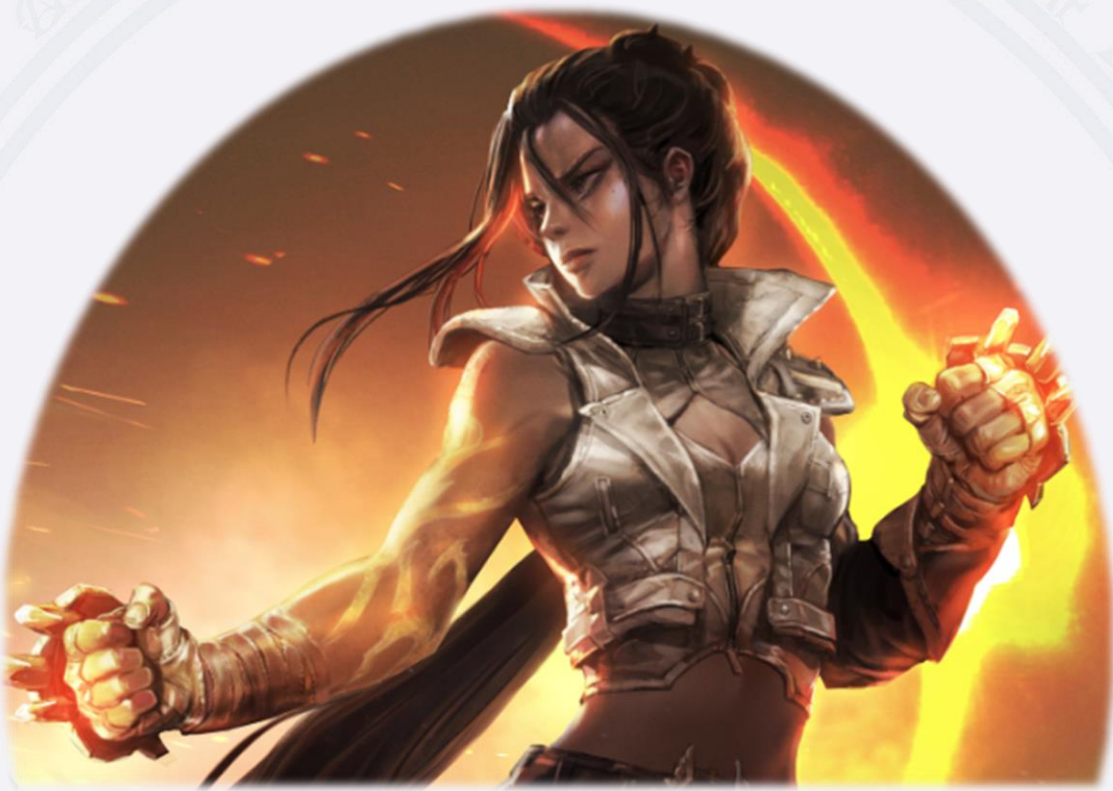




PATCH NOTES



AION Classic Europe 3.0

~ The Path of the Brawler ~

Notes de mise à jour





PATCH NOTES

Contenu

Personnages	4
Luminarium.....	5
Laphsaran.....	6
Champ de bataille.....	9
Instances	11
Bataille de forteresse	13
Arrivée du seigneur	15
Balauréa.....	16
Quêtes	17
Objets	21
PNJ	24
Compétences.....	25
Légions	28
Arène	29
Effet d'enchantement	30
Aptitude au combat.....	30
Livre des légendes	30
Familiers	31
Salle des ventes globale.....	31
Look d'AION	31
Divers.....	32
Interface utilisateur.....	32



PATCH NOTES

Son.....	36
Paramètres.....	37
Options graphiques.....	37
Spécificités de Classic Europe	38
Compétences : informations et modifications d'équilibrage	43
1. Techniques de combat du Pugiliste	43
2. Nouvelles compétences pour le niveau 60	46
3. Suppression de la restriction du renforcement magique	50
4. Modification d'équilibrage du Templier/Gladiateur	51
5. Modification d'équilibrage de l'Assassin/du Rôdeur.....	54
6. Modification d'équilibrage du Clerc/Aède	61
7. Modification d'équilibrage du Sorcier/Spiritualiste	68
8. Modification d'équilibrage du Revenant.....	72

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

PATCH NOTES

Personnages

1. Les nouvelles spécialisations « Budoka » et « Pugiliste » rejoignent le jeu.



Le Pugiliste a perdu tous ses souvenirs. C'est alors que la mystérieuse Saraqaël surgit pour lui proposer de l'aider à recouvrer son passé. Mais d'où se connaissent donc ces deux protagonistes ? La mémoire lui revient peu à peu : le Pugiliste était autrefois un apprenti prometteur du Luminarium. Les Daevas y dévouaient toute leur énergie à s'entraîner et à nouer de nouvelles amitiés sincères. Mais ce bonheur a connu une fin abrupte. Le Pugiliste se souvient de la journée tragique où tant d'apprentis ont perdu la vie dans le Luminarium. Il ressort pour la première fois de l'espace d'inconscience pour retourner dans un monde de douleurs et d'hostilité où il va désormais devoir tracer sa propre route.

- Les « Budokas » peuvent désormais suivre des campagnes spéciales pour sélectionner le « Pugiliste » au moment du changement de classe.
 - Le Pugiliste est un spécialiste du combat rapproché armé de cestes et équipé d'une armure en cuir.
 - Quand vous créez un Budoka, vous recevez 2x protection de Yasba via une quête du jeu.
2. Le nouvel attribut « suppression magique » est ajouté.
 - Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « ["Compétences : informations et modifications d'équilibrage"](#) ».
 3. Le niveau de personnage maximal passe à 60.
 4. Quand un personnage de niveau inférieur ou égal à 50 meurt, il ne perd plus de points d'expérience.
 - Les pénalités restent inchangées pour les personnages à partir du niveau 51.

PATCH NOTES

5. Erreur corrigée : la caméra ne fonctionnait pas correctement en cas d'Élyséen masculin dans la création de personnage.
6. Erreur corrigée : le grimoire des personnages féminins ne s'ouvrait pas en atterrissant après un saut.

Luminarium

1. La nouvelle instance « Luminarium » rejoint le jeu.



Le Luminarium accueille de jeunes Daevas pour leur enseigner l'adresse et la ténacité. Parmi ces novices se trouvent des Daevas d'exceptions promis à un paradis aussi mystérieux qu'utopique. Puisque personne ne sait qui sont les élus, tous aspirent à décrocher cette distinction secrète. À première vue, le Luminarium est un domaine idyllique pour les jeunes Daevas prometteurs. Mais dans les profondeurs de ses caveaux, une horreur innommable s'apprête à s'abattre sur ces novices insoucients.

- Quand vous créez un Budoka, vous commencez à « Lacrima ». Le Luminarium vous permet de progresser.
 - Les Budokas et les Pugilistes ne peuvent pas accomplir certaines campagnes d'Ishalgen, Altgard, Poéta et Verteron.
 - Seuls les Budokas et les Pugilistes peuvent rejoindre Lacrima et le Luminarium.
 - Une fois que le Pugiliste a terminé la campagne « Retour dans un monde de douleurs », il peut utiliser le téléporteur.
2. Si vous quittez le Luminarium pendant la campagne, la quête est réinitialisée, selon son niveau de progression.
 - Si vous quittez une quête en cours, elle affiche le statut « obtenue ».
 - Si vous quittez une quête ayant le statut « terminée », elle conserve ce statut.

PATCH NOTES

- Vous avez une faible probabilité d'obtenir des récompenses auprès des monstres du Luminarium :

Objet
[Luminarium] Boucle d'oreille
[Luminarium] Anneau

Laphsaran

- Ajout de la nouvelle région Laphsaran.



Pendant leur marche triomphale en direction de Tiamaranta, les flottes des Élyséens et Asmodiens sont prises dans le piège gravitationnel que Tiamat avait dissimulé dans les nuages. Ils évitent le crash de justesse et atterrissent au beau milieu de Laphsaran, une région aride et inconnue. Laphsaran a jadis été dirigée par Apsu, un Seigneur balaur. Mais Tiamat, la 5e Seigneure balaur, a réussi à asservir la région et s'en sert désormais pour terroriser ses ennemis avec ses terribles pouvoirs maniant la gravité, l'acide et la pétrification.

Faction	PNJ	Position du PNJ	Condition d'accès
Élyséens	Portail de l'Eos	Forteresse des illusions d'Inggison	À partir du niveau 56
Asmodiens	Portail du Minox	Forteresse de Gelkmaros	À partir du niveau 56

- Il vous faut une faible quantité de Kinahs pour accéder à Laphsaran.
- Ajout d'un combat de garnison.
 - Quand vous conquérez une garnison, vous pouvez sélectionner une des deux quêtes de groupe disponibles.



PATCH NOTES

- Vous pouvez obtenir des quêtes journalières et hebdomadaires.
3. Ajout du ravitaillement.
- Le « sceau de garnison » est ajouté aux récompenses finales de la quête journalière « Conquête de la garnison à Laphsaran ».
 - Une nouvelle quête hebdomadaire est ajoutée et permet d'obtenir le sceau de la garnison en récompense.
 - Tous les jours entre 19h00 et 2h00, un PNJ de ravitaillement apparaît à certains endroits de Laphsaran. Vous pouvez acheter des fournitures avec votre sceau de garnison.
- | Marchand de la corporation Rapida | Marchand de la corporation Presto | Marchand de la corporation Turbo |
|-----------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------|
| Plateau des esprits salins | Bassin voilé de Yolf | Ravin des pierres aphones |
- Un acquéreur de provisions apparaît quand vous conquérez une garnison donnée. Vous pouvez lui échanger les articles que vous avez achetés auprès du marchand de provision, contre des récompenses.
- | Faction | Marchand de la corporation Rapida | Marchand de la corporation Presto | Marchand de la corporation Turbo |
|-----------|--|--|--|
| Élyséens | 5e garnison de Laphsaran
8e garnison de Laphsaran | 3e garnison de Laphsaran
4e garnison de Laphsaran | 3e garnison de Laphsaran
4e garnison de Laphsaran |
| Asmodiens | 6e garnison de Laphsaran
8e garnison de Laphsaran | 3e garnison de Laphsaran
6e garnison de Laphsaran | 4e garnison de Laphsaran
5e garnison de Laphsaran |
- Vous pouvez échanger vos sceaux d'aventurier d'Apheta contre des objets d'apparence et certains livres de compétence d'animation auprès de Latarunerk et Laphrunerk.
4. Ajout d'un raid mondial.
- Le raid contre « Subterraneum » commence le samedi à 23h00 dans l'Habitat de Subterraneum à « Laphsaran ».
 - Les joueurs qui se trouvent à proximité de l'Habitat de Subterraneum au début du raid sont désormais téléportés dans une zone en dehors du raid.
 - Une fois le raid lancé, la durée restante s'affiche sur la carte.



PATCH NOTES

- La faction ayant apporté la plus grande contribution à l'élimination du monstre de raid l'emporte. Elle obtient par ailleurs une récompense à la hauteur de sa performance.
- 5. Ajout d'une Embuscade sur la troupe d'assaut de Dyade.
 - Elle a lieu tous les samedis à 19h00 à proximité du Plateau des esprits salins.
 - Si vous éliminez au moins 20 unités de la <Troupe d'assaut de Dyade>, toutes les unités de la troupe disparaissent et le <Porte-parole de la troupe d'assaut de Dyade> fait son apparition à un emplacement donné du Plateau des esprits salins.
 - Vous pouvez alors éliminer le <Porte-parole de la troupe d'assaut de Dyade> pour empocher une récompense.
- 6. « Dyade du minerai », un nouveau boss de raid, rejoint Laphsaran.
 - Le raid commence tous les derniers vendredis du mois à 22h30 dans la « Forteresse occupée de la légion de Tiamat ».
 - La faction ayant apporté la plus grande contribution à l'élimination du monstre de raid l'emporte. Elle obtient par ailleurs une récompense à la hauteur de sa performance.
 - Si vous éliminez Dyade du minerai, le Lot majeur de pierres divines a 100 % de chances d'apparaître.

7. Ajout d'un Terrain neutre à Laphsaran.

Position
Camp de transit réian
Lac syran contaminé
Faïlle nébuleuse
Garnison hénash

- Le terme Terrain neutre désigne les zones PvP où il est possible de combattre contre sa propre faction.
- Quand vous rejoignez le Terrain neutre à Laphsaran, les compétences de dissimulation sont désactivées.
- Quand vous rejoignez le Terrain neutre, les informations de personnages sont masquées.
 - Si vous avez rejoint un groupe/une alliance, les informations de personnages des membres s'affichent.
- Le symbole du Terrain neutre a été ajouté à la carte d'Atréia (M).



PATCH NOTES

- Des caisses au trésor apparaissent dans le Terrain neutre au sein du champ de Laphsaran.
 - La caisse au trésor est générée à un emplacement aléatoire du Terrain neutre.
8. Ajout d'une chasse au trésor.
 9. Les objets que vous pouvez obtenir en détruisant les coffres de provisions renversés ainsi que leur fréquence ont été modifiés.
 - Un livre de compétence (niveau 58), une page du livre de compétence (niveau 58) ainsi qu'une nouvelle Stigma de niveau 59 à 60 ont été ajoutées aux objets que vous pouvez obtenir dans les coffres de provisions renversés.
 10. Le PNJ d'échange de reliques a déménagé d'Apheta Beluslan à Laphsaran.
 11. Le marchand de sceau d'aventurier a déménagé d'Apheta Beluslan à Laphsaran.
 12. Vindachinerk se trouve désormais à Laphsaran.
 13. La quête des marchands du Nuage noir se déroule désormais à Laphsaran.
 14. Une quête a été ajoutée et permet d'obtenir des « médailles d'or noir ».
 15. Des quêtes pour le Syndicat des chasseurs de prime et les Démons de Charlirunerker ont été ajoutées.
 16. Kensunerker, un marchand de plan, a rejoint Laphsaran.
 17. Le Minox et l'Eos ont bénéficié de quelques changements :
 - Ajout de mannequins d'entraînement.
 - Ajout d'escaliers menant du 1er étage à l'étage supérieur.
 - Suppression du guérisseur d'âme sur l'Eos et le Minox.
 18. Ajustement des statistiques de Yamennes évadé.

Champ de bataille

1. Ajout du Champ de bataille du dranium.





PATCH NOTES

Malgré son aridité, Laphsaran est une contrée riche en ressources enfouies, d'une valeur inestimable.

Tiamat a jadis banni les Balaurs d'Apsu à Laphsaran, où ils ont fini pétrifiés à la fin de leur existence. Leur rancœur accumulée pendant des siècles s'est cristallisée sous la forme de pierre des larmes sombres, plus connue sous le nom de drana sanguin.

Enfoui au plus profond des couches rocheuses de Laphsaran et habité par les esprits rancuniers des Balaurs d'Apsu, un précieux cristal s'est patiemment nourri des larmes sombres pour donner le précieux dranium sanguin, fruit de toutes les convoitises.

Puisque le dranium sanguin était enfoui dans les profondeurs insondables de Laphsaran, ce n'est que bien plus tard que les Balaurs de Tiamat l'ont découvert par hasard en étudiant les caractéristiques du drana sanguin.

Tout comme le drana, le dranium sanguin avait le pouvoir de renforcer fortement les compétences à une allure prodigieuse et éveillait donc la convoitise de tous ceux qui ont une soif de pouvoir considérable.

Contrairement au drana sanguin, qui est immédiatement consommé, le dranium sanguin semble avoir une durabilité quasiment infinie une fois intégré à une arme ou un équipement. Cette découverte est à l'origine d'une guerre sans merci entre les Élyséens et les Asmodiens, tous deux désireux de s'approprier le dranium sanguin.

La source principale du dranium sanguin a été le théâtre d'un conflit hargneux entre les Balaurs de Tiamat, les Élyséens et les Asmodiens, après que chacune des trois factions a réussi à s'approprier une part du dranium.

Mais après tout, le dranium est un pouvoir Balaur. Pour s'éviter la honte d'utiliser ouvertement les pouvoirs des Balaurs, les Daevas cachaient leur appartenance à une des factions et masquaient leur identité pendant le combat.

Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation	Heure d'entrée
6 contre 6	À partir du niveau 56	2 fois par jour	Tous les jours à 9h00	De 19h00 à 21h00

- Pour participer, cliquez sur le bouton de demande d'accès qui apparaît dans le HUD pendant les horaires d'ouverture.
- L'accès se fait en solo.
- Les factions peuvent être rassemblées.
- Quand vous avez conquis un appareil d'extraction, vous obtenez des points en continu à intervalles réguliers tant que vous l'occupez.



PATCH NOTES

- Vous obtenez également des points en éliminant des PNJ et joueurs adverses ou des monstres neutres.
 - Vous obtenez des points en interagissant avec certains objets.
 - Quand vous éliminez un monstre neutre ou conquérez un appareil d'extraction, vous obtenez un buff.
 - À intervalles réguliers, une faille apparaît dans la salle d'attente de chaque faction et une personne peut l'emprunter pour rejoindre la « Mine cachée ».
 - En éliminant Alashane, qui apparaît en premier, vous avez une certaine probabilité d'empocher le « Collier de Lumiel ».
 - Quand le commandant d'une des deux équipes est vaincu, le score est immédiatement calculé et le jeu prend fin.
2. De nouvelles quêtes sont ajoutées pour le « Champ de bataille du dranium ».
 - Les Élyséens peuvent les obtenir auprès d'Eingael et les Asmodiens auprès d'Akunen.
 3. Le niveau maximum d'accès au champ de bataille « Dredgion de Chantra » passe à 60.
 - Il est accessible à partir du niveau 56.
 4. La récompense standard en points abyssaux du Dredgion de Chantra est revue à la hausse.
 5. Le champ de bataille Station expérimentale Tiarkhe est désactivé.
 - Le bouton d'accès à Tiarkhe est supprimé des dialogues d'Eingael et Akunen.

Instances

1. Le niveau d'accès maximal pour les instances normales passe du niveau 58 au niveau 60.
2. L'instance « Temple du feu » a été retravaillée.

PNJ d'accès	Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
Entrée du Temple du Feu	1	À partir du niveau 27	3x par semaine	Le mercredi à 9h00

- Vous obtenez désormais un buff en entrant.
- Vous obtenez le « Froid concentré » en entrant. Cet objet est supprimé quand vous quittez l'instance.



PATCH NOTES

- Les attributs et récompenses de tous les monstres du Temple du feu ont été ajustés.
 - « Juge Kromède enragée » n'apparaît plus dans le Temple du feu.
 - Gatneri brule-magma, Asparn noire-fumée et Rotan sont désormais assurés d'apparaître dans le Temple du feu.
 - Vous pouvez emprunter le « Miroir suspect » du Temple du feu pour quitter l'instance.
 - La position des monstres a été modifiée dans le Temple de Kyola.
3. Le Temple du feu de la campagne asmodienne a été fusionné avec le Temple du feu ordinaire.
- La campagne « Flamme captive » peut être exécutée dans le Temple du feu.
4. Ajustements du Mur du chagrin :
- Le Mur du chagrin est désormais accessible 1 fois par jour.
 - Cette modification des accès possibles entraîne, entre autres choses, une modification des probabilités d'équipement dans les récompenses.
 - Les PV maximums de Samael malheureuse sont revus à la baisse.
 - Les dégâts des compétences de Samael malheureuse sont revus à la baisse.
5. Ajustements de Tartarus :
- Les reliques du coffre de récompense ont été améliorées.
 - Le coffre de récompense vous octroie désormais des médailles en mithril au lieu des médailles d'or noir.
 - La probabilité d'obtenir des « extraits temporels comprimés » et des « fragments d'Eris » est revue à la hausse.
 - Suppression de la compétence « Armure indomptable » de la gargouille d'âme et la gargouille magique à Tartarus.
 - Les zones défectueuses de Tartarus ont été corrigées.
6. Ajustement du niveau de difficulté du Val mortel :
- Un des deux monstres d'élite stationnés devant 6 entrées de la Salle des reliques a été supprimé.
 - Le monstre d'élite de la zone du contre-la-montre est remplacé par un monstre normal.
 - Le 30e soigneur d'exception naga qui était stationné entre le point de départ et le début de la zone de rallye, a été supprimé.
7. Ajustement du niveau des monstres dans l'Abîme de Taloc.
8. Les entrées des instances suivantes se trouvent désormais à Laphsaran :



PATCH NOTES

- Tartarus/Mur du chagrin/Disque de Phaistos/Telos englouti/Le Trône rouge.
- 9. Suppression de l'instance Poéta la Sombre.
- 10. Suppression de l'instance Abysses confinés.
- 11. Après avoir vaincu Padmarashka l'irritable, vous obtenez désormais un fragment noble de Padmarashka.
 - Tous les membres du groupe peuvent obtenir un fragment noble de Padmarashka.
- 12. Les chances d'empocher un « En-cas de Poppy nourrissant » dans la boîte cadeau de Poppy de l'Ordalie solitaire sont revues à la hausse.
- 13. Vous pouvez désormais obtenir des « en-cas d'acarun nain » à Tempus, dans le Mur du chagrin, le Trône rouge et le Disque de Phaistos.
 - Il est compris dans la Caisse au trésor de premier choix qui apparaît à Tempus quand vous décrochez le rang S.
- 14. Erreur corrigée : le générateur de champ électrique du Disque de Phaistos ne fonctionnait pas correctement.

Bataille de forteresse

1. Modification des récompenses ainsi que du nombre de joueurs qui obtiennent les récompenses du rang de bataille de forteresse correspondant :

[En cas de prise réussie de la forteresse]

Forteresse	Rang 1 (médaille/ joueur)	Rang 2 (médaille/ joueur)	Rang 3 (médaille/ joueur)	Rang 4 (médaille/ joueur)	Rang 5 (médaille/ joueur)
Autel de l'avidité	Mithril (5)/100	Mithril (4)/100	Mithril (3)/200	Mithril (2)/200	Fragment de Mithril (9)/900
Temple de l'ancien dragon	Mithril (5)/100	Mithril (4)/100	Mithril (3)/200	Mithril (2)/200	Fragment de Mithril (9)/900
Tour de Vorgaltem	Mithril (5)/100	Mithril (4)/100	Mithril (3)/200	Mithril (2)/200	Fragment de Mithril (9)/900



PATCH NOTES

Temple pourpre	Mithril (5)/100	Mithril (4)/100	Mithril (3)/200	Mithril (2)/200	Fragment de Mithril (9)/900
Apheta Beluslan	Mithril (8)/100	Mithril (6)/100	Mithril (5)/200	Mithril (4)/200	Mithril (4)/900

[Sans prise réussie de la forteresse]

Forteresse	Rang 1 (médaille/joueur)	Rang 2 (médaille/joueur)	Rang 3 (médaille/joueur)	Rang 4 (médaille/joueur)	Rang 5 (médaille/joueur)
Autel de l'avidité	Mithril (4)/100	Mithril (3)/100	Mithril (2)/200	Mithril (1)/200	Fragment de Mithril (5)/900
Temple de l'ancien dragon	Mithril (4)/100	Mithril (3)/100	Mithril (2)/200	Mithril (1)/200	Fragment de Mithril (5)/900
Tour de Vorgaltem	Mithril (4)/100	Mithril (3)/100	Mithril (2)/200	Mithril (1)/200	Fragment de Mithril (5)/900
Temple pourpre	Mithril (4)/100	Mithril (3)/100	Mithril (2)/200	Mithril (1)/200	Fragment de Mithril (5)/900
Apheta Beluslan	Mithril (7)/100	Mithril (6)/100	Mithril (4)/200	Mithril (4)/200	Mithril (3)/900

2. Ajustement des horaires des forteresses à Balauréa et Apheta Beluslan.

Horaires	Mercredi	Samedi	Dimanche
22h00	[Apheta Beluslan] Forteresse d'Apheta Beluslan	[Inggison] Autel de l'avidité Temple de l'ancien dragon [Gelkmaros] Tour de Vorgaltem Temple pourpre	[Apheta Beluslan] Forteresse d'Apheta Beluslan

- Apheta Beluslan n'accueille plus que des batailles de forteresse.
 - Les mercredis et dimanches à 21h00, la faille apparaît à Laphsaran et permet de rejoindre Apheta Beluslan.

PATCH NOTES

3. Les batailles de forteresse du Noyau abyssal et des Abysses supérieurs ont été supprimées.
 - Les artefacts des forteresses du Noyau abyssal et des Abysses supérieurs ne peuvent pas être conquis.
4. Le temps de disparition du monstre qui apparaît devant le portail illusoire du général gardien dans la bataille de forteresse d'Apheta Beluslan est revu à la baisse.

Arrivée du seigneur

1. Ajout de l'arrivée de Lumiel



- L'arrivée du seigneur est un nouveau système : collectez des reliques de Lumiel, qui sont infusées par son pouvoir et octroient un changement d'apparence spécial.
- Vous avez une certaine probabilité d'obtenir les reliques de Lumiel en collectant des fragments de tableau de Lumiel.
- Les fragments de tableau s'obtiennent comme suit :
 - Butin des monstres dans la Fissure céleste (Inggison) et la Crevasse d'azur (Gelkmaros).
 - Butin des monstres aux alentours de la 5e garnison de Laphsaran.
 - Gardiens de la 5e garnison de Laphsaran.
 - Achat auprès du fournisseur de Laphsaran.



PATCH NOTES

- Il y a quatre reliques de Lumiel au total. Vous pouvez les combiner pour obtenir l'apôtre de Lumiel.

Vous avez une certaine probabilité d'empocher également la « Caisse de gloire de Lumiel ».

Relique	Emplacement	Détails de l'emplacement
Anneau de Lumiel	Vous avez une certaine probabilité de l'obtenir sur des monstres à la place d'un fragment de tableau de qualité inférieure à puissante.	Fissure céleste (Inggison) Crevasse d'azur (Gelkmaros) Monstres de la 5e garnison de Laphsaran et alentours
Boucle d'oreille de Lumiel	Vous avez une certaine probabilité de l'obtenir en combinant des poussières notoires d'un tableau de Lumiel.	-
Collier de Lumiel	Vous avez une certaine probabilité de l'obtenir dans le butin d'un certain monstre sur un champ de bataille.	Dredgion de Chantra (équipier Badala) Champ de bataille du dranium (1re apparition d'Alashane)
Couronne de Lumiel	Vous avez une certaine probabilité de l'obtenir dans la récompense du raid en RvR.	Subterraneum Dyade du minerais (1re place de la contribution aux dégâts de la ligue, lancer de dés)

- Si vous obtenez une deuxième fois l'Apôtre de Lumiel, vous pouvez l'échanger auprès des PNJ Steropes (Inggison) et Merhen (Gelkmaros) contre les objets suivants : anneau de Lumiel, boucle d'oreille de Lumiel, collier de Lumiel.

Balauréa

1. Ajout de raids mondiaux à Inggison/Gelkmaros.
 - Le coup d'envoi du raid est donné le vendredi à 21h30 dans les bases de faction correspondantes.



PATCH NOTES

Inggison	Gelkmaros
Zantra	Nuzanta

- La faction ayant apporté la plus grande contribution à l'élimination du monstre de raid l'emporte. Elle obtient par ailleurs une récompense à la hauteur de sa performance.
- La caisse de récompense pour succès a une certaine probabilité de vous octroyer l'arme unique du silence ou l'armure de Subterraneum pour le nouveau niveau 60.
- 2. Suppression des monstres de renom dans les champs d'Inggison et Gelkmaros.
- 3. Modification de la liste de vente du marchand d'agate combattive.
 - Les coûts de troc de certains objets de la liste de vente concernée ont été modifiés.
- 4. Modification de certaines zones de Gelkmaros.
- 5. Erreur corrigée : il n'était pas possible de se téléporter à certains emplacements depuis le Jardin de la misère à Inggison.

Quêtes

1. Il n'est plus possible d'accepter les quêtes d'Apheta Beluslan.
 - Les quêtes en cours obtenues avant la mise à jour sont supprimées après la mise à jour.
2. Vous obtenez désormais une récompense plus importante en éliminant le capitaine Zanata.
 - Le coffre d'armures du centurion d'élite devient la caisse d'armure du tribun d'élite.
 - Les quêtes en cours obtenues avant la mise à jour sont supprimées après la mise à jour.
3. Ajout de quêtes de groupe.
 - Vous pouvez uniquement sélectionner et obtenir une des quêtes inscrites dans le groupe.
 - Si vous souhaitez modifier la quête de groupe active, vous devez abandonner ou conclure la quête actuelle pour pouvoir obtenir une nouvelle quête après la réinitialisation.



PATCH NOTES

4. Ajout d'une quête requise pour l'Emboscade sur la troupe d'assaut de Dyade.
 - Vous pouvez l'obtenir auprès du « Commandant éclaireur réian » dans le Camp de transit réian de Laphsaran.
5. Ajout de 2 nouvelles quêtes pour le Dyade du minéral.

Faction	Quête	Condition d'activation	Accepter la quête
Élyséens	[Ligue/Hebdo] Nouvel assaut sur la forteresse	Au cours du raid sur la Forteresse occupée de la légion de Tiamat	Rejoindre la Forteresse occupée de la légion de Tiamat pendant le raid
	[Ligue] Le mage sombre vivant		En cas de prise de la 3e garnison : Mont fuyard
Asmodiens	[Ligue/Hebdo] Un nouvel assaut sur la forteresse	Au cours du raid sur la Forteresse occupée de la légion de Tiamat	Rejoindre la Forteresse occupée de la légion de Tiamat pendant le raid
	[Ligue] Les mages sombres prennent du galon		En cas de prise de la 4e garnison : Mont évadé

6. Ajout d'une quête d'extension pour le nouvel emplacement majeur pour Stigma.

Faction	PNJ	Quête préalable	Titre de quête
Élyséens	Reemul	Rituel pour une Stigma	Nouvel emplacement de Stigma
Asmodiens	Garath	Sujet de test numéro un	Nouvel emplacement de Stigma

- Les objets requis pour accomplir la quête sont disponibles auprès d'Apelles (Élyséens) et Mempar (Asmodiens).

7. Ajout de deux nouvelles quêtes visant à acheter des Stigmas majeures.

Faction	Quête	Conditions de quête	PNJ
Élyséens	Premiers pas vers la Stigma héroïque	À partir du niveau 50 Terminer le « Secret de la Stigma brisée »	Pourprailles
	Chasse aux Stigmas uniques	À partir du niveau 55 Terminer le « Secret de la Stigma brisée »	
Asmodiens	Obtenir une Stigma héroïque !	À partir du niveau 50 Terminer « La Stigma des shulacks »	Grisailes
	Quête des Stigmas uniques	À partir du niveau 55 Terminer « La Stigma des shulacks »	



PATCH NOTES

8. Ajout d'une quête « arrivée de Lumiel » pour chaque faction.

Faction	PNJ	Quête
Élyséens	Steropes	La demande de l'officier des services secrets
Asmodiens	Merhen	La demande de l'officier des services secrets

9. Une quête journalière remplace la quête renouvelable du Dredgion de Chantra.
10. Des médailles du détachement remplacent les récompenses de quête pour Forces flamboyantes/Symbole sanglant.
11. Il n'est plus possible d'obtenir les quêtes de la bataille de forteresse dans la région supérieure des Abysses.
- Les quêtes en cours obtenues avant la mise à jour sont supprimées après la mise à jour.
 - Les objets de quête obtenus avant la mise à jour sont supprimés après la mise à jour.
12. Il n'est plus possible d'accepter les quêtes de la Station expérimentale tiarkhe.
- Les quêtes en cours obtenues avant la mise à jour sont supprimées après la mise à jour.
13. Il n'est plus possible d'accepter les quêtes de Poéta la Sombre.
- Les quêtes en cours obtenues avant la mise à jour sont supprimées après la mise à jour.
 - Les objets de quête obtenus avant la mise à jour sont supprimés après la mise à jour.
14. Il n'est plus possible d'accepter les quêtes des Abysses confinés.
- Les quêtes en cours obtenues avant la mise à jour sont supprimées après la mise à jour.
 - Les objets de quête obtenus avant la mise à jour sont supprimés après la mise à jour.
15. Ajout d'une nouvelle quête pour le Temple du feu.

Faction	Titre de quête	PNJ de quête	Répétitions
Élyséens	Demande de Lavarinerk	Lavarinerk	3 fois
Asmodiens	La demande de Lavarunerker	Lavarunerker	3 fois

16. Il n'est plus possible d'accepter les quêtes du Temple du feu.
- Les quêtes en cours obtenues avant la mise à jour sont supprimées après la mise à jour.
 - Les objets de quête obtenus avant la mise à jour sont supprimés après la mise à jour.



PATCH NOTES

17. Suppression de certaines quêtes du Brise-écume.

- Les quêtes en cours obtenues avant la mise à jour sont supprimées après la mise à jour.

Élyséens	Asmodiens
Le prix du zèle	Un appel suspect
Au secours d'Haorunerk	Haorunerk a disparu
Un shugo suspect	Le Shugo de Pandaemonium

18. Certaines récompenses de quête ont été corrigées pour le Brise-écume.

Élyséens	Asmodiens
Éliminez la commande spéciale	Anéantissez la commande spéciale
Éliminez Grogget Œil-de-cuivre	Éliminez Grogget Œil-de-cuivre
Éliminez l'ingénieur Lahulahu	Éliminez l'ingénieur Lahulahu
Éliminez le chef canonnier Pupukin	Éliminez le chef canonnier Pupukin
Éliminez Largimark le fumeur	Éliminez Largimark le fumeur
Éliminez Mantutu Œil d'or	Éliminez Mantutu Œil d'or
Éliminez la chef matelot Menekiki	Éliminez la chef matelot Menekiki

19. Ajout de fontaines permettant de troquer des médailles d'or bleu :

- Les fontaines sont situées dans les capitales de chaque faction à Inggison et Gelkmaros.

20. Ajout d'informations complémentaires concernant la destruction des objets dans la quête de Vindachinerk.

21. Les instances supprimées ne sont plus évoquées dans certaines quêtes.

22. Certaines quêtes de Balauréa ne peuvent plus être obtenues.

23. En atteignant un certain point de la campagne élyséenne « Un dangereux artefact », la campagne est désormais considérée comme réussie.

24. Certaines quêtes de récompenses en Kinahs ne peuvent plus être obtenues.

- Les quêtes en cours obtenues avant la mise à jour sont supprimées après la mise à jour.

25. Certaines balises de quêtes ont été masquées.

- La balise ne s'affiche plus sur la carte mais il est toujours possible d'obtenir la quête auprès d'un PNJ.

26. Erreur corrigée : il était impossible d'utiliser l'objet Blouse de laboratoire en cas d'utilisation d'un bonbon de transformation pendant la campagne du Pugiliste.

27. Erreur corrigée : il n'était pas possible d'accomplir les quêtes de certaines étapes des campagnes « Rencontre inconnue » et « Rencontre mystérieuse ».



PATCH NOTES

28. Erreur corrigée : en accomplissant une quête nécessitant de détruire de nombreuses cibles, des balises de quête continuaient à s'afficher sur les cibles restantes même après avoir atteint le nombre de cibles requises.
29. Erreur corrigée : certains objets de quête n'étaient pas considérés comme des objectifs.
30. Erreur corrigée : en cas d'abandon de la quête « [Espion] Message à un ami », il n'était pas possible de l'obtenir à nouveau.
31. Erreur corrigée : en acceptant à nouveau une quête après avoir détruit les objets de quête, il n'était plus possible d'actionner le bouton d'affichage de quête.
 - Après avoir abandonné une quête obtenue automatiquement, il faut attendre 5 minutes avant de pouvoir l'obtenir à nouveau.

Objets

1. Des objets ont été ajoutés pour le Pugiliste.
 - Les objets pouvant être obtenus en éliminant des monstres et leur chance d'apparition ont été modifiés.
 - Les objets pouvant être obtenus/sélectionnés dans les lots et leur chance d'apparition ont été modifiés.
 - Des plans de fabrication pour cestes ont été ajoutés.
2. Modification des attributs et statistiques obtenus en enchantant des armes et armures
 - L'attribut suppression magique est désormais octroyé en supplément, en fonction du niveau d'enchantement de l'équipement.
 - La valeur d'enchantement pour l'enchantement d'armes et équipements aux niveaux 11 à 15 est revue à la hausse.
3. Ajout de médailles en mithril :
 - Vous pouvez les obtenir dans les récompenses de l'Ordalie empyréenne, des champs de bataille, des quêtes d'instance, etc.
 - Vous pouvez troquer les médailles en mithril contre les nouveaux équipements des Abysses, les équipements de l'amiral.
4. Quand vous attaquez avec un arc, vous ne consommez plus de flèches.
 - Pour les lots d'équipement comprenant un arc, il faut sauvegarder après s'être à nouveau équipé de l'arc.



PATCH NOTES

- Vous ne pouvez plus vous équiper de flèches.
 - Vous ne pouvez plus acheter de flèches auprès des PNJ.
5. Refonte du sertissage des pierres de mana :
- Quand le sertissage d'une pierre de mana échoue, les pierres de mana déjà serties ne sont plus détruites.
 - La probabilité de réussite de chaque niveau de sertissage de pierre de mana a été ajustée en conséquence.
 - Modification du nombre de suppléments de sertissage requis.
- | Pierre de mana | Nombre de suppléments de sertissage |
|------------------------|-------------------------------------|
| Normale (niveau ~40) | 1 |
| Normale (niveau 50/60) | 5 |
| Rare (niveau 20/30) | 5 |
| Rare (niveau 40) | 10 |
| Rare (niveau 50) | 50 |
| Rare (niveau 60) | 100 |
- La durée de sertissage d'une pierre de mana est revue à la baisse.
6. Ajout de nouveaux équipements des Abysses, les équipements de l'amiral.
- Vous pouvez troquer les équipements de l'amiral auprès des nouveaux PNJ fournisseurs à Inggison et Gelkmaros.
7. L'effet des objets de lot de l'armure du gardien d'élite et du primipile archon d'élite est supprimé.
8. Les attributs de l'armure du gardien d'élite et du primipile archon d'élite sont modifiés.
9. Modification de la quantité de PA requise pour acheter des équipements des Abysses :
- Réduction de la quantité de PA requise pour acheter des ailes et armures du commando d'ascension d'élite
 - Réduction de la quantité de PA requise pour acheter des armures du général de brigade d'élite
 - Réduction de la quantité de PA requise pour acheter des armes, armures et accessoires du général de brigade
10. Si vous possédez un parchemin de retour à Apheta Beluslan, celui-ci est changé en parchemin de retour à Laphsaran après la mise à jour.
11. La probabilité d'activation de l'état anormal avec certaines armes à deux mains (Espadon, Guisarme, Bâton et Arc) est ajustée.
12. La restriction de niveau pour porter l'arme de débutant obtenue via le pass débutant a été supprimée.



PATCH NOTES

13. Quand vous vendez l'anneau en corindon stellaire de Malekor/l'anneau en turquoise stellaire de Malekor et la boucle d'oreille en corindon stellaire de Sukana/la boucle d'oreille en turquoise stellaire de Sukana, vous empochez un peu moins de Kinahs.
14. 3 cristaux scintillant de Tahabata sont désormais requis pour composer « [Stock] Caisse d'arme de Tahabata ».
15. Ajout d'une explication pour l'En-cas de Poppy nourrissant.
16. Les objets protection de Yasba et [événement] protection de Yasba peuvent désormais être empilés 10 000 fois.
17. Le nombre de points de Moreth accrus par les Stigmas abyssales a été modifié.
18. Les médailles des Forces flamboyantes/du symbole sanglant peuvent désormais être entreposées dans l'entrepôt du compte.
19. Ajout d'une nouvelle pierre divine unique de lien :

Objets	Description
Pierre divine : lien de Béhémot	5 % de chances d'entraver la cible pendant 6 secondes.

- Vous avez une certaine probabilité de l'obtenir dans le lot majeur de pierres divines en éliminant Dyade du minéral.
20. Ajout d'effets visuels sur l'arme du silence et l'arme de solitude.
 21. Ajout de « [Stock] arme de Padmarashka l'irritable ».
 22. Réduction du coût des livres de compétence de niveau 21 à 55 pouvant être obtenus auprès des PNJ.
 23. Ajout de l'arme de la juge Kromède.
 - Vous l'obtenez en terrassant Kromède la Corrompue dans le Temple du feu.
 24. Ajout de l'arme de la flamme blanche.
 - Vous avez une certaine probabilité de l'obtenir en éliminant Gatneri Brule-magma et Asparn Noire-fumée dans le Temple du feu.
 25. Ajout de l'énergie de Rotan.
 - Vous pouvez l'obtenir en éliminant Rotan Lame-d'argent dans le Temple du feu.
 - Quand vous l'utilisez, vos PM maximums et PV maximums augmentent de 150 pendant 30 minutes.
 26. Ajout de l'anneau de la flamme blanche, la boucle d'oreille de la flamme blanche et le collier de braise ardente.
 - Vous avez une certaine probabilité de l'obtenir en éliminant Molgat Cristal-bleu, Flavi Flamme-branché, Sipus le résistant et Kutisen Aile-brisée dans le Temple du feu.



PATCH NOTES

27. Erreur corrigée : les capes ailées ne s'affichaient pas correctement pendant le vol éthéré.
28. Erreur corrigée : le niveau maximal ne s'affichait pas correctement dans la description de la Stigma « Application de poudre explosive ».
29. Erreur corrigée : quand les Asmodiens portaient la tenue de chaton, la crinière dorsale s'affichait occasionnellement.
30. Erreur corrigée : après la fabrication du Casque en mailles noble de nexium et du Casque en mailles de nexium, la description de l'objet indiquait la faction adverse.
31. Erreur corrigée : quand un personnage élyséen féminin enfilait la Robe de gente dame, son apparence ne s'affichait pas correctement.
32. Erreur corrigée : l'affichage de l'effet de l'arme du roi dragon sage était erroné dans certaines situations.
33. Erreur corrigée : le [évènement] coffre de soutien (consommables) contenait des flèches.

PNJ

1. Les PNJ marchands vendent désormais également des armes de Pugiliste.
2. Le panneau indicateur de Sanctum et Pandaemonium affiche désormais des informations sur le Pugiliste.
3. Un PNJ qui troque les médailles d'or noir en médailles en platine a été stationné à Inggison et Gelkmaros.
4. Un PNJ qui troque les médailles en mithril contre des médailles d'or noir et des médailles en platine a été stationné à Inggison et Gelkmaros.
5. Le « responsable des récompenses d'élite de l'expédition » ne vend plus de coffre d'armure de primipile d'élite.
6. Meletos à Inggison et Eruca à Gelkmaros deviennent des intendants de médailles du détachement.
 - Les médailles du détachement obtenues via les quêtes vous permettent d'acheter des récompenses.
7. Le « Paquet de pierre divine inférieure des Forces flamboyantes » et le « Paquet de pierre divine inférieure de Croisade sanglante » qui s'obtiennent auprès de l'intendant de symbole sanglant/des Forces flamboyantes (Lesarius à Inggison et Nispero à



PATCH NOTES

Gelkmaros) sont remplacés par la « Caisse à pierres divines des Forces flamboyantes » et la « Caisse à pierres divines du quartier général ».

- La caisse de pierre divine des Forces flamboyantes/de la Croisade sanglante renferme le même contenu que la caisse de pierres divines : mérite de la légion, que vous pouvez acheter avec des médailles du détachement.
8. Vous ne devez plus accomplir de quête préalable pour pouvoir utiliser téléporteur de l'Ordalie empyréenne disponible auprès de Noratha (Élyséens) et Virvain (Asmodiens).

Compétences

1. Ajout d'une nouvelle Stigma pour chaque classe.

Classe	Stigma	Effet de compétence
Gladiateur	Onde d'épuisement I/I (Onde de renouveau I)	Onde d'épuisement : cette compétence inflige des dégâts physiques aux ennemis dans un rayon de 7 m et absorbe 30 % des dégâts sous forme de PV. 3 répétitions Onde de renouveau : vous infligez des dégâts physiques aux ennemis dans un rayon de 7 m autour de vous et les faites trébucher.
Templier	Chaines d'illusion I/I	Vous attirez une cible dans un rayon de 15 m devant vous ainsi que jusqu'à 6 ennemis dans un rayon de 6 m autour de la cible, augmentez leur hostilité à votre égard et réduisez leurs vitesses de déplacement et d'attaque pendant 10 s.
Rôdeur	Piège d'esprit vengeur I/I	Une explosion inflige des dégâts à jusqu'à 8 adversaires dans un rayon de 10 m et a une forte probabilité de les lier par la prise d'éther.
Assassin	Ombrechute I/I	Cette compétence inflige des physiques à un ennemi étourdi et le fait trébucher. Le temps de rechargement d'esquive concentrée est réinitialisé.



PATCH NOTES

Sorcier	Invocation : météorite I/I	Vous infligez des dégâts de terre magiques à un maximum de 12 ennemis dans un rayon de 10 m et avez une certaine probabilité de les repousser. 4 répétitions
Spiritualiste	Torrent des âmes I/I	Vous infligez des dégâts d'eau magiques à une cible dans un rayon de 25 m et avez une certaine probabilité de supprimer 1 renforcement magique normal de la cible. 5 répétitions
Clerc	Vague destructrice I/I	Pendant 20 secondes, la précision magique et le renforcement magique augmentent de 200, vos critiques magiques de 50 et le temps d'incantation diminue de 10 %.
Aède	Élévation I/I	Tous les effets d'étourdissement, de projection, de trébuchement, de tournoiement et de prise d'éther qui vous affectent sont supprimés. Pendant 7 secondes, la résistance à l'étourdissement, à la projection, au trébuchement, au tournoiement et à la prise d'éther augmente de 2 000.
Revenant	Tempête orageuse géante I/I (Tonnerre débordant géant I/I)	Tempête orageuse géante : vous infligez des dégâts physiques à 4 adversaires situés devant vous et réduisez de 20 % le temps de rechargement de Défense électrique, Supersonique, Faraday, Décharge du champ magnétique et Éclair de guérison. 3 répétitions Tonnerre débordant géant : vous infligez des dégâts physiques à 4 adversaires situés devant vous et les projetez pendant 4 secondes. Vous rechargez votre flux ionique de 30 points.
Pugiliste	Attaque silencieuse I/I	La cible subit des dégâts physiques. La cible est entravée et réduite au silence pendant 3 secondes.



PATCH NOTES

- Quand le Gladiateur ou le Revenant s'équipent de la Stigma, ils bénéficient de 2 compétences d'enchaînement.
- 2. Chaque classe bénéficie de 2 nouvelles compétences.
 - Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « ["Compétences : informations et modifications d'équilibrage"](#) ».
- 3. Les compétences de classe existantes ont été ajustées pour correspondre aux niveaux modifiés.
 - Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « ["Compétences : informations et modifications d'équilibrage"](#) ».
- 4. Modification de certains effets de compétence des différentes classes
 - Pour en savoir plus, reportez-vous à la section « ["Compétences : informations et modifications d'équilibrage"](#) ».
- 5. Ajout de la compétence et de la Stigma « Harpon de glace IV »
 - L'ajout du niveau de Stigma maximal entraîne la modification de l'affichage des Stigmas « Harpon de glace I à III ».
- 6. « Couverture d'assaut » est ajoutée comme compétence d'enchaînement pour la compétence « Grogement orageux » du Sorcier.
- 7. Modifications des objets vendus par les fournisseurs de Stigma de combat/magie :
 - Certaines Stigmas inférieures au niveau 50 ont été supprimées de la liste de vente.
 - Les Stigmas du Revenant sont désormais disponibles auprès du fournisseur de Stigmas de combat.
 - Suppression du fournisseur de Stigmas de Revenant.
- 8. Modification du prix de vente pour les Stigmas abyssales.
- 9. Le nombre de tessons de Stigma nécessaires pour sertir certaines Stigmas abyssales jusqu'au niveau 55 a été modifié.
- 10. En cas de suppression de compétences sauvegardées dans la barre d'actions, leur symbole est grisé dans la barre d'actions.
- 11. La description pour la compétence « Force mutante de Siel » a été corrigée.
- 12. Une indication sur le nombre maximal de cibles a été ajoutée à la description de la compétence de zone du Revenant.
- 13. Erreur corrigée : la compétence « Exécuteur fatidique » du Revenant partageait un même temps de rechargement avec certaines compétences de Taloc.
- 14. Erreur corrigée : le débuff « Fracas tonitruant IV » n'était pas supprimé.



PATCH NOTES

15. Erreur corrigée : l'effet de la compétence « Armure de parade II » s'exécute désormais correctement.
16. Erreur corrigée : certains effets de la compétence « Flamme d'éther » du Sorcier ne s'activaient pas.
17. Erreur corrigée : en mode transformation, l'effet visuel de la compétence n'était parfois pas rendu correctement.
18. Erreur corrigée : la valeur de percée des résistances de la compétence n'augmentait pas.
19. Erreur corrigée : l'apparence des compétences « Invocation : Énergie des Abysses I et II » du général gardien asmodien ne s'affichait pas correctement.
20. Erreur corrigée : les compétences Lien spirituel I et II du Spiritualiste fonctionnaient de manière cumulative.
21. Erreur corrigée : certaines compétences d'objet de l'Abîme de Taloc et la compétence « Défense douloureuse I » du Templier se partageaient un même temps de rechargement.
22. Erreur corrigée : les compétences Tempora Nubila à Tempus et Verrou d'âme de l'Aède se partageaient un même temps de rechargement.
23. Erreur corrigée : les attributs de l'esprit du magma et de l'esprit de la tempête du Spiritualiste élyséen et du Spiritualiste asmodien n'étaient pas identiques.
24. Erreur corrigée : les compétences censées lever l'effet de protection ne permettaient pas de supprimer la compétence « Barrière de tranchage I ».

Légions

1. Modification du nombre de récompenses de légion pour « Ma production de pièces ».
2. La récompense de légion pour « Ma production de pièces » n'est plus versée tous les jours, mais tous les deux jours.
3. En rejoignant à nouveau une légion, « Ma production de pièces » n'est pas réinitialisée.
4. Ajout du nouvel objet de fabrication de légion « [Stock] Caisse d'arme de Padmarashka l'irritable ».
 - Une fois que celui-ci est prélevé de l'entrepôt de légion, vous ne pouvez plus l'y entreposer.



PATCH NOTES

5. Modifications des missions pouvant être accomplies avec l'option « Campagnes de légion PvP ».
 - Les campagnes « [PvP] Entrer 20x dans l'Arène de la discipline ou l'Arène de la coopération » et « [Universel] Accéder 12x au champ de bataille » sont supprimées.
 - Les campagnes « Rejoindre 12x le [PvP] Champ de bataille du dranium » et « Rejoindre 12x le [PvP] Dredgion de Chantra » sont ajoutées.

Arène

1. Le niveau maximum d'accès à l'Arène de combat et d'entraînement passe à 60.
2. La durée du débuff « Tonnerre du volcan » que Granvolkan utilise dans l'Arène de la coopération s'élève désormais à 15 secondes.
 - Le débuff « Tonnerre du volcan » que Granvolkan utilise dans l'Arène de la coopération peut désormais être levé.
3. Erreur corrigée : certains objets d'ordalie ne pouvaient pas être utilisés dans l'Arène de la gloire.
4. Modification du contenu du lot de livres de compétence que vendait le fournisseur de médailles de coopération/de la discipline dans l'Ordalie empyréenne :

Marchands	Consommables
Fournisseur de zèle	[Saison] Lot du livre de compétence (Phytothérapie : fauteuil à bascule V) [Saison] Lot de livre de compétence de la discipline (Retour : corridor)
Fournisseur de consommables de coopération	[Saison] Lot du livre de compétence (Soins de mana : fauteuil à bascule V) [Saison] Lot de livre de compétence de la coopération (Retour : corridor)

5. Erreur corrigée : en cas d'interruption inattendue d'entrée dans l'arène, la fenêtre d'accès s'affichait plusieurs fois.
6. Erreur corrigée : les points des arènes n'étaient pas pris en compte.



PATCH NOTES

7. Erreur corrigée : une sanction était infligée quand vous rejoigniez l'arène juste avant l'expiration du délai d'accès.

Effet d'enchantement

1. Quand l'enchantement de l'arme et de l'armure équipées donne au moins 80, l'effet de niveau 4 s'active désormais.

Enchantement (total)	PvE	PvP
80	La défense PvE augmente de 5 %.	Le temps d'incantation d'aveuglement de pierre divine diminue de 50 %.

- Quand l'enchantement total est de 90, l'effet de niveau 5 s'active.

Aptitude au combat

1. Ajout de trophées d'aptitude au combat pour 14 000 et 15 000 points.

Livre des légendes

1. Ajout d'un nouveau tableau antique : tableau de Laphsaran.
2. Ajout d'un nouveau tableau antique : tableau de Lumiel.
3. Ajout d'un nouveau Livre des aventures : Souvenirs du jeune Daeva.
4. Les fragments de tableau du Livre des légendes et les fragments de tableau inconnus peuvent désormais être entreposés dans l'entrepôt de compte.



PATCH NOTES

Familiers

1. Ajout de l'œuf de Poppy gobe-médailles.
 - Vous pouvez l'obtenir auprès d'un marchand de familiers de la capitale.
 - Vous pouvez nourrir le familier 40 fois et obtenir un cadeau pour chaque repas.
2. L'œuf de poppy fugitif n'est plus disponible.

Salle des ventes globale

1. Erreur corrigée : suite à la vente d'un objet, l'objet vendu ne s'affichait pas dans l'onglet « Recette ».
2. Erreur corrigée : les détails des factures n'étaient pas supprimés après 28 jours.
 - Les détails de factures non supprimées seront supprimés 28 jours après la mise à jour.

Look d'AION

1. L'onglet « liste des coiffures » est ajouté.
2. Vous pouvez inscrire le ticket de coiffure dans la penderie pour déverrouiller la fonction de changement de coiffure.
 - Le changement de coiffure consomme des Dunas.
 - En cas de changement de coiffure, la teinte des cheveux préalable du personnage est conservée.
 - Les tickets de coiffure inscrits ne peuvent pas être inscrits une deuxième fois.
3. Il est également possible d'utiliser les tickets de coiffure dans le cadre d'une modification d'apparence ou de sexe.
 - Le ticket de coiffure doit correspondre au sexe actuel du personnage.
4. Vous obtenez automatiquement un emplacement et pouvez activer des emplacements supplémentaires avec des tickets d'extension (penderie) et des Dunas.



PATCH NOTES

5. Vous ne pouvez pas modifier votre coiffure pendant que vous volez, planez, utilisez la boutique privée ou quand vous êtes mort.
6. Si vous supprimez la liste des coiffures, vous ne pouvez pas la restaurer.

Divers

1. Les symboles des batailles de forteresse dans le Noyau abyssal et le Campement supérieur des Abysses sont supprimés.
2. Le symbole de la bataille de forteresse des Abysses est supprimé de la carte.
3. Il est désormais possible de sauvegarder le contenu du carnet sur le serveur.
 - Cliquez sur le bouton sauvegarder pour enregistrer le contenu du carnet sur le serveur. Vous pouvez sauvegarder une fois toutes les 5 secondes.
 - Vous pouvez récupérer les contenus du carnet sauvegardés sur le PC en appuyant sur le bouton « Importer la note ».
4. Erreur corrigée : la position de la caméra se réorientait sur la poitrine en cas de zoom avant pendant le transport aérien.
5. Erreur corrigée : quand vous vous transformiez en un autre genre, le temps d'incantation de compétence du genre initial s'appliquait encore.
6. Erreur corrigée : l'affichage des objets de spallières était parfois erroné dans la fenêtre du profil.
7. Erreur corrigée : en atterrissant avec un bouclier après le vol plané, le bouclier s'affichait au mauvais endroit.
8. Erreur corrigée : les effets de pierre divine ne s'appliquaient pas sur les armes à l'apparence modifiée.

Interface utilisateur

1. Modification de l'interface.
 - La taille de police du HUD et de l'interface est modifiée.



PATCH NOTES

- Certains paramètres et astuces ont été améliorés dans le cadre de la refonte générale de l'interface.
- 2. La résolution correspond désormais au format 16:9.
- 3. Il est possible de modifier le HUD.
- 4. La carte permet désormais de sélectionner des catégories.
- 5. L'affichage de quête peut désormais accueillir plus de quêtes.
- 6. La taille de la boussole peut désormais être modifiée.
 - La touche d'agrandissement/rétrécissement en haut à droite de la boussole permet d'afficher la boussole en grand ou en petit.
 - La zone d'environnement qui s'affiche est plus ou moins grande selon la taille de la boussole.
- 7. Le menu de vol a été retravaillé.
 - La couleur de la jauge de vol qui s'affiche autour de la boussole change en fonction du temps de vol disponible.
 - Un tour de jauge correspond à 2 minutes.
- 8. Les menus « Accueil AION » et « Évènement de récompense de connexion » passent de la catégorie [Menu rapide] à [Support].
- 9. La fonction « Titres favoris » a été ajoutée.
- 10. Une fonction de sauvegarde des titres de lot d'équipement est ajoutée.
- 11. La barre d'état du Revenant affiche désormais « Flux ionique » au lieu de « PM ».
- 12. Quand vous achetez des objets auprès d'un PNJ, vous pouvez désormais placer plusieurs objets dans la corbeille et tous les acheter d'un coup.
- 13. Suppression du didacticiel.
- 14. La taille de police de certains titres du menu a été modifiée.
- 15. Les symboles de menu du jeu ont été partiellement ajustés et modifiés.
- 16. Les interfaces d'affichage s'affichent depuis d'autres interfaces.
- 17. La taille de police et la taille des fenêtres de groupe/alliance/ligue ont été modifiées.
- 18. La couleur des joueurs adverses morts à l'intérieur du radar a été modifiée.
- 19. Quand les conditions d'affichage de certains symboles du HUD sont remplies, un message et un effet sonore le signalent.
- 20. Le style des informations est modifié en fonction du niveau des monstres.
- 21. L'image d'arrière-plan de la fenêtre « Sélectionner le serveur » a été modifiée.
- 22. Les emplacements d'inventaire s'affichent désormais dans le menu de la boutique.
- 23. L'interface de l'onglet boutique a été retravaillée.



PATCH NOTES

24. Il est désormais possible de déplacer la fenêtre « Collecter/Fabriquer » dans le mode d'ajustement du HUD.
25. Un nouvel emplacement majeur pour Stigma a été ajouté.
26. Les contenus compétitifs permettent désormais d'afficher le blason de sa propre légion.
 - Vous le trouverez dans la fenêtre « Classement/Recherche de légion ».
 - Seuls les blasons collectés par le client s'affichent. Les blasons de légion pas encore collectés s'affichent sous forme de blason standard.
27. Un cercle rouge indicatif est ajouté en haut à droit de certains symboles dans le menu du jeu.
 - Le symbole s'affiche après avoir terminé la campagne du pass Daeva.
 - Le symbole s'affiche en cas de présence d'objets pouvant être inscrits dans le Livre des légendes.
 - Le symbole s'affiche quand de récompenses pour l'aptitude au combat atteinte sont disponibles.
 - Le symbole s'affiche si des objets peuvent être encaissés dans la salle des ventes globale.
 - Le symbole s'affiche quand vous obtenez un nouvel insigne dans la fenêtre de profil ou déverrouillez un emplacement de Stigma normal.
 - Le symbole s'affiche si vous dépassez le nombre maximal d'entrées de Moreth.
28. Quand le temps restant des objets est inférieur à 3 jours, il s'affiche sur le symbole d'objet.
 - Quand un objet est à la fois soumis à un temps avant expiration et un temps de rechargement, c'est la valeur la plus faible des deux qui s'affiche en priorité.
29. Le raccourci « Sélectionner PJ ennemi proche » devient « Choisir l'ennemi joueur le plus proche ».
 - Vous ne pouvez plus sélectionner seulement l'ennemi joueur le plus proche, mais également les joueurs de votre propre faction ayant un nom en rouge, considérés comme des adversaires sur le champ de bataille/terrain neutre.
30. Le nom du personnage ayant installé un kisk s'affiche désormais toujours, quel que soit l'emplacement du personnage en question.
 - Si le personnage en question se trouve en terrain neutre où le nom de personnage est masqué, la mention « anarchiste » s'affiche à la place du nom de personnage.
31. Une fonction permettant de gérer l'affichage du Terrain neutre a été ajoutée.



PATCH NOTES

32. En utilisant la fonction d'achat groupé par le biais du négociant pendant que l'option « Alignement auto des fenêtres » était activée, il n'était pas possible de déplacer la fenêtre du négociant.
33. Le point de départ du courant aérien s'affiche désormais sur la carte.
34. Sept nouveaux symboles ont été ajoutés.
35. Erreur corrigée : la taille de police de la fenêtre de tchat peut être modifiée sans que cela n'affecte la taille de la fenêtre.
36. Erreur corrigée : le symbole de quête ne s'affichait pas sur certains monstres concernés par les quêtes.
37. Erreur corrigée : la fenêtre contextuelle ne s'affichait pas correctement en cas d'enregistrement simultané de plusieurs objets dans la boutique privée.
38. Erreur corrigée : la fenêtre d'informations relatives à la file d'attente et de confirmation d'accès au champ de bataille s'affichait juste à côté de la « troisième barre d'actions mobile ».
39. Erreur corrigée : en cas d'ouverture de plusieurs menus avec l'option « Alignement auto des fenêtres » activée, le menu préalable était automatiquement refermé.
40. Erreur corrigée : la taille du menu ne s'affichait pas correctement quand l'option « Alignement auto des fenêtres » était sélectionnée ou annulée.
41. Erreur corrigée : l'agencement de menus successifs ne s'exécutait pas correctement.
42. Erreur corrigée : la barre de vie des créatures invoquées et leurs symboles de buff se chevauchaient.
43. Erreur corrigée : quand vous possédez plusieurs familiers dans votre entrepôt, certains contenus du sac de familier ne s'affichaient pas.
44. Erreur corrigée : l'interface utilisateur du personnage et le symbole de buff se chevauchaient.
45. Erreur corrigée : le minuteur de quête comprenait un bouton impossible à actionner.
46. Erreur corrigée : le titre de la fenêtre de confirmation pour [Mandater un négociant] ne s'affichait pas correctement.
47. Erreur corrigée : l'effet de mise en évidence en obtenant un nouvel objet ne s'exécutait pas correctement.
48. Erreur corrigée : il n'était pas possible de sélectionner l'option « Recherche auto en fermant la fenêtre » dans le menu de « Trouver groupe ».
49. Erreur corrigée : il était impossible de déplacer la fenêtre à points qui s'ouvrait lors de la sélection de personnage et en quittant le jeu.



PATCH NOTES

50. Erreur corrigée : certains symboles d'emplacement des barres d'actions mobiles ne s'affichaient pas correctement.
51. Erreur corrigée : des emplacements de tessons de pouvoir s'affichaient dans les paramètres du lot d'équipement.
52. Erreur corrigée : quand l'inventaire était plein, des emplacements vides s'affichaient malgré tout.
53. Erreur corrigée : en cliquant sur une surface n'affichant aucune quête dans la fenêtre d'affichage des quêtes, vous n'étiez pas téléporté.
54. Erreur corrigée : la liste de quêtes ne s'affichait pas correctement avec certains paramètres.
55. Erreur corrigée : l'affichage des images du pass Daeva était partiellement erroné en fonction de la taille du client.
56. Erreur corrigée : le curseur de la souris se bloquait parfois sur le bouton du menu du jeu.
57. Erreur corrigée : quand l'option « Afficher les buffs de combat » était activé, la flèche de combat s'affichait parfois à un emplacement erroné.
58. Erreur corrigée : activer ou désactiver l'option « Alignement auto des fenêtres » entraînait parfois la fermeture de la fenêtre des paramètres.
59. Erreur corrigée : les PV des PNJ de coopération ne s'affichaient pas correctement.
60. Erreur corrigée : une barre de défilement inopérante s'affichait dans les onglets facturation et détails de facturation dans la salle des ventes.
61. Erreur corrigée : les noms de personnage s'affichaient parfois de manière erronée dans la fenêtre de sélection des personnages.
62. Erreur corrigée : la fenêtre de tchat de certains personnages ne s'affichait pas correctement.
63. Erreur corrigée : certains repères de quêtes de groupe ne s'affichaient pas correctement.
64. Erreur corrigée : il n'était pas possible de faire défiler le menu « Abandonner le familial ».

Son

1. Erreur corrigée : l'enregistrement d'un kisk déclenchait un bruitage d'ambiance au lieu d'un effet sonore.



PATCH NOTES

Paramètres

1. L'option Accueil AION est ajoutée dans [Paramètres -> Disposition des touches -> Ouvrir/fermer la fenêtre].
2. Erreur corrigée : en fonction de l'option sélectionnée dans [Options graphiques -> Visibilité objets] la boussole ne montrait parfois pas d'informations sur les cibles éloignées.

Options graphiques

1. Résolution et ajustement aux moniteurs 4K : les fenêtres contextuelles et menus ont été ajustés.
 - Il est désormais possible de sélectionner le format 16:9 dans les paramètres.
Options d'affichage possible :
 - Minimum : 1920x1080
 - Les paramètres intermédiaires s'affichent en fonction du matériel de l'utilisateur.
 - Maximum: 3 080x2160 (4K)
 - Mode fenêtre :
 - Minimum : 1280x720 (ajustement possible jusque-là).
 - Quand les paramètres sont inférieurs à 1920x1080, le redimensionnement de l'interface est automatiquement ajusté à la résolution.
 - Quand les paramètres sont supérieurs à 1920x1080, le redimensionnement n'est pas automatiquement ajusté. (Auquel cas l'utilisateur doit modifier lui-même les paramètres d'affichage).
 - Paramètres modifiés :
 - Onglet : options graphiques
 - > Suppression des résolutions non utilisées (sauf écran large).
 - > Modification des configurations minimales/maximales pour les résolutions.
 - Onglet : options
 - Ajustement de la taille de l'IU



PATCH NOTES

- > Actuel : de 0.7 à 1.0
- > De : 1.0 à 2.0
- > Maintien de la fonction de contrôle
- Raccourci supplémentaire : Maj + supprimer

Spécificités de Classic Europe

1. Les entrées quotidiennes au Dredgion de Chantra passent de 1 à 2.
2. L'Arène de la discipline, de la coopération et de la gloire ne sont pas désactivées.
3. Ajout de l'instance d'évènement « Tour des illusions ».



Pour pouvoir tenir tête aux Balaurs toujours plus puissants, Kaisinel et Marchutan ont puisé dans le pouvoir de l'illusion pour créer un nouveau centre d'entraînement.

La Tour des illusions a pour but de former des Daevas d'élite.

Puisque la rapidité est censée être l'indicateur principal de la force d'un Daeva, la gestion de la tour a été confiée au Daeva du temps.

Malheureusement, le pouvoir illusoire de la tour est devenu instable en raison du manque d'éther et les créatures des lieux ont commencé à devenir autonomes.

L'intendante de la tour s'est précipitée dans la Tour des illusions pour reprendre le contrôle sur les illusions instables...

Accès	Nombre maximum de joueurs	Niveau d'accès	Entrées	Réinitialisation
Académie de Kaisinel	1	À partir du niveau 58	3x par semaine	Le mercredi à 9h00
Prieuré de Marchutan				



PATCH NOTES

- Vous pouvez rejoindre l'instance 3 fois par semaine via une faille dans l'Académie de Kaisinel/le Prieuré de Marchutan.
- Elle comprend 15 étages au total et est limitée à 20 minutes.
 - Chaque étage accueille un adversaire différent qu'il faut vaincre pour progresser dans l'instance.
 - Chaque étage complété octroie un « [Évènement] Lot de récompenses de la Tour des illusions » en récompense.

En l'ouvrant, vous obtenez des Kinahs, tessons de Stigma et tessons de pouvoir, ainsi qu'un objet issu d'une vaste sélection (pierre d'enchantement, pierre de mana, fragment de souvenir oublié, insigne de qualité de la légion, fragments de tableau, matériaux ou consommables balaurs).
- Ajout d'un classement de saison.
 - Une saison dure 4 semaines.
 - Les rangs sont déterminés en fonction de l'étage maximum atteint et du temps restant.
 - Les rangs sont définis par classe, afin de compenser les éventuels avantages et désavantages des différentes classes.
 - À la fin de la saison, les récompenses (pierres de mana, pierres d'enchantement) sont envoyées via la messagerie du jeu.

4. Les objets suivants s'obtiennent désormais auprès des boss d'instance :

Instance	Boss	Objet	Quantité
Temple de Beshmundir (normal)	Aile-ouragan	Lot de pierres de mana exceptionnelles	1
		Flux supérieurs spéciaux (qualité : de normal à unique)	1
Temple de Beshmundir (difficile)	Aile-ouragan	Lot de pierres de mana considérables	1
		Flux supérieurs spéciaux (qualité : de normal à unique)	1
Grotte de Padmarashka	Padmarashka l'irritable	Lot de pierres de mana considérables	1
		Flux supérieurs spéciaux (qualité : de normal à unique)	1



PATCH NOTES

Telos englouti	Samael furibonde	Lot de pierres de mana exceptionnelles	1
		Flux supérieurs spéciaux (qualité : de normal à unique)	1
Disque de Phaistos	Phaistos	Lot de pierres de mana considérables	1
		Flux supérieurs spéciaux (qualité : de normal à unique)	1
Tartarus	Phaistos instable	Lot de pierres de mana exceptionnelles	1
		Flux supérieurs spéciaux (qualité : de normal à unique)	1
Mur du chagrin	Samael malheureuse	Lot de pierres de mana considérables	1
		Flux supérieurs spéciaux (qualité : de normal à unique)	1

5. Vous avez une certaine probabilité d'obtenir l'objet « Coffre d'enchantement niv. 91 à 105 » auprès des boss d'instance :

Instance	Boss	Quantité
Temple de Beshmundir (normal)	Aile-ouragan	1
Temple de Beshmundir (difficile)	Aile-ouragan	1
Grotte de Padmarashka	Padmarashka l'irritable	1
Telos englouti	Samael furibonde	1 à 2
Disque de Phaistos	Phaistos	1 à 3
Tartarus	Phaistos instable	1
Mur du chagrin	Samael malheureuse	1 à 3

- Samael furibonde, Phaistos instable, Phaistos, Samael malheureuse sont assurés de laisser tomber 1x coffre d'enchantement niveau 91 à 105.

6. 2x [événement] sac de pierres de mana rares (niveau 60) ont été ajoutés aux récompenses des quêtes suivantes à Laphsaran :



PATCH NOTES

Faction	Titre de quête
Élyséens	[Hebdo] [7e garnison] Sabotage de la culture du drana
	[Hebdo] [7e garnison] Suppression d'archons sur la Plantation de drana sanguin
	[Hebdo] [9e garnison] Sabotage de la récolte du drana
	[Hebdo] [9e garnison] Suppression d'archons sur le Champ d'extraction du drana sanguin
Asmodiens	[Hebdo] [7e garnison] Sabotage du projet de culture
	[Hebdo] [7e garnison] Suppression de gardiens sur la Plantation
	[Hebdo] [9e garnison] Sabotage du projet de récolte
	[Hebdo] [9e garnison] Suppression de gardiens sur le Champ d'extraction

7. Ajout du butin mondial de Laphsaran.

- Les monstres de Laphsaran ont une certaine probabilité de laisser tomber les objets suivants :

Objet	Quantité
Arme/armure de Veille enragée/Mastarius enragé	1
Pierre de mana (niveau 60) (Qualité : normal, rare)	1
Pierre de mana : attaque +3 et attaque +5	1
Pierres d'enchantement (niveau 91 à 100)	1
[Évènement] Lot à livres de compétence (niveau 58)	1
Page du livre de compétence oublié	1
Page du livre de compétence : Vol plané	1
Flux supérieurs spéciaux (qualité : de normal à unique)	1
Matériau balaur	1
Tesson de pouvoir premier choix	10
Tesson de Stigma	10
Agate de combattivité	1

8. Suppression du butin mondial d'Apheta Beluslan.

9. La pierre de mana : suppression magique rejoint les lots suivants :

Objet
Lot de pierres de mana exceptionnelles
Lot de pierres de mana considérables
[Évènement] Sac de pierres de mana rares (niveau 60)
Récompenses de l'Ordalie empyréenne



PATCH NOTES

10. Le contenu du « Lot de chance d'acarun nain » a été ajusté. Il a une certaine probabilité d'octroyer les objets suivants :

Objet	Quantité
Viande de Balaur lustrée	10
Viande de Balaur fraîche	10
Viande de Balaur tendre	10
Peau de Balaur épaisse	10
Corne de Balaur épaisse	10
Écaille de Balaur épaisse	10
Peau de Balaur durcie	10
Corne de Balaur durcie	10
Écaille de Balaur durcie	10
Peau de Balaur solide	10
Corne de Balaur solide	10
Écaille de Balaur solide	10
Tache de sang de Balaur bouillante	10
Tache de sang de Balaur brûlante	5
Peau de Balaur robuste	5
Écaille de Balaur coriace	5
Corne de Balaur coriace	5

11. Réduction des PV de certains monstres et objets de la forteresse d'Apheta Beluslan.
12. Ajout d'une nouvelle saison pour le pass débutant.
13. Ajout d'une nouvelle saison pour le pass progression.



PATCH NOTES

Compétences : informations et modifications d'équilibrage

1. Techniques de combat du Pugiliste :

[Style de combat]

Beaucoup d'entre vous sont sans doute curieux de connaître le style de combat du Pugiliste, le personnage principal de « The Path of the Brawler ».

Le Pugiliste, la nouvelle classe d'AION Classic, est inspirée du personnage principal d'une célèbre série de manga. Il s'agit d'un **combattant au corps-à-corps** qui déclenche des **compétences d'enchaînement rapides et prend des formes diverses en incarnant son énergie**.

Les armes du Pugiliste sont les **cestes**, qui ont la portée la plus faible de toutes les armes d'AION. En revanche, il est doté d'une **vitesse d'attaque rapide** et de **temps d'incantation des compétences brefs**, et peut donc déclencher ses compétences et enchaînements à une vitesse ahurissante. Par ailleurs, comme la plupart des personnages de mêlée, il dispose de plusieurs **techniques d'assaut** avec lesquelles il peut attaquer les adversaires en se déplaçant.

De surcroît, nous l'avons équipé de **résistances contre les altérations d'état et de techniques de contrattaque** pour l'avantager quand il s'approche d'un adversaire.

Compétence	Description	Facultés
Frappe de l'éclipse	Vous infligez des dégâts physiques à une cible dans un rayon de 5 m. Vous esquivez/résistez à toutes les attaques pendant 2 secondes.	Résistance/esquive face à toutes les attaques.
Défense brisée	La cible subit des dégâts physiques, sa défense physique diminue et ses effets de renvoi sont levés.	Les compétences de renvoi adverses sont levées.
Corridor éternel	Vous renvoyez les dégâts des compétences d'attaque pendant 4 secondes.	Vous renvoyez toutes les compétences d'attaque adverses.



PATCH NOTES

Frappe tourbillonnante	Vous infligez des dégâts physiques à une cible. L'effet de récupération de la cible diminue de 40 % pendant 4 secondes. (Les effets de cette compétence ne peuvent pas être dissipés)	Octroi d'un débuff qui ne peut être levé.
-------------------------------	--	---

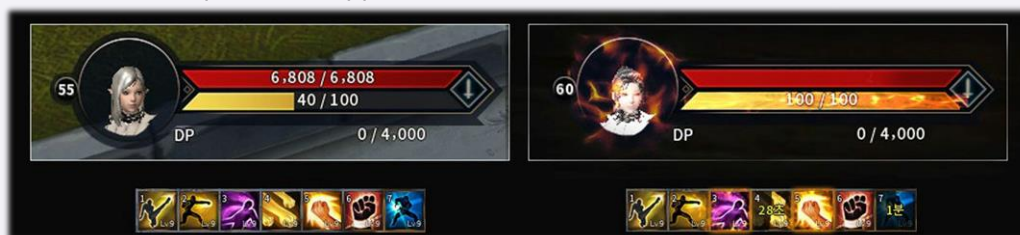
[Ultra Qi]

Le Pugiliste accumule de la **Force Qi** à mesure qu'il attaque.

Le Pugiliste ne dispose pas de points de mana (PM), en revanche, il s'appuie sur la **Force Qi**, une aptitude spéciale. La Force Qi ne sert pas à déclencher des compétences, il s'agit plutôt en quelque sorte de **points de force qui s'accumulent au cours du combat**.

Quand la Force Qi atteint les 100 %, l'état **Ultra Qi** s'active avec une cinématique spéciale et les effets des compétences sont modifiés pour une certaine durée. C'est un peu similaire à la jauge d'énergie ultime dans les jeux de combat.

Quand le Pugiliste entre en mode **Ultra Qi**, il peut utiliser sans restriction ses compétences modifiées pendant une certaine durée et bénéficie ainsi d'une puissance de combat accrue par rapport à son état normal. Par ailleurs, le symbole des compétences renforcées change automatiquement en mode Ultra Qi et il peut donc les utiliser sans manipulations supplémentaires.



Les compétences d'enchaînement de coup de poing qui s'améliorent en mode Ultra Qi passent de [Plexus solaire > Poing foudroyant > Courant d'air > Poing ursin > **Qi gong**] à [Plexus solaire > Poing foudroyant > Courant d'air > Poing ursin > **Qi gong céleste**]

Les compétences d'enchaînement de coup de pied qui s'améliorent en mode **Ultra Qi** passent de [Coup de pied aérien > Coup de pied droit > Coup de pied gauche > **Coup de pied circulaire**] à [Coup de pied aérien > Coup de pied droit > Coup de pied gauche > **Coup de pied circulaire aérien**].



PATCH NOTES

Compétence	État normal	Ultra Qi
Coup de pied gauche > Coup de pied circulaire aérien	Vous infligez des dégâts physiques à 4 adversaires situés devant vous. Ils sont étourdis pendant 1,5 seconde.	Vous infligez des dégâts physiques à 6 adversaires situés devant vous. Ils sont étourdis pendant 1,5 seconde. Cet effet ne peut pas être annulé. Par ailleurs votre résistance à l'immobilité et à l'entrave augmente de 700 pendant 10 secondes.
Qi gong/Qi gong céleste	Vous infligez des dégâts magiques à 4 cibles devant vous.	Vous infligez des dégâts magiques à 6 cibles devant vous. Elles sont alors immobilisées, même si elles se font attaquer. Par ailleurs votre parade augmente de 500 pendant 10 secondes. Le temps de rechargement de certaines compétences est réinitialisé.

Dans [Ultra Qi], non seulement la puissance d'attaque est augmentée, mais la portée et l'effet des conditions spéciales sont également augmentés. Nous espérons que vous pourrez profiter pleinement de la puissance de combat accrue du pugiliste.

[Renforcement du combat aérien]

Ajout de la nouvelle compétence < **Entrave aérienne** >

L'entrave aérienne est une **compétence du Pugiliste uniquement utilisable en plein vol**. Elle permet d'**entraver des cibles éloignées**.

Le Pugiliste avait peu de possibilités d'attaquer des cibles qui se déplacent dans les airs. La compétence « Entrave aérienne » lui permet d'immobiliser les adversaires éloignés et de les attaquer.



PATCH NOTES

Compétence	Description
Entrave aérienne <nouveau> Octroi automatique en atteignant le niveau 60	Des cibles dans un rayon de 15 m sont immobilisées pendant 3 s, même si elles se font attaquer. Temps de rechargement : 10 s Il s'agit d'une compétence spécifique au vol.

2. Nouvelles compétences pour le niveau 60 :

À l'occasion de l'arrivée du niveau 60 sur les serveurs Classic, chaque classe bénéficie de 2 compétences ajoutées via les livres de compétence. Pour ne pas dévaloriser les compétences existantes sur le serveur Classic, les nouvelles compétences peuvent être obtenues grâce au farming.

Classe	Compétence	Effet de compétence
Gladiateur	Enchaînement corporel I	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. 2 répétitions Compétence d'enchaînement de niveau 2 Brise corps > Enchaînement corporel
	Impact d'énergie I	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Compétence d'enchaînement de niveau 2 Coup énergétique, Coup amoindrissant, Coup destructeur énergétique, Frappe infaillible : Impact d'énergie
Templier	Tempête d'épées I	Vous infligez des dégâts physiques à jusqu'à 6 adversaires situés entre vous et une cible dans un rayon de 15 m et les faites trébucher.
	Choc de bouclier I	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. 3 répétitions Compétence d'enchaînement de



PATCH NOTES

		niveau 2 Coup de bouclier : Choc de bouclier
Rôdeur	Flèche démoniaque I	Cette compétence inflige des dégâts physiques à un maximum de 6 ennemis se trouvant à une distance maximale de 25 m et a une faible probabilité de les étourdir. 3 répétitions
	Tir de Sourcevenin I	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible et des dégâts supplémentaires si la cible est empoisonnée.
Assassin	Destruction à la chaîne I	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible et des dégâts supplémentaires si la cible est empoisonnée ou étourdie. 3 répétitions Compétence d'enchaînement de niveau 2 Assassinat > Destruction à la chaîne
	Entaille croisée I	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible.
Clerc	Foudréclair I	Cette compétence inflige des dégâts de vent magiques à une cible. Compétence d'enchaînement de niveau 2 Tourment, Terre vengeresse > Foudréclair.
	Aéro-piège I	Vous infligez des dégâts magiques de vent ainsi que des dégâts supplémentaires toutes les 3 secondes pendant 9 secondes. Par ailleurs, sa vitesse de



PATCH NOTES

		déplacement diminue. Compétence d'enchaînement de niveau 2 Tempête d'Aion > Aéro-piège
Aède	Imparable I	Votre percée de la résistance au trébuchement et à l'étourdissement augmente de 300 pendant 30 secondes.
	Foudréclair I	Vous infligez des dégâts physiques à une cible dans un rayon de 25 m. Compétence d'enchaînement de niveau 1
Sorcier	Lance du vent I	Vous infligez des dégâts magiques de vent à une cible et avez une faible probabilité de réduire sa vitesse de déplacement. 3 répétitions
	Robes aériennes I	Pendant 30 secondes, votre suppression magique augmente de 200 et votre vitesse de déplacement de 7 %.
Spiritualiste	Explosion de mana I	Vous supprimez 1 renforcement magique sur la cible et lui infligez des dégâts de feu magiques. Ensuite, vous infligez des dégâts supplémentaires toutes les 3 secondes pendant 12 secondes. Compétence d'enchaînement de niveau 2 Désenchantement, Dissipation magique, Inflammation d'éther, Renversement magique : Explosion de mana
	Esprit fortifiant : armure élémentaire I	Les PV maximums de votre esprit augmentent de 25 % pendant 1 seconde.



PATCH NOTES

		À chaque fois qu'il subit des dégâts, un bouclier est généré et a 10 % de probabilité d'absorber 20 % des dégâts. De plus, il régénère 5 % des PV toutes les 3 secondes.
Revenant	Frappe céleste I	Vous infligez des dégâts physiques aux cibles dans un rayon de 20 m ainsi que jusqu'à 4 adversaires dans un rayon de 5 m et les repoussez. Compétence d'enchaînement de niveau 2 Dissipation de choc > Frappe céleste
	Régénération de flux ionique I	Vous rechargez votre flux ionique de 70 points et régénerez 20 % des PV. Compétence d'enchaînement de niveau 2 Dissipation de choc > Régénération de flux ionique
Pugiliste	Contrattaque téléportée I	Après une parade réussie, vous vous téléportez 7 m vers l'avant et tous les effets entraînant l'immobilisation et ralentissant la vitesse de déplacement sont dissipés.
	Soin de force Qi I	Vous rechargez votre force Qi de 100 points.

Les temps de rechargements des compétences de classe doivent être revus pour ajuster leur valeur.

De plus, nous prévoyons d'ajuster la compétence universelle « Dissipation de choc » et quelques autres compétences de classe.



PATCH NOTES

Compétence	Avant	Maintenant
Dissipation de choc (Universel)	Pendant 7 secondes votre résistance à l'étourdissement, à la projection, au trébuchement, à la prise d'éther et votre tournoiement augmentent de 1 000.	Pendant 7 secondes votre résistance à l'étourdissement, à la projection, au trébuchement, à la prise d'éther et votre tournoiement augmentent de 2 000 .
Vœu de précision I (Assassin)	Pendant 20 secondes votre précision et votre précision magique augmentent de 500. Temps de rechargement : 5 min	Pendant 30 secondes votre précision et votre précision magique augmentent de 500. Temps de rechargement : 3 minutes
Détonation affaiblissante (Clerc)	Vous infligez des dégâts magiques à la cible et des dégâts magiques supplémentaires toutes les 3 secondes pendant 27 secondes. L'attaque physique diminue.	La réduction de l'attaque physique a été modifiée.

3. Suppression de la restriction du renforcement magique.

Vous pouvez désormais investir et renforcer le renforcement magique sans restriction et toutes les augmentations immédiates du renforcement magique par buff sont prises en compte. Merci de noter par ailleurs que l'augmentation du renforcement magique des armes magiques à partir du 11e niveau d'enchantement est plus élevée qu'auparavant. L'extension au niveau 60 introduit la « **suppression magique** » un nouvel attribut des effets d'équipement et de compétences.

Suppression magique est un attribut de **défense magique qui contre le renforcement magique**. Il est accordé aux nouvelles armures de niveau 60 et peut être ajusté à l'aide de la **nouvelle pierre de mana [suppression magique]**, disponible dans les nouveaux contenus.

Suite à la mise à jour « The Path of the Brawler », l'effet de la suppression magique s'active en fonction de la valeur de renforcement des armures. Cet effet est également



PATCH NOTES

accordé aux armures déjà renforcées. Autrement dit, vous pouvez vérifier les statistiques de suppression magique de votre personnage après la mise à jour.

4. Modification d'équilibrage du Templier/Gladiateur :

- Gladiateur

Pour renforcer le style de combat tumultueux du Gladiateur, nous avons modifié la façon dont certaines de ses compétences sont utilisées. Tout d'accord, l'**effet de réduction de la précision de « Rage de l'ombre » a été supprimé** puisque cela entraînait à la fois un effet de renforcement et d'affaiblissement. Ces derniers temps, de nombreux retours affirmaient qu'en PvP, le Gladiateur avait un peu de mal face aux Templiers et Prêtres, et nous avons donc décidé de nous concentrer sur les attaques offensives du Gladiateur, plutôt que sur les défensives.

Par ailleurs, la « **Coupure handicapante** » devient une compétence utilisable en plein déplacement. Il est ainsi possible de l'utiliser comme compétence d'enchaînement rapide après avoir fait trébucher l'adversaire.

Compétence	Avant	Maintenant
Rage de l'ombre I	Pendant 30 secondes, votre attaque physique augmente de 80 %, la défense physique diminue de 50 % et la précision de 200.	Pendant 30 secondes, votre attaque physique augmente de 80 %, la défense physique diminue de 50 % et la précision de 200.
Coupure handicapante I à VII	Cette compétence inflige des dégâts physiques à une cible qui a trébuché. (Déplacement impossible)	Cette compétence inflige des dégâts physiques à une cible qui a trébuché. (Déplacement possible)

- Templier

En consultant nos données, nous avons récemment constaté que le Templier est un peu désavantagé au combat par rapport à auparavant.

Avec cette mise à jour, nous tenons à donner un coup de pouce au Templier en lui donnant le rôle de Tank en PvE et en lui épargnant certains problèmes en PvP.



PATCH NOTES

Pour commencer, la **hausse de fureur** de « Poussée de rage » et « Raillerie menaçante » **est accrue** afin que le Templier puisse endosser le rôle de Tank d'un groupe.

Nous avons amélioré la facilité d'utilisation de « Prière victorieuse », « Providence empyréenne » et « Garde du corps » en **augmentant la défense PvP et en ajustant le temps de rechargement**. Cela permet d'améliorer sa capacité de survie et son aptitude à protéger ses alliés, deux caractéristiques centrales du Templier.

De plus, la compétence « Coup provoquant énergétique » bénéficie, en plus de la **hausse de fureur**, d'un **effet qui réduit l'amélioration des soins de l'adversaire et ne peut pas être levé**. Ceci devrait faciliter le combat face aux prêtres.

Nous avons supprimé les conditions d'utilisation de « Brise pouvoir », de sorte qu'à chaque réinitialisation du temps de rechargement, **vous pouvez l'utiliser sans déclencher l'état anormal**, ce qui renforce sa puissance d'attaque générale.

Compétence	Avant	Maintenant
Poussée de rage I à VI	Vous provoquez des adversaires dans un rayon de 15 m et la fureur augmente.	Vous provoquez des adversaires dans un rayon de 15 m et la fureur augmente. (Hausse de fureur)
Raillerie menaçante I à III	Vous provoquez des adversaires dans un rayon de 15 m et la fureur augmente. De plus, la vitesse d'attaque des adversaires diminue pendant 10 secondes.	Vous provoquez des adversaires dans un rayon de 15 m et la fureur augmente. De plus, la vitesse d'attaque des adversaires diminue pendant 10 secondes. (Hausse de fureur)
Prière victorieuse I à V	Pendant 2 minutes, vos PV maximums et ceux de jusqu'à 6 membres de l'alliance dans un rayon	Pendant 2 minutes, vos PV maximums et ceux de jusqu'à 12 membres de l'alliance dans un rayon



PATCH NOTES

	de 30 m augmentent de 1 300.	de 30 m augmentent de 1 300. Vous subissez moins de dégâts si un joueur vous attaque.
Providence empyréenne I	Pendant 15 secondes, vous et jusqu'à 6 coéquipiers dans un rayon de 30 m bénéficiez d'un bouclier qui absorbe 50 % des dégâts et la résistance à l'étourdissement, à la projection, au tournoiement et à la prise d'Éther augmente de 1 000 points. Temps de rechargement : 10 min	Pendant 10 secondes, vous et jusqu'à 6 coéquipiers dans un rayon de 30 m bénéficiez d'un bouclier qui absorbe 50 % des dégâts et la résistance à l'étourdissement, à la projection, au tournoiement et à la prise d'Éther augmente de 1 000 points. Temps de rechargement : 3 min
Garde du corps I à II	Vous subissez 70 % des dégâts à la place de la cible. Temps de rechargement : 2 min	Vous subissez 70 % des dégâts à la place de la cible. Temps de rechargement : 1 min et 30 s
Coup provocant énergétique I à IV	La cible subit des dégâts physiques et la fureur augmente.	La cible subit des dégâts physiques et la fureur augmente. De plus, pendant 5 secondes, l'amélioration des soins de l'adversaire diminue de 300 et le temps d'incantation des compétences de restauration de la cible augmente sensiblement.



PATCH NOTES

		Les effets de cette compétence ne peuvent être dissipés.
Brise pouvoir I à V	Cette compétence inflige des dégâts physiques à une cible étourdie ou ayant trébuché et son attaque physique diminue de 30 pendant 30 secondes. Pendant ce temps, votre attaque physique augmente de 30.	Cette compétence inflige des dégâts physiques à une cible étourdie ou ayant trébuché et son attaque physique diminue de 30 pendant 30 secondes. Pendant ce temps, votre attaque physique augmente de 30.

5. Modification d'équilibrage de l'Assassin/du Rôdeur :

- Assassin

Contrairement aux autres classes de combat rapproché, les Assassins s'appuient avant tout sur les compétences de furtivité et d'embuscade pour attaquer l'adversaire par surprise.

En revanche, les compétences offensives de ruée forçaient l'Assassin à se rendre en territoire ennemi, de telle sorte que la situation pouvait s'avérer désavantageuse après l'utilisation de la compétence de ruée.

Voilà pourquoi nous souhaitons ajouter le **mode furtif** à « Tempête furibonde », la **compétence de ruée de l'Assassin**, afin qu'il ait le temps de se reprendre après sa compétence de ruée et puisse rester dans le registre tactique qui est le propre de sa classe.

Compétence	Avant	Maintenant
Tempête furibonde	Vous foncez sur une cible dans un rayon de 35 m, infligez des dégâts physiques à la cible et aux ennemis à portée et les aveuglez.	Vous foncez sur une cible dans un rayon de 35 m, infligez des dégâts physiques à la cible et aux ennemis à portée et les aveuglez. Ensuite, vous passez pendant 2 secondes



PATCH NOTES

		en mode furtif qui ne peut pas être dissipé, même si vous vous faites attaquer.
--	--	--

Par ailleurs, en plus de la compétence de ruée de l'Assassin, nous avons également ajusté l'équilibre dans le combat aérien.

Vu la portée relativement faible de l'Assassin, il était difficile de bien régler la distance dans les combats aériens.

Nous avons donc ajouté un **effet d'augmentation de la portée à la compétence « Contrat d'anéantissement »**, afin de simplifier un peu le combat aérien.

Compétence	Avant	Maintenant
Contrat d'anéantissement I à II	Pendant 40 secondes, votre précision magique, vos PV maximums ainsi que la vitesse d'attaque augmentent et les PM se régénèrent très rapidement.	Pendant 40 secondes, votre précision magique, vos PV maximums ainsi que la vitesse d'attaque augmentent et les PM se régénèrent très rapidement. Par ailleurs, votre portée augmente de 2 m tant que vous volez.

L'Assassin est un personnage offensif d'AION qui utilise le mode furtif pour surprendre l'adversaire avec des enchainements d'attaques rapprochées. Mais des retours nous ont signalé que l'aspect offensif de l'Assassin a perdu en impact en raison de la puissance de combat accrue des autres classes.

En partant de ce constat, nous avons décidé de concentrer nos ajustements sur un renforcement des mécaniques de combat de l'Assassin et une amélioration de certaines défaillances.

Les compétences d'enchainement qui ne peuvent pas être utilisées en plein déplacement peuvent désormais l'être.

Nous espérons ainsi favoriser la fluidité des combats pour une utilisation plus naturelle des mécaniques de combat offensives.



PATCH NOTES

Compétence	Avant	Maintenant
Assassinat Entaille vive Coupure foudroyante	Déplacement impossible	Déplacement possible

La deuxième compétence « Entaille croisée » n'était utilisable qu'après une esquive. Mais puisque de nombreuses compétences de l'Assassin sont déjà liées à cette condition, **nous avons décidé de la supprimer, de sorte que cette compétence peut désormais être utilisée sans condition préalable.**

Compétence	Avant	Maintenant
Entaille croisée (Livre de compétence)	Après une esquive réussie, cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Temps de rechargement : 5 s	Après une esquive réussie , cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Temps de rechargement : 10 s

La Frappe de sceau est une compétence importante pour l'approche offensive de l'Assassin.

Nous avons donc **converti cette compétence de Stigma en un livre de compétence**, pour que tous les Assassins puissent l'utiliser sans occuper d'emplacement de Stigma. Nous espérons que l'emplacement de Stigma ainsi libéré pourra servir pour d'autres compétences de Stigma.

Compétence	Avant	Maintenant
Frappe de sceau (Normal)	Vous infligez des dégâts physiques à la cible et lui appliquez un sceau pouvant aller jusqu'au niveau 3. (Stigma)	Vous infligez des dégâts physiques à la cible et lui appliquez un sceau pouvant aller jusqu'au niveau 3. (Livre de compétence)

Des retours affirment que le temps de rechargement élevé de « Marche du vent » rend la compétence peu intéressante alors qu'il s'agit d'une compétence d'énergie divine. En conséquence, le temps de rechargement de la compétence diminue d'un tiers pour rendre la compétence plus conviviale.



PATCH NOTES

Compétence	Avant	Maintenant
Voile d'obscurité (Compétence d'énergie divine)	Pendant 10 à 20 secondes, vous passez en mode furtif amélioré qui augmente votre vitesse de déplacement. Vous pouvez utiliser jusqu'à 3 renforcements magiques tout en restant en mode furtif. Vous pouvez l'utiliser au combat. Temps de rechargement : 30 min	Pendant 10 à 20 secondes, vous passez en mode furtif amélioré qui augmente votre vitesse de déplacement. Vous pouvez utiliser jusqu'à 3 renforcements magiques tout en restant en mode furtif. Vous pouvez l'utiliser au combat. Temps de rechargement : 20 min

Le temps de rechargement de « Coupure de raid » est réduit de moitié. De plus, la compétence de Stigma unique « Condamnation rapide » peut désormais s'appliquer aux cibles empoisonnées **et étourdies et fait également trébucher la cible. Les dégâts physiques et les dégâts du coup supplémentaires sont également revus à la hausse**

Compétence	Avant	Maintenant
Coupure de raid (Héroïque)	Vous foncez sur une cible se trouvant à une distance maximale de 20 m et lui infligez des dégâts physiques. Temps de rechargement : 3 minutes	Vous foncez sur une cible se trouvant à une distance maximale de 20 m et lui infligez des dégâts physiques. Temps de rechargement : 1 min et 30 s
Condamnation rapide (Unique)	La cible subit des dégâts physiques. Vous lui infligez des dégâts supplémentaires lorsque la cible est empoisonnée et l'étourdissez momentanément.	La cible subit des dégâts physiques. Vous lui infligez des dégâts supplémentaires lorsque la cible est empoisonnée ou étourdie et la faites trébucher. (Dégâts physiques et



PATCH NOTES

		dégâts supplémentaires : +20 %)
--	--	--

Rôdeur

[Compétences de ruée]

Un des aspects sur lequel nous nous sommes abondamment penchés en ajustant les compétences de ruée est « Comment compenser le risque qu'impliquent cette spécificité des classes et la nature même des compétences de ruée, vous forçant à vous rapprocher de votre adversaire ? ».

Puisque le Rôdeur est également un combattant à distance, nous nous sommes concentrés sur la situation d'après l'utilisation de la compétence de ruée qui le force à s'approcher de l'ennemi.

En plus de l'effet qui force l'adversaire au silence, nous avons ajouté un effet qui permet au Rôdeur de résister/esquiver les attaques physiques/magiques. Cela devrait lui donner l'occasion de se repositionner après la ruée.

Compétence	Avant	Maintenant
Tempête grondante	Vous foncez sur une cible et infligez des dégâts physiques aux adversaires dans un rayon de 3 m autour de la cible et les réduisez au silence pendant 4 secondes.	Vous foncez sur une cible et infligez des dégâts physiques aux adversaires dans un rayon de 3 m autour de la cible et les réduisez au silence pendant 4 secondes. De plus, pendant 5 secondes, vous pouvez esquiver une attaque physique ou résister à une attaque magique.

[Compétences de Stigma]

Après avoir consulté les données des Stigmas de Rôdeur équipées, nous avons constaté que la branche de Stigma de la Flèche-éclair est très prisée, étant donné qu'elle peut être utilisée en plein déplacement, ce qui correspond bien au comportement offensif actuel du Rôdeur.



PATCH NOTES

En revanche, la branche Flèche du tourment, qui a portant des dégâts élevés, mais est généralement soumise à un temps d'incantation, est très peu utilisée car cela demande de rester sur place.

C'est particulièrement vrai pour Flèche du tourment et Flèche de furie, très peu utilisées par rapport aux autres Stigmas comparables. Pour vous offrir un choix plus vaste et une plus grande variété tactique au combat, nous avons amélioré les compétences rarement utilisées.

« Flèche du tourment » était très peu utilisée en raison des faibles dégâts de l'effet d'empoisonnement et de l'absence d'autres avantages. Nous avons donc supprimé l'effet d'empoisonnement de « Flèche du tourment » et l'avons remplacé par une **[Réduction de la défense supplémentaire en PvP]** pour permettre des dégâts plus élevés en PvP grâce à l'utilisation de la Flèche du tourment.

Par ailleurs, nous avons décidé d'améliorer la compétence Flèche de furie pour renforcer la branche de la Flèche du tourment.

Comme déjà évoqué, l'approche actuelle du combat demande de la mobilité. En conséquence, nous avons réduit le temps d'incantation à 0 pour rendre la branche « Flèche du tourment » plus facile à utiliser.

Pour finir, Souffle de la nature augmente la capacité de survie du Rôdeur, qui était un de ses gros défauts.

Un effet qui augmente les PV de 1 000 a été ajouté au Souffle de la nature, de sorte que les PV du Rôdeur sont similaires à ceux des autres classes.

Compétence	Avant	Maintenant
Flèche du tourment (Unique)	Vous infligez des dégâts physiques à une cible dans un rayon de 25 m et l'empoisonnez pendant 1 minute.	Vous infligez des dégâts physiques à une cible dans un rayon de 25 m et et réduisez sa défense PvP supplémentaire pendant 12 secondes. Les effets de cette compétence ne peuvent être dissipés.
Flèche de furie (Héroïque)	Vous infligez des dégâts physiques à une cible dans un rayon de 25 m	Vous infligez des dégâts physiques à une cible dans un rayon de 25 m



PATCH NOTES

	que vous avez une forte probabilité de toucher. Temps d'incantation : 2 s	que vous avez une forte probabilité de toucher. Incantation instantanée
Souffle de la nature (Normal)	Pendant 5 minutes, votre régénération de PV et vos soins de mana naturels augmentent. Temps d'incantation : 2 s Temps de rechargement : 5 min	Pendant 5 minutes, votre régénération de PV et vos soins de mana naturels augmentent et vos PV maximums augmentent de 1 000. Incantation instantanée Temps de rechargement : 30 s Les effets de cette compétence ne peuvent être dissipés.

[Compétences]

Pour ajuster la consommation de PM qui pose problème à bon nombre d'entre vous, **le cout en PM des compétences importantes diminue**. Par ailleurs, l'augmentation du cout en PM du buff « Flèches aiguisées » est supprimée pour ajuster la consommation générale de PM.

Par ailleurs, nous avons constaté que la compétence « Flèche du tourment » nécessite une amélioration générale afin de la renforcer.

Compétence	Avant	Maintenant
Tir étourdissant Flèche de rupture Flèche rafale Flèche de vent rageur Flèche d'explosion Flèche de furie Flèche du tourment Flèche infailible Pluie de flèches	-	Consommation de PM : - 20 % chacune.



PATCH NOTES

Flèche concentrée Flèche démoniaque Flèche choquante Flèche enchainante		
Flèche du tourment	La cible subit des dégâts physiques. Quand un joueur vous attaque, vous subissez des dégâts supplémentaires pendant 12 secondes. Temps de rechargement : 60 s (Défense PvP : environ - 8 %)	La cible subit des dégâts physiques. Quand un joueur vous attaque, vous subissez des dégâts supplémentaires pendant 12 secondes. Temps de rechargement : 30 s (Défense PvP : environ -15 %) (La probabilité de touche augmente et la vitesse de déplacement est modifiée).
Flèches aiguisées	L'attaque physique de l'arc augmente de 10 % en contrepartie, la consommation de PM augmente de 10 %.	L'attaque physique de l'arc augmente de 10 % en-contrepartie, la consommation de PM augmente de 10 %.

6. Modification d'équilibrage du Clerc/Aède :

- Clerc

[Compétences de Stigma]

Nous avons constaté que les branches des compétences de soin et d'attaque (Invocation de foudre) du Clerc sont plus souvent utilisées que dans les autres classes. Nous supposons donc que la classe des Clercs vous a convaincu et que les points de compétence sont élevés.

En conséquence, l'équilibrage du Clerc ne va pas concerner les compétences déjà beaucoup utilisées et nous nous concentrons plutôt sur les compétences moins prisées.

Nous améliorons donc tout d'abord les compétences **Splendeur de Marchutan/Yustiel**.



PATCH NOTES

Même s'il s'agit d'une compétence de restauration de zone, il était difficile de déterminer la surface étant donné que l'effet concernait les cibles dans un rayon de 25 m autour de vous et les adversaires dans un rayon de 25 m autour de la cible.

En conséquence, **l'effet s'applique désormais aux cibles aux alentours du lanceur.**

Par ailleurs, il était difficile d'utiliser cette compétence dans les combats impliquant de nombreux joueurs car l'effet s'appliquait aux alliés sans prendre les groupes en compte. **L'effet s'applique donc désormais aux coéquipiers et la régénération de PV augmente légèrement,** pour augmenter l'attrait de cette compétence de Stigma.

Un changement similaire s'applique aux compétences Lumière de Marchutan/Yustiel qui ne sont certes pas des compétences de Stigma mais sont assez semblables à la Splendeur de Marchutan/Yustiel.

L'effet de la compétence « Onde de purification » **s'applique désormais également aux coéquipiers et la zone d'effet augmente légèrement,** afin d'offrir un soutien rapide aux coéquipiers, par exemple dans les raids.

Pour finir, la compétence de Stigma « Stabilisation » est ajustée.

Son temps de recharge était trop long et son seul effet était de réduire la hausse de fureur, ce qui faisait que les Daevas l'utilisaient rarement. En conséquence, nous avons ajouté un effet qui **réduit la consommation de PM et ajusté le temps de recharge et le temps d'incantation** pour compenser le manque actuel de PM. Nous espérons accroître ainsi l'attrait de cette compétence.

Compétence	Avant	Maintenant
Lumière de Marchutan	<p>Vous régénérerez les PV d'une cible dans un rayon de 25 m autour de vous et de 6 alliés supplémentaires dans un rayon de 25 m autour de la cible.</p> <p>Un bouclier est généré et absorbe 1 427 points de dégâts</p>	<p>Vous régénérerez les PV des coéquipiers dans un rayon de 25 m.</p> <p>Un bouclier est généré et absorbe 1 427 points de dégâts sur une durée de 10 secondes.</p>



PATCH NOTES

	sur une durée de 10 secondes.	
Splendeur de Marchutan	Vous régénérez les PV d'une cible dans un rayon de 25 m autour de vous et de 6 alliés supplémentaires dans un rayon de 25 m autour de la cible. Un bouclier est généré et absorbe 1 683 points de dégâts sur une durée de 10 secondes.	Vous régénérez les PV des coéquipiers dans un rayon de 25 m. Un bouclier est généré et absorbe 2 020 points de dégâts sur une durée de 10 secondes.
Lumière de Yustiel	Vous régénérez les PV d'une cible dans un rayon de 25 m autour de vous et de 6 alliés supplémentaires dans un rayon de 25 m autour de la cible. Régénération de 285 PV toutes les 2 secondes pendant 10 secondes	Vous régénérez les PV des coéquipiers dans un rayon de 25 m. Régénération de 285 PV supplémentaires toutes les 2 secondes pendant 10 secondes.
Splendeur de Yustiel	Vous régénérez les PV d'une cible dans un rayon de 25 m autour de vous et de 6 alliés supplémentaires dans un rayon de 25 m autour de la cible. Régénération de 336 PV toutes les 2 secondes pendant 10 secondes.	Vous régénérez les PV des coéquipiers dans un rayon de 25 m. Régénération de 436 PV supplémentaires toutes les 2 secondes pendant 10 secondes.
Onde de purification	Vous dissipez jusqu'à 3 altérations d'état pour jusqu'à 6 alliés	Vous dissipez jusqu'à 3 altérations d'état aux coéquipiers



PATCH NOTES

	dans un rayon de 20 m autour de vous et restaurez leurs PV.	dans un rayon de 25 m autour de vous et restaurez leurs PV.
Stabilisation	Vous réduisez la hausse de fureur d'une cible dans un rayon de 25 m autour de vous et de 6 adversaires supplémentaires dans un rayon de 20 m autour de la cible qui vous fait face. Temps d'incantation : 1 s Temps de rechargement : 10 min.	Vous réduisez la hausse de fureur d'une cible dans un rayon de 25 m autour de vous et de 6 adversaires supplémentaires dans un rayon de 20 m autour de la cible qui vous fait face. Pendant 60 secondes, seul 50 % des PM requis pour déclencher la compétence sont consommés. Incantation instantanée Temps de rechargement : 3 min.

[Compétences]

Nous nous penchons maintenant sur l'ajustement des dégâts de la compétence « Invocation de foudre » du Clerc.

La compétence principale de la classe inflige d'importants dégâts. En revanche, nous avons récemment constaté qu'en PvP, les dégâts importants de cette compétence entraînent souvent des situations où l'adversaire est sonné, ce qui pourrait mettre fin au combat.

Nous avons donc estimé que cette compétence nécessitait un ajustement en PvP. Puisque cette compétence est également souvent utilisée en PvE, nous ajustons également son équilibre en PvE.

Les dégâts standards de la compétence augmentent de manière à accroître les dégâts en PvE mais de les réduire en PvP. En conséquence, les dégâts face aux joueurs diminuent.

Même si cet ajustement réduit les dégâts de la compétence en PvP, il s'agit toujours d'une compétence principale puissante amenée à jouer un rôle majeur aussi bien en PvP qu'en PvE et son statut n'est en rien amoindri.



PATCH NOTES

Compétence	Maintenant
Invocation de foudre (Unique)	Les dégâts standards augmentent. Les dégâts infligés aux adversaires PvP diminuent.

Aède

[Compétences de Stigma]

L'Aède est une classe hybride polyvalente qui peut adopter une approche de soutien, défensive ou encore offensive.

Nous avons toutefois constaté que la plupart des Aèdes se concentrent avant tout sur la branche de capacité de survie « Protection élémentaire ».

Dans l'esprit de l'aspect hybride de l'Aède, nous tenons à vous offrir **un vaste choix de compétences de Stigma. Les compétences d'attaque qui dépendent des altérations d'état et de probabilité d'activation ont été améliorées**, pour que vous puissiez vous concentrer sur l'aspect offensif en plus de l'aspect défensif.

Nous souhaitons tout d'abord vous informer de la réduction de la consommation de PM de « **Mot d'inspiration** » et « **Parole de protection** », visant à améliorer la gestion de PM de l'Aède.

Puisque Mot d'inspiration et Parole de protection sont des compétences à utilisation répétée, nous trouvons leur consommation de PM trop élevée et l'avons donc réduite de 300 à 200 PM.

Compétence	Avant	Maintenant
Mot d'inspiration Parole de protection (Normal)	Cout en PM : 300.	Cout en PM : 200.

Nous voulons ensuite vous informer de l'**amélioration des compétences de Stigma rarement utilisées**.

« Verrou d'âme » est une compétence de débuff qui entrave une cible étourdie ou ayant trébuché. Les conditions d'activation compliquaient son utilisation.

Nous avons donc supprimé les conditions d'activation et Verrou d'âme est désormais une compétence de dégâts qui octroie également des altérations d'état.



PATCH NOTES

Compétence	Avant	Maintenant
Verrou d'âme (Normal)	Vous infligez des dégâts physiques à une cible étourdie ou ayant trébuché et l'entravez pendant 3 secondes.	Vous infligez des dégâts physiques à une cible étourdie ou ayant trébuché et l'entravez pendant 3 secondes.

Nous avons **également amélioré la compétence de Stigma unique « Frappe engourdissante »**.

Frappe engourdissante est une compétence de débuff qui réduit la vitesse d'attaque adverse et augmente le temps d'incantation. Nous avons toutefois constaté que le débuff d'augmentation du temps d'incantation a trop peu d'impact sur l'Aède qui, en raison de ses particularités de classe, est désavantagé au combat face aux Mages. En conséquence, nous avons ajouté l'état de « Silence » au lieu de l'augmentation du temps d'incantation pour augmenter l'attrait de cette compétence de Stigma unique.

Compétence	Avant	Maintenant
Frappe engourdissante (Unique)	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Pendant 7 secondes, la vitesse d'attaque de la cible diminue et le temps d'incantation magique augmente de 50 %.	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Pendant 7 secondes, la vitesse d'attaque de la cible diminue, son temps d'incantation magique augmente de 50 % et elle est réduite au silence.

[Compétences]

Par ailleurs, des ajustements des compétences de livre de compétence sont prévus.

La condition d'activation de la compétence « Brume de résonance » et « Crash sismique » qui s'appliquaient aux cibles ayant trébuché, a été supprimée et vous pouvez donc les utiliser quand bon vous semble. De plus, la compétence



PATCH NOTES

d'enchaînement « Assaut tonitrueux », qui avait une certaine probabilité de s'activer, est désormais assurée de s'activer pour augmenter la puissance d'attaque standard de l'Aède.

Compétence	Avant	Maintenant
Brume de résonance Crash sismique (Livre de compétence)	Vous infligez des dégâts physiques à un ennemi à terre.	Vous infligez des dégâts physiques à un ennemi à terre .
Assaut tonitrueux (Livre de compétence)	Fracas tonitrueux -> Assaut tonitrueux (activation probable)	Fracas tonitrueux -> Assaut tonitrueux (activation garantie)

Par ailleurs, nous tenons à vous informer de l'ajustement de la compétence « Sort de bataille ».

Sort de bataille était une compétence offensive qui augmentait vos attributs d'attaque mais réduisait la défense. Elle était donc uniquement utilisée dans des situations favorables à l'attaque.

Nous avons désormais supprimé la réduction de défense physique et ajouté une amélioration des soins pour rester dans l'esprit hybride du personnage. Par ailleurs, le temps de rechargement a été légèrement ajusté pour améliorer la capacité de survie et la facilité d'utilisation du personnage.

Compétence	Avant	Maintenant
Sort de bataille (Livre de compétence)	Pendant 30 secondes, votre renforcement magique augmente de 100, votre précision de 200, l'attaque physique de 10 % et la défense physique diminue de 20 %. Temps de rechargement : 5 min.	Pendant 30 secondes, votre renforcement magique augmente de 100, votre précision de 200, l'attaque physique de 10 % et l'amélioration des soins de 200. La défense physique diminue de 20 %. Temps de rechargement : 3 min.



PATCH NOTES

7. Modification d'équilibrage du Sorcier/Spiritualiste :

- Sorcier

[Compétences de ruée]

Pour le Sorcier, spécialisé en combat à distance, la faible distance le séparant de l'adversaire après l'utilisation de sa compétence de ruée était désavantageuse.

Cela rendait cette compétence peu intéressante pour les Sorciers.

Nous avons donc décidé d'octroyer à cette compétence un effet qui ne se contente pas de réduire la vitesse de déplacement de l'adversaire, mais l'immobilise pour que le Sorcier puisse reprendre ses distances et se préparer à la suite du combat.

Compétence	Avant	Maintenant
Grogement orageux	Vous foncez sur une cible dans un rayon de 35 m, lui infligez, ainsi qu'aux cibles environnantes, des dégâts magiques et réduisez la vitesse de déplacement de l'ennemi qui vous attaque.	Vous foncez sur une cible dans un rayon de 35 m, lui infligez, ainsi qu'aux cibles environnantes, des dégâts magiques et immobilisez l'adversaire pendant 3 secondes, même s'il se fait attaquer.

Pour éviter que cela complique l'utilisation de la compétence, elle peut servir de **compétence d'enchaînement** : « Grogement orageux > débuff d'immobilisation > Repli ».

Compétence	Description
[Nouveau] Attaque de repli	(Vous l'obtenez automatiquement en obtenant Grogement orageux. Compétence d'enchaînement) Vous reculez instantanément de 15 m tout en supprimant l'immobilisation et la réduction de la vitesse.

[Compétences de Stigma]

Le correctif d'équilibrage vise à compenser les faiblesses au combat des différentes classes tout en identifiant les compétences de Stigma impopulaires afin de les améliorer. Nous avons donc **synthétisé et amélioré les compétences de Stigma peu utilisées du Sorcier**.



PATCH NOTES

➤ Armure glaciale

L'Armure glaciale était une compétence défensive puissante en PvP, mais suite au renforcement d'Éclat de givre, elle est devenue nettement moins utilisée qu'auparavant. Nous avons donc ajouté un **débuff qui augmente le temps d'incantation magique** à l'effet de renvoi pour que cette compétence couvre un autre domaine d'utilisation que la branche de l'Éclat de givre.

➤ Barrière de tranchage I

La compétence « Barrière de tranchage » est une sorte de compétence de survie pour les situations d'urgence qui vous immobilise momentanément mais bloque les attaques adverses. Mais le temps d'incantation de 2 secondes impliquait de bien anticiper l'utilisation de cette compétence, ce qui compliquait son utilisation et elle était donc rarement déclenchée.

En conséquence, la compétence « Barrière de tranchage » s'exécute désormais instantanément.

➤ Explosion de feu

Pour finir, nous ajustons la compétence Explosion de feu. L'Explosion de feu inflige certes des dégâts à de nombreux adversaires, mais les dégâts étaient trop faibles pour justifier une utilisation fréquente. Pour accroître l'attrait de cette compétence, nous avons augmenté sa portée de 5 m à 7 m et légèrement augmenté les dégâts magiques.

Compétence	Avant	Maintenant
Armure glaciale I	Pendant 30 secondes, vous renvoyez 1 000 points de dégâts aux adversaires dans un rayon de 5 m et les vitesses de déplacement et d'attaque des adversaires diminuent pendant 2 secondes.	Pendant 30 secondes, vous renvoyez 1 000 points de dégâts aux adversaires dans un rayon de 5 m et leurs vitesses de déplacement et d'attaque diminuent pendant 2 secondes. Par ailleurs, le temps d'incantation magique de l'adversaire augmente.



PATCH NOTES

Barrière de tranchage I	Pendant 8 secondes, un bouclier est généré et absorbe 20 000 points de dégâts. En revanche, vous êtes étourdi. Temps d'incantation : 2 s	Pendant 8 secondes, un bouclier est généré et absorbe 20 000 points de dégâts. En revanche, vous êtes étourdi. Incantation instantanée
Explosion de feu I à IV	Vous infligez à une cible dans un rayon de 25 m et à jusqu'à 6 adversaires dans un rayon de 5 m autour de la cible des dégâts de feu magiques.	Vous infligez à une cible dans un rayon de 25 m et à jusqu'à 6 adversaires dans un rayon de 7 m autour de la cible des dégâts de feu magiques. (Augmentation des dégâts magiques)

[Compétences]

Nous nous penchons maintenant sur l'ajustement des dégâts de la compétence « Éclat de givre » du Sorcier.

La compétence principale de la classe inflige d'importants dégâts. En revanche, nous avons récemment constaté qu'en PvP, les dégâts importants de cette compétence entraînent souvent des situations où l'adversaire est sonné, ce qui pourrait mettre fin au combat.

Nous avons donc estimé que cette compétence nécessitait un ajustement en PvP. Puisque cette compétence est également souvent utilisée en PvE, nous ajustons également son équilibre en PvE.

Les dégâts standards de la compétence augmentent de manière à accroître les dégâts en PvE mais de les réduire en PvP. En conséquence, les dégâts face aux joueurs diminuent.

Même si cet ajustement réduit les dégâts de la compétence en PvP, il s'agit toujours d'une compétence principale puissante amenée à jouer un rôle majeur aussi bien en PvP qu'en PvE et son statut n'est en rien amoindri.



PATCH NOTES

Compétence	Maintenant
Éclat de givre (Unique)	Les dégâts standards augmentent. Les dégâts infligés aux adversaires PvP diminuent.

Spiritualiste

[Compétences de ruée]

L'effet de l'attaque ruée qui réduit la vitesse d'attaque de l'adversaire s'activait uniquement si vous vous faisiez attaquer.

Pour améliorer l'attrait de cette compétence, nous avons supprimé l'effet passif et l'avons remplacé par un effet qui **augmente sensiblement votre vitesse de déplacement pendant 7 secondes**.

Cela vous permet d'atteindre brièvement la vitesse maximale afin de vous replier rapidement après l'attaque et de vous téléporter à l'emplacement désiré pour continuer à combattre selon vos propres termes.

Compétence	Avant	Maintenant
Terreur orageuse	Vous foncez sur une cible dans un rayon de 35 m et supprimez 3 renforcements magiques sur les adversaires dans un rayon de 5 m autour de la cible. Pendant 7 secondes, la vitesse d'attaque d'un adversaire qui vous attaque dans un rayon de 5 m diminue.	Vous foncez sur une cible dans un rayon de 35 m et supprimez 3 renforcements magiques sur les adversaires dans un rayon de 5 m autour de la cible. Pendant 7 secondes, la vitesse d'attaque d'un adversaire qui vous attaque dans un rayon de 5 m diminue. Pendant 7 secondes, votre vitesse de déplacement et de vol augmente fortement.

[Compétences de Stigma]

Les Stigmas peu utilisées sont en partie améliorés pour que leur utilisation en PvP/PvE soit plus intéressante.

Dans le cas du Spiritualiste, cela concerne la Stigma « **Ténèbres cinglantes** ».

Ténèbres cinglantes est une compétence qui inflige à l'adversaire un débuff qui



PATCH NOTES

réduit sa vitalité et ses PM maximums. Mais elle était rarement utilisée car la magie permettait de lever l'effet.

Nous avons donc ajouté un effet qui réduit l'amélioration des soins de l'adversaire et ne peut pas être levé et avons réduit le temps d'incantation à 0.

L'intention est de permettre une approche plus offensive pour le Spiritualiste en PvP, en particulier contre les Prêtres

Compétence	Avant	Maintenant
Ténèbres cinglantes	<p>Pendant 1 minute, les PM et PV maximums de la cible dans un rayon de 25 m diminuent chacun de 2 000.</p> <p>L'effet peut être levé par des compétences qui dissipent les affaiblissements magiques.</p> <p>Temps d'incantation : 2 s.</p>	<p>Pendant 1 minute, les PM et PV maximums de la cible dans un rayon de 25 m autour de vous diminuent chacun de 2 000 et l'amélioration des soins de la cible diminue de 1 000 points. Pendant ce temps, les PM de l'adversaire ne se régénèrent pas. Les effets de cette compétence ne peuvent être dissipés.</p> <p>L'effet peut être levé par des compétences qui dissipent les affaiblissements magiques.</p> <p>Incantation instantanée.</p>

8. Modification d'équilibrage du Revenant :

- Revenant

Le Revenant est la première classe inédite introduite sur le serveur Classic.

Depuis, sa popularité n'a cessé de croître, grâce à vous et des points de compétence en augmentation. À l'occasion de ce correctif d'équilibrage, nous tenons donc à nous pencher sur la convivialité du buff et la projection afin de favoriser leur utilisation dans le jeu.



PATCH NOTES

« Tempête ionique » inflige des dégâts supplémentaires aux adversaires repoussés. En conséquence, la compétence était assez inefficace face aux adversaires immunisés contre la projection.

Nous avons donc ajouté à la Tempête ionique un effet qui réduit la défense physique adverse, **afin que cette compétence affecte également les adversaires qu'elle ne peut pas repousser.**

« Mode éco » est une compétence de buff qui réduit uniquement la consommation de Tempête ionique. Nous avons désormais **ajouté l'effet de « percée de résistance à la projection »** pour permettre l'utilisation de cette compétence dans un cadre offensif.

De plus, le **temps de rechargement de « Décharge du champ magnétique », la compétence de défense principale du Revenant, a été ajusté pour renforcer sa défense.**

Compétence	Avant	Maintenant
Tempête ionique I à V	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Si la cible est un adversaire repoussé, elle subit des dégâts supplémentaires.	Cette compétence inflige des dégâts physiques à la cible. Si la cible est un adversaire repoussé, elle subit des dégâts supplémentaires. Si la cible est un adversaire immunisé contre la projection, elle subit une réduction supplémentaire de la défense physique.
Mode éco I	Pendant 20 secondes, seul 50 % de la quantité de flux ionique requise est consommée.	Pendant 20 secondes, seul 50 % de la quantité de flux ionique requise est consommée et votre percée de la résistance à la projection augmente au passage de 200.



PATCH NOTES

Décharge du champ magnétique I	Vous résistez à 2 attaques magiques pendant 10 secondes. Temps de rechargement : 2 min.	Vous résistez à 2 attaques magiques pendant 10 secondes. Temps de rechargement : 1 min et 30 s.
---------------------------------------	--	---

[Compétences de Stigma]

Le Revenant se distingue des autres classes par ses attaques de Kusarigamas à moyenne distance, ses compétences d'enchaînement variées et sa technique de combat qui consomme du flux ionique. Nous voulions accorder assez de souplesse à cette classe pour lui permettre de réagir à toutes sortes de situations, mais bon nombre d'entre vous étaient d'avis que la puissance d'attaque et la vitesse d'attaque du Revenant étaient trop faibles par rapport aux autres classes, et qu'il était quasiment impossible d'être en posture avantageuse en PvP.

Pour le Revenant, nous avons donc décidé de ne pas améliorer ses Stigmas rarement utilisées, à l'instar des autres classes, mais plutôt d'améliorer la **branche principale de ses compétences de Stigma afin d'ajuster l'équilibre des compétences qui interagissent avec celle-ci.**

Nous avons renforcé l'avantage de portée des Kusarigamas et augmenté la vitesse d'attaque et les altérations d'état. Nous souhaitons ainsi conserver la caractéristique centrale du Revenant, qui consiste à **déclencher des attaques depuis une distance sûre.**

➤ **Stigma (unique) : Flux ionique concentré/Électrocution**

Tout d'abord, nous souhaitons vous présenter les ajustements apportés aux deux derniers Stigmas uniques de la branche.

Le temps d'activité de Flux ionique concentré augmente à 30 secondes maximum, la vitesse d'attaque augmente de jusqu'à 12 % et le temps de rechargement passe de 5 à 2 minutes, afin d'augmenter l'attrait des Stigmas.

« Électrocution » a beau déclencher un effet puissant, la consommation de 30 points de flux ionique était trop élevée et la compétence était donc rarement utilisée. Nous avons donc baissé la **consommation de flux ioniques à 10** pour que vous ayez moins à



PATCH NOTES

vous préoccuper du regain de flux ionique afin d'utiliser la branche de compétences à longue portée.

Compétence	Avant	Maintenant
Flux ionique concentré (Unique)	Flux ionique concentré I : pas de flux ionique consommé pendant 12 secondes. L'attaque physique augmente de 30 % et la vitesse de déplacement de 10 %.	Flux ionique concentré I : pas de flux ionique consommé pendant 24 secondes. L'attaque physique augmente de 30 % et la vitesse de déplacement ainsi que la vitesse d'attaque de 10 %.
	Flux ionique concentré II : pas de flux ionique consommé pendant 24 secondes. L'attaque physique augmente de 40 % et la vitesse de déplacement de 10 %. Temps de rechargement : 5 min.	Flux ionique concentré II : pas de flux ionique consommé pendant 30 secondes. L'attaque physique augmente de 40 %, la vitesse de déplacement de 10 % et la vitesse d'attaque de 12 %. Temps de rechargement : 2 min.
Électrocution (Unique)	Vous infligez des dégâts de vent magiques à une cible dans un rayon de 20 m ainsi qu'à 8 adversaires dans un rayon de 7 m autour de la cible et réduisez leur vitesse de déplacement. Ceci consomme 30 points de flux ionique.	Vous infligez des dégâts de vent magiques à une cible dans un rayon de 20 m ainsi qu'à 8 adversaires dans un rayon de 7 m autour de la cible et réduisez leur vitesse de déplacement. Ceci consomme 10 points de flux ionique.

➤ **Stigma (héroïque) : Verdict céleste/Coup de foudre**

La compétence « Verdict céleste » repousse une cible isolée. Certes, le Revenant déclenche des compétences d'enchaînement puissantes



PATCH NOTES

après une projection, mais puisque la compétence Verdict céleste ne touche qu'une seule cible, elle n'était pas très prisée.

Nous avons donc augmenté la **portée à 20 m, jusqu'à 6 adversaires sont attaqués et elle peut être utilisée en plein déplacement**, ce qui améliore l'attrait et la convivialité de la compétence.

« Coup de foudre » est une compétence qui octroie des altérations d'état. Elle aveugle la cible mais elle était inoffensive face aux adversaires magiques. Nous avons donc amélioré cette compétence pour rendre son utilisation plus polyvalente. **En conséquence, la cible est aveuglée et réduite au silence pendant 8 secondes et le temps de rechargement est sensiblement réduit, de 4 minutes à 40 secondes.**

Compétence	Avant	Maintenant
Verdict céleste (Héroïque)	Vous infligez des dégâts de vent magiques à une cible dans un rayon de 15 m et la repoussez. Déplacement impossible..	Vous infligez des dégâts de vent magiques à une cible dans un rayon de 20 m ainsi qu'à 6 adversaires dans un rayon de 5 m autour de la cible et la repoussez. Déplacement possible.
Coup de foudre (Héroïque)	Vous infligez des dégâts physiques à la cible et l'aveuglez pendant 10 secondes. Temps de rechargement : 4 min.	Vous infligez des dégâts physiques à la cible et l'éblouissez et la réduisez au silence pendant 8 secondes. Temps de rechargement : 40 s.

Nous avons également apporté des modifications supplémentaires aux compétences affectées par l'ajustement des compétences de Stigma.

Tempête ionique était une compétence qui se contentait de réduire la défense physique d'une cible bénéficiant de l'immunité à la projection. Elle pouvait donc uniquement servir face aux monstres d'élite immunisés contre les altérations d'état, dans les instances ou en PvE.



PATCH NOTES

Nous avons supprimé les restrictions de la compétence, qui est désormais une **compétence « dégâts + débuff » qui réduit la défense physique de tous les adversaires**. Ainsi, quand cette compétence est combinée à la compétence Coup de foudre évoquée ci-dessus, vous pouvez opter pour une approche stratégique en 1 contre 1 et supprimer les altérations d'état.

Penchons-nous finalement sur la compétence « Loi de Joule ».

La **portée de la compétence « Loi de Joule (Effet de striction) » augmente à 20 m, elle devient une compétence de zone et son temps de rechargement est divisé par deux, à 30 s**. Ainsi, vous pouvez l'utiliser en combinaison avec la Verdict céleste depuis une distance de 20 m.

Compétence	Avant	Maintenant
Tempête ionique (Livre de compétence)	La cible subit des dégâts physiques. Si la cible est un adversaire repoussé, elle subit des dégâts supplémentaires. Si la cible est un adversaire immunisé contre la projection, sa défense physique diminue de 500 pendant 10 secondes.	La cible subit des dégâts physiques. Si la cible est un adversaire repoussé, elle subit des dégâts supplémentaires. Si la cible est un adversaire immunisé contre la projection , sa défense physique diminue de 500 pendant 10 secondes.
Loi de Joule Effet de striction (Livre de compétence)	Vous infligez des dégâts de vent magiques à une cible dans un rayon de 15 m ainsi qu'à 4 adversaires dans un rayon de 7 m autour de la cible. Temps de rechargement : 1 min.	Vous infligez des dégâts de vent magiques à une cible dans un rayon de 20 m ainsi qu'à 4 adversaires dans un rayon de 7 m autour de la cible. Temps de rechargement : 30 s .