

# AION<sup>®</sup>

FREE-TO-PLAY

## Update 4.8v “Wind des Schicksals“

---



## Inhalt

Gebiete.....	4
Neue Gebiete: Signia & Vengar .....	4
Allgemeine Gebietsänderungen .....	4
Territorialkampf.....	5
Territorialkampf-Teilnahmebedingungen .....	5
Territorialkampf Rang-Voraussetzung .....	5
Territorialkampf-Belohnung.....	6
PvP .....	6
Instanz.....	7
Makarna.....	7
Versiegelte Halle des Wissens .....	7
Verstärkte Instanzen.....	8
Verschwundene Instanzen .....	8
Weitere Änderungen .....	8
Festungskampf .....	9
Charakter.....	10
Fertigkeit .....	11
UI Änderungen .....	11
Neue Fertigkeiten .....	12
Veränderte Fertigkeiten.....	15
Entfernte Fertigkeiten.....	19
Weitere Fertigungsänderungen .....	20
Problemlösungen.....	20
Stigma .....	22
Stigma-Verzauberung .....	23
Sonstige Änderungen.....	23
Gegenstand .....	24
Neue Gegenstände.....	24
Änderungen bei Gegenständen.....	25
Problemlösungen.....	26
UI .....	27
UI Änderungen .....	27
Problemlösungen.....	28
Quest.....	28
Neue Quests.....	28
Änderungen bei Quests .....	33

Problemlösungen.....	34
NSC.....	34
Neue NSCs.....	34
Änderungen bei NSCs .....	36
Problemlösungen.....	37
Umgebung.....	37

## Gebiete

### Neue Gebiete: Signia & Vengar

Die große Invasion und Beritras Gier nach Macht hat Konsequenzen für ganz Atreia. Die Zerstörung der Siegel des verlorenen Kontinents verursachte eine Erschütterung, die die umliegenden Landmassen aufbrach. Sarpan, Tiamaranta und auch Katalam versanken in den Tiefen des Meeres und ein neuer Kontinent stieg empor. Überlebende Daevas wagen sich in dieses fremde Land und richten Außenposten ein, um es zu erforschen. Die Elyos siedeln sich im Westen an und schlagen ihre Zelte in Signia auf. Die Asmodier hingegen zieht es in den östlichen Bereich, der als Vengar bekannt ist

Es liegt nun in den Händen der Daevas, Beritra aufzuhalten. Sein Ziel ist es, sich die Kraft in Form einer unbekanntes Macht anzueignen, die auf diesem Kontinent versiegelt wurde.



### Allgemeine Gebietsänderungen

- Durch die Zerstörung der Siegel und die Erschütterung der Landmassen sind einige Gebiete von Balaurea verschwunden.

Verschwundene Gebiete		
Sarpan	Tiamaranta	Auge von Tiamaranta
Nord-Katalam	Süd-Katalam	

- Der **Untergrund von Katalam** kann nur noch zu bestimmten Zeiten von Akaron, Kaldor, Signia und Vengar aus betreten werden.
- Charaktere, die sich zuletzt in einer der verschwundenen Gebiete ausgeloggt haben, finden sich beim nächsten Einloggen auf den Flugschiffen Ellegif (Elyos) und Lagnatun (Asmodier) wieder.
- Charaktere, deren Bindepunkt sich in einem der verschwundenen Gebiete befindet, erhalten neue Bindepunkte in Sanctum (Elyos) und Pandämonium (Asmodier).
- Die Rückkehr-Schriftrollen zu verschwundenen Gebieten können nicht mehr verwendet werden. Sie können zum Kaufpreis beim NSC verkauft werden.
- Alle Quests der verschwundenen Gebiete wurden gelöscht.
- Im **Tempel der Ehre** in **Marchutans Konzil** können keine Mounts mehr verwendet werden.

## Territorialkampf



- Der Territorialkampf wurde hinzugefügt.
- Eine Territoriums-anfrage kann jeweils in Signia und Vengar gestellt werden.
- Die schlussendliche Platzierung wird durch den Kampf auf dem „Platz der Herausforderung“ bestimmt.
- Die Legion, die sich pro Territorium auf dem 1. Platz befindet, erhält für die Eroberung einige Vorteile.
- Das Ranking der Territorialkämpfe wird jeden Mittwoch um 9 Uhr morgens bestimmt und wird danach zurückgesetzt, damit wieder Territoriums-anfragen gesendet werden können.

### Territorialkampf-Teilnahmebedingungen

- Nur Legionen ab Stufe 6 können eine Territoriums-anfrage stellen.
- Eine Territoriums-anfrage kann nur vom Legions-Brigadegeneral oder vom stellv. Brigadegeneral gestellt werden, sofern er dafür die Berechtigung erhält.
  - Die Anfrage kann im Legionsfenster im Reiter „Territorialkampf“ unten durch den Button „Auswählen des Territoriums“ versendet werden.

Fraktion	Gebiet	Territoriums-anfrage möglich in
Elyos	Signia	Kenoa
		Deluan
		Attika
Asmodier	Vengar	Mura
		Satyr
		Velias

✘ Das ausgewählte Territorium kann nicht mehr geändert werden bis das Ranking bestimmt wurde.

### Territorialkampf Rang-Voraussetzung

- Der Rang der Legionen wird je nach Punktzahl und Spielzeit auf dem „Platz der Herausforderung“ entschieden.
- Um den Platz der Herausforderung zu betreten, muss der „Schlüssel der Herausforderung“ in Besitz des Allianzleiters sein.

„Platz der Herausforderung“ Eintrittsvoraussetzung				
Kategorie	Stufe	Charaktere	Eintritts-Gegenstand	Eintrittszahl / Reset
Allianz	65 Stufe	12 Charaktere	Schlüssel der Herausforderung	2 mal/Wöch. (GP)
				1 mal/ Wöch. (Free)

## Territorialkampf-Belohnung

- Nach der Eroberung eines Territoriums, wird die Belohnung per Post an den Brigadegeneral geschickt.

Ranking	Belohnungsgegenstand
1. Platz	Legion-Belohnungstruhe des Sieges Invasionsschlüssel des eroberten Territoriums „Sieger des Territorialkampfes“-Titel
2. Platz	Legion-Belohnungstruhe des Sieges
3. Platz	Legion-Belohnungstruhe des Sieges

- Das jeweilige eroberte Territorium wird auf der Karte markiert und die Legion auf dem 1. Platz erhält für eine Woche Vorteile.
- Befindet sich ein Mitglied der Eroberungs-Legion im eroberten Gebiet, erhält das Mitglied den Verstärker-Effekt „Territoriums-Beschützer“.
  - Dadurch erhöht sich die PvP-Abwehr des Charakters innerhalb des Territoriums.
  - Durch den aktiven Effekt „Territoriums-Beschützer“ können andere Eroberer-Charaktere entdeckt werden, die sich auf dem eroberten Territorium befinden.
- Durch den als Belohnung erhaltenen Invasionsschlüssel des eroberten Territoriums, kann man zum „Verwalter des Invasionsriss-Korridors“ gelangen. Bei ihm lässt sich ein Portal zur gegnerischen Fraktion betreten.
- Das „Invasionsriss“-Portal kann von 72 Charakteren benutzt werden, egal ob es sich um Legionsmitglieder handelt oder nicht.
- Innerhalb des Territorialkampfes auf dem „Platz der Herausforderung“ können Belohnungen erhalten werden. Beim Erreichen einer bestimmten Punktzahl, erhält der Charakter Ehrenpunkte.

## PvP

- In den Gebieten **Signia** und **Vengar** öffnen sich Risse und Chaos-Risse.
  - Durch Risse kann in die Gebiete der gegnerischen Fraktion gelangt werden. Sie erscheinen mit bestimmter Wahrscheinlichkeit an festen Orten.
  - Chaos-Risse erscheinen ebenfalls zu geregelten Zeiten an bestimmten Orten, aber sie entstehen seltener als normale Risse.
  - Teleportiert man durch einen Chaos-Riss, erscheint ein Verstärkungs-Monster und ein hochrangiger Wächter-NSC in der Nähe der zu verteidigenden Basis. Werden diese besiegt, erhält der Spieler eine spezielle Belohnung.
- In **Inggison** und **Gelkmaros** wurden neue Risse hinzugefügt, die sich von den herkömmlichen unterscheiden.
  - Sie erscheinen im Gegensatz zu den anderen Rissen innerhalb kurzer Zeit mehrmals und verschwinden, wenn max. 6 Charaktere den Riss verwendet haben oder nach Ablauf von 10 Minuten.

## Instanz

In den neuen Gebiete Signia und Vengar wurden neue Instanzen hinzugefügt.

### Makarna

Tief in den Katakomben von Makarna, ein Gefängnis, ruht Ereshkigal, die dritte Balaur-Gebietlerin. Sie ist im Besitz einer unbekannt Macht, die Beritras Interesse geweckt hat. Um sie an sich zu reißen, verspricht er Ereshkigal die Freiheit und verbündet sich mit ihr. Doch hinter diesem Versprechen steckt eine List, denn Beritra verfolgt seine eigenen Ziele und Motive.



- **Makarnas** Eingang befindet sich jeweils in Signia an der „Magma-Schlucht“ und in Vengar am „Echofels“.
- Beim Besiegen des Endboss von Makarna, können Ehrenpunkte erhalten werden.

Instanz	Charaktere	Stufe	Eintrittszahl / Reset
Makarna	12 Charaktere	65 Stufe	2 mal/Wöch. (GP) 1 mal/ Wöch. (Free)

- Beim Eintritt von Makarna durch den Altar-Eingang, wird eine Zwischensequenz abgespielt.
  - Befindet sich Beritra im Kampf, wird diese Zwischensequenz nicht abgespielt.

### Versiegelte Halle des Wissens

Vor der großen Invasion verließ Beritras Armee die Halle des Wissens und ließ dabei wichtige Unterlagen ihrer Forschungen und denen des Ruhn-Stammes zurück. Mit der Zeit verbreiteten sich Schadstoffe innerhalb der verlassenen Halle des Wissens und verwandelten die zurückgelassenen Versuchsobjekte in mächtige Monster. Die Elyos und Asmodier entdeckten einen Riss im Ätherfeld-Stein, durch den sie nun versuchen in die Halle des Wissens einzudringen um die Forschungsunterlagen zu sichern. Aber auch die Beritra-Armee hat den Riss entdeckt und setzt alles daran, dass die Unterlagen nicht in die Hände der Elyos und Asmodier fallen.

- Der Eintritts-NSC für die Versiegelte Halle des Wissens befindet sich in Signia und Vengar jeweils in den Territoriums-dörfern.
- Ätherfeld-Fragmente, die zum Eintritt der Instanz benötigt werden, können von Monstern in Signia und Vengar mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit erhalten werden.

Instanz	Charaktere	Stufe	Eintrittsgegenstand	Eintrittszahl
Versiegelte Halle des Wissens	1 Charakter	65 Stufe	Ätherfeld-Fragment	Keine Beschränkung

## Verstärkte Instanzen

- In Signia und Vengar können drei veränderte Instanzen betreten werden.

Instanz	Charaktere	Stufe	Eintrittszahl / Reset	Eintrittsmethode
Verlorene Rentus-Basis	6 Charaktere	Ab Stufe 65	1 mal/Tägl. (GP) 1 mal/Mi, Sa (Free)	Kann durch das feindliche Territorium betreten werden
Verlorene Zuflucht	6 Charaktere	Ab Stufe 65	1 mal/Tägl. (GP) 1 mal/Mi, Sa (Free)	
Tiamats Versteck	12 Charaktere	Ab Stufe 65	1 mal/Tägl. (GP) 1 mal/Mi, Sa (Free)	

## Verschwundene Instanzen

- Folgende Instanzen sind durch das Verschwinden von Gebieten entfernt worden.

Verschwundene Instanzen		
Dorgel-Gut	Ladiswald	Nest des Sandgebieters
Satra-Schatzkammer	Kabine der Stahlrose (Solo/Gruppe)	Anlegestelle der Stahlrose (Solo/Gruppe)
Deck der Stahlrose (Gruppe)	Halle des Wissens	Halle des Wissens (Legion)
Idgel-Forschungslabor	Idgel-Forschungslabor (Legion)	
Lager der Leere	Lager der Leere (Legion)	

## Weitere Änderungen

- Einige Voraussetzungen der folgenden Instanzen wurden geändert:

Instanz	Voraussetzung	Vor der Änderung	Nach der Änderung
Rentus-Basis	Stufe	Ab Stufe 59	Ab Stufe 57
	Eintrittszahl / Reset	2 mal/Tägl.	3 mal/Tägl. (GP) 3 mal/Wöch. (Free)
	Sonstiges	Spielmethode geändert	
Zuflucht der Ruhn	Stufe	65 Stufe	Ab Stufe 63
	Eintrittszahl / Reset	4 mal/Wöch.	1 mal/Tägl. (GP) 1 mal/Mi, Sa (Free)
	Sonstiges	Spielmethode geändert	
Tiamats Festung	Stufe	Ab Stufe 60	Ab Stufe 57
Jormungand-Brücke	Stufe	65 Stufe	Ab Stufe 63
	Sonstiges	Spielmethode geändert	

<b>Aturam-Himmelfestung</b>	<b>Eintrittszahl / Reset</b>	1 mal/Tägl.	3 mal/Tägl. (GP) 3 mal/Wöch. (Free)
	<b>Sonstiges</b>	Spieldmethode geändert	

- Es wurde eine zusätzliche Eintrittszeit für **Schlachtfeld von Kamar** hinzugefügt.
  - Zusätzliche Eintrittszeit: Täglich 23 Uhr – 24 Uhr, außer Mittwoch und Samstag)
- Ein Teil der Monster-Werte im **Ruhnadium** und **Ruhnadium (Bonus)** wurde verringert.
- Der Schaden, den Grendals Klon in **Ruhnadium** und **Ruhnadium (Bonus)** durch die Geisterfertigkeit macht, wurde verringert.
- Das Problem, dass in der Beutekammer der **Kabine der Stahlharke** der „Schlüsselkasten“ nicht verschwindet, auch wenn die vorgegebene Suchzeit abläuft, wurde korrigiert.
- Das Problem, dass auf dem „**Schlachtfeld der Stahlmauerbastion**“ der Treibstoff für den Belagerungspanzer und das Belagerungsgeschoss unzulässig verwendbar war, wurde behoben.
- Das Problem, dass die **Dredgion, Chantra-Dredgion** und **Sadha-Dredgion** Ergebnisse nicht in Echtzeit erneut wurden, wurde behoben.
- Auch wenn die Serverweite Rekrutierungsliste automatisch erneuert wird, bleibt die Anordnung der Reihenfolge nun gleich.
- Der Standort des Eintritt-NSCs für die **Stahlmauerbastion** wurde geändert. Der NSC befindet sich nun in den Heldenruinen von Kaldor

## Festungskampf

- Durch den Wegfall von Katalam und Tiamaranta wurden die Festungszeiten der übrigen Festungen angepasst.

Zeit	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
16-17 Uhr	Roah, Schwefelbaum, Asteria	Siel West & Ost	Roah, Schwefelbaum, Asteria	Siel West & Ost	Roah, Schwefelbaum, Asteria, Siel West & Ost	Roah, Schwefelbaum, Asteria Siel West & Ost	Roah, Schwefelbaum, Asteria, Siel West & Ost
17-18 Uhr							
18-19 Uhr							Anoha
19-20 Uhr						Pangaea	
20-21 Uhr						Antriksha	
21-22 Uhr	Gelkmaros (Alle) Inggison (Alle)	Krotan Kysis Miren	Gelkmaros (Alle) Inggison (Alle)	Krotan Kysis Miren	Gelkmaros (Alle) Inggison (Alle)	Krotan Kysis Miren	Krotan Kysis Miren Götterfestung

- Das Problem, dass die Gunst nicht angewandt wurde, wenn die Anoha-Festung erobert wird, wurde behoben.
- Nach der Eroberung der Pangaea-Festung, wurde im eigenen Territorium der Status des herbeigerufenen Geistes oder der Belagerungswaffe fehlerhaft dargestellt. Dieses Problem wurde behoben.

## Charakter

- Die Eroberer/ Beschützer-Funktion wurde hinzugefügt.
  - Wenn im gegnerischen Territorium ein Gegner erledigt wird, wird der Charakter zum [Eroberer].
  - Wird im eigenen Territorium ein Gegner erledigt, wird der Charakter zum [Beschützer].
  - Je nach Stufe erhält der Charakter bestimmte Werte, die nur im gegnerischen Territorium (Eroberer) oder im eigenen Territorium (Beschützer) gültig sind.
  - Beschützer können (je nach Stufe) den Standort von Eroberern durch die Funktion „Eindringlinge aufspüren“ finden.
  - Je nach Standort des Charakters und Login-Status, verringert sich die Eroberer/Beschützer-Stufe oder wird ganz aufgelöst.

Typ	Stufe	Werte
Eroberer	1. Stufe	PvP-Angriff erhöht sich um 1%
	2. Stufe	PvP-Angriff erhöht sich um 2%
	3. Stufe	PvP-Angriff erhöht sich um 3%
Beschützer	1. Stufe	PvP-Angriff erhöht sich um 2%
	2. Stufe	PvP-Angriff erhöht sich um 4%
	3. Stufe	PvP-Angriff erhöht sich um 6%

- Eine Verwandlung durch einen Gegenstand ist von nun an auch durch eine Verwandlungs-Fertigkeit möglich.
  - Nach der Fertigkeits-Verwandlung, kommt der Charakter wieder zum Gegenstands-verwandlungs-Status zurück.
  - Während eine Fertigkeits-Verwandlung durchgeführt wird, ist eine Gegenstands-Verwandlung nicht möglich.
  - Der Charakter, der sich durch eine Fertigkeit verwandelt hat, kann in dem Status durch einen Verwandlungsgegenstand, sein Aussehen erneut verändern.
- Ab sofort wird die Mentor Kennzeichnung automatisch entfernt, wenn innerhalb der Gruppe die niedrigste Stufe 51 ist.
- Die benötigten Erfahrungspunkte für ein den Stufenaufstieg wurden im Bereich von Stufe 55 bis 65 stark reduziert.
- In Talocs Höhle können die „Taloc-Frucht“ und die „Form-Bonbon“-Effekte nun mehrfach angewandt werden.

# Fertigkeit

## UI Änderungen

Das Fertigkeitfenster wurde geändert.

- Im Fertigkeitfenster sind die Aktiven, Passiven und Ketten-Fertigkeiten aufgeführt.
- Das Aktion/Berufe Funktionsfenster wurde separiert.



- Die neuesten Fertigkeiten werden im Fertigkeitfenster an oberster Stelle angezeigt.
- Bisher nicht erlernte Fertigkeiten können durch Aktivieren der Checkbox unten links angezeigt werden.
- Die Fertigkeiten können entweder über das Icon aus der Liste wie zuvor oder das Icon aus dem Detail-Informationenfenster in die Quickbar gezogen werden.
- Nach Auswahl einer Fertigkeit, erscheinen im rechten Bereich alle detaillierten Informationen zur ausgewählten Fertigkeit.
- Beim Ziehen eines Fertigungs-Icons in die Quickbar, erscheint die Detail-Informationssseite der Fertigkeit automatisch.
- Die verschiedenen Stufen einer bereits erlernten Fertigkeit können im Detail-Informationenfenster eingesehen werden. So können außerdem niedrigere Stufen von Fertigkeiten aufgerufen und in die Quickbar gezogen werden.
- Wenn mehrere Kettenfertigkeiten zu einer Fertigkeit vorhanden sind, werden alle vorhandenen entsprechend in der Detail-Informationssseite angezeigt.
- Informationen über geteilte Abklingzeit, aktivierte Fertigkeiten und Besonderheiten der Fertigkeit wurden den Fertigkeitstooltips hinzugefügt.

## Neue Fertigkeiten

Es wurden für jede Klasse neue Fertigkeiten hinzugefügt.

Klasse	Kategorie	Neue Fertigkeit	Effekt
Gladiator	Visions-Stigma	Klingen-Rundumschlag	Flächenschaden im Wirkkreis, verursacht Stolper-Effekt
		Zermalmender Zyklon	Flächenfertigkeit, kann während Bewegung verwendet werden, kann bis zu 3 mal wiederholt werden
		Beschwörung: Flagge des Schlachtfeldes	Beschwört eine Flagge, die Bewegungsgeschwindigkeit und PvP-Angriffswerte bei Gegnern reduziert
Templer	Aktive Fertigkeit	Körperschlag	Verursacht physischen Schaden beim Gegner
	Visions-Stigma	Blutsaugende Bestrafung	Der Gegner erleidet physischen Schaden, zusätzlich wird TP absorbiert.
		Reflektion der Züchtigung	Reflektiert die nächste Fertigkeit, die gegen den eigenen Charakter angewandt wird
		Schild des Schutzes	Blockt eine große Menge an erhaltenem Schaden, verringert jedoch die eigene Bewegungsgeschwindigkeit während der Aktivierung
Assassine	Stigma	Eid des Dolches	Angriffe von hinten verursachen mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit zusätzlichen Schaden und geben die Chance dabei geheilt zu werden
	Visions-Stigma	Blendangriff	Blendet Gegner in der Umgebung und reduziert ihre mag. Präzision, beim gegnerischen Charakter wird das Ziel aus dem Target genommen
		Blitz-Hinterhalt	Charakter bewegt sich sofort hinter einen Gegner und attackiert ihn
		Wiederholte Siegelgravur	Der Gegner erleidet einen Siegelexplosions-Schaden und das Siegel wird innerhalb einer bestimmten Stufe wiederholt graviert
Jäger	Passive Fertigkeit	Verstärkter Bogen-Angriff	Der Bogen-Angriff wird verstärkt
	Visions-Stigma	Schattenversteck	Charakter wechselt für eine bestimmte Zeit in hochwertigen Verstecken-Modus, selbst im Kampf
		Pfeil der Durchdringung	Schadens-Fertigkeit, mit einer hohen Krit. Trefferchance, Chance auf Betäubungs-Effekt
		Kollisionsfalle	Falle, die Gegner zurückwirft, wenn sie ausgelöst wird, kann sofort gewirkt werden
Zauberer	Visions-Stigma	Wind des Schlafes	Sofortige Einschläferung von bis zu 6 Gegnern, erhöht gleichzeitig aber auch die elementare Verteidigung der eingeschläferen Gegner

		Gabe der Flammen	Der Magie-Angriff wird für eine bestimmte Zeit lang erhöht während der MP-Verbrauch um 20% verringert wird
		Barriere der Zuflucht	Blockt eine große Schadensmenge, macht euch aber dabei bewegungsunfähig
Beschwörer	Visions- Stigma	Befehl: Treue Vertretung	Ein beschworener Geist erleidet den Schaden an eurer Stelle. Die Abklingzeit wird separat von den Standard Fertigkeiten behandelt.
		Geisterbündelung	Für eine bestimmte Zeit lang werden Geschwindigkeit und Magie-Werte erhöht. Kann nicht gleichzeitig mit einem beschworenen Geist verwendet werden.
		Großflächige Absorption	Verursacht an bis zu 6 Gegnern Schaden über Zeit und heilt euch mit jedem Tick.
Kantor	Visions- Stigma	Zauber der Anstiftung	Erhöht die Magieverstärkung, Präzision und den Angriff aller Gruppenmitglieder in der Nähe für eine bestimmte Zeitspanne.
		Schlag des tosenden Windes	Verursacht physischen Schaden an bis zu 6 Gegnern in der Nähe.
		Explosionszauber	Verringert die Präzision und magische Präzision, sowie kritische Trefferwerte von bis zu 12 Gegnern innerhalb eines bestimmten Radius über einen festgelegten Zeitraum.
Kleriker	Visions- Stigma	Rettende Pracht	Verleiht einen Verstärkungs-Effekt an Gruppenmitglieder in der Nähe, der ihre TP regeneriert, sobald sie unter eine bestimmte TP-Grenze fallen.
		Urteilssiegel	Die Magiewiderstand- und Magieausgleich-Werte des Gegners werden für eine bestimmte Zeit lang verringert.
		Beschwörung: Spottende Energie	Ruft einen Geist herbei, der bis zu 6 Gegner spottet.
Schütze	Visions- Stigma	Wiederholtes Bombardement	Startet einen Flächenangriff um das ausgewählte Ziel herum.
		Verfolgungshaltung	Erhöht eure Bewegungsgeschwindigkeit, Angriffsgeschwindigkeit und Widerstandswerte gegen Angriffe auf euren Bewegungszustand für eine bestimmte Zeit.
		Wildes Magiegeschoss	Innerhalb eines kegelartigen Wirkungsbereichs erhält der Gegner wiederholten Schaden und absorbiert TP.
Äthertech	Aktive Fertigkeit	Warnung	Erhöhte den durch alle Quellen erhaltenen Zorn-Wert.
	Visions- Stigma	Rasches Aufladen	Stellt beim Wirken eine große Menge an MP wieder her und nachfolgend eine kleine Menge über Zeit.
		Elektrische Luftwelle	Innerhalb eines kegelartigen Wirkungsbereichs wird der Gegner angegriffen und erleidet einen kurzen Lähmungs-

			Effekt.
		Idium-Explosion	Verursacht Flächenschaden an bis zu 6 Gegnern.
Barde	Stigma	Harmonie der Verwüstung	Verursacht Feuerschaden bei mehreren Gegnern in einem kegelartigen Bereich vor dem Barden.
		Melodie der Freude	Stellt TP beim Ziel wieder her und erhöht seine elementare Verteidigung, magische Verteidigung sowie die Heilungseffekte die er durch andere Gruppenmitglieder erhält.
	Visions-Stigma	Serenade der Läuterung	Entfernt bis zu 3 besondere Zustände von einem selbst oder einem ausgewählten Gruppenmitglied.
		Variation der Fantasie	Akkumulierende Angriffsfertigkeit, die bei einem einzelnen Ziel Feuerschaden verursacht.
		Klang der Illusion	Verringert Angriff und Magieverstärkung eines Ziels über eine bestimmte Zeit.

## Veränderte Fertigkeiten

- Es wurden Fertigkeiten-Einstellungen wie Verbrauchskosten, Schaden, Wirkzeit, Abklingzeit etc. geändert.
- Je nach geänderter Fertigkeiten-Einstellung, wurden einige Kettenfertigkeiten hinzugefügt/gelöscht/geändert.
- Einige Fertigkeiten, können von nun an auch während des Flugs verwendet werden.
- Manche Fertigkeiten, die zuvor eine geteilte Abklingzeit hatten, haben nun keine mehr.

### Gladiator

Fertigkeit	Änderungen
<b>Scharfer Schlag</b>	1. Stufe Kettenfertigkeit (2-malige Wiederholung)
<b>Technischer Konter</b>	Die Abklingzeit wurde verringert.
<b>Verteidigungsvorbereitung</b>	Der Schaden für Verteidigung und PVP-Angriffe wurde erhöht und ein Furchtwiderstand-Effekt wurde hinzugefügt.
<b>Flügelklinge</b>	Ein Bewegungsgeschwindigkeit Verringerungseffekt wurde hinzugefügt, der mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit aktiviert wird.
<b>Kampfvorbereitung</b>	Wurde zu einer Fertigkeit geändert, die automatisch erhalten wird. Die PvP-Angriffsstärke wurde verringert, jedoch wurde der normale Angriff erhöht.
<b>Rüstung der Rache</b>	Die TP-Regenerationsmenge wurde erhöht.
<b>Durchdringendes Zerreißen</b>	Wurde mit einer anderen Fertigkeit in die hochwertige Fertigkeit „Durchdringendes Zerreißen“ vereint.
<b>Druckwelle</b>	Die Abklingzeit wurde verringert.
<b>Explosion der Wut</b>	Ist nicht mehr Fraktionsspezifisch.
<b>Segen des Zikel</b>	Ist nicht mehr Fraktionsspezifisch.
<b>Körperschlag</b>	Die Abklingzeit wird nicht mehr mit der von „Gefängnis“ geteilt.
<b>Gefängnis</b>	Die Abklingzeit wird nicht mehr mit der von „Körperschlag“ geteilt.
<b>Schwerer Zertrümmerungsschlag</b>	Die Abklingzeit wurde von 2 Min. auf 1 Min. 30 Sek. verringert.

### Templer

Fertigkeit	Änderungen
<b>Wut hervorrufen</b>	Es wurde ein Effekt hinzugefügt, durch die mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit das Ziel des Gegners zum eigenem gemacht wird.
<b>Große Gesundheit</b>	Die Fertigkeit kann auf ein Ziel angewandt werden.
<b>Bestrafung des empyrianischen Gebieters</b>	Der Schaden wurde erhöht und die Abklingzeit verringert.
<b>Entkräftender schwerer Hieb</b>	Der Schaden wurde erhöht. Zusätzlich wird der Effekt ausgelöst, durch den die Phys. Verteidigung verringert wird. Wurde zu einer Fertigkeit geändert, die automatisch erlernt wird. Es wurde ein Effekt hinzugefügt, durch die mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit das Ziel des Gegners zum eigenem gemacht wird.
<b>Schlag der Züchtigung</b>	Der Schaden wurde erhöht. Es wurde Magiewiderstand und ein Zorn-Erhöhungseffekt hinzugefügt. Die Abklingzeit wurde verringert.
<b>Heilige Züchtigung</b>	Ist nicht mehr Fraktionsspezifisch.
<b>Nezekans Schild</b>	Ist nicht mehr Fraktionsspezifisch. Die Abklingzeit wurde verringert.

### Assassine

Fertigkeit	Änderungen
<b>Blitzschneller Angriff</b>	Es wurde ein Verringerungseffekt für Mag. Präzision und Verteidigung hinzugefügt. Kann nun auch während der Bewegung verwendet werden.
<b>Siegel-Schweigen</b>	Ist nicht mehr Fraktionsspezifisch. Die Abklingzeit wurde verringert und ein

	Angriffsgeschwindigkeits-Verringerungseffekt wurde hinzugefügt.
<b>Siegel-Zusammenbruch</b>	Die Fertigkeit wird nun automatisch erlernt.
<b>Zyklonschnitt</b>	Kann bis zur 2.Stufe Siegelgravur ausführen und mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit, kann eine Siegelgravur bis zur 5. Stufe gemacht werden.
<b>Tödliches Gift auftragen</b>	Es wurde ein Gift-Effekt hinzugefügt, der mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit aktiviert wird.
<b>Wachsamer Haltung</b>	Die eigene Angriffsverringering wurde entfernt und die Abklingzeit wurde verringert.
<b>Schneller Vertrag</b>	Es wurde ein phys. krit. Treffer-Erhöhungseffekt hinzugefügt.
<b>Göttlicher Schlag</b>	Der Schaden wurde erhöht.

### Jäger

Fertigkeit	Änderungen
<b>Pfeil des Schreis</b>	Die Fertigkeit wird automatisch erlernt.
<b>Falle des Rachegeistes</b>	Wurde mit einer ähnlichen Fertigkeit vereint.
<b>Fesselpfeil</b>	Ist nicht mehr Fraktionsspezifisch.
<b>Griffonix-Pfeil</b>	Die Fertigkeit wird automatisch erlernt.
<b>Lodernde Falle</b>	Der Schaden wurde erhöht.
<b>Giftfalle</b>	Der Schaden wurde erhöht. Die Abklingzeit wurde verringert.
<b>Falle: Sandsturm</b>	Der Schaden wurde erhöht.
<b>Verwandlung: Mau</b>	Ist nicht mehr Fraktionsspezifisch.
<b>Fertigkeiten der Augen-Serie</b>	Fertigkeiten der Augen-Serie erhalten separate Abklingzeiten („Auge des Angriffs“, Tigerauge etc.)

### Zauberer

Fertigkeit	Änderungen
<b>Robe der Flamme</b>	Es wurde eine Erhöhung der natürlichen Mana-Regeneration hinzugefügt.
<b>Robe der Kälte</b>	Es wurde ein erhöhter Magieausgleich-Effekt hinzugefügt.
<b>Vaizels Weisheit</b>	Wurde zu einer Fertigkeit geändert, die automatisch erlernt wird. Es wird weniger MP verbraucht.
<b>Zikels Weisheit</b>	Es wird weniger MP für die Fertigkeit verbraucht.
<b>Himmliches Wort</b>	Ist nicht mehr Fraktionsspezifisch.
<b>Lumiels Klage</b>	Ist nicht mehr Fraktionsspezifisch. Die Abklingzeit wurde verringert.
<b>Großer Vulkanausbruch</b>	Die Fertigkeit wird automatisch erlernt.
<b>Lumiels Zorn</b>	Ist nicht mehr Fraktionsspezifisch. Die Abklingzeit wurde verringert.
<b>Frost</b>	Die Einstellung, dass die Ausdauerabsorption Fertigkeit und die Abklingzeit geteilt wurden, wurde entfernt.
<b>Managewinn</b>	Die sofortige MP-Genesung wurde erhöht und die Abklingzeit verringert.
<b>Seelenfrost</b>	Die Fertigkeit wird bereits mit Stufe 40 das erste Mal erlernt (zuvor Stufe 46). Durch die Stufenänderung wurden auch nachfolgende Erlern-Stufen der Fertigkeit angepasst.
<b>Wirbelwind beschwören</b>	Das Icon für den besonderen Zustand der Fertigkeit wurde geändert.
<b>Schneidender Wind</b>	Bei der Fertigkeit kann der Schwächungseffekt mit einigen Fertigkeiten nun mehrfach angewandt werden.

### Beschwörer

Fertigkeit	Änderungen
<b>Befehl: Schutz</b>	Die Fertigkeit wird automatisch erlernt.
<b>Befehl: Zu Asche verbrennen</b>	Dafür, dass der erhöhte Schadenseffekt bei Charakteren der gegnerischen Fraktion und Balaur entfernt wurde, wurde der normale Schaden erhöht. Außerdem wird wenn die Fertigkeit verwendet wird, die TP des Geistes nicht verbraucht.
<b>Geistheilung</b>	Die Abklingzeit wurde verringert.

<b>Stärkender Geist: Rüstung des Elementes</b>	Die TP-Erhöhung des Geistes wurde erhöht.
<b>Befehl: Mauer des Schutzes</b>	Der Gruppenunterstützungs-Effekt und Zurückwerfen von Schaden des Feurgeistes-Effekt wurde erhöht.
<b>Rauchgasexplosion</b>	Die Abklingzeit wurde verringert. Außerdem wird die Fertigkeit nun das erste Mal mit Stufe 26 erlernt (zuvor Stufe 51).
<b>Stärkender Geist: Heilige Rüstung</b>	Ist nicht mehr Fraktionsspezifisch.
<b>Zorn der Wildnis</b>	Die Abklingzeit wird nicht mehr mit der von "Furcht" geteilt.
<b>Furcht</b>	Die Abklingzeit wird nicht mehr mit der von "Zorn der Wildnis" geteilt.
<b>Beschwörung: Gruppenmitglied</b>	Der zur Durchführung der Fertigkeit benötigte Gegenstand "Dimensionsteil" kann nun bereits ab Stufe 23 verwendet werden.

### Kantor

Fertigkeit	Änderungen
<b>Wiederhergestellte Ausdauer</b>	Die Fertigkeit wird automatisch erlernt.
<b>Vorhang des Blockierens</b>	Wurde zu einer Fertigkeit geändert, die automatisch erlernt wird. Die Abklingzeit wurde verringert. Die Fertigkeit kann nur noch auf Gruppenmitglieder angewandt werden.
<b>Elementare Abschirmung</b>	Die Fertigkeit kann nur noch auf Gruppenmitglieder angewandt werden.
<b>Zauber des Schutzes</b>	Wurde in ein hochwertiges Stigma umgeändert. Außerdem wurde ein Resistenz-Effekt hinzugefügt.
<b>Segen des Felsens</b>	Der Effekt Max.TP-Erhöhung wurde hinzugefügt. Die Fertigkeit wird ab Stufe 2 „Gebet des Schutzes“ genannt und das Icon wird zu dem der gelöschten Fertigkeit „Lobpreisung des Lebens“ geändert.
<b>Schutz des Felsens</b>	Die Abklingzeit wurde verringert und die max. TP-Erhöhung erhöht.
<b>Gefangennahme</b>	Ist nicht mehr Fraktionsspezifisch.
<b>Treffermantra</b>	Wurde zu einer Fertigkeit umgeändert, die automatisch erlernt wird. Der Effekt phys. krit. Treffer-Erhöhung wurde verstärkt.
<b>Unbesiegbarkheitsmantra</b>	Wurde zu einer Fertigkeit geändert, die automatisch erlernt wird. Die MP-Genesung wurde erhöht und der Mag. Präzision-Effekt hinzugefügt.
<b>Versprechen der Erde</b>	Es wurde ein zusätzlicher Schadenseffekt hinzugefügt.
<b>Zauber des Erwachens</b>	Der Effekt Parieren-Erhöhung wurde hinzugefügt. Die Fertigkeit wird nun bereits mit Stufe 40 das erste Mal erlernt (zuvor Stufe 60).
<b>Himmlicher Schutz</b>	Ist nicht mehr Fraktionsspezifisch.

### Kleriker

Fertigkeit	Änderungen
<b>Stabilität</b>	Wurde zu einer Fertigkeit geändert, die automatisch erlernt wird. Die Abklingzeit wurde verringert.
<b>Wissen des Weisen</b>	Wurde zu einer Fertigkeit geändert, die automatisch erlernt wird. Die Wirkzeit und Abklingzeit wurde verringert. Die Fertigkeit verbraucht weniger Kosten.
<b>Pracht der Wiederherstellung</b>	Wurde zu einer Fertigkeit geändert, die automatisch erlernt wird. Die Regenerationsmenge wurde erhöht und ein kontinuierlicher Genesungs-Effekt hinzugefügt.
<b>Hand der Reinkarnation</b>	Wurde zu einer Fertigkeit geändert, die automatisch erhalten wird. Die Effektdauer wurde verlängert. Dafür, dass sich die Abklingzeit erhöht hat, wurde der Effekt erhöht, sodass nicht nur der eigene Charakter, sondern noch ein weiteres ausgewähltes Ziel, den Effekt bekommen kann.
<b>Licht der Verjüngung</b>	Kann mit der Fertigkeit „Zauber der Wiederbelebung“ zusammen angewandt werden.
<b>Eiternde Wunde</b>	Der Effekt Magiewiderstand-Verringerung wurde hinzugefügt.
<b>Blitz des göttlichen</b>	Die geteilte Abklingzeit mit der Fertigkeit Geheiliger Schlag wurde entfernt.

<b>Angriffs</b>	
<b>Schimmernder Schutz</b>	Die Abklingzeit hat sich verringert und es wurde der Effekt „reservierte Wiederauferstehung“ hinzugefügt.
<b>Wiederauferstehungs-Beschwörung</b>	Es wurde der Anti-Seelenkrankheits-Effekt hinzugefügt.
<b>Segen des Felsens</b>	Es wurde der Effekt max. TP-Erhöhung hinzugefügt.
<b>Erlösung</b>	Ist nicht mehr Fraktionsspezifisch.
<b>Unsterblicher Mantel</b>	Die Abklingzeit wurde verringert.
<b>Pracht der Reinigung</b>	Wird automatisch erhalten. Die Wirkzeit wurde in „sofort wirksam“ umgeändert.
<b>Welle der Reinigung</b>	Die Wirkzeit wurde verringert und der Effekt-Wirkungsbereich erweitert.
<b>Pracht der Wiedergeburt</b>	Die Wirkzeit wurde verringert. Die Dauer und der Effekt sowie der Elementarverteidigungs-Effekt wurden erhöht.

### Äthertech

<b>Fertigkeit</b>	<b>Änderungen</b>
<b>Mana-Absorption</b>	Die Abklingzeit wurde verringert. Der Schaden und die MP-Regeneration wurden erhöht.
<b>Woge des Ruhms</b>	Die Abklingzeit wurde verringert. Der Schaden wurde erhöht.

### Barde

<b>Fertigkeit</b>	<b>Änderungen</b>
<b>Variation des Meeres</b>	Die Angriffsgeschwindigkeit und Wirkgeschwindigkeit wirkt sich nun auf die Aufladungsgeschwindigkeit aus. Der Effekt „Magieausgleich-Verringerung“ wurde hinzugefügt und die Abklingzeit verringert.
<b>Marsch der Bienen</b>	Der Effekt Magieausgleich-Verringerung wurde hinzugefügt.

## Entfernte Fertigkeiten

Einige Fertigkeiten wurden entfernt.

- Fertigkeiten, die nur im Flug, für niedrig stufige Charaktere und ineffizient waren, wurden entfernt.
- Bei Fertigkeiten, für die eine identische Fertigkeit bei beiden Fraktionen existierte, wurde eine der Fertigkeiten entfernt, während die andere so erweitert wurde, dass sie nun von beiden Fraktionen verwendet werden kann.
- Viele Funktionen von Fertigkeiten wurden auf andere Fertigkeiten im Spiel übertragen.
- Manche Fertigkeiten wurden mit ähnlichen Fertigkeiten konsolidiert durch Änderungen an Abklingzeiten, Wirkzeit etc.

Klasse	Entfernte Fertigkeit
<b>Gladiator</b>	Schildkonter, Schildabwehr, Seismische Welle, Kräftiger Hieb, Anzestrade Machtexplosion, Anzestrade durchdringende Welle, Fußfesseln, Verbesserte Ausdauer, Zerstörerischer Angriff, Trennender Schlag, Schlag der Rache, Wirbelndes Blocken, Gegenangriffsvorbereitung, Erste Klinge, Flinkes Spalten, Angriffsvorbereitung, Ausdauer-Wiederherstellung, Durchdringende Welle, Machtexplosion, Schwertmacht-Zerreißen, Schockwelle, Brodelnde Explosion, Segen des Nezekan
<b>Templer</b>	Stahlmauer-Verteidigung, Schildabwehr, Flug: Gefangenschaft, Glänzender Schnitt, Konzentrierte Festnahme, Anzestrade Bestrafung des Todesgottes, Anzestrade Bestrafung des empyrianischen Gebieters, Furchtbares Geheul, Macht der Wiederherstellung, Bedrohlicher Spott, Hand der Wiederherstellung, Gebrüll der Ermutigung, Bestrafung der Finsternis, Bestrafung des Lichts, Bestrafung des Todesgottes, Spottender schwerer Hieb, Kräftiger Hieb, Abstumpfender schwerer Hieb, Schildhieb, Spotttruf, Göttliche Züchtigung, Züchtigung der Finsternis, Zikels Schild
<b>Assassine</b>	Wurfdolch, Flugdolch, Schattentarnung, Anzestrade strahlende Rune, Anzestrade finstere Siegel-Nova, Narbe der Bestie, Wurfstern werfen, Betäubende Explosion, Qualvolle Klinge, Höllenexplosion, Himmels-Siegel-Explosion, Strahlende Rune, Finstere Siegel-Nova, Volltreffer-Sprengsiegel, Explodierender Flammenangriff, Gift auftragen, Angriffshaltung, Klarer Fokus, Schlag der Finsternis
<b>Jäger</b>	Pfeil des Überfalls, Greifenpfeil, Giftpfeil, Tödlicher Giftpfeil, Vaizels Pfeil, Schnellfeuer des Schreis, Schneller Bogen, Triniels Pfeil, Sturmmine, Anzestrader Greifenpfeil, Anzestrader Kondorpfeil, Kondor herbeirufen, Heckenschützen-Haltung, Kühne Klugheit, Wilder Luftschuss, Verlangsamungsfalle, Schockpfeil, Kondorpfeil, Consierds Pfeil, Falle der Zerstörung, Explosionsfalle, Verwandlung: Mau (Elyos)
<b>Zauberer</b>	Windpfeil, Stangenwaffe der Flamme, Schlaf, Kometenschlag, Flamme der Hölle, Anzestrade Lavaflut, Anzestrader Vulkanausbruch, Gabe der Verstärkung, Barriere der Trennung, Schlafzustand entfernen, Flammenexplosion, Robe der Erde, Robe des Windes, Lumiels Weisheit, Pandämonium-Fokus, Göttliche Explosion, Finstere Explosion, Lavasturm, Lavaflut, Vulkanausbruch, Kaisinels Zorn, Beißende Kälte, Energieabsorption
<b>Beschwörer</b>	Befehl: Selbstzerstörung, Stärkender Geist: Blutdurst, Befehl: Elementarfluss, Energieabsorption, Anzestrade Selbstzerstörung, Anzestrader Elementarfluss, Hand des Schlafes, Übertragung, Geisthypnose, Befehl: Vertretung, Befehl: Explosion, Stärkender Geist: Wiederherstellung, Segen des Feuers, Lebenssauger, Stärkender Geist: Rüstung des Lichts, Stärkender Geist: Rüstung der Finsternis
<b>Kantor</b>	Schutzmantra, Magiemantra, Siegesmantra, Energie der Geschwindigkeit, Licht der Erneuerung, Selbstbewusste Verteidigung, Anzestrades Ätherfeld, Anzestrader Zauber der Blockade, Versprechen des Äthers, Magische Erholung, Vorhang des Ätherfeldes, Zauber der Blockade, Verstärkungsmantra, Lobpreisung des Lebens, Festhalteschlag, Intensitätsmantra, Mantra des ruhigen Geistes, Versprechen des Windes, Konzentriertes Parieren, Marchutans Schutz, Yustiels

	Schutz
<b>Kleriker</b>	Licht der Wiederauferstehung, Dornenhaut, Versprechen des Windes, Anzestrales Marchutan-Licht, Anzestrales Yustiel-Licht, Gedächtnisverlust, Beruhigung, Gabe des empyrianischen Gebieters, Yustiels Pracht, Marchutans Pracht, Yustiels Licht, Marchutans Licht, Wiedergeburt, Licht der Erneuerung, Aions Sturm, Wut der Erde, Blitz der Züchtigung, Machtverstärkung, Gnade der Wiederauferstehung, Segen der Gesundheit, Pandämonium-Schutz, Auflösung, Fairness, Sommerkreis, Winterkreis
<b>Schütze</b>	Störbombe, Flug: Schuss
<b>Äthertech</b>	Störbombe, Konter, Fausthieb, Wiederholter Angriff, Luftangriff, Flug: Kanonenschuss, Flug: Instandhaltung, Magieraub
<b>Barde</b>	Fesselnder Knall, Geflügelte Melodie, Echo der Eleganz, Reines Echo, Klang der Magiestörung

### Weitere Fertigungsänderungen

- Es wurde der Erhöhungs-Aufbau wenn eine Fertigkeit erhalten wird, geändert.
- Es wurde eine Systembenachrichtigung hinzugefügt, damit die Voraussetzung der Status über Fertigkeiten die nicht verwendet werden können, einfacher zu sehen ist.
  - Es erscheint eine Benachrichtigung, wenn durch fehlende Ausrüstung, Handel mit einem Spieler etc. eine Fertigkeit nicht verwendet werden kann, in der die Voraussetzung um die Fertigkeit zu aktivieren deutlich gemacht wird.
- Der Standort des Fertigungsnamens der im Fertigungsfenster in der Detailinformation angezeigt wurde, wurde über dem Fertigkeit-Icon mittig platziert.

### Problemlösungen

- Das Problem, dass beim **Jäger** nach der Verwendung der Fertigkeit „Finaler Sturmangriff“ der Schock entfernen-Verstärkereffekt nicht verschwindet, wurde bearbeitet.
- Das Problem, dass der **Beschwörer** nach der Verwendung von „Furcht III“ die Fertigkeit „Albtraumfessel“ nicht aktiviert wurde, wurde behoben.
- Das Problem, dass bei der **Beschwörer** Fertigkeit „Geist schwächen“ die Fertigkeit als Feuerattribut und nicht Windattribut angezeigt wurde, wurde behoben.
- Das Problem, dass bei der **Beschwörer** Fertigkeit „Geisterbündelung“, wenn sie verwendet wurde, der Bewegungsgeschwindigkeit-Erhöhungseffekt mit einem falschen Wert angezeigt wurde, wurde behoben.
- Das Problem, dass durch die **Beschwörer** Fertigkeit „Vertrag der Resistenz“ die „Geisterbündelung“ Fertigkeit zusammen mit Geist beschwören verwendbar war, wurde bearbeitet.
- Das Problem, dass beim **Barden** die Abklingzeit der Fertigkeit „Melodie des Angriffs“ falsch angewandt wurde, wurde behoben.
- Das Problem dass bei der Fertigkeit „Harmonie des Windes“ des **Barden** im Tooltip die Charakteranzahl der Anwendung falsch angezeigt wird, wurde behoben.
- Das Problem, dass die Anwen-Charakteranzahl bei der Fertigkeit „Melodie der Freude“ des **Barden** falsch angezeigt wurde, wurde behoben.
- Das Problem, dass unter [Fertigkeit <K> - Verwendung – Detailinformation] beim **Templer** die Stufe der Fertigkeit „Trotziger Geist“ fehlerhaft angezeigt wird, wurde behoben.
- Das Problem, dass die Fertigkeit „Zauber der Anstiftung“ des **Kantors** auch an Charakteren außerhalb der Gruppe angewandt werden konnte, wurde behoben.
- Das Problem, dass beim **Kantor** für die Fertigkeit „Unbesiegbarkheitsmantra“ der MP-Regenerationseffekt nicht als 3 Sek.-Intervall angewandt wurde, wurde behoben.
- Das Problem, dass bei der Fertigkeit „Kampfvorbereitung“ des **Gladiators** der Tooltip-Inhalt falsch angewandt wurde, wurde korrigiert.

- Einige Fertigkeiten kollidierten miteinander und konnten nicht verwendet werden. Dieser Fehler wurde behoben.
- Das Problem, dass wenn eine Fertigkeit während des Flugs verwendet wird, in besonderen Situationen der Charakter an der Topographie hängen bleibt, wurde behoben.
- Das Problem, dass einige Fertigkeitseffekte nicht angewandt wurden, da sie mit anderen Fertigkeitseffekten kollidiert haben, wurde behoben.
- Das Problem, dass einige Anwende-Stufenpunkte von Fertigkeiten falsch eingestellt wurden, wurde behoben.
- Das Problem, dass im Fertigungsfenster, die Abklingzeiten von Fertigkeiten angezeigt wurden, welche sich nicht in Besitz befinden, wurde bearbeitet.
- Das Problem, dass im Fertigungsfenster, der Balken der Fertigkeiten als voll angezeigt wurden, obwohl diese noch nicht in Besitz sind, wurde behoben.
- Das Problem, dass im Charakter Kettenfertigkeiten-Informationsfenster, der eigene und der Status des Ziels falsch dargestellt wurden, wurde behoben.
- Das Problem, dass wenn auf die Fertigkeit Detail-Informationseite und Kettenfertigkeiten Informationseite, ein Fertigungs-Icon rüber gezogen wird und im Makro-Fenster eingetragen wird aber der Makro-Befehl nicht registriert wird, wurde behoben.

## Stigma



- Die Voraussetzung um Stigmen anzulegen wurde geändert.
- Statt zuvor 12 können ab sofort nur noch 6 Stigmen verankert werden.
- Stigmen können immer durch einen NSC in einem Stigma-Slot ausgerüstet werden.
- Es werden keine Stigmascherben mehr zum Ausrüsten benötigt. Je nach Slot-Stufe variieren die Kinah-Kosten.
- Stigmen, die zuvor nach Fertigungsstufen aufgeteilt waren, wurden in jeweils ein Stigma vereint.

Kategorie	Inhalt
Standard	Je nach Charakterstufe können Stigmen passend zur Stufe gekauft und verwendet werden.
Geändert	Nachdem ein Stigma ausgerüstet wurde, erhält der Charakter bei einem Stufenaufstieg die Stigmen automatisch passend zur Stufe.

- Wenn alle 6 Stigma-Slots mit Stigmen ausgerüstet werden, erhält der Charakter je nach Stigma-Zusammensetzung eine „Visions-Stigma Fertigkeit“.
- Die Stigma-Slots werden je nach Stufe des Charakters zur Verankerung geöffnet.

Typ	Benötigte Charakterstufe	Voraussetzung
Slot für Normale Stigma-Verankerung	Stufe 20	Der Slot wird automatisch geöffnet, wenn ein Charakter die Mission abschließt und die jeweilige Mindeststufe erreicht hat. (Elyos-Mission: Ein Splitter der Finsternis, Asmodier-Mission: Keine Flucht vor dem Schicksal)
Slot für Normale Stigma-Verankerung	Stufe 30	
Slot für Normale Stigma-Verankerung	Stufe 40	
Slot für Große Stigma-Verankerung	Stufe 45	
Slot für Große Stigma-Verankerung	Stufe 50	
Slot für Mächtige Stigma-Verankerung	Stufe 55	

- Wenn mit der Maus über einen leeren Stigma-Slot drübergefahren wird, wird der Rang des Slots angezeigt.
- Wenn der Stigma-Slot geschlossen ist und mit der Maus darüber gefahren wird, erscheint die Stufe, an

der dieser Slot erweitert werden kann.

- Der Hintergrund für Stigma-UI im [Charakter-Information - Stigma]-Reiter wurde geändert.
- Es wurde im [Charakter-Information - Stigma]-Reiter im Stigma UI links unten ein Hilfe-Button hinzugefügt.
- Während Stigmen angelegt werden, werden innerhalb des Inventars Anzestrale Stigmen deaktiviert angezeigt.

## Stigma-Verzauberung

- Stigmen können verzaubert werden.
- Um ein Stigma zu verzaubern, wird das gleiche Stigma benötigt, welches noch nicht verzaubert wurde.
- Wenn die Stigma-Verzauberung erfolgreich ist, wird der Stigma Fertigkeit ein Effekt angewandt. Bei Fehlschlag, wird das zu verzaubernde Stigma und das Stigma das als Verzauberungsmaterial verwendet wurde, zerstört.
- Bei Erfolg einer Stigma-Verzauberung, erhält das Stigma je nachdem, welches Stigma ausgerüstet wurde, eine der folgenden Effekte: Erhöhung des Fertigkeitseffekt, Verringerung der Abklingzeit, Verringerung der Verwendungskosten.
- Stigmen, die verzaubert werden können, werden in einigen Gebieten, der Verlorenen Rentus-Basis, Tiamats Versteck und der Verlorenen Zuflucht mit einer niedrigen Wahrscheinlichkeit gedroppt.
- Wenn ein Stigma verzaubert wird, erscheint im Stigma-Fertigkeits-Tooltip ein Pfeil, durch den die Verzauberungseffekte erkannt werden können.
- Es wurde eine Benachrichtigung hinzugefügt, welche erscheint, wenn die Verzauberungsstufe eines Visions-Stigma erhöht wurde.



## Sonstige Änderungen

- Einige Standard Stigmen enthalten nun im Namen den Begriff „beschädigt“. Diese beschädigten Stigmen können nicht ausgerüstet und auch nicht verzaubert werden.
  - Die bisher ausgerüsteten Standard-Stigmen werden beim Update entfernt und die Spieler erhalten je nach Slotanzahl ein Bündel mit limitierten Stigmen im Inventar.
  - Beschädigte hochwertige Stigmen können in der Hauptstadt oder bei einigen Stigma-Händler-NSCs gegen AP umgetauscht werden. Sie haben in ihrem Gegenstandsnamen den Hinweis „[Abyss-Punkte]“ erhalten.
  - Beschädigte normale Stigmen können gegen Kinah eingetauscht werden. Sie haben in ihrem Gegenstandsnamen den Hinweis „[Kinah]“ erhalten.
- „Limitierte“ normale, hochwertige und mächtige Stigmen können in der Hauptstadt oder bei einigen Händler-NSCs mit Kinah erworben werden.
  - „Limitierte“ Stigmen können nicht verzaubert werden.
- Es wurde eine Information im Tooltip für Stigmen hinzugefügt, die verzaubert werden können.
- Das Problem, dass beim Stigma „Sinnesverstärkung“ die Tooltip-Beschreibung nicht erscheint, wurde bearbeitet.
- Es wurde ein Icon und ein Hinweis auf der Karte für Stigmameister-NSC Standorte hinzugefügt, damit

diese leichter zu erkennen sind.

- Wenn an der Stelle, an der die Visions-Stigma Fertigkeit angezeigt wird, die Maus draufgehalten wird, erscheint eine Beschreibung der Visions-Stigmen.

## Gegenstand

### Neue Gegenstände

Es wurden neue NSC-Händler hinzugefügt, die Ankerhilfen verkaufen.

Fraktion	Gebiet	Festung	NSC	Ankerhilfen-Typ
Elyos	Sanctum		Judisna	Verkauf von geringen Ankerhilfen (Heroisch)
			Servillia	
			Girrinerk	
			Orhes	
	Inggison		Lionel	
	Kaldor	Anoha-Festung	Cherian	Verkauf von mittleren Ankerhilfen (Heroisch)
	Inggison	Altdrachentempel Altar der Gier	Scopas	Verkauf von mittleren Ankerhilfen (Heroisch)
			Distine	
	Gelkmaros	Vorgaltem-Turm	Macar	Verkauf von Mächtigen Ankerhilfen (Heroisch)
			Lisimakos	
Akaron	Zentralbasis	Montir	Verkauf von Mächtigen Ankerhilfen (Mythisch)	
Asmodier	Pandämonium		Njomi	Verkauf von geringen Ankerhilfen (Heroisch)
			Maochinicherk	
			Bicorunerk	
			Mundilfari	
	Gelkmaros		Gennaro	
	Kaldor	Anoha-Festung	Dian	Verkauf von mittleren Ankerhilfen (Heroisch)
	Inggison	Altdrachentempel Altar der Gier	Tosel	Verkauf von mittleren Ankerhilfen (Heroisch)
			Turen	
	Gelkmaros	Vorgaltem-Turm	Dilbeek	Verkauf von Mächtigen Ankerhilfen (Heroisch)
			Eistin	
	Akaron	Zentralbasis	Hishada	Verkauf von Mächtigen Ankerhilfen (Mythisch)

Es wurden neue Gegenstände hinzugefügt, die mit Abzeichen der Eroberung erworben werden können.

Kategorie	Gebiet	NSC
"Abzeichen der Eroberung" Händler	Inggison (Elyos)	Adrinne
		Lenard
	Gelkmaros (Asmodier)	Anok
		Kamezi

- Die Verdiensthändler in Inggison/Gelkmaros haben neue Gegenstände für den Festungskampf erhalten.

Fraktion	Verdiensthändler
Elyos	Apelles
Asmodier	Mempar

- Die Waffenmuster/Rüstungsmuster für die Meisterwaffen/Meisterrüstungen werden auch von spezial Herstellungshändler-NSCs verkauft.

Signia	Vengar
Bandren <Sonderherstellungshändler>	Kalak <Sonderherstellungshändler>

- Es wurden Rang 3-5 Elitelegionär-Ausrüstungstruhen hinzugefügt, welche von einigen Monstern in Asmodae und Elysea gedroppt werden.

## Änderungen bei Gegenständen

- Monster lassen nun keine Stigmascherben mehr fallen.
- Die Droprate von Materialgegenständen aus Beritras Invasion wurde geringfügig erhöht.
- Die Kinah-Droprate bei Monstern in Tiamats Festung wurde geändert.
- Die Anzahl der Relikte, die als Festungsbelohnung in den Instanzen im Oberen Abyss erhalten werden können, wurde erhöht.
- Die benannten Monster im Baruna-Forschungslabor dropfen von nun an die Medaille des Kampfes.
- Durch die Entfernung und Anpassung einiger Instanzen haben sich auch Belohnungsgegenstände geändert.
- Änderung: Durch die Fertigkeit Kosten-Änderung werden für Klassen die ungenutzten Gegenstände nicht mehr zum Verkauf angeboten.
- Die Erscheinungsextraktion bei „[Event] Tatars Ätherschlüssel“ ist nun möglich.
- Die Evolution bei den Gegenständen „Reue des Balaur-Gebieters“ und „Leiden des Balaur-Gebieters“ ist nun möglich.
- Einige Mounts, die zuvor nicht zerstört werden konnten, sind nun zerstörbar.
- Die Beschreibung von „[Titel] Antrikshas Bezwinger“ wurde korrigiert. Es wird nun korrekt angegeben, dass der Titel für 7 Tage gültig ist.
- Die Festungskampf Abwehr-Abyssgegenstände werden von den Verdiensthändlern in Kaldor am Nord-/Süd-Außenposten verkauft.
- Die sammelbaren Gegenstände und Drop-/Verkaufsmaterialien aus den verschwundenen Gebieten wurden in Signia, Vengar, Akaron und Kaldor umplatziert.
- Die Beschreibung für Ausrüstungssegnung von Kampfaffen-Seelenstein von Katalamize / Magie-Seelenstein von Katalamize wurde ergänzt.
- Das Aussehen verändern/die Erscheinungsextraktion für Heilige Schwingen des Anführers der Wächter-Sondereinheit / Heilige Schwingen des Anführers der Wächter-Meistervollstrecker ist möglich. Aber eine Erscheinungsextraktion ist nur ein Mal möglich.
- Die NSCs, welche Relikte in Abyss-Punkte umgewandelt haben, wurden durch eine Funktion ersetzt, bei der durch Kauf von Gegenständen zu Abyss-Punkte umgewandelt werden.

- Der Gegenstandsrank für „Chaos-Riss-Beute“ und „Siegesbeute des Chaos-Risses“ wurde von Mythisch auf Episch umgeändert.
- Die Muster und Materialien, welche die Herstellungshändler-NSC für die Herstellungsgesellschaft – Quests verkauft haben, wurden alle entfernt.
- Einige Belohnungen der Antiken Schatzkiste in der Instanz Unterer Teils des Abyss wurden geändert.
- In einigen Instanzen wurden die max. Stufe für den Gegenstandserhalt etwas erhöht.

Instanz-Liste
Schwefelbaum-Nest
Kammer im linken Flügel
Kammer im rechten Flügel

- Die Muster und Materialien der Herstellungsgesellschaft, welche die Möbelherstellungs-Händler NSCs verkauft haben, wurden entfernt.
- Der Templer/Gladiator kann nun aus der Soldaten/Brigadegeneral-Waffenkiste die phys. Waffe Kriegshammer erhalten.
- Der Wirkgeschwindigkeit-Wert der „Lederhandschuhe des Brigadegenerals (Schütze)“ wurde in Angriffs-Werte umgewandelt.
- Die Kinah-Menge die sich in der Schatztruhe der Instanz „Stahlharke“ befindet, wurde verringert.
- Änderung: Nachdem die Akaron-Basis erobert wurde und die gegnerische Verstärkungseinheit-NSCs erscheint, dropen mehr Medaillen des Kampfes.
- Bei einigen Limitierten Händler-NSCs wird bei den Gegenständen die Anzahl, die noch erworben werden kann, nicht mehr geändert, wenn der Kanal gewechselt oder der NSC erneut erscheint.
- Der Gottstein der standardmäßig auf dem Feld gedroppt wurde, wurde zum Illusionsgottstein geändert.
- Es wurde ein Teil der Zauberbuch-Effekte, die nicht ordnungsgemäß dargestellt wurden, verbessert.

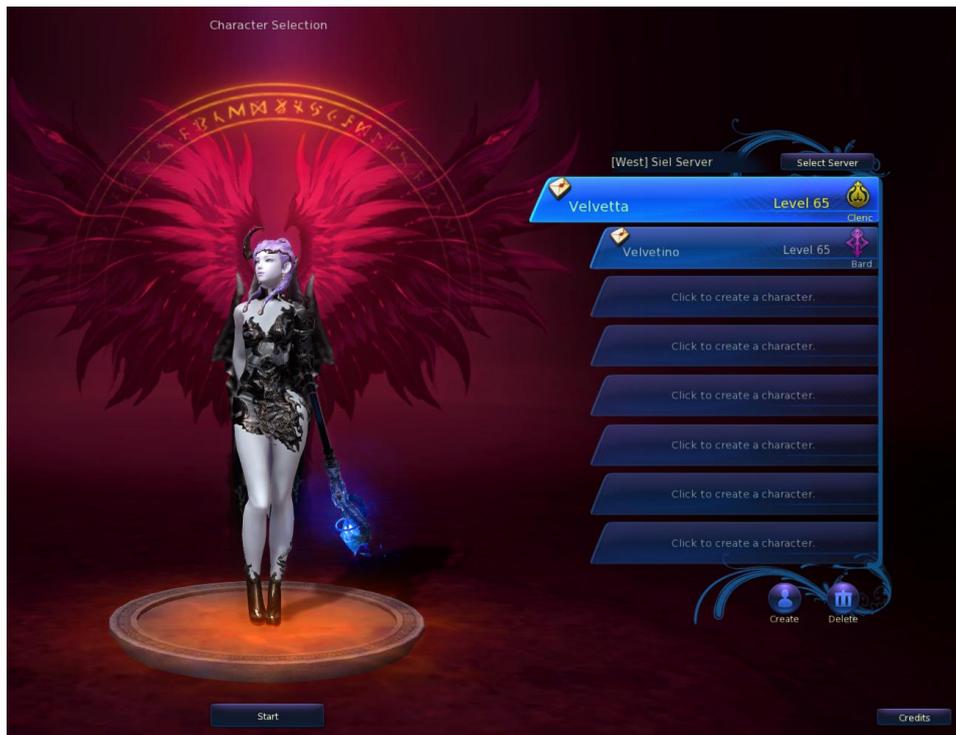
## Problemlösungen

- Das Problem, dass die Benachrichtigung wenn ein Gegenstand abgelaufen ist, fehlerhaft angezeigt wurde, wurde bearbeitet.
- Der Fehler, dass einige sammelbare Gegenstände in der Luft schwebend dargestellt wurden, wurde bearbeitet.
- Das Problem, dass einige Rüstungen der männlichen Elyos Charaktere nach dem Anlegen nicht ordnungsgemäß dargestellt werden, wurde behoben.
- Das Problem, dass Asmodier das „Verschnürtes Mophad“ welches durch die „Aion-Glückskarte“ erhalten werden kann, nicht verwenden können, wurde behoben.
- Das Problem, dass der Effekt der Heilige Halskette des Anführers der Wächter-Sondereinheit/Anführers der Wächter-Meistervollstrecker nicht dargestellt wird, wenn sie angelegt wird, wurde bearbeitet.
- Wenn die wöchentliche Verkaufssumme überschritten wurde, konnte ohne dass Kinah erhalten wurde, weiter Waren verkauft werden. Das Problem wurde behoben.
- Das Problem, dass während der Bewegung Kampfkunst-Meister, der Effekt von „[Event] Zauberbuch der Verzückung“ nicht angewandt wird, wurde behoben.
- Das Problem, dass einige Verstärkereffekte nicht dargestellt wurden, wurde behoben.

## UI

### UI Änderungen

- Der Charakterausswahl-Bildschirm wurde geändert.
  - Wenn auf einem leeren Slot geklickt wird, kann ein neuer Charakter erstellt werden.
  - Wenn auf den Charakternamen geklickt wird, kann das Aussehen des Charakters angesehen werden.
  - Durch Doppelklick auf den Charakternamen oder durch den Button „Start“ im unteren Bereich, kann das Spiel betreten werden.



- Für weibliche Charaktere wurde eine neue Frisur hinzugefügt.



- Es wurde eine Schnellinfo Ladeanzeige-Funktion hinzugefügt.
  - Wenn unter [Startmenü] – [Hilfe]-Fenster im unteren Bereich auf  geklickt wird, erscheint die Schnellinfo Ladeanzeige.

- Durch die ◀▶ -Buttons unten, können verschiedene Ladebilder angesehen werden.
- Die Funktion, die zum Ausblenden normaler Quests  unter Stufe 50 aktiviert werden konnte, wurde auf alle normale Quests in allen Gebieten erweitert.
  - Auf der Karte/Transparente Karte werden standardmäßig die normalen Quests angezeigt.
  - In den Spieloptionen unter Zusatzfunktionen kann die Funktion aktiviert/deaktiviert werden. Standardmäßig ist sie deaktiviert.
  - Es kann sein, dass die Funktion bei einigen Charakteren deaktiviert ist, wenn diese vor der Umstellung erstellt wurden.
- Es wurde eine Systembenachrichtigung hinzugefügt, welche erscheint, wenn der Beschützer die Fertigkeit „Eindringlinge aufspüren“ verwendet, aber keine Eroberer gefunden werden.
- Es wurde die Benachrichtigung geändert, welche erscheint, wenn der Rasende Eroberer erledigt wurde.
- Wenn man das Fertigkeiten-Icon über dem [Makro – Makro bearbeiten]-Fenster zieht und für 1 Sek. so hält, wird die Makro bearbeiten-Seite im Vordergrund angezeigt.
- Es wurde ein Benachrichtigungsfenster hinzugefügt, welches erscheint, wenn eine Legion registriert wird.
- Gegenstände, die an einer Nachricht im Postfach angehängen wurden, deren Verwendungszeitraum abgelaufen ist, werden deaktiviert angezeigt und die Restzeit auf 0 gesetzt, damit besser gesehen wird, dass der Gegenstand nicht erhalten werden kann.
- Wenn man sich in einer Legion anmeldet, wird im Chatfenster die Legions-Chatinformation angezeigt.

## Problemlösungen

- Das Problem, dass im Legionsfenster der Button „Meldung schreiben“ und der Reiter „Belohnung“ nicht angezeigt wurden, wurde behoben.
- In einer bestimmten Auflösung wird die letzte Reihe des Registrierungs-UI im Postfach und in Housing-Möbeln nicht angezeigt. Das Problem wurde behoben.
- Das Problem, dass wenn eine Gruppenbewerbung registriert wird, eine andere Klasse als angegeben angezeigt wird, wurde behoben.
- Das Problem, dass im Charakter-Auswahlfenster in bestimmten Situationen der Standort des Charakters nicht geändert wurde, wurde behoben.
- Das Problem, wenn innerhalb der Allianz das Gruppenfenster-UI auf dem Bildschirm platziert wird, der Name des Gruppenfensters nicht angezeigt wird, wurde behoben.

## Quest

### Neue Quests

- Für die neuen Gebiete Signia und Vengar wurden Quests hinzugefügt.
  - Neue Missionen werden ab Stufe 55 automatisch erhalten. Wenn eine Entwicklungs- / Normale Quest abgeschlossen wird, können verschiedene Gebrauchsgegenstände und Medaillen als Belohnung erhalten werden.
- Die „Ätherfeld-Pfad“ Quest wurde hinzugefügt.

Fraktion	Questname	Erhalt-NSC
Elyos	Ätherfeld-Nachforschungen	Branth <Legion des Neubeginns>
	[Wöch] Störenfriede im Lager	Pekus < Legion des Neubeginns>
Asmodier	Die Ätherfeld-Aufseher	Bastan <Vizekommandant des Schutztrupps>
	[Wöch] Verteidigung des Dorfes	Wigrik <Zweiter Anführer des

		Suchtrupps>
--	--	-------------

- Die „Opfergabe der Eroberung“ Quest wurde hinzugefügt.

Fraktion	Questname	Erhalt-NSC
Elyos	Ansturm auf Inggison	Yulia <Flüsterklingen- Brigadegeneral>
Asmodier	Ansturm auf Gelkmaros	Valetta <Kismetbund-Brigadegeneral>

- Für die neue Instanz wurden Quests hinzugefügt.

### Makarna

Elyos	Asmodier
[Instanz/Allianz] Legion des Untergangs	[Instanz/Allianz] Der Schicksalskompass
[Instanz/Allianz] Die Höllenwächter	[Instanz/Allianz] Die Höllenwächter
[Instanz/Allianz] Die Eroberung Makarnas	[Instanz/Allianz] Die Eroberung Makarnas
[Instanz/Allianz] Die Machtessenz	[Instanz/Allianz] Machtessenz
Der Siegesbeweis	Der Siegesbeweis

### Mantor

Elyos	Asmodier
[Instanz] Gerüchte um die Beritra-Armee	[Instanz] Spuren der Beritra-Armee
[Instanz] Demas“ Geheimwaffe	[Instanz] Kuras Geheimwaffe
[Instanz] Herrschaftssamen	[Instanz] Die Herrschaftssamen
[Instanz] Gewebeproben	[Instanz] Gewebeproben
[Instanz] Sicherung der Infiltrationsroute	[Instanz] Sicherung der Infiltrationsroute
[Instanz/Tägl/Münz] Der Ergebnisbericht	[Instanz/Tägl/Münz] Trainingsberichte
[Instanz] Gehirnwäsche	[Instanz] Nastos Ende

### Verlorene Zuflucht

Elyos	Asmodier
[Instanz/Spion] Suche nach dem Korridor	[Instanz/Spion] Der Korridor der Elyos
[Instanz/Spion] Die Rückeroberung	[Instanz/Spion] Schutz der Schätze

### Verlorene Rentus-Basis

Elyos	Asmodier
[Instanz/Spion] Auf der Suche nach Ekios	[Instanz/Spion] Auf der Suche nach Garnon
[Instanz/Spion/Gru] Rückeroberung der Rentus-Basis	[Instanz/Spion/Gru] Vashartis Ende

## Tiamats Versteck

Elyos	Asmodier
[Instanz/Spion] Der Weg zu Tiamats Unterschlupf	[Instanz/Spion] Der Weg zum Ziel
[Instanz/Spion/Allianz] Tiamats Spieluhr	[Instanz/Spion/Allianz] Tiamats Spieluhr

- Es wurden neue Quests hinzugefügt, durch die Ehrenpunkte erhalten werden können.
  - Die „Generalsabzeichen (Asmodier)“, „Generalsabzeichen (Elyos)“ die von dem gegnerischem Territorium ausgeführt werden, sind Gegenstände die erhalten werden können, wenn durch den „Chaos-Riss“, der zu bestimmten Zeiten auftaucht, die Kommandant–Monster erledigt werden.

## Elyos

Gebiet	Questname	Belohnung-Ehrenpunkte
Inggison	[Spion/Tägl] Gelkmaros-Infiltrationsoperation	4 Ehrenpunkte
	[Tägl] Vernichtung der Eindringlinge	3 Ehrenpunkte
Akaron	[Notkommando] Elgers Bitte	3 Ehrenpunkte
Kaldor	[Notkommando] Alphions Bitte	3 Ehrenpunkte
Signia	[Tägl] Verteidigung des Kenoa-Gebiets	4 Ehrenpunkte
	[Tägl] Verteidigung des Deluan-Gebiets	4 Ehrenpunkte
	[Tägl] Verteidigung des Attika-Gebiets	4 Ehrenpunkte
	[Spion/Tägl] Angriff auf die Mura-Region	6 Ehrenpunkte
	[Spion/Tägl] Angriff auf die Satyr-Region	6 Ehrenpunkte
	[Spion/Tägl] Angriff auf die Velias-Region	6 Ehrenpunkte
Vengar	Das Generalsabzeichen	100 Ehrenpunkte

## Asmodier

Gebiet	Questname	Belohnung-Ehrenpunkte
Gelkmaros	[Spion/Tägl] Die Infiltrierung Inggisons	4 Ehrenpunkte
	[Tägl] Eliminierung der Eindringlinge	3 Ehrenpunkte
Akaron	[Notkommando] Helgunds Bitte	3 Ehrenpunkte
Kaldor	[Notkommando] Pints Bitte	3 Ehrenpunkte
Vengar	[Tägl] Walkurs Bitte	4 Ehrenpunkte
	[Tägl] Jekuns Bitte	4 Ehrenpunkte
	[Tägl] Knuts Bitte	4 Ehrenpunkte
	[Spion/Tägl] Elyos in Kenoa	6 Ehrenpunkte
	[Spion/Tägl] Elyos in Deluan	6 Ehrenpunkte
	[Spion/Tägl] Elyos in Attika	6 Ehrenpunkte
Signia	Generalsabzeichen (Elyos)	100 Ehrenpunkte

- Durch neu hinzugefügte Quests können Stigmen als Belohnung erhalten werden.
  - Die Quests werden automatisch erhalten, wenn der Charakter die entsprechende Stufe erreicht hat. Als Belohnung wird ein Stigma-Bündel passend zur Ausrüstungsstufe des Charakters vergeben.

Stufe	Elyos	Asmodier
Stufe 30	Persephones Stigmen	Herners Stigmen
Stufe 40	Pelias' Stigmen	Fargerbergs Stigmen
Stufe 45	Miriyas Stigmen	Auds Stigmen
Stufe 50	Miriyas Geschenk	Auds Geschenk
Stufe 55	Reemuls Stigmen	Garaths Stigmen

- Es wurden neue Legionsquests hinzugefügt. Als Belohnung kann der Gegenstand erhalten werden, mit dem der Territorialkampf betreten werden kann.
  - Der Auftrag kann von Legionen ab Stufe 6 ausgeführt werden und ist im Legionsmenü unter "Auftrag" einsehbar.

Fraktion	Auftragskategorie	Questname
Elyos	Territorialkampf Mission [Wiederholung]	Kampf in Signia
		Kampf in Vengar
		Kampf den Asmodiern
Asmodier	Territorialkampf Mission [Wiederholung]	Die Verteidigung Vengars
		Angriff auf Signia
		Eliminierung der Elyos

- Durch neu hinzugefügte Quests können Medaillen des Kampfes erhalten werden.

Fraktion	Gebiet	Questname	
Elyos	Inggison	[Spion/Tägl] Gelkmaros-Infiltrationsoperation	
		[Tägl] Vernichtung der Eindringlinge	
	Akaron	[Notkommando] Elgers Bitte	
	Kaldor	[Notkommando] Alphions Bitte	
	Signia		[Tägl] Verteidigung des Kenoa-Gebiets
			[Tägl] Verteidigung des Deluan-Gebiets
			[Tägl] Verteidigung des Attika-Gebiets
	Vengar		[Spion/Tägl] Angriff auf die Mura-Region
			[Spion/Tägl] Angriff auf die Satyr-Region
			[Spion/Tägl] Angriff auf die Velias-Region
Baruna-Forschungslabor	[Instanz] Forschungslabor der Balaur		
Jormungand-Brücke	[Instanz] Belkurs Fragment		
Zuflucht des Ruhn-Stammes	[Instanz] Kostbare Juwelen		
Asmodier	Gelkmaros	[Spion/Tägl] Die Infiltrierung Inggisons	
		[Tägl] Eliminierung der Eindringlinge	
	Akaron	[Notkommando] Pints Bitte	
	Kaldor	[Notkommando] Helgunds Bitte	
	Vengar		[Tägl] Walkurs Bitte
			[Tägl] Jekuns Bitte
			[Tägl] Knuts Bitte
Signia	[Spion/Tägl] Elyos in Kenoa		

		[Spion/Tägl] Elyos in Deluan
		[Spion/Tägl] Elyos in Attika
	Baruna-Forschungslabor	[Instanz] Angriff auf das Forschungslabor
	Jormungand-Brücke	[Instanz] Belkurs Fragment
	Zuflucht des Ruhn-Stammes	[Instanz] Die Juwelen der Ruhn

- In Signia/Vengar wurden neue Quests hinzugefügt, durch die mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit Mithril-Medaillen erhalten werden können, indem Platinmedaillen und Blutserum des Balaur-Stammes verwendet werden.

Fraktion	Questname	Gebiet	NSC-Information
Elyos	Ponderunerks Angebot	Signia Hauptquartier der Legion des Neubeginns	Ponderunerkerk <Dagonerkerk>
Asmodier	Unterinerks Angebot	Vengar Tempel des Vergessens	Unterinerkerk <Dagonerkerk>

- Es wurden Quests hinzugefügt, welche für Zurückgekehrte Daevas ausführbar sind.

Fraktion	Questname	Erhalt-NSC	Stufe
Elyos	Auf nach Mantor	Stephanie <Entsendungsmeister>	60~65 Stufe
Asmodier	Auf nach Mantor	Lethanhia <Entsendungsmeister>	

- Es wurde eine Große Invasion Informations-Quest für Stufe 20 Charaktere hinzugefügt, für die Gebiete Verteron und Altgard.

Fraktion	Questname	Erhalt-NSC Information
Elyos	Untersuchung der großen Invasion	Spatalos <Verteron- Brigadegeneral>
Asmodier	Invasionsuntersuchungen	Suthran <Brigadegeneral>

- Es wurde eine Quest hinzugefügt, durch die in Akaron die Medaille des Kampfes erhalten werden kann.
  - Durch den NSC, der erscheint, wenn eine Garnison in Akaron erobert wird, können Regionsquests erhalten werden.

Fraktion	Gebiet	Questname
Elyos / Asmodier	Nord-Operationsbasis / Nord-Wachposten in Akaron	[Wöch] Angriff im Norden
		[Wöch] Verteidigung der Nord-Basis
		[Wöch] Schutz der Nord-Basis

	West-Operationsbasis / West-Wachposten in Akaron	[Wöch] Schutz der West-Basis
		[Wöch] Verteidigung der West-Basis
		[Wöch] Schutz der West-Basis
	Ost-Operationsbasis / Ost-Wachposten in Akaron	[Wöch] Verteidigung der Ost-Basis
		[Wöch] Angriff im Osten
		[Wöch] Schutz der Ost-Basis
Süd-Operationsbasis / Süd-Wachposten in Akaron	[Wöch] Angriff im Süden	
	[Wöch] Verteidigung der Süd-Basis	
	[Wöch] Schutz der Süd-Basis	
Zentralbasis in Akaron	[Wöch] Schutz der Hauptbasis	

### Änderungen bei Quests

- Durch die Änderung des Schwierigkeitsgrades einiger Instanzen, wurden einige Questinhalte verändert und neue Quests hinzugefügt.
  - Die jeweiligen Quests können in der Umgebung und innerhalb der Instanz erhalten und ausgeführt werden.

Instanz -Liste		
Aturam-Himmelsfestung	Rentus-Basis	Zuflucht des Ruhn-Stammes
Tiamats Festung	Jormungand-Brücke	

- Die Quests in den Hauptstädten (Sanctum/Pandämonium) wurden vereinfacht.
  - Wichtige Quests, die für die Weiterentwicklung des Charakters benötigt werden, wurden mit der Markierung  versehen.
  - Anhand des Titels können Quests in Kategorien einsortiert werden. Beispiel für eine Instanz-Quest: „[Instanz/Mün/Gru] Das Kleid des Shugos“
- Die Inhalte und Bedingungen bei wiederholbaren Legionsauftrag-Quests wurden geändert.
  - Die Instanz zur Ausführung sowie die Stufe für den Erhalt und die Ausführung der Quest wurde geändert. Des Weiteren wurde die Anzahl der Wiederholungen geändert.
- Durch die Änderungen bei Stigma Fertigkeiten, wurden die Standard Stigma-Quests entfernt.
  - Die Stigma-Slots öffnen sich automatisch durch Abschluss von Missions-Quests und Erreichen einer bestimmten Charakterstufe.
  - Da es keine Stigmascherben mehr gibt, wurden diese als Gegenstand aus Questbelohnungen entfernt.
- Die Quests, die nach Akaron und Kaldor führten, führen nun nach Signia und Vengar.

Elyos Questname	Erhalt-NSC
Ein neues Schlachtfeld	Atmos
Die Entdeckung Kaldors	<Statthalter des Expeditionstrupps>
Asmodier Questname	Erhalt-NSC
Entsendung nach Akaron	Haldor
Entsendung nach Kaldor	<Statthalter des Expeditionstrupps>

- Die Markierung der Quests „Antiker Würfel“ (Elyos) und „Je glänzender, desto besser“ (Asmodier) wurde zur Einführungs-Quest-Markierung geändert.

- Der Questausführungs-Pfad und einige Ausführungs-NSCs für die Quest „Gefälschtes Stigma“ wurde geändert.

NSC-Änderungsinformation	
Änderung des NSCs	„Chicorinerk“ -> in „Koruchinerk“ umgeändert
Änderung der NSC Erscheinungsmethode	Gelegentliche Erscheinung -> Steht immer am Hafen in Sanctum

- Die Quest „[Wöch] Erforschtes Pora“ wurde gelöscht, da diese durch die verschwundenen Gebiete nicht mehr ausführbar ist.

## Problemlösungen

- Das Problem, dass Primärquests der Stahlmauerbastion nicht erhalten werden konnten, wurde behoben.

Questname	
Elyos	[Instanz] Kampf am Südtor
Asmodier	[Instanz] Erbitterter Kampf

- Das Problem, dass der Wegweiser für die „Draconeuten-Waffe“-Quest nicht funktioniert hat, wurde behoben.
- Wenn als Elyos „Erkundung des Schiffswracks“ ausgeführt wird und als Kailini verwandelt wird, wurde man von den Leparisten in der Umgebung angegriffen. Dieses Problem wurde behoben.
- Das Problem, dass während des Stufe 6 Legion Auftrags, die „[Allianz] Tiamats Zuflucht“-Quest in besonderen Situationen nicht aktualisiert wurde, wurde behoben.
- Das Problem, dass die Jäger Klasse wegen gelöschten Fertigkeiten, ausführbare Quests nicht ausführen konnten, wurde bearbeitet.
  - Elyos: Die Aufgabe des Präzeptors für Jäger / Asmodier: Die Probe des Präzeptors für Jäger
- Das Problem, dass bei „Das Geheimnis um Taloc“ Celestius erledigt werden und die Taloc Instanz verlassen werden kann, die Queststufe jedoch um eine Stufe zurückgesetzt wird, wurde behoben.
- Das Problem, dass bei den Asmodiern die Quest „Legendenjagd“ in bestimmten Situationen nicht abzuschließen war, wurde behoben.

## NSC

### Neue NSCs

- Durch neu hinzugefügte Teleport-NSCs in Elysea, Asmodae und Balaurea kann man in die neuen Gebiete reisen.

Fraktion	Gebiet	Gebiet nach Teleportation	Teleport-NSC	
Elyos	Sanctum	Signia	Polyidus <Teleporter>	
	Inggison		Naerti <Teleporter>	
	Kaldor		Mudirunerkerk <Gesellschafts-Teleporter>	
	Akaron		Topes <Teleporter>	
	Signia	Sanctum	Verna <Teleporter>	
		Inggison		
		Akaron		
		Kaldor		
Asmodier	Pandämonium	Vengar	Doman <Teleporter>	

	Gelkmaros		Benmoho <Teleporter>
	Kaldor		Tobirunerker <Gesellschafts-Teleporter>
	Akaron		Sares <Teleporter>
	Vengar	Pandämonium	Mirak <Teleporter>
		Gelkmaros	
		Akaron	
		Kaldor	

- Zwischen Signia/Vengar und den Abyss-Gebieten wurde eine Teleport-Möglichkeit hinzugefügt.

Fraktion	NSC-Information	Bewegungs-Pfad
Elyos	Gainu <Abyss-Teleporter>	Außenposten der Legion des Neubeginns -> Teminon-Festung
Asmodier	Peruso <Abyss-Teleporter>	Oasentempel -> Primum-Festung

- Durch die Entfernung mancher Gebiete sind auch verschiedene Verbände entfernt worden.
  - Gegenstände, die zuvor mit Münzen der Herstellungsgesellschaft erworben werden konnten, können nun mit Kinah oder Medaillen erworben werden.
  - Die zu den entfernten Verbänden gehörenden Abzeichen, Münzen und Medaillen können bei einem neu hinzugefügten NSC gegen andere Medaillen eingetauscht werden.

Fraktion	Gebiet	NSC	Name des entfernten Verbandes	Ehemalige Abzeichen/Münzen	Neue Medaillen
Elyos	Signia (Hauptquartier der Legion des Neubeginns)	Dolirunerker	Grünhutbund	Abzeichen des Grünhutbundes	Alabaster-Medaille Lichtmacht-Medaille Konsortium-Medaille
			Arachne-Loge	Logen-Medaille	
			Herstellungsgesellschaft	Münze der Herstellungsgesellschaft	
			Silverinerker AG	Silverinerker-Abzeichen	
Asmodier	Vengar (Tempel des Vergessens)	Chairunerker	Grünhutbund	Abzeichen des Grünhutbundes	Feldhüter-Medaille Blutritter-Medaille Dämonen-Medaille
			Obscurati	Obscurati-Medaille	
			Herstellungsgesellschaft	Münze der Herstellungsgesellschaft	
			Silverinerker AG	Silverinerker-Abzeichen	

- In den neuen Gebieten Signia und Vengar erscheinen Beritras Invasions-Monster.
- An verschiedenen Orten in Inggison und Gelkmaros wurden Opfergaben der Eroberung-Monster hinzugefügt.
  - Wenn diese erledigt werden, können Eroberungskisten mit kleinen Abzeichen der Eroberung gedroppt werden.
- Im „Balaurea-Offensivkorridor“, innerhalb der Zuflucht der Rückkehrer, wurde ein Pfad hinzugefügt, der zur Mantor Instanz führt.
- Es wurden in einigen Gebieten von Heiron Wächter-NSC hinzugefügt.

## Änderungen bei NSCs

- Um die Instanzen der entfernten Gebiete weiterhin betreten zu können, wurden die Eintritts-NSCs neu platziert.

Instanz	Vor der Änderung	Nach der Änderung
Aturam-Himmelsfestung	Sarpan	Signia / Vengar
Rentus-Basis	Tiamaranta	
Tiamats Festung	Auge von Tiamaranta	
Tiamats Unterschlupf	Auge von Tiamaranta	
Jormungand-Brücke	Süd-Katalam	
Zuflucht des Ruhn-Stammes	Süd-Katalam	
Stahlmauerbastion	Süd-Katalam	Kaldor

- Einige NSCs aus den entfernten Gebieten wurden an neuen Stellen platziert.

NSC-Funktion	Elyos	Asmodier	Platzierungsstandort
Händler für Kahruns Abzeichen	Bovier	Tashu	Elyos: Signia - Angriffsposten der Legion des Neubeginns Asmodier: Vengar - Tempel des Sonnenuntergangs
Ausrüstungshändler für Antike Münzen	Mupinerk	Peltorinerk	Elyos: Signia - Außenposten der Legion des Neubeginns
Auge von Tiamaranta Schatzkistenschlüssel	Rymus	Denald	Asmodier: Vengar - Oasentempel
Händler für Blutserum des Balaur-Stammes	Petiu	Sion	Elyos: Signia - Hauptquartier der Legion des Neubeginns
Händler für Glänzendes Blutserum des Balaur-Stammes	Henria	Bizel	Asmodier: Vengar - Tempel des Vergessens
Relikt-Händler	Achin	Achin	Akaron-Basis (zufälliger Standort)
	Basion	Pukorinerk	Elyos: Signia - Attika Asmodier: Vengar - Velias
Abyss-Rüstungshändler	Magrun	Magrun	Akaron-Basis (zufälliger Standort)
	Beco	Mareka	Elyos: Signia - Kenoa Asmodier: Vengar - Mura
Medaille des Kampfes-Rüstungshändler	Nagrin	Nagrin	Akaron-Basis (zufälliger Standort)
	Behanus	Arif	Elyos: Signia - Deluan Asmodier: Vengar - Satyr
Festungswappen-Händler	Izisu	Avanik	Elyos: Akaron - Lager des Elger-Expeditionstrupps Asmodier: Akaron - Außenposten der Helgund-Patrouille

- Zu bestimmten Zeiten erscheinen in Inggison und Gelkmaros spezielle Monster.
  - Wenn sie erledigt werden, dropen Kisten mit normalen/großen Abzeichen der Eroberung.
- Um die Reise zwischen Inggison und Gelkmaros zu erleichtern, wurden Shugo-NSCs für einen Teleport hinzugefügt. Diese können jeweils von beiden Fraktionen verwendet werden.

Gebiet	NSC	Standort
Inggison	Gadarunerkerk	Inggison-Illusionsfestung
	Jerunerkerk	Dimaia-Urquelle

	Jerirunerk	Tränental
	Tsubarunerk	Phanoe-Tal
	Danirunerk	Angrief-Krater
Gelkmaros	Taserunerk	Gelkmaros-Festung
	Ujirunerk	Drana-Farm des Zwielichts
	Jinarunerk	Strigik-Wald
	Suirunerk	Drachenrast
	Portarunerk	Rückgrat der Drachen

- Die Stufe einiger Monster in Inggison (Hanarkand) und Gelkmaros (Drana-Farm des Zwielichts) wurde auf 65 angehoben.
- Einige Stigmameister, die sich innerhalb der Festungen befanden, wurden gelöscht.
- Die Abyss-Ausrüstungshändler in der Götterfestung erscheinen nicht mehr.
- Einige Informationen zu NSCs, die sich in Nord-Kaldor und Nord-Außenposten befinden, wurden geändert.
- Einige Stigma Funktions-NSC Titel und ihre Standorte wurden geändert.
- Ein Teil der Standorte von Ishalgen NSCs wurde geändert.
- Es wurden Elyos NSC-Standorte und Funktionen geändert oder hinzugefügt.

Status	NSC	Standort	Funktion
Änderung	Hannet	Eingang des Kyola-Tempels → Eingang des Feuertempels	Gemischtwarenhändler Funktion gelöscht
Hinzufügen	Pentera	Eingang des Kyola-Tempels	Gemischtwarenhändler

- Einige Fertigkeiten von Monstern in Eltnen wurden geändert.

## Problemlösungen

- Das Problem, dass in Inggison „Felshorn“ nicht erscheint, wurde behoben.
- Das Problem dass im unteren Teil von Reshanta am Artefakt der „Baranath-Hinterhalthauptmann der 45. Einheit“ erscheint, wurde behoben.
- Das Problem, dass durch einige NSCs die Questmarkierung nicht sichtbar war, wurde behoben.
- Das Problem, dass durch den Teleporter in Elian und Pernon nicht in einige Gebiete teleportiert werden konnte, wurde behoben.

## Umgebung

- Ein Teil der Umgebungsgrafik von Antrikshas Aufstiegsort wurde geändert.
- Ein Teil der Umgebungsgrafik von Heiron wurde geändert.