magischen Herstellung für die Helden-Beutekiste hinzugefügt.
 - a. Dazu benötigt man 50 Heldentrophäen und 1 Kiste der Leere.
 - b. Helden-Beutekisten können durch den Handelsagenten verkauft werden.
 - c. Kisten der Leere können in Inggison-Illusionsfestung und Gelkmaros-Festung beim <Händler für magische Fertigungsgegenstände> erworben werden.

UI

1. Fehler behoben: Tab-Position im Ranglistenmenü wurde manchmal verändert.
2. Im Fenster für Gegenstandskollektion wurde die Tab-Breite von "Normal, Groß, Mächtig, Event und Favoriten" und die Position angezeigter Hinweise korrigiert.
3. Beim Registrieren einer serverübergreifenden Rekrutierung wird der Button für "Registrieren" zu "Anfrage ändern" geändert.
4. Fehler behoben: Charakternamen und Servernamen im UI für Heldenschlachtfeld konnten nicht eingesehen werden, wenn sie zu lang waren.
5. Fehler behoben: Aktivierte Toggle-Charakterfertigkeiten wurden bislang auch im Menü für Heldenschlachtfeld als aktiviert angezeigt.

AION

PATCH NOTES

6. Fehler behoben: Wird im Systemmenü "Fenster automatisch anordnen" ausgewählt, ruft die Karte auch das Entsendungsquest-Fenster wieder korrekt auf.
7. Fehler behoben: Bei Manastein-Verankerung für Ausrüstung können die Verzauberungsversuche nur noch korrekt eingegeben werden.
8. Fehler behoben: Wenn Makarna der Verbitterung (normal) ausgewählt wurde und die Gruppenzuordnung gestartet wird, werden nun nicht mehr alle Instanzen bei der Gruppensuche angezeigt.
9. Fehler behoben: Asmodier-Charaktere sehen beim Verlassen der Arena der Vehemenz nun die korrekte Fraktion im Korpsruhm-Fenster.

Sonstiges

1. Fehler behoben: Die Nachricht "Der Eintritt in die Instanz ist fehlgeschlagen" wurde angezeigt, wenn die Instanz von 1 Person wiederbetreten wurde.
2. Fehler behoben: Einige Emotes konnten nicht per Chat-Befehl ausgeführt werden.
3. Einige Chatbefehle für Emotes wurden modifiziert.
4. Die Schnellinfos für die Fertigkeiten "Wundversorgung" und "Wundversorgung - Wiederbelebung" wurden modifiziert.
5. Wird "[Event] Zahmer Düster-Tiger (30 Tage)" im Taroc-Würfel registriert, verkürzt sich der Name zu "[Event] Zahmer Düster-Tiger".
6. Das Rundleder-Trikot kann nicht mehr gefärbt werden.
7. Fehler behoben: Wenn ein Charakter gelöscht wurde, verhindert die Wartezeit nicht mehr den Login.
8. Fehler behoben: Beim Wechsel zum Schlachtfeld-Server gibt es keine Verzögerung mehr.
9. Fehler behoben: Wer sich nach dem Tod wieder auf dem Schlachtfeld-Server einloggt, wird nicht mehr mit vollen TP und MP wiedergeboren.
10. Fehler behoben: Im Versteckmodus kann der Taroc-Würfel nicht genutzt werden.

GF-Features

1. Es wurden neue permanente Quests zur Heldenprüfung hinzugefügt.
 - ✂ Quests sowie Belohnungen können sich jederzeit ändern.
 - a. Sie bestehen aus 25 wöchentlichen Quests, in denen es u.a. um Jagd auf Monster und Weltbosse und der Infiltration gegnerischer Gebiete geht.

AION

PATCH NOTES

- b. In einer weiteren wöchentlichen Quest, die den Abschluss von mehreren Heldenprüfungen-Quests erfordert, können weitere Belohnungen erhalten werden. Die Belohnungen dieser Quest folgen einem Zyklus von 6 Wochen, nach welchem sie sich wiederholen.

Fertigkeiten

1. Das Benutzen der Zaubererfertigkeit "Winterbindung" verbraucht keine MP mehr.
2. In Inggison, Gelkmaros, Apsaranta, Lakrum, Dumaha, Rotkatalam (Nord) und Rotkatalam (Süd) wurden verbotene Fertigkeiten modifiziert.
3. Einige Fertigkeitseffekte wurden geändert.
 - a. Gladiator

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Wutabsorption (Heldenschlachtfeld)	Absorptionswert uneingeschränkt	Absorptionsgrenze: 5.000
Verstärkte Wutabsorption (Daevanion-Merkmal)	Absorptionswert uneingeschränkt	Absorptionsgrenze: 5.000
Welle der Erschöpfung (Verbessert) Welle der Erschöpfung	Absorptionswert uneingeschränkt	Absorptionsgrenze: 7.000
Welle der Regeneration (Verbessert) Welle der Regeneration	Absorptionswert uneingeschränkt	Absorptionsgrenze: 10.000
Bruchhieb (Verbessert) Bruchhieb	Absorptionswert uneingeschränkt	Absorptionsgrenze: 10.000
Bluttausch-Absorption (Verbessert) Bluttausch-Absorption	Absorptionswert uneingeschränkt Phys. Schaden bei max. 18 Gegnern	Absorptionsgrenze: 10.000 Phys. Schaden bei max. 6 Gegnern
Wilder Schlag	Phys. Treffer auf ein Ziel	Phys. Treffer auf ein Ziel +10%
Körperschlag	Phys. Treffer auf ein Ziel	Phys. Treffer auf ein Ziel +10%
Schwächender Schlag	Phys. Treffer auf ein Ziel Für 10 Sek. phys. Abwehr -250 Ausweichen -1.000	Phys. Treffer auf ein Ziel Für 12 Sek. phys. Abwehr -300 Ausweichen -1.000

AION

PATCH NOTES

b. Templer

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Drohhaltung	Euer Angriff erhöht den Zorn Zusätzliche PvE-Abwehr +2.500 Zusätzlicher PvE-Angriff +800 Phys. Angriff -500	Euer Angriff erhöht den Zorn Zusätzliche PvE-Abwehr +2.500 Zusätzlicher PvE-Angriff +1.500 Phys. Angriff -1.000
Wilder Schlag	Phys. Treffer auf ein Ziel	Phys. Treffer auf ein Ziel +10%
Körperschlag	Phys. Treffer auf ein Ziel	Phys. Treffer auf ein Ziel +10%

c. Schütze

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Wildes Magiegeschoss (Verbessert) Wildes Magiegeschoss	Absorptionswert uneingeschränkt Absorbiert TP in Höhe von 40% des Schadens.	Absorptionsgrenze: 8.000 Absorbiert TP in Höhe von 50% des Schadens.
Schnellfeuerbereitschaft	Eigene Angriffsgeschwindigkeit +10% Zusätzlicher PvE-Angriff +520 Mit 10% Wahrscheinlichkeit bei jedem Angriff mag. krit. Treffer +700	Eigene Angriffsgeschwindigkeit +10% Zusätzlicher PvE-Angriff +650 Mit 10% Wahrscheinlichkeit bei jedem Angriff mag. krit. Treffer +700

d. Äthertech

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Blutsaugende Welle	Absorptionswert uneingeschränkt Mag. Schaden bei max. 18 Gegnern	Absorptionsgrenze: 20.000 Mag. Schaden +50% Phys. Schaden bei max. 6 Gegnern

e. Beschwörer

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Großflächige Absorption (Verbessert) Großflächige Absorption	Absorptionswert uneingeschränkt	Absorptionsgrenze: 10.000
Magieblock	Fügt dem Ziel mag. Schaden zu. 5 Sek. lang Schweigen und Bindung	Fügt dem Ziel mag. Schaden zu. 6 Sek. lang Schweigen und Bindung

AION

PATCH NOTES

f. Zauberer

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Seelenfrost	Fügt dem Ziel mag. Schaden zu. 5 Sek. lang Schweigen und Bindung	Fügt dem Ziel mag. Schaden zu. 6 Sek. lang Schweigen und Bindung

g. Kleriker

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Welle der Heilung	TP-Regeneration Stufe 1 TP-Regeneration Stufe 2, für 7 Sek. Wirkzeit von Heilfertigkeiten -10% TP-Regeneration Stufe 3, für 7 Sek. Wirkzeit von Heilfertigkeiten -20%	TP-Regeneration Stufe 1 TP-Regeneration Stufe 2, für 7 Sek. Wirkzeit von Heilfertigkeiten -10% TP-Regeneration Stufe 3, für 10 Sek. Wirkzeit von Heilfertigkeiten -20%

h. Kantor

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Eid der Erde	Für 30 Min. mit 10% Wahrscheinlichkeit bei jedem Angriff Phys. Treffer auf ein Ziel Angriffsgeschwindigkeit des Ziels -20% Wirkzeit des Ziels +20%	Für 30 Min. mit 10% Wahrscheinlichkeit bei jedem Angriff Phys. Treffer auf ein Ziel Angriffsgeschwindigkeit des Ziels -25% Wirkzeit des Ziels +25%
Meteor-Hieb	Phys. Treffer auf ein Ziel Für 4 Sek. phys. Abwehr -160 Fluggeschwindigkeit des Ziels -50%	Phys. Treffer auf ein Ziel Für 6 Sek. phys. Abwehr -160 Fluggeschwindigkeit des Ziels -50%

i. Barde

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Harmonie des Schweigens	Fügt dem Ziel mag. Schaden zu. 3 Sek. lang Schweigen und Bindung	Fügt dem Ziel mag. Schaden zu. 4 Sek. lang Schweigen und Bindung

4. Einige Eid-Fertigkeitseffekte wurden geändert.

a. [Wundversorgung]-Skills sind bekannt für ihren starken Effekt.

Solange ihre Wirkung anhält, wird allen Zielen eine enorme Erhaltungskraft verliehen. Darum wird bei [Wundversorgung]-Fertigkeiten dieser Effekt zu Schutzschild geändert und dessen Wirksamkeit im Kampf mit vielen Gegnern gesenkt.

AION

PATCH NOTES

Beispiel: Ein Charakter mit aktivierter [Wundversorgung - Wiederbelebung] Stufe 3 wird von Flammenpfeil getroffen: Von 50.000 mag. Schaden werden 30% reduziert, sodass der Spieler nur 35.000 Schaden erleidet. Der Schutzschild hat mit seinem -30%-Effekt also 15.000 eingebüßt und es verbleiben 35.000 Schutz.

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Ultimativ: [Wundversorgung - Wiederbelebung] Stufe 1	4 Sek. lang Schutzschild: 10% Schadensreduzierung 4 Sek. lang alle Widerstände 3.000	4 Sek. lang Schutzschild: 10% Schadensreduzierung 4 Sek. lang alle Widerstände 3.000 Max. Schutz des Schutzschildes: 20.000 Bei Aufheben des Schutzschildes werden Schadensreduzierung und erhöhter Widerstand entfernt.
Ultimativ: [Wundversorgung - Wiederbelebung] Stufe 2	4 Sek. lang Schutzschild: 20% Schadensreduzierung 4 Sek. lang alle Widerstände 3.000	4 Sek. lang Schutzschild: 20% Schadensreduzierung 4 Sek. lang alle Widerstände 3.000 Max. Schutz des Schutzschildes: 30.000 Bei Aufheben des Schutzschildes werden Schadensreduzierung und erhöhter Widerstand entfernt.
Ultimativ: [Wundversorgung - Wiederbelebung] Stufe 3	4 Sek. lang Schutzschild: 30% Schadensreduzierung 4 Sek. lang alle Widerstände 3.000	4 Sek. lang Schutzschild: 30% Schadensreduzierung 4 Sek. lang alle Widerstände 3.000 Max. Schutz des Schutzschildes: 50.000 Bei Aufheben des Schutzschildes werden Schadensreduzierung und erhöhter Widerstand entfernt.

AION

PATCH NOTES

- b. Der Effekt von [Entflammen] und [Entflammen - Großexplosion] wurde als zu gering befunden. Darum wurde der Schaden beider Fertigkeiten angehoben.

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Legendär: Entflammen Stufe 1	Angriffsschaden 3.500 Anhaltende Angriffe: Pro Sek. 1.000 Schaden	Angriffsschaden 4.200 Anhaltende Angriffe: Pro Sek. 1.200 Schaden
Legendär: Entflammen Stufe 2	Angriffsschaden 5.000 Anhaltende Angriffe: Pro Sek. 1.250 Schaden	Angriffsschaden 6.000 Anhaltende Angriffe: Pro Sek. 1.500 Schaden
Legendär: Entflammen Stufe 3	Angriffsschaden 8.000 Anhaltende Angriffe: Pro Sek. 1.500 Schaden	Angriffsschaden 9.600 Anhaltende Angriffe: Pro Sek. 1.800 Schaden
Ultimativ: Entflammen Stufe 1	Angriffsschaden 12.000 Anhaltende Angriffe: Pro Sek. 2.500 Schaden	Angriffsschaden 14.400 Anhaltende Angriffe: Pro Sek. 3.000 Schaden
Ultimativ: Entflammen Stufe 2	Angriffsschaden 15.000 Anhaltende Angriffe: Pro Sek. 3.500 Schaden	Angriffsschaden 18.000 Anhaltende Angriffe: Pro Sek. 4.200 Schaden
Ultimativ: Entflammen Stufe 3	Angriffsschaden 20.000 Anhaltende Angriffe: Pro Sek. 5.000 Schaden	Angriffsschaden 24.000 Anhaltende Angriffe: Pro Sek. 6.000 Schaden
Ultimativ: [Entflammen - Großexplosion] Stufe 1	Angriffsschaden 12.000 Anhaltende Angriffe: Pro Sek. 2.500 Schaden	Angriffsschaden 14.400 Anhaltende Angriffe: Pro Sek. 3.000 Schaden
Ultimativ: [Entflammen - Großexplosion] Stufe 2	Angriffsschaden 15.000 Anhaltende Angriffe: Pro Sek. 3.500 Schaden	Angriffsschaden 18.000 Anhaltende Angriffe: Pro Sek. 4.200 Schaden
Ultimativ: [Entflammen - Großexplosion] Stufe 3	Angriffsschaden 20.000 Anhaltende Angriffe: Pro Sek. 5.000 Schaden	Angriffsschaden 24.000 Anhaltende Angriffe: Pro Sek. 6.000 Schaden

- c. Die Fertigkeit [Schwachstelle offenlegen - Würgen] lässt bei einem Angriff von hinten gleich noch einen weiteren Angriff auf den Gegner folgen. Bei PvP-Kämpfen wurde festgestellt, dass ein Angriff von hinten nur unter erschwerten Bedingungen möglich ist und der dafür erzielte Erfolg sich in Grenzen hält. Daher wurde der Schaden des zusätzlichen Angriffs von hinten gesteigert.

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
[Schwachstelle offenlegen - Würgen] Stufe 1	Zusätzlicher Treffer bei Angriff von hinten: 3.000 Schaden	Zusätzlicher Treffer bei Angriff von hinten: 3.600 Schaden

AION

PATCH NOTES

[Schwachstelle offenlegen - Würgen] Stufe 2	Zusätzlicher Treffer bei Angriff von hinten: 5.000 Schaden	Zusätzlicher Treffer bei Angriff von hinten: 6.000 Schaden
[Schwachstelle offenlegen - Würgen] Stufe 3	Zusätzlicher Treffer bei Angriff von hinten: 8.000 Schaden	Zusätzlicher Treffer bei Angriff von hinten: 10.000 Schaden