

AION[®]

FREE-TO-PLAY

Note sulla patch dell'update 5.1
"Il saggio della torre"



Panoramica



Istanze

[Giardino della Conoscenza](#)

[Base Strategica di Kroban](#)

[Rovine del Ruhnatorium](#)

[Percorso di Marcia dei Balaur](#)

[Dredgion di Ashunatal](#)

[Fenditura dell'Oblio](#)

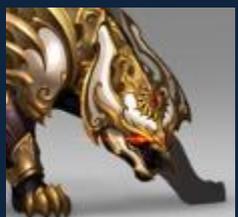
[Altri cambiamenti](#)



Abilità

[Novità](#)

[Modifiche](#)



Oggetti

[Produzione magica](#)

[Altri cambiamenti](#)



Missioni

[Novità](#)

[Modifiche](#)



Interfaccia utente

[Novità](#)

[Modifiche](#)



Altro

[Altro](#)

[Personaggi](#)

[NPC](#)

Istanze

Giardino della Conoscenza



È stata aggiunta l'istanza "**Giardino della Conoscenza**".

In questo luogo misterioso sono stati redatti numerosi appunti sulla storia di Atria che al giorno d'oggi sono conservati nella Biblioteca della Conoscenza.



Per poter accedere a questa istanza, devi prima completare la missione nella Biblioteca della Conoscenza, che puoi raggiungere usando il manufatto della conoscenza all'interno della Torre dell'Eternità.

NPC d'ingresso	Condizione
"Manufatto della conoscenza" nella Torre dell'Eternità	È possibile accedere solo una volta completata la missione della Biblioteca della Conoscenza. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Elisiani: I custodi dell'Archivio delle Origini ➤ Asmodiani: I custodi dell'Archivio delle Origini
"Varco del Ricordo" nella Biblioteca della Conoscenza	L'ingresso attraverso il "Varco del Ricordo" compare dopo aver sconfitto il boss finale nella Biblioteca della Conoscenza

Requisiti di accesso

Personaggi	Livello	Reimpostazione dell'accesso	Numero di ingressi possibili
6	A partire dal livello 66	Mercoledì, ore 9 di mattina	4 (utenti oro) 2 (principianti)

Base Strategica di Kroban



È stata introdotta l'istanza "**Base Strategica di Kroban**".

In questa istanza infuria una battaglia per i manufatti della Torre dell'Eternità. Essi non devono assolutamente cadere nelle mani dei Balaur.

L'istanza si trova nei pressi della "Palude Colorata" di Esterra (Elisiani) e della "Gola della Dannazione" di Nosra (Asmodiani).

Requisiti di accesso

Personaggi	Livello	Reimpostazione dell'accesso	Numero di ingressi possibili
6	A partire dal livello 66	Mercoledì, ore 9 di mattina	3 (utenti oro) 1 (principianti)

Rovine del Ruhnatorium



È stata aggiunta l'istanza di combattimento "**Rovine del Ruhnatorium**".

Questa antica arena dei Ruhn è stata scoperta a Kaldor. Si dice che qui vi siano enormi tesori...

- All'istanza accedono gruppi di 6 VS 6 giocatori entro 20 minuti. Al centro dell'arena vi è la "Reliquia sigillata della tribù dei Ruhn".
- Vincendo con oltre 41.000 punti, è possibile ricevere ulteriori ricompense. Nella finestra di attesa sono disponibili ulteriori informazioni a riguardo.

Requisiti di accesso

Ripartizione	Condizioni di accesso
Livello di accesso	A partire dal livello 66
Tipo di accesso	Nuovo gruppo, gruppo veloce, entra come gruppo
Numero di personaggi	Min. 6 giocatori della stessa fazione
Reimpostazione dell'accesso	Ogni mattina alle 9
Numero di ingressi possibili	1 al giorno (utenti oro) 1 mercoledì/sabato (principianti)
Orario di ingresso	Ogni giorno dalle 22 alle 24

Percorso di Marcia dei Balaur

È stata aggiunta l'istanza di combattimento "**Percorso di Marcia dei Balaur**".

Usa le abilità shugo speciali per ottenere i componenti dell'arma automatica. Ma fai attenzione: t'imatterai nei Daeva della fazione avversaria!

Entro 20 minuti accederai con un gruppo di 6 giocatori contro altri 6. Lo scopo è trovare i componenti con l'aiuto delle abilità shugo e sopravvivere agli avversari.

Requisiti di accesso

Ripartizione	Condizioni di accesso
Livello di accesso	A partire dal livello 66
Tipo di accesso	Nuovo gruppo, gruppo veloce, entra come gruppo
Numero di personaggi	Min. 6 giocatori della stessa fazione
Reimpostazione dell'accesso	Ogni mattina alle 9
Numero di ingressi possibili	2 al giorno (utenti oro) 2 mercoledì/sabato (principianti)
Orari di ingresso	Lun-Dom dalle 00 alle 02 Lun-Dom dalle 19 alle 21 Lun, Mar, Gio dalle 12 alle 14 Mer dalle 13 alle 15

Dredgion di Ashunatal

È stata introdotta l'istanza "**Dredgion di Ashunatal**".

Qui vi sono pericoli a ogni angolo. Tieni sotto controllo la fazione avversaria ed elimina il Capitano Ashunatal.

Requisiti di accesso

Ripartizione	Condizioni di accesso
Livello di accesso	A partire dal livello 66
Tipo di accesso	Nuovo gruppo, gruppo veloce, entra come gruppo
Numero di personaggi	Min. 6 giocatori della stessa fazione
Reimpostazione dell'accesso	Ogni mattina alle 9
Numero di ingressi possibili	3 al giorno (utenti oro) 3 mercoledì/sabato (principianti)
Orari di ingresso	Lun-Dom dalle 00 alle 02 Lun-Dom dalle 19 alle 21 Lun, Mar, Gio dalle 12 alle 14 Mer dalle 13 alle 15

Fenditura dell'Oblio



È stata aggiunta l'istanza "**Fenditura dell'Oblio**".

Torna indietro nel tempo fino al fallimento delle trattative di pace e assisti alla distruzione della Torre dell'Eternità. Sostieni i Signori e gli antichi Daeva del destino nella battaglia contro i Balaur. Chissà, magari potresti alterare il corso della storia...

- Uccidi i mostri entro il tempo a tua disposizione per acquisire punti.
- Usa le abilità di trasformazione per sconfiggere i mostri e ricorda che sono vulnerabili a determinate incarnazioni elementali.

Requisiti di accesso

Ripartizione	Condizioni di accesso
Livello di accesso	A partire dal livello 66
Numero di personaggi	1
Reimpostazione dell'accesso	Ogni mattina alle 9
Numero di ingressi possibili	1 al giorno (utenti oro) 1 lunedì/mercoledì/venerdì/domenica (principianti)

Altri cambiamenti

- Per alcune istanze dei campi di battaglia sono stati modificati i livelli richiesti per l'accesso.

Istanze	Prima	Ora
Percorso di Marcia di Jormungand Ruhnatorium	A partire dal livello 61	Livello 61-65
Campo di Battaglia di Kamar Campo di battaglia del Bastione d'Acciaio	A partire dal livello 61	A partire dal livello 66

- Non è più possibile accedere all'Arena dell'Ordalia e all'Arena di Addestramento con personaggi di livello 46-50.
- Il livello di accesso dell'Arena dell'Ordalia è stato modificato.

Livello di accesso	Istanze
51-55	Arena della Disciplina/Arena della Furia/Arena della Cooperazione Arena di Addestramento della Disciplina/Furia/Cooperazione/Unità
56-60	Arena della Disciplina/Arena della Furia/Arena della Cooperazione/Arena della Gloria
61-65	
66-75	Arena di Addestramento della Disciplina/Furia/Cooperazione/Unità

- L'Arena e l'Arena di Addestramento per i livelli 61-75 ora sono ridotte ai livelli 61-65.
- Sono state aggiunte un'Arena e un'Arena dell'Addestramento (livello 66-75) per i Daeva del destino.
- Per rendere Esterra e Nosra più facilmente accessibili, sono stati aggiunti menu e teletrasporti nell'Accademia di Kaisinel e presso il Concilio di Marchutan.
- I requisiti di accesso dell'Arena dell'Ordalia sono stati modificati.

Istanze	Prima	Ora
Arena della Disciplina Arena della Furia Arena della Cooperazione	Ingresso con biglietto per l'Arena	5 a settimana (FD) 3 a settimana (gratis) Questo valore si azzerà ogni mercoledì alle 9 di mattina
Arena della Gloria		4 biglietti per l'Arena della Gloria

- L'oggetto fluttuante nella fase Torre di Trefone nell'Arena della Cooperazione e nell'Arena della Gloria dell'Arena dell'Ordalia è stato fissato in una determinata posizione.
- È stato corretto un errore a causa del quale alcuni spiriti evocati durante lo scontro con il boss finale della "Base di Rentus" e della "Base di Rentus perduta" non attraversavano la porta aperta.
- L'etere dello shock e l'etere dell'esplosione prodotti nell'Arena/Arena di Addestramento della Cooperazione e nell'Arena di Addestramento dell'Unità dell'"Arena dell'Ordalia" a volte avevano un livello inferiore. Questo errore è stato corretto.
- Il livello dei mostri del "Bastione d'Acciaio" è stato innalzato a 68.
- La posizione dell'uscita dalla "Fortezza Celeste di Aturam" è stata modificata per aumentarne la visibilità.

Abilità

Novità

Sono state aggiunte nuove abilità che trasformano il personaggio al livello 75 in uno dei quattro elementi usando il potere della creazione.

- Per poter utilizzare queste abilità, il personaggio deve aver raggiunto il livello 75 e potenziato le abilità precedenti (l'affinità con l'elemento corrispondente) al livello 5, per poi conferirvi il potere della creazione.
- La trasformazione temporanea rimane attiva per 5 minuti e ha un tempo di attesa di 60 minuti. Il tempo di attesa è unico per tutti gli elementi.
- Il tempo di attesa si riduce di 5 minuti ogni volta che viene effettuato un potenziamento con potere della creazione +1.
- Durante la trasformazione, i parametri del personaggio sono enormemente incrementati, in base alle caratteristiche dell'elemento prescelto. I valori dell'equipaggiamento invece vengono usati solo in parte.
- La trasformazione rimuove tutti i potenziamenti in essere (per esempio abilità attive, mantra, ecc.) e anche i debuff (alterazioni di stato negative), e attiva un'abilità di trasformazione esclusiva.
- Per ogni caratteristica elementale è possibile utilizzare 5 abilità diverse. Durante la trasformazione non è possibile usare altre abilità all'infuori di queste.

Incarnazione del vento



Abilità di trasformazione esclusive (tempo di attivazione/tempo di attesa)	Effetti delle abilità
Energia della tempesta (immediato / 2s)	<ul style="list-style-type: none"> • Aumenta del 30% la velocità di attacco e aumenta di 10m la portata dell'attacco. • Aumenta la rigenerazione naturale e la resistenza agli stati di shock di 500 punti. • Durante un attacco, gli stati che limitano le abilità di movimento vengono rimossi con una buona probabilità e la velocità di spostamento aumenta del 50% per 5 secondi. • Durante un attacco con Caduta del fulmine, il tempo di recupero del Campo magnetico del fulmine viene reimpostato. • Tuttavia le capacità di movimento sono limitate.

Caduta del fulmine (immediato / 5s)	<ul style="list-style-type: none"> • Infligge agli obiettivi danni magici da vento e diminuisce di 3 secondi il tempo di recupero della Raffica di vento. • Se l'obiettivo è in stato di shock o la sua velocità di spostamento è ridotta, subisce danni da vento aggiuntivi.
Campo magnetico del fulmine (0s / 15s)	<ul style="list-style-type: none"> • Infligge danni magici da vento a un obiettivo e ad altri avversari che si trovano in un raggio di 6 m dall'obiettivo e riduce del 50% la velocità di spostamento per 3 secondi. • La velocità di spostamento dell'avversario nell'area attaccata viene ridotta del 50% ogni 10 secondi per 3 secondi alla volta. • Ciò non ha effetto sul raggio d'azione aumentato dell'Energia della tempesta.
Raffica di vento (0,5s / 21s)	<ul style="list-style-type: none"> • Infligge danni da vento all'obiettivo. • Se l'obiettivo cade in uno stato che limita le abilità di movimento, quando è in aria sarà incapace di muoversi.
Rimozione shock (immediato / 1m)	<ul style="list-style-type: none"> • Rimuove tutti gli effetti di stordimento, atterramento, inciampo, rotazione e tocco etereo attivi su di te. Aumenta di 1.000 punti i valori di resistenza agli effetti di stordimento, contraccolpo, inciampo, rotazione e tocco etereo per 7 secondi.

Incarnazione del fuoco



Abilità di trasformazione esclusive (tempo di attivazione/tempo di attesa)	Effetti delle abilità
Assalto di fiamme (0s / 9s)	<ul style="list-style-type: none"> • Scatta verso un obiettivo e gli infligge danni fisici. • Se arreca Fuoco danzante, per 10 secondi l'effetto di tutte le abilità di attacco è aumentato del 50% per 2 volte.
Lama di fiamma rossa (0s / 4s)	<ul style="list-style-type: none"> • Infligge danni fisici a un avversario che si trova in un raggio conico davanti a te. • Se l'obiettivo è scioccato o ha subito Fiamma o Fuoco danzante, gli vengono inflitti ulteriori danni da fuoco.

Attacco tremendo (0s / 3s)	<ul style="list-style-type: none"> • Infligge danni fisici a un obiettivo e lo stordisce momentaneamente. • Se l'avversario ha subito Fiamma o Fuoco danzante, questi stati vengono rimossi e vengono inflitti danni aggiuntivi. Una parte del danno arrecato viene ripristinata sotto forma di PF.
Danza della fiamma selvaggia (0,5s / 15s)	<ul style="list-style-type: none"> • Infligge danni fisici agli avversari che si trovano in un raggio di 7m. • Impaurisce e rallenta gli avversari per 6 secondi. Una parte degli avversari subisce anche Fuoco danzante.
Rimozione shock (immediato / 1m)	<ul style="list-style-type: none"> • Rimuove tutti gli effetti di stordimento, atterramento, inciampo, rotazione e tocco etereo attivi su di te. Aumenta di 1.000 punti i valori di resistenza agli effetti di stordimento, contraccolpo, inciampo, rotazione e tocco etereo per 7 secondi.

Incarnazione dell'acqua



Abilità di trasformazione esclusive (tempo di attivazione/tempo di attesa)	Effetti delle abilità
Consierd del gelo (0s / 6s)	<ul style="list-style-type: none"> • Infligge danni magici da acqua a un obiettivo e a un altro avversario. • Aumenta il livello di Gelo.
Piccone di ghiaccio (0s / 0,5s)	<ul style="list-style-type: none"> • Infligge danni magici da acqua a un obiettivo che è stato colpito da paralisi, stordimento, contraccolpo, inciampo o Tocco etereo. • Gli avversari che hanno già ottenuto la statua di livello 3 subiscono danni magici da acqua aggiuntivi e vengono respinti.
Onda del freddo glaciale (1s / 10s)	<ul style="list-style-type: none"> • Infligge danni magici da acqua agli obiettivi che si trovano in un raggio conico davanti a te. • Aumenta il loro stato a Gelo livello 2.

	<ul style="list-style-type: none"> • Gli avversari che hanno già ottenuto la statua di livello 3 subiscono danni magici da acqua aggiuntivi e vengono respinti.
Pioggia della guarigione (immediato / 3s)	<ul style="list-style-type: none"> • Rimuove tutti gli stati alterati da un obiettivo. • Ripristina subito 1.500 PF e poi 1.000 PF ogni secondo per 3 secondi.
Rimozione shock (immediato / 1m)	<ul style="list-style-type: none"> • Rimuove tutti gli effetti di stordimento, atterramento, inciampo, rotazione e tocco etereo attivi su di te. Aumenta di 1.000 punti i valori di resistenza agli effetti di stordimento, contraccolpo, inciampo, rotazione e tocco etereo per 7 secondi.

Incarnazione della terra



Abilità di trasformazione esclusive (tempo di attivazione/tempo di attesa)	Effetti delle abilità
Salto potente (0s / 10s)	<ul style="list-style-type: none"> • Infligge danni fisici a un obiettivo. • Infligge danni fisici aggiuntivi ai nemici che si trovano in un raggio di 6 m dall'obiettivo e li rende incapaci di muoversi.
Pugno delle rocce (accumulabile / 5s)	<ul style="list-style-type: none"> • <Livello 1> • Infligge danni fisici a un obiettivo e assorbe una parte dei danni inflitti come PF. • Reimposta il tempo di recupero del Pugno delle rocce. • Se l'obiettivo cade in uno stato di shock o che limita le abilità di movimento, gli vengono inflitti danni fisici aggiuntivi e una parte dei danni inflitti viene assorbita come PF. • <Livello 2> • Infligge danni fisici a un obiettivo e ad altri obiettivi che si trovano in un raggio di 6 m dall'obiettivo e assorbe una parte dei danni inflitti come PF.

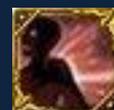
	<ul style="list-style-type: none"> • Se l'obiettivo cade in uno stato di shock o che limita le abilità di movimento, gli vengono inflitti danni fisici aggiuntivi e una parte dei danni inflitti viene assorbita come PF.
Colpo potenziato al suolo (0s / 5s)	<ul style="list-style-type: none"> • Infligge danni fisici a un obiettivo e ad altri avversari che si trovano in un raggio di 7 m dall'obiettivo. • Se l'obiettivo cade in uno stato di shock o che limita le abilità di movimento, gli vengono inflitti danni fisici aggiuntivi.
Ruggito della terra (0,5s / 24s)	<ul style="list-style-type: none"> • Infligge danni fisici agli obiettivi che si trovano in un raggio di 7m e li atterra. • Aumenta la loro ira e la tua resistenza alla paura, alla paralisi e ai danni alla velocità di spostamento. • I danni subiti si riducono quando si hanno meno PF.
Rimozione shock (immediato / 1m)	<ul style="list-style-type: none"> • Rimuove tutti gli effetti di stordimento, atterramento, inciampo, rotazione e tocco etereo attivi su di te. Aumenta di 1.000 punti i valori di resistenza agli effetti di stordimento, contraccolpo, inciampo, rotazione e tocco etereo per 7 secondi.

- Sono state introdotte nuove abilità per i Daeva del destino. È possibile ottenerle usando il potere della creazione.
 - In base alla classe del personaggio, sono state aggiunte 4 abilità attive e 4 passive.
 - Le abilità dei Daeva del destino sono abilità superiori con effetti aggiuntivi.
 - Alcune di queste abilità possono essere potenziate fino al livello 5.
 - Le abilità dei Daeva e quelle dei Daeva del destino hanno gli stessi tempi di attesa e non possono essere usate contemporaneamente.
 - Il bordo delle abilità dei Daeva del destino ha un effetto particolare in modo da poterle distinguere più facilmente.

Abilità dei Daeva



Abilità dei Daeva del destino



- Abilità attive in base alla classe del personaggio:

Classe	Livello minimo per sbloccare	Abilità dei Daeva standard	Nuove abilità dei Daeva del destino
Templare	68	Colpo del castigo	Colpo di sanguisuga
	70	Sferzata barbarica	Sferzata del giudizio
	72	Assalto	Assalto rigido
	74	Catene illusorie	Arresto veloce
Gladiatore	68	Onda dell'assorbimento	Ondata del ripristino
	70	Sferzata furibonda	Salto selvaggio
	72	Bloccaggio concentrato	Scudo di difesa concentrato
	74	Posizione d'attacco	Posizione d'assalto
Assassino	68	Attacco a sorpresa	Attacco a sorpresa della sanguisuga
	70	Taglio d'anima	Ispettore delle anime
	72	Agguato	Agguato veloce
	74	Taglio turbinante	Sferzata del turbine
Cacciatore	68	Freccia della crisi	Freccia dell'anima ascesa
	70	Freccia di precisione	Freccia dell'annientamento
	72	Trappola del sonno	Trappola onirica
	74	Respiro della natura	Benedizione della natura
Fattucchiere	68	Lancia del vento	Lancia d'assalto
	70	Recupero mana	Meditazione
	72	Fuoco della forza magica	Fiamma infernale dell'ira
	74	Dono della veste di ferro	Preghiera della veste di ferro
Incantatore	68	Colpo elementale	Colpo potenziato elementale
	70	Comando: Tempesta degli elementi	Comando: Scarica elementale
	72	Comando: Spirito protettivo	Comando: Barriera degli spiriti
	74	Suggello della resistenza	Suggello dell'illusione
Chierico	68	Colpo di tuono	Colpo di tuono scioccante
	70	Esplosione del potere	Colpo potenziato del potere
	72	Fulgore guaritore	Onda della guarigione
	74	Preghiera del focus	Preghiera della resistenza
Cantore	68	Risonanza offuscata	Attacco di risonanza
	70	Sfracellamento ripetuto	Colpo di catena
	72	Parata perfetta	Scudo con croce
	74	Promessa della terra	Giuramento della terra
Tiratore scelto	68	Colpo di cannone mirato	Colpo di cannone concentrato

	70	Alimentazione del fuoco rapido	Prontezza del fuoco rapido
	72	Istinto di sopravvivenza	Istinto di fuga
	74	Occhio spirituale	Occhio spirituale mirato
Tecnico dell'etere	68	Corazza mistica	Schermo protettivo magico
	70	Onda dell'ira	Onda d'ira
	72	Pugno di idium	Colpo con idium
	74	Amplificazione potenza di combattimento	Massimizzazione della potenza di combattimento
Bardo	68	Requiem della burrasca	Requiem dell'assalto
	70	Melodia della serenità	Melodia serena
	72	Melodia del bucaneeve	Melodia dei bucaneeve
	74	Danza fastidiosa	Danza dell'illusione

- Abilità passive:

Livello minimo per sbloccare	Nome abilità	Effetto
67	Rinforzo della difesa	Incrementa la difesa in PvE
69	Potenziamento dell'attacco	Incrementa l'attacco in PvE
71	Aumento della difesa dal nemico	Incrementa la difesa in PvE
73	Aumento dell'attacco al nemico	Incrementa l'attacco in PvP

Abilità dei Daeva	Abilità dei Daeva del destino
Corazza mistica	Schermo protettivo magico
Amplificazione potenza di combattimento	Massimizzazione della potenza di combattimento

Modifiche

- Nella descrizione dell'abilità del chierico "Luce abbagliante" mancava l'indicazione della distanza della formula magica. Questo errore è stato corretto.

Oggetti



Produzione magica

- È stato aggiunto il nuovo modo di produzione "**Produzione magica**" per i Daeva del destino.
 - È possibile utilizzare la "Produzione magica" dopo l'ascensione a Daeva del destino.
 - La maggior parte degli oggetti si può ottenere automaticamente senza modelli particolari, tranne in alcuni casi eccezionali.
 - Per aprire la finestra della produzione magica, premi [Maiusc+P] oppure [Abilità - Azione/Funzione - Raccolta/Produzione - Produzione magica].
 - A differenza dei modi di produzione precedenti, è possibile portare a termine una produzione magica senza un banco da lavoro e non vi è alcun rischio di errore. Tuttavia, la produzione magica potrebbe essere limitata durante determinate azioni, per esempio il volo o il combattimento.
 - In caso di successo, oltre ai PE per la produzione si possono ricevere anche punti esperienza normali.
 - Come nel caso dei modi di produzione precedenti, esiste una possibilità di realizzare una combo che produce un oggetto più potente.
 - Come nella produzione normale, in base al livello di produzione è possibile realizzare oggetti diversi.
 - Si possono ottenere alcuni materiali per la produzione magica dai mostri di Esterra/Nosra o in alcune istanze. In ogni caso, tutti i materiali sono in vendita presso alcuni mercanti.

Titolo	Elisiani	Asmodiani
<Mercante di oggetti di produzione magici>	Kalio	Erendil
<Mercante di ricompense per oggetti di produzione magici>	Ipis	Albanis

- È stata introdotta la funzione "Potenzia di nuovo l'abilità".
 - Questa funzione è stata aggiunta come menu nella finestra Potenza/Modifica. Utilizzando una pergamena per il potenziamento delle abilità è possibile potenziare nuovamente le abilità.
 - Il riquadro informativo degli oggetti indica se sia possibile effettuare questo nuovo

potenziamento tramite il messaggio "Nuovo potenziamento possibile". Gli oggetti per i quali non è possibile effettuare un nuovo potenziamento sono contrassegnati da "Nuovo potenziamento non possibile".

- La diminuzione del livello consigliato attraverso l'utilizzo di oggetti è stata aggiunta come nuova funzione.
 - La "Diminuzione del livello consigliato" è stata aggiunta come menu nella finestra Potenza/Modifica. Qui è possibile ridurre il livello consigliato di alcuni oggetti di equipaggiamento.
 - Questa funzione può essere usata solo con gli oggetti per i quali è possibile una riduzione del livello consigliato. Il livello può essere ridotto solo fino al valore indicato nell'oggetto.
 - Se il livello consigliato dell'oggetto è stato ridotto nella misura massima consentita, questa funzione non può più essere utilizzata.

Altri cambiamenti

- Bevande e pozioni sono state semplificate.
 - Tutte le pozioni e i sieri ottenibili nel corso del gioco sono stati modificati in pozioni di ripristino o sieri di ripristino.
 - Il "siero divino di vita/mana" è diventato "siero di ripristino divino".
 - Tutti gli oggetti, i modelli o le ricette di trasmutazione di vita/mana in tuo possesso diventano oggetti, modelli o ricette di trasmutazione di ripristino.
 - Tutti gli oggetti di vita/mana inseriti nell'elenco per la produzione o la trasmutazione delle sostanze sono stati rimossi.
- A Esterra e Nosra è stato aggiunto l'NPC "Potenziatore di accessori del Giardino della Conoscenza".
 - Presso questo personaggio è possibile scambiare oggetti con materiali ottenibili nel Giardino della Conoscenza.
- È possibile scambiare oggetti di equipaggiamento di alto valore con materiali ottenibili nell'istanza Giardino della Conoscenza.
 - Ogni equipaggiamento è composto da 4 serie e può essere scambiato presso l'NPC "Potenziatore di equipaggiamento".
- L'oggetto risultante dalla produzione "Maestro: Diogenite della magia" è stato modificato in "Fagotto con diogeniti della magia".
 - Aprendo il "Fagotto con diogeniti della magia", è possibile ottenere 5 tipi di diogenite della magia.
- Il numero di oggetti richiesti per "Trasmutazione: Pozione di ripristino affinata" è stato modificato.
- È stato corretto un errore a causa del quale i mostri nell'Akaron non rilasciavano frammenti del Campo Etereo.
- Gli oggetti "Corno di Paschid" e "Artiglio di Paschid" non possono più essere utilizzati.
 - Non è più possibile ottenerli dai mostri.
 - Gli oggetti già ottenuti diventano oggetti distrutti e possono essere venduti.
- All'alchimia è stata aggiunta la produzione "Fagotto con siero di ripristino divino".

- Il modello "Fagotto con siero di ripristino divino" si può ottenere dal mercante di modelli nella propria capitale o nelle aree di housing.

Area	Titolo	Elisiani	Asmodiani
Sanctum/ Pandaemonium	<Mercante di modelli>	Usiros	Allan
	<Mercante di modelli alchemici>	Dario	Fenris
Elian/ Pernon	<Mercante di modelli>	Ques	Benotie
	<Mercante di modelli alchemici>	Hemes	Grad

- Ora l'Uovo di narky dorato e l'Uovo di karky dorato sono commerciabili.
- Nell'elenco di vendita dei rivenditori di oggetti speciali per ufficiali nel Tempio dell'Onore e nella Sala della Gloria è stato aggiunto l'oggetto "Siero di ripristino divino onorevole".

Fazione	NPC
Elisiani	Iriana
Asmodiani	Aruna

- Ora nella creazione del personaggio vengono concessi una "Pozione di ripristino dell'apprendista" e un "Siero di ripristino dell'apprendista" come aiuto per i principianti.
- Il mercante di articoli speciali nel Rifugio dei Rimpatriati ora non vende più "[Pattuglia] Pozione di vita/mana migliorata" o "Siero di vita/mana migliorato".
- Il materiale per "Trasmutazione: Pozione di ripristino" e "Trasmutazione: Siero di ripristino" è stato modificato.
- Ora gli stigmata limitati possono essere venduti come oggetti distrutti.
- In caso di fallimento del potenziamento di uno stigma, da ora in poi lo stigma risultante non va più distrutto, ma viene reimpostato al livello di potenziamento +0.

Prima	Ora
<ul style="list-style-type: none"> • Stigma risultante distrutto • Stigma materiale distrutto 	<ul style="list-style-type: none"> • Livello di potenziamento dello stigma risultante ripristinato a +0 • Stigma materiale distrutto

- Ora alcuni oggetti inutilizzabili possono essere venduti come oggetti distrutti.
- Ora è possibile effettuare la trasmutazione magica delle armi dei Custodi di Esterra/Nosra ricevute come ricompensa nelle missioni.
- Ora dalla cassa di frammenti di luce stellare dell'ordalia è possibile ottenere frammenti di luce stellare.
- Il livello di utilizzo della pozione di ripristino rinforzata e della pozione di ripristino affinata passa al livello 50.
- È stato corretto un errore che consentiva di potenziare le armi del combattente dei Ruhn dimenticato nonostante fossero oggetti relativi all'aspetto con effetti esclusivamente estetici.

Missioni

Novità

- A Esterra e Nosra sono state aggiunte nuove missioni per i Daeva del destino.

Fazione	Area	Nome missione
Elisiani	Esterra	La richiesta di Weda
		L'incarico segreto
		Il documento segreto
		Il manufatto della protezione
		Il corridoio
Asmodiani	Nosra	Richiesta di Peregran
		L'incarico segreto
		Il documento segreto
		Il manufatto della protezione
		Il corridoio

- Sono state introdotte missioni normali e speciali che si possono compiere nel "Giardino della Conoscenza".
 - Le seguenti missioni possono essere affrontate solo dai Daeva del destino a partire dal livello 66 e si possono ottenere da determinati NPC, entrando nell'istanza o in alcuni territori.

Elisiani

Nome missione	Come si ottiene
[Istanza/Gruppo] Il Rifugio dell'Interdizione	Si ottiene automaticamente accedendo al Giardino della Conoscenza
[Istanza/Gruppo] Lo Jotun della terra	
[Istanza/Gruppo] Nuovo incontro con Weda	
[Istanza/Gruppo] Una richiesta urgente	Ador <Amministratore del rifugio>
[Istanza/Gruppo] L'Altare del Vuoto	Teria <Membro delle Luci celesti>
[Istanza/Gruppo] Un luogo segreto	
[Istanza/Gruppo] Le ultime Luci celesti	
[Istanza/Gruppo] Il kisk asmodiano	Radilis <Membro delle Luci celesti>
[Istanza/Gruppo] L'occhio di sorveglianza	Si ottiene automaticamente accedendo ad alcune zone del Giardino della Conoscenza
[Istanza/Gruppo] Fuga dalla biblioteca contaminata	
[Istanza/Gruppo] Combattimento contro Piton	
[Istanza/Gruppo] La regina addormentata	
[Istanza/Gruppo] La Sorgente della Contaminazione	

Asmodiani

Nome missione	Come si ottiene
[Istanza/Gruppo] La scomparsa di Peregran	Si ottiene automaticamente accedendo al Giardino della Conoscenza
[Istanza/Gruppo] Lo Jotun della terra	
[Istanza/Gruppo] Nuovo incontro con Peregran	
[Istanza/Gruppo] Presa di contatto frettolosa	Konratu <Amministratore del rifugio>
[Istanza/Gruppo] Appunti della vita	Ube <Membro dei Portatori d'ombra>
[Istanza/Gruppo] Un luogo segreto	
[Istanza/Gruppo] Gli ultimi Portatori d'ombra	Stiget <Membro dei Portatori d'ombra>
[Istanza/Gruppo] Il kisk elisiano	
[Istanza/Gruppo] L'occhio di sorveglianza	Si ottiene automaticamente accedendo ad alcune zone del Giardino della Conoscenza
[Istanza/Gruppo] La Scogliera della Distruzione	
[Istanza/Gruppo] Combattimento contro Piton	
[Istanza/Gruppo] La regina addormentata	
[Istanza/Gruppo] La Sorgente della Contaminazione	

- Sono state introdotte missioni che si possono compiere nelle nuove istanze di combattimento.

Dredgion di Ashunatal

Elisiani	Asmodiani
[Istanza/Gruppo] Combattimento contro la Dredgion di Ashunatal	[Istanza/Gruppo] Combattimento contro la Dredgion di Ashunatal
[Istanza/Gruppo] Conquista delle armi della Dredgion di Ashunatal	[Istanza/Gruppo] Armi della Dredgion di Ashunatal
[Istanza/Gruppo] Combattimento contro il capitano della Dredgion	[Istanza/Gruppo] Combattimento contro il capitano

Rovine del Ruhnatorium

Elisiani	Asmodiani
[Istanza/Gruppo] Le reliquie sigillate	[Istanza/Gruppo] Reliquie dei Ruhn sigillate
[Istanza/Gruppo] Un combattimento imprevedibile	[Istanza/Gruppo] Un combattimento inevitabile

Percorso di Marcia dei Balaur

Elisiani	Asmodiani
[Istanza/Gruppo] Potenziamento per il Percorso di Marcia dei Balaur	[Istanza/Gruppo] Schieramento sul Percorso di Marcia dei Balaur
[Istanza/Gruppo] Battaglia sul Percorso di Marcia dei Balaur	[Istanza/Gruppo] Scontro sul Percorso di Marcia dei Balaur

- Nell'Arena per i Daeva del destino nell'Arena dell'Ordalia sono state aggiunte nuove missioni ripetibili.

Elisiani	Asmodiani
Prosecuzione dell'addestramento	Arena dell'Ordalia

- Sono state aggiunte missioni che fungono da tutorial della produzione magica per i Daeva del destino.

Fazione	Nome missione	Zona in cui si ottiene	NPC missione
Elisiani	Scoperta di un nuovo potere	Esterra	<Mercante di oggetti di produzione magici> Kalio
Asmodiani	Energia spettrale delle tenebre	Nosra	<Mercante di oggetti di produzione magici> Erendil

Modifiche

- Sono state introdotte ricompense in punti onore per le seguenti missioni di guerra che si possono compiere a Esterra e Nosra.

Fazione	Nome missione
Elisiani	[Spia/Giorn.] Attacco a Nosra
	[Comando di emergenza] Difesa di Esterra
Asmodiani	[Spia/Giorn.] Attacco a Esterra
	[Comando di emergenza] Difesa di Nosra

- A causa della modifica del livello e del metodo di accesso all'Arena dell'Ordalia, alcune impostazioni delle missioni sono state modificate.
 - Tutte le relative missioni che prima si ricevevano al livello 46 ora si ottengono al livello 51. I punti esperienza e la quantità di kinah ottenuti come ricompensa sono stati modificati per il livello 51.
 - A causa della modifica del metodo di accesso all'Arena dell'Ordalia, la missione che concedeva il biglietto per l'arena è stata rimossa.
- Alcune missioni che si potevano ottenere prima dell'aggiornamento "La grande invasione" sono state convertite in nuove missioni.
 - Non è più possibile ottenere le missioni precedenti e tutte le eventuali missioni in corso sono state rimosse.
 - In seguito alla rimozione delle missioni precedenti si ottengono nuove missioni. Una volta completati i primi comandi, è possibile compiere le missioni dall'inizio.
 - Se tutte le missioni precedenti nei rispettivi territori sono già state completate, non si

ottengono nuove missioni al loro posto.

- Sono state modificate le impostazioni di alcune missioni delle capitali.
 - Alcune missioni importanti sono diventate missioni normali.
 - Il livello richiesto per l'accettazione e lo svolgimento di alcune missioni è stato innalzato da 10 a 29.
 - In alcune missioni sono stati aumentati i punti esperienza e i kinah ottenibili.
- Le condizioni di ottenimento e le ricompense delle missioni del Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio sono state modificate.
 - È stata rimossa la missione requisito per le seguenti missioni. Il livello richiesto per l'ottenimento delle missioni è stato innalzato a 66.

Fazione	Nome missione
Elisiani	[Istanza/Alleanza] La caduta di Paschid
	[Istanza/Alleanza] Il Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio
	[Istanza/Alleanza] Tempesta sulla Fortezza
Asmodiani	[Istanza/Alleanza] La fine di Paschid
	[Istanza/Alleanza] La riconquista del campo di battaglia del Bastione d'Acciaio
	[Istanza/Alleanza] Lo sfondamento delle porte della fortezza

- Sono state aggiunte missioni dei Portatori di Luce e dei Cavalieri di Sangue per i personaggi dal livello 66 in su.

Fazione	Nome missione	Come si ottiene
Elisiani	[Giorn.] Il combattimento contro gli Asmodiani	Entrando a far parte dei Portatori di Luce o dei Cavalieri di Sangue
	[Spia/Giorn.] La marcia su Nosra	
Asmodiani	[Giorn.] Il combattimento contro gli Elisiani	
	[Spia/Giorn.] La marcia su Esterra	

- È stato modificato il livello richiesto per le missioni dei Portatori di Luce e dei Cavalieri di Sangue per i personaggi dal livello 61 in su.

Fazione	Nome missione	Modifica
Elisiani	[Giorn.] Guerra contro gli Asmodiani	Ottenibile al livello 61-65
	[Spia/Giorn.] La marcia sul Vengar	
Asmodiani	[Giorn.] Guerra contro gli Elisiani	
	[Spia/Giorn.] La marcia sulla Signia	

- Sono state aggiunte 2 nuove missioni che i personaggi dal livello 37 in su possono ottenere a Eltnen (Elisiani) e a Morheim (Asmodiani).
 - Queste missioni possono essere compiute a Heiron per gli Elisiani e a Beluslan per gli Asmodiani.

Fazione	Nome missione	Come si ottiene
Elisiani	Richiesta di Perento	Nelle vicinanze dell'ingresso del Tempio del Fuoco. Si ottiene automaticamente quando si entra
Asmodiani	Richiesta di Nerita	

- La ricompensa della missione "Una cerimonia a Sanctum/Pandaemonium" per gli Elisiani/Asmodiani è stata modificata.

Fazione	Nome missione	Prima	Ora
Elisiani	Una cerimonia a Sanctum	Arma della profezia	Arma della profezia
		Potenziamento +0 / Nessuna pietra di mana applicata	Potenziamento +10 / Pietre di mana applicate
Asmodiani	Una cerimonia a Pandaemonium	Arma del karma	Arma del karma
		Potenziamento +0 / Nessuna pietra di mana applicata	Potenziamento +10 / Pietre di mana applicate

- Le ricompense di PE di alcune missioni eseguibili dal livello 20 al livello 24 sono state modificate.

Fazione	Area	Modifiche
Elisiani	Sanctum	Aumento della ricompensa di PE per la missione "Frammento di tenebra"
Asmodiani	Pandaemonium	Aumento della ricompensa di PE per la missione "Non c'è scampo dal destino"

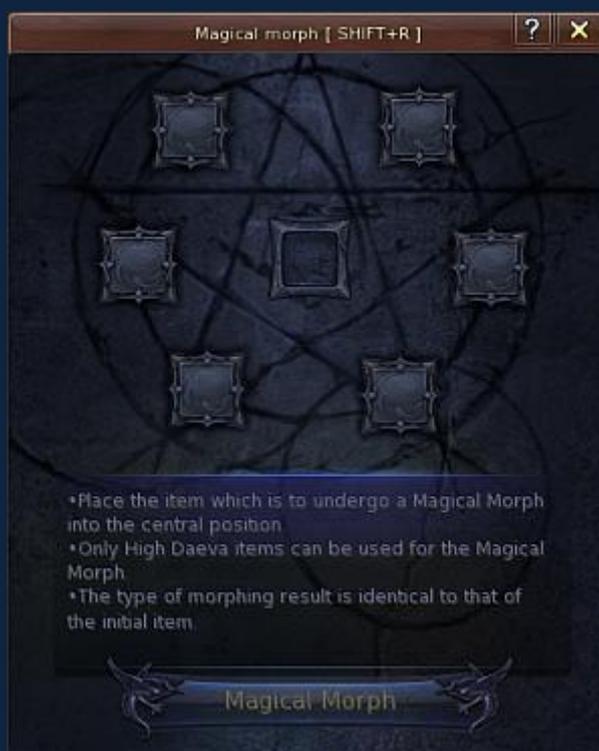
- Le missioni dello stigma sono cambiate.
 - Come ricompensa non si riceve più un fagotto di stigmata contenente stigmata limitati che non possono essere potenziati, bensì vengono elargiti gli stigmata adatti alla classe del personaggio.
 - Da ora in poi è possibile compiere le missioni dello stigma anche attraverso <Ricompensa immediata>. Pertanto ora è possibile ricevere ricompense in stigmata direttamente e senza doversi recare dall'NPC.

Fazione	Livello minimo per sbloccare	Missione prima della modifica	Missione dopo la modifica
Elisiani	30	Merci di supporto di Persephone	Supporto da Sanctum 1
	40	Merci di supporto di Felia	Supporto da Sanctum 2
	45	Merci di supporto di Miriya	Supporto da Sanctum 3
	50	Merci di motivazione di Miriya	Supporto da Sanctum 4
	55	Merci di supporto di Daniele	Supporto da Sanctum 5
Asmodiani	30	Merci di supporto di Herner	Supporto da Pandaemonium 1
	40	Merci di supporto di Pargelberg	Supporto da Pandaemonium 2
	45	Merci di supporto di Aud	Supporto da Pandaemonium 3
	50	Merci di motivazione di Aud	Supporto da Pandaemonium 4
	55	Merci di supporto di Garaa	Supporto da Pandaemonium 5

- I personaggi che hanno già accettato le missioni dello stigma precedenti o le stanno compiendo riceveranno le nuove missioni. Se le missioni dello stigma precedenti sono già state portate a termine, non è necessario svolgerle di nuovo.
- Come ricompensa per il completamento delle missioni "Frammento di tenebra" (Elisiani) e "Non c'è scampo dal destino" (Asmodiani), ora vengono consegnati stigmata adatti alla classe del personaggio.
- Ora per la missione asmodiana con Hreidmar a Morheim c'è un teletrasporto che facilita il compimento della missione dall'Osservatorio di Morheim al Villaggio Nebbiocrine.

INTERFACCIA

Novità



- È stata introdotta la trasmutazione magica per i Daeva del destino.
 - Per ottenere la trasmutazione magica, un personaggio deve ascendere a Daeva del destino.
 - Per aprire la finestra della trasmutazione magica, premi [Maiusc+R] oppure [Abilità - Azione/Funzione - Raccolta/Produzione - Trasmutazione magica].
 - Per la "Trasmutazione magica" è possibile usare armi, armature e gioielli come materiali e oggetti iniziali.
 - Per la trasmutazione magica è possibile usare come materiali e oggetti iniziali soltanto oggetti per Daeva del destino.
 - Per effettuare una trasmutazione magica, l'oggetto iniziale dev'essere registrato al centro e un altro oggetto dello stesso tipo (arma, armatura, gioiello) dev'essere registrato come materiale.
 - La trasmutazione magica richiede almeno un oggetto materiale. È possibile registrare fino a 6 oggetti materiali.
 - Il risultato varia in base agli oggetti iniziali/materiali e al numero impostato di oggetti utilizzati per la trasmutazione magica.
 - Vi è la possibilità di ricevere una ricompensa aggiuntiva.
 - A differenza della trasmutazione normale, oltre al materiale non ci sono costi aggiuntivi (per esempio FD) per la trasmutazione magica.
 - Fai clic sul "?" nella parte in alto a destra della finestra e seleziona [Potenzia/Modifica] per ricevere consigli sulla trasmutazione magica.

Modifiche

- È stato corretto un errore a causa del quale non veniva mostrata correttamente l'area circostante quando si utilizzava Ritorno a casa.
- L'indicazione di alcuni effetti di potenziamento è stata separata.
 - Ecco gli effetti di potenziamento separati:

Effetti		
	Diritto speciale per proprietari di case	Energia del riposo
Vantaggi di legione	Energia della stella d'oro	Ricompensa per il nuovo utente/Ricompensa per il ritorno dell'utente
	Energia della redenzione	Energia della crescita

- È stato modificato il metodo di indicazione della "Diminuzione del livello consigliato" degli oggetti.
- Da ora in poi, quando si accetta una missione non è più necessario scorrere completamente e vedere tutte le ricompense prima di poterla intraprendere.
- A causa dell'aggiunta delle trasformazioni elementali per i Daeva del destino di livello 75, sono state introdotte modifiche all'interfaccia.
 - Sono stati aggiunti messaggi informativi sulle abilità di trasformazione e l'interfaccia per l'assegnazione o la riduzione del potere della creazione.
 - Selezionando la lente d'ingrandimento  ora vengono mostrate le informazioni relative alle abilità di trasformazione.
- Nella finestra dell'interfaccia "Conferisci potere della creazione", è stata aggiunta la scheda "Abilità dei Daeva del destino".
 - Il nome della scheda è stato cambiato da "Potenziamento della abilità" ad "Abilità dei Daeva".
- L'indicazione del dislivello è stata migliorata.

Dislivello	Altezza	Simbolo
Più di 0m - meno di 5m	-	Simbolo = verde
Più di 5m - meno di 25m	In caso di grande altezza	Freccia rossa
	In caso di altezza ridotta	Freccia blu
Dislivello di oltre 25m	In caso di grande altezza	Freccia lunga rossa
	In caso di altezza ridotta	Freccia lunga blu

- Ai messaggi informativi degli NPC sulla mappa e quelli che vengono mostrati sulla mappa selezionando "Trova luogo"/"Trovastrada" sono state aggiunte informazioni su "Dislivello" e "Distanza".
- È stato corretto un errore a causa del quale le informazioni sugli oggetti che si ricevono come ricompensa nella finestra dei risultati dell'istanza apparivano tagliati.
- La funzione di ricerca del potenziamento delle abilità degli agenti di commercio è stata migliorata.
 - Ora è sufficiente inserire alcune lettere del nome dell'abilità per visualizzare l'elenco dei risultati.
- Il simbolo dell'abilità di trasformazione dei Daeva del destino è stato modificato in base alle relative caratteristiche.

Altro

- Ora è possibile accedere alla Signia e al Vengar anche dal server per principianti.
 - Non è possibile entrare nel territorio del nemico.
 - Non è possibile accedere ad alcune istanze che si trovano in territorio nemico o nelle quali è possibile ottenere punti Abisso, ovvero:
 - Rifugio della Tribù dei Ruhn, Rifugio perduto, Base di Rentus Perduta, Sala della Conoscenza Sigillata, Tenuta Dorgel maledetta, Makarna
- Fin da subito è possibile teletrasportarsi nei villaggi della Signia e del Vengar dalla mappa con un semplice clic.
- I costi di teletrasporto dalla Ellegef a Sanctum o alla Signia ora ammontano a 1 kinah.
- Sono stati aggiunti indicatori per mostrare meglio la strada che conduce dalla Fortezza delle Illusioni di Inggison all'istanza Grotta di Taloc.

Personaggi

- Da ora in poi, anche per i Daeva del destino dal livello 66 l'energia del riposo si ricarica quando ci si disconnette.
- Nei seguenti territori non si ottiene più il potenziamento "Luce del riposo".

Fazione	Luoghi
Elisiani	Eliau
	Esterra
	Rifugio dei Rimpatriati
Asmodiani	Pernon
	Nosra
	Rifugio dei Rimpatriati

- La funzione di zoom della telecamera è stata migliorata.
 - Ora l'altezza degli occhi del personaggio, a prescindere dalla sua stanza, viene presa come misura dell'ingrandimento della visuale.
- È stato corretto un errore a causa del quale talvolta quando si sconfiggevano giocatori della fazione avversaria si ricevevano PE nonostante in teoria non fosse possibile ricevere PE uccidendoli ripetutamente.

- È stato corretto un errore a causa del quale non veniva mostrato alcun suggerimento quando rimanevano 15 secondi di tempo di volo ai Daeva del destino.

NPC

- Sono stati implementati nuovi NPC presso i quali è possibile ottenere oggetti in cambio dei nuovi "Emblemi dell'infinito" nell'"Arena dell'Ordalia".

Fazione	Nome NPC	
Elisiani	Alkarops	Spika
	Ricardo	Arachnis
Asmodiani	Vladimir	Andarta
	Henrich	Rima

- Vista la collocazione dei nuovi NPC nell'"Arena dell'Ordalia", quelli che prima si trovavano lì sono stati trasferiti all'Ufficio Ricompense.
- La Legione di Beritra della Dredgion a Reshanta è stata scambiata con la Legione di Ereshkigal.
- I mostri che compaiono nella missione del Vengar ora non rilasciano più kinah.
- Il titolo dell'NPC che potenzia gli equipaggiamenti di Apollo e del labirinto intricato è passato da "Potenziatore di equipaggiamento del labirinto intricato" a "Potenziatore di equipaggiamento".
- A Esterra e Nosra sono stati collocati NPC dei Portatori di Luce e dei Cavalieri di Sangue.

Posizione	NPC	Titolo
Esterra Tempio di Ariel	Hiro	<Ufficiale dei Portatori di Luce>
	Epigonos	<Balivo dei Portatori di Luce>
	Amino	<Agente dei Portatori di Luce>
Nosra Tempio di Azphel	Siente	<Ufficiale dei Cavalieri di Sangue>
	Mallan	<Balivo dei Cavalieri di Sangue>
	Kaller	<Membro dei Cavalieri di Sangue>

- I quartiermasti e i mercanti di stigmata sono stati rimossi dalle relative zone.
- È stato corretto un errore a causa del quale una parte di Leah a Sanctum non veniva visualizzata.