

# AION<sup>®</sup>

FREE-TO-PLAY

## Verhängnisvolles Eis Patch Notes - Update 5.8



## Inhalt

Instanzen .....	3
Heiliger Turm.....	3
Mirasch-Zuflucht .....	3
Weitere Änderungen.....	4
Abyss .....	7
Charakter.....	9
Fertigkeiten .....	10
Benutzeroberfläche.....	11
Shimiols.....	14
Quests .....	16
Gegenstände .....	18
NSC.....	21
Sonstiges .....	23

## Instanzen

### Heiliger Turm

1. Die Instanz "Heiliger Turm" wurde hinzugefügt.



- Die Instanz kann von den Landeplätzen im oberen Abyss (Elyos: Magos-/Asmodier: Tokanu-Landeplatz) aus durch den "Schlachtschiff-Landesteg <Richtung Heiliger Turm>" erreicht werden.

Spieler	Stufe	Eintrittszurücksetzung	Eintrittszahl
6 Spieler	Ab Stufe 66	Mittwoch um 9 Uhr	4-mal (Gold-User) 2-mal (Starter)

### Mirasch-Zuflucht

2. Die Instanz "Mirasch-Zuflucht" wurde als Festungskampf-Belohnung hinzugefügt.



- Die Fraktion, die die Götterfestung erobert hat, kann die Instanz durch den Eingang innerhalb der Festung betreten.
- Für die Fraktion, welche die Götterfestung nicht erobern konnte, befindet sich außerhalb der Festung ein Eingang "Geheimtür zur Mirasch-Zuflucht", wo durch die Instanz betreten werden kann.

Spieler	Stufe	Eintrittszurücksetzung	Eintrittszahl
1 Spieler	Ab Stufe 66	Mittwoch um 9 Uhr	4-mal (Gold-User) 2-mal (Starter)

## Weitere Änderungen

### 3. Der Durchführungsinhalt von "Neviwind-Schlucht" wurde geändert.

- Die Bedingung für das Erscheinen des Boss-Monsters wurde geändert.

Monstername	Auftrittsbedingung	Änderung
Bagarut des Chaos	Erscheint 8 Min. nach dem Start Erscheint alle 3 Min. nach Abschluss	Gegenstandsbelohnung entfernt & Fraktion, die das Monster erledigt, erhält den Buff
Geheimnisvoller Kaisan	Erscheint ab 37 Spielern Erscheint alle 3 Min. nach Abschluss	Schlachtfeldpunkte, die bei erfolgreichem Abschluss erhalten werden, wurden erhöht.
Mahot		-
Dagon		-

- Bei Monstern innerhalb der Instanz wurden die Werte verringert.
  - Auf dem Schlachtfeld können nun max. 8000 Punkte gewonnen werden.
  - Am Startpunkt wurde der Verkaufs-NSC für Schlachtfeldpunkte entfernt und die Verkaufsgegenstände wurden geändert.
  - Belohnungen mit Schlachtfeld-Abzeichen und AP wurden erhöht.
  - Innerhalb der Garnison wurde ein Altar hinzugefügt. Wenn der Charakter auf dem Schlachtfeld stirbt, wird er am Altar wiederbelebt.
  - Bei Wiederauferstehung am Altar, erhält der Charakter für 30 Sek eine Verstärkung.
  - Vom Altar aus kann man hinter die Garnison laufen. Dieser Bereich gilt als neutrale Zone. Charaktere, die sich in diesem Bereich aufhalten, können nicht angegriffen werden.
  - Wer vor Ende der Schlacht das Schlachtfeld willkürlich verlässt, wird mit einer Wartezeit von 60 Min. bestraft.
  - Bei Charakteren, die nach Ende der Schlacht das Schlachtfeld regulär verlassen haben oder von der Allianz rausgeworfen wurden, wird die Wartezeit aktualisiert.
  - Die Belohnung für "Neviwind-Schlucht" wurde erhöht. Wenn mehr als 4000 Punkte verdient wurden, können zusätzliche Belohnungen erhalten werden.
4. In der 3. Runde von "Arena/Trainingsarena der Vehemenz" und "Arena/Trainingsarena des Ruhms" wurden der Inhalt für den Punktegewinn und einige andere Inhalte geändert.

- Wenn ein Charakter während der 3. Runde stirbt, werden nur 50% der Punkte abgezogen.

Instanzen	Änderung
Arena/Trainingsarena der Vehemenz	50% Punktabzug für Charaktere auf dem 1. und 2. Platz
Arena/Trainingsarena des Ruhms	50% Punktabzug für den Charakter auf dem 1. Platz

- Punkte, die nach Erledigen des Gegners erhältlich sind, werden unabhängig von der Rangliste in "Arena/Trainingsarena der Vehemenz" um das 3-fache und in "Arena/Trainingsarena des Ruhms" um das 4-fache erhöht.
  - Das Zeichen, das in der 3. Runde über dem Kopf von Charakteren erschien, die in der Rangliste höher stehen, wurde entfernt.
5. Die Schwierigkeit von "Museum des Wissens" wurde reduziert.
- Der zurückgeworfene Schaden von "Ganesh" wurde reduziert.
  - Die max. TP von "Bulion" wurden drastisch verringert.

- Bei "Parasitenamphis einer anderen Welt" die von "Bulion" beschworen werden, sind die max. TP verringert worden.
  - Die max. TP von "Bulions Herz" wurden verringert.
  - Ein Fehler wurde behoben, bei dem selbst nach dem Kampf mit "Ganesh" in der Instanz "Museum des Wissens" einige Schwächungseffekte nicht entfernt wurden.
- Bei Abschluss der Zusatzmissionen in "Narakkalli", die innerhalb von 15 Min. durchführbar sind, erhält man jetzt bessere Belohnungen.
  - Änderungen an der Goldene Feuerprobe / Goldene Feuerprobe (Gruppenkämpfe)
    - In "Goldene Feuerprobe" wurde für eine Wiederaufrüstungszeit nach dem Tod eine Tür hinzugefügt.
    - Beim Tod während des Kampfes erscheint auf beiden Seiten eine Tür. Die Spieler werden auf ihre Seite teleportiert (Wiederbelebung) und können nach 5 Sekunden die Kampfarena wieder betreten.
  - Um den Missbrauch von einigen Funktionen in "Goldene Feuerprobe/ Goldene Feuerprobe (Gruppenkämpfe)" zu verhindern, wurden die folgenden Änderungen ergänzt:
    - Wird die "Goldene Feuerprobe" während des Wettbewerbes verlassen, werden die Punkte des Charakters resetet.
    - Wenn alle Gruppenmitglieder die "Goldene Feuerprobe" während des Wettbewerbes verlassen, werden die Punkte des Teams resetet.
  - Die Eintrittszahl und Eintrittszeit für "Goldenen Feuerprobe (Gruppenkämpfe)" wurden geändert.

Geändert	Vorher	Nachher
Eintrittszahl	4-mal	2-mal
Eintrittszeit	Sa: 9 Uhr bis Mitternacht So: Mitternacht bis Mitternacht	Sa & So: 19 Uhr bis 22 Uhr

- Aufgrund der Änderung der Eintrittszahl für "Goldenen Feuerprobe (Gruppenkämpfe)" wurde der Punktstandard für die Saison-Belohnung dementsprechend verringert.
- Die Verwendung der Funktion [Freunde verwalten – Suchen] in der Arena/Trainingsarena ist nicht mehr möglich.
  - Die Zeit für das Saison-Ende für "Goldene Feuerprobe", "Arena der Disziplin", "Turm der Herausforderung" und "Goldene Feuerprobe (Gruppenkämpfe)" wurde auf 07:59 Uhr geändert.
  - Die neuen Saisons beginnen zu folgenden Zeiten:

Instanz	Saisonbeginn
Goldene Feuerprobe Arena der Ruhms	10.2.18 um 9 Uhr
Goldene Feuerprobe (Gruppenkämpfe) Turm der Herausforderung	17.2.18 um 9 Uhr

- Änderungen am „Turm der Herausforderung“:
  - Bei der Saisonbelohnung für den 1. Platz je nach Charakterklasse wurde "Goldene Schwingen des Siegers" hinzugefügt.
  - Es wurde ein Lebens-Serum hinzugefügt. Das Serum kann nach Eintritt in den Turm der Herausforderung von der aufgestellten Kiste erhalten werden. Effekt des Serums: Regeneriert 6000 TP. (Erholzeit 2 Min.)
  - Auf den Ebenen 20, 24 und 28 wurden zusätzliche normale Monster hinzugefügt.
  - Bei der "Hexe Grendal" auf der 40. Ebene wurden Fertigkeitseffekte geändert.

14. Folgende Fehler wurden im „Turm der Herausforderung“ behoben:

- Ein Fehler wurde behoben, bei dem während des Kampfes auf der 33., 34. und 35. Ebene " der Charakter in bestimmten Situationen vom Gelände abstürzte.
- Ein Fehler wurde behoben, bei dem nach der Zurücksetzung am Mittwoch bei der Durchführung ab Ebene 1 unter bestimmten Umständen Monster aus anderen Ebenen zusammen erscheinen.
- Ein Fehler wurde behoben, bei dem nach einer Geistverwandlung auf der 17. oder 18. Ebene die Verwandlung selbst nach Verlassen der Instanz einige Zeit lang erhalten bleibt.
- Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Explosionsfunktion vom Verteidigungsartefakt auf der 34. Ebene unter bestimmten Umständen nicht funktioniert.
- Ein Fehler wurde behoben, bei dem während der Durchführung die Inhalte von einigen Systemnachrichten falsch angezeigt wurden.
- Ein Fehler wurde behoben, bei dem einige Monster die Fertigkeiten nicht richtig einsetzen.
- Ein Fehler wurde behoben, bei dem durch die Betäubung von einigen Monstern die Fertigkeit "Schock entfernen" nicht aktiviert wurde.
- Bei einigen Monstern wurde der Titel entfernt.

15. Ein Fehler wurde behoben, bei dem das „Innere Schleusentor" in "Stahlmauerbastion" nicht richtig zerstört wurde.

16. Die Spieleranzahl für "Padmarashkas Höhle" wurde von 48 Spielern auf 12 Spieler herabgesetzt.

- Aufgrund der Änderung der Spieleranzahl wurden die Werte von einigen Monstern reduziert.

17. Ein Fehler wurde behoben, bei dem in Riss der Vergessenheit im UI für Schicksals-Daeva-Fertigkeiten die Erholzeit nicht angezeigt wurde.

18. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Instanzenliste Instanznamen anzeigte, die nicht benutzt wurden.

19. Änderungen von "Adma-Ruinen/Labor des Elementgebieters/Arkhal Versteck/Kroban-Stützpunkt":

- Die Bedingung für das Erscheinen des Boss-Monsters wurde geändert.
  - Am Ort des Boss-Monsters erscheinen 3 Kisks.
  - 3 Spieler müssen jeweils einen anderen Kisk gleichzeitig auswählen, damit das Boss-Monster erscheint.
- Es wurden die Werte normaler Monster und des Boss-Monsters reduziert, sowie das Kampfschema und einige Fertigkeitsverstärkungen geändert.
- Die Spieleranzahl wurde auf 3 Spieler geändert.
- Die Zutrittsstufe für "Arkhal Versteck/Kroban-Stützpunkt" wurde geändert.

Instanzen	Vorherige Eintrittsstufe	Neue Eintrittsstufe
Arkhal Versteck	Ab Stufe 66	Ab Stufe 69
Kroban-Stützpunkt	Ab Stufe 66	Ab Stufe 72

20. Die Instanzen und die Verborgenen Instanzen in den Festungen Miren, Krotan & Kysis wurden geschlossen und sind nicht mehr betretbar.

## Abyss

1. Die Götterfestung, die bislang versiegelt war, wurde erneuert und ist wieder zugänglich.



- Die Götterfestung befindet sich im Kern von Reshanta. Der Kern kann von Reshanta-Mitte (56. Garnison - unter dem Flammengebiet) aus durch einfaches Fliegen erreicht werden.
- Wie bei anderen Festungskämpfen kann durch den Beitritt einer Kriegsunion an dem Festungskampf teilgenommen werden.
- Als Belohnung für den Festungskampf können Spinell-Medaillen oder Materialien wie "Seelenstein des Kommandanten" zur Ausrüstungssegnung erhalten werden.
- Am Eingang zum Abyss-Kern wurden Fraktionslager hinzugefügt.

Elyos	Asmodier
Marschposten der Freiheitsschwinge	Marschposten der Chaosboten

- Innerhalb des Kerns befinden sich die Fraktionslager für Elyos und Asmodier. Die Schlachtfeld-Kisks können nur an diesen Orten aufgestellt werden.
- Sobald der Festungskampf beginnt, wird das Fliegen um die Festung herum eingeschränkt.
- Wenn die Götterfestung von Elyos oder Asmodier erobert wird, erscheinen im Kern-Inneren zurückgekehrte Oris-Truppen. Wenn diese erledigt werden, können EP, AP und Ehrenpunkte erhalten werden.
- Wenn der Festungskampf beendet ist, werden sämtliche Spieler außer den Kriegsunionsmitgliedern der Siegerfraktion außerhalb des Abyss-Kerns teleportiert und können für eine bestimmte Zeit das Kern-Innere nicht mehr erreichen.
- Wenn eine Festung im oberen Abyss mit folgender Markierung erobert wurde, können nützliche Belagerungskanonen für den Festungskampf an der Götterfestung zur Unterstützung erhalten werden.



- Durch die Eroberung der 5 Artefakte im Kern-Inneren können beim Festungskampf die äußeren Festungstore schneller zerstört werden.
- Außerdem sind Dimensionsartefakte, Unterstützungs-NSC für Verbündete, Schutzrelikte für das innere Festungstor, Unterstützungseinheiten für die Torzerstörung uvm. vorhanden, was für den Festungskampf um die Götterfestung nützlich sein kann.

## 2. Geänderte Festungszeiten:

Serverzeit	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
18 – 19 Uhr	Unterer Abyss		Unterer Abyss		Unterer Abyss		
21 – 22 Uhr	Oberer Abyss	Götterfestung	Oberer Abyss	Anoha Festung	Oberer Abyss	Götterfestung	Pangaea

- Die Leistungsverteilungsmethode für die Festungskampf-Belohnung wurde verbessert.
  - Auch wenn der Charakter keine AP erhält, kann er Leistungspunkte erhalten, wenn die erhaltenen AP in der beigetretenen Kriegsunion aufgezeichnet sind.
  - Jedoch muss der Charakter sich in der Nähe der Festung befinden, auch wenn er einer Kriegsunion beigetreten ist.
- Die Methode, um im oberen Reshanta die Beschützer zu rufen, wurde verbessert.

Bisher	Verbessert
Gesamtzahl an Festungseroberung 2x	Zufällig entschiedene Anzahl an Festungseroberung 1x

- Bei Beschützern und Beschwörungsmonstern, die im oberen Reshanta auftauchen, wurden die TP drastisch gesenkt.
- Bei den Festungskämpfen im oberen Reshanta wurde die Anzahl an Monstern verringert, die die Festungen verteidigen.
- Unter der Schnellinfo für den Festungskampf wurden unnötige Infos (Maximale Anzahl der Eroberungen) entfernt.
- Verstärkungen, die von der schwächeren Fraktion als Unterstützung erhalten werden, wenn Festungen von derselben Fraktion hintereinander erobert werden, wurden geändert.
- Die Punkte für die Landeplatz-Verstärkung, die nach Erledigen der Festungs-Kommandanten erhältlich sind, wurden geändert.
- Bestehende Vorteile, die aus der gesamten Anzahl an Festungseroberungen resultieren, wurden verändert, indem der Besitz aller Abyss-Festungen zurückgesetzt und diese von Balaur eingenommen wurden.
- Die Verwendungsdauer „Schlachtfeld-Kisk“ und die Erholzeit der Fertigkeit „Herbeirufen: Schlachtfeld-Kisk“ wurden erhöht.
- Bei Festungskämpfen im oberen Abyss erscheinen keine Balaur-Monster mehr, die den Kommandoturm und Kommandanten angreifen.
- Ein Fehler wurde behoben, bei dem im Abyss-Kern Balaur-Monster der Stufe 65 an falschen Orten auftauchten.
- Die Shugo-Handelstruppe, die bei den Festungskämpfen im unteren Abyss Vorteile verschafft, kann nicht mehr benutzt werden.

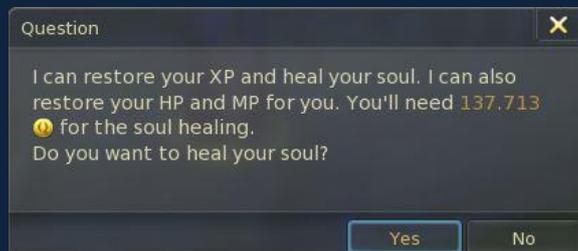
15. In den jeweiligen Flotten-Ankerplätzen im Kern von Reshanta wurde ein NSC hinzugefügt, der bei Beginn des Festungskampfs um die Götterfestung "Unterstützende Belagerungskanonen" beschwört, die bei der Zerstörung der äußeren Tore behilflich sind.
- Wenn der NSC angesprochen und eine bestimmte Summe Kinah bezahlt wird, beschwört er 1 "Unterstützende Belagerungskanone".
  - Die "Unterstützende Belagerungskanone" wird vor dem äußeren Tor beschworen und hilft dabei, das Tor zu zerstören.

Flotten-Ankerplatz der Chaosboten	Flotten-Ankerplatz der Freiheitsschwingen
Sabirn	Riobell
Vindalf	Hernon
Yuno	Ganimede

16. Ein Fehler wurde behoben, bei dem bei Eroberung der Kaldor-Festung und Festungen im unteren Abyss die Eroberungslegion im UI und als Nachricht angezeigt wurde.
17. Ein Fehler wurde behoben, bei dem während des Festungskampfs im oberen Abyss gelegentlich der Balaur-Anführer nicht erscheint.

## Charakter

1. Die Funktion "Heilige Seelenheilung" wurde hinzugefügt.
- Bei dieser Funktion werden neben der bisherigen Seelenheilung zusätzlich TP und MP wiederhergestellt. Dementsprechend werden Kosten hinzugefügt.
  - Wenn keine EP vorhanden sind, die wiederhergestellt werden können, kann die Funktion "Heilige Seelenheilung" nicht benutzt werden.



2. Beim Schützen wird nach Abbrechen von "Privater Laden" der angelegte Ätherrevolver jetzt auf der rechten Hand richtig angezeigt.
3. Die Bewegung für "Ausruhen aktivieren" von weiblichen Charakteren bei "[Bewegungskarte] Eislaufen" wurde korrigiert.

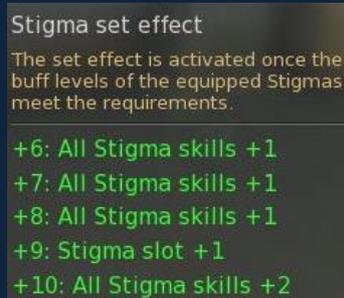
4. Beim Verlassen des Windstroms wird die Wartezeit für das Fliegen nicht mehr erneut angewandt.
  - Wenn keine Wartezeit für das erneute Fliegen besteht, ist die Umschaltung in den Flugmodus sofort möglich. Sofern eine Wartezeit besteht, muss diese erst ablaufen.
5. Die für einen Stufenaufstieg für Magische Fertigung benötigten EP wurden reduziert.
6. Ein Fehler wurde behoben, bei dem bei einem Waffenwechsel durch den Button [Charakter-Info-Waffe wechseln] die TP zurückgesetzt wurden.
7. Ein Fehler wurde behoben, bei dem Idian-Werte, die einem Gegenstand zugeteilt sind, unter bestimmten Umständen falsch angewandt werden.

## Fertigkeiten

1. Der Stigma-Set-Effekt wurde hinzugefügt.
  - Die Benutzeroberfläche für Stigmen wurde wie unten im Bild geändert.



- Es wurde ein normaler Stigma-Slot hinzugefügt, der durch den Set-Effekt aktiviert wird.
- Im unteren Bereich des Fensters wurde eine Schnellinfo hinzugefügt, bei der die Set-Effekte eingesehen werden können.
- Der Stigma-Set-Effekt wird aktiviert, wenn die Verzauberungsstufe von allen angelegten Stigmen die Bedingungen erfüllen. Wenn die Bedingungen nicht erfüllt sind, wird der Set-Effekt deaktiviert.



2. Bei einer erfolgreichen Stigmaverzauberung ab +9 wird im regionalen Chat jetzt eine Erfolgsmeldung angezeigt.
3. Die benötigte Mindeststufe fürs Benutzen der Klerikerfertigkeit "Welle der Reinigung" Stufe 2 wurde von Stufe 59 auf 49 herabgesetzt.
4. Bei den Fertigkeiten "Heiliger Diener", "Edle Energie" und "Energie der Bestrafung" wurde die Beschreibung bzgl. der Reichweite ergänzt.
5. Verstärkte Stigmen können jetzt als Verzauberungsmaterial benutzt werden.
  - Bei Registrierung von verstärkten Stigmen werden im Verstärkungs-UI die Infos angezeigt.
6. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der verstärkte Schaden des Jägerstigmas "Lodernde Falle" nach einem bestimmten Intervall identisch blieb.

## Benutzeroberfläche

1. Das "Monsterbuch" wurde verbessert.



- Der Tab "Favoriten" wurde hinzugefügt. Dieser Tab wird bei Registrierung eines Favoriten automatisch erstellt.
- Mit dem Stern-Symbol können Favoriten registriert/gelöscht werden.
- Wird ein neuer Eintrag erhalten, wird dieser mit einem Rotationseffekt angezeigt.
- Beim Tab werden rechts oben die Anzahl der neuen Einträge und die Anzahl der Einträge, bei denen Belohnungen erhalten werden können, zusammen angezeigt.
- Der Tab, in dem Elysea/Asmodae ausgewählt wird, wurde entfernt. Sie werden jetzt auf einem Bildschirm angezeigt.
- Im Monsterbuch werden jetzt auch Instanz-Monster angezeigt.
- Das Lesezeichen für Instanzen erhält eine separate Farbe und ein separates Bild, damit es vom Lesezeichen für Regionen unterschieden werden kann.
- Beim Klick auf [Standort zeigen] im "Monsterbuch" werden nicht mehr nur die Standorte in der Umgebung, sondern die gesamten Standorte angezeigt.



2. Das Aussehen des Atreia Pass wurde geändert.



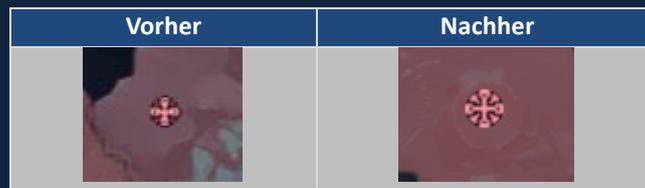
3. Die Chat-Nachrichten von Gruppenanführern werden hervorgehoben.

- Links vom Charakternamen wird das Symbol "Goldene Krone" angezeigt.
- Wenn die Rechte auf einen anderen Charakter übertragen werden, verschwindet das Symbol.

Typ	Hervorgehobene Person	Hervorgehobener Chat
Gruppe	Gruppenführer	Hinweise, Alle Chat-Kanäle, Flüstern
Allianz	Allianzführer	Hinweise, Alle Chat-Kanäle, Flüstern
Union	Unionsführer	Union-Hinweise, Hinweise, Alle Chat-Kanäle, Flüstern
Kriegsunion	Kriegsunionsführer	Kriegsunion-Hinweise, Union-Hinweise, Hinweise, Alle Chat-Kanäle, Flüstern

4. Bei Betreten einer Gruppe (Gruppe/Allianz/Union/Kriegsunion) oder bei Änderung des Gruppenzustands wird ein Hinweis der betroffenen Gruppe angezeigt.

5. Zur besseren Erkennung, wurden die Symbole von "Artefakten" auf der Karte vergrößert.



6. Im oberen Bereich des Fensters für Ausrüstungssegnung wurde die Beschreibung für Ergebnisgegenstände hinzugefügt.
7. Die Fraktionsfarbe (z.B. Rot für Balaur) wird auf der Weltkarte (M) nicht mehr dargestellt, damit das Gelände im Abyss-Kern besser erkennbar ist.
8. Ein Fehler wurde behoben, bei dem unter bestimmten Umständen die in der Aktionsleiste registrierten Shimiol-Symbole verschwanden.
9. Der Fehler, dass beim Öffnen des Monsterbuches nach dem Charakter-Login die Monstertypen nicht ausgewählt werden können, wurde behoben.
10. Ein Fehler wurde behoben, bei dem "Kaenobikan" unter [Weltkarte – Auf Karte anzeigen] das Icon fehlte.
11. Ein Fehler wurde behoben, bei dem in "Riss der Vergessenheit" das Fertigkeitssymbol für "Alter Schicksals-Daeva" nach der Verwandlung 30 Sek. lang jede Sekunde blinkte.
12. Ein Fehler wurde behoben, bei dem bei der Ergebnisvorschau im Fenster für Ausrüstungssegnung die Anzahl möglicher Verpackung nicht angezeigt wurde.
13. Ein Fehler wurde behoben, bei dem in der Instanz "Goldenen Feuerprobe (Gruppenkämpfe)" die Spieleranzahl falsch angezeigt wurde.
14. Der Fehler wurde behoben, bei dem [Fertigkeit - Fertigkeiten-Animation] in der Beschreibung der Scroll-Bar angezeigt wurde.

## Shimiols

1. 5 neue "Shimiols" wurden hinzugefügt.

Name	Level	Shimiol-Fertigkeitseffekt (Je nach Evolutionsstufe wird der Fertigkeitseffekt anders angewandt)		Beschwörungseffekt	
Weda	A	<b>Pracht der Heilung</b>	- Regeneriert eigene TP - TP werden für 6 Sek. alle 2 Sek. zusätzlich regeneriert.	(Physisch) Erhöht TP, Angriff, Präzision, Krit. Treffer	
		<b>Verwandlung: Alter Freund</b>	- Für 30 Sek. werden Verwandlungs- und Verstärkungseffekte angewandt - Physische und magische Angriffe werden erhöht - Erhöhung der Angriffs- / Wirk- / Lauf- / Fluggeschwindigkeit - Erhöhung der Wirkung von Heilungsfertigkeiten - Erhöhung der maximalen TP		
Kromede	A	<b>Erneuter wiederholter Schock-Schuss</b>	- Magischer Angriff auf einzelnes Ziel - Zusätzlicher Treffer, wenn das Ziel betäubt ist.		(Magisch) Erhöht TP, Mag. krit. Treffer, Magieverstärkung, Mag. Präzision
		<b>Elendes Aufbäumen</b>	- Magischer Angriff auf einzelnes Ziel - Betäubung für 2 Sek. - Erhöht einmalig die Wirkung der nachfolgenden Fertigkeit		
Hyperion	A	<b>Energie-Entladung</b>	- Magischer Angriff auf das Ziel und Ziele in der Umgebung - Senkt die MP des Ziels	(Physisch) Erhöht TP, Angriff, Krit. Treffer	
		<b>Id-Ätherfeld</b>	- Entfernt alle besonderen Zustände - Regeneriert eigene TP - Schadensreduzierung für 15 Sek.		
Karemiwen	B	<b>Eissturm</b>	- Magischer Angriff auf einzelnes Ziel		(Magisch) Erhöht TP, Magieverstärkung, Mag. Präzision
		<b>Tiefe Wunde</b>	- Magischer Angriff auf einzelnes Ziel - 10 Sek. lang erhält das Ziel alle 2 Sek. magische Treffer - Bewegungsgeschwindigkeit wird für 10 Sek. reduziert.		
Saendukal	B	<b>Seismischer Machtschlag</b>	- Magischer Angriff auf das Ziel und Ziele in der Umgebung	(Physisch) Erhöht TP, Angriff, Krit. Treffer	
		<b>Wutexplosion</b>	- Magischer Angriff auf das Ziel und Ziele in der Umgebung - Chance zu Stolpern		

2. Bei einigen Shimiols wurden Fertigkeitseffekte und Schaden erhöht.

Betroffene Shimiol	Fertigkeitseffekte
Shita	Schadenserhöhung im PvE/PvP
Grendal	Schadenserhöhung im PvE/PvP
	<b>[Raumfetzter]</b> Erhöht für 8 Sek. den Widerstand gegen Schweigen, Binden, Schlaf, Furcht, Lähmung, Schock um 700, sowie die Lauf-/Fluggeschwindigkeit.
	<b>[Verstärkter Raumfetzter]</b> Lauf-/Fluggeschwindigkeit werden erhöht, Widerstand gegen alle besonderen Zustände wird um 1000 erhöht.

3. Die Kosten für den Shimiolaufstieg wurden verringert.

Rang	Vorher	Nachher
Stufe A	1.800.000 Kinah	500.000 Kinah
Stufe B	1.000.000 Kinah	300.000 Kinah
Stufe C	500.000 Kinah	100.000 Kinah

4. Bei "Normaler/Großer Shimiol-Vertrag" wurde die Chance ab Rang-C erhöht.
5. Shimiol-Fertigkeiten nehmen keinen Einfluss mehr von Verstärkungseffekten der Charakterfertigkeiten.
6. Das Herbeirufen/Fortschicken von Shimiols ist jetzt auch während des Fliegens möglich.
7. Die benötigte Mindeststufe zur Verwendung von Shimiols wurde von Stufe 66 auf Stufe 10 herabgesetzt.
  - Charaktere ab Stufe 10 erhalten nach dem Update Shimiol-Fertigkeitspunkte.
  - Die benötigte Mindeststufe fürs Benutzen von Shimiolverträgen wurde auf Stufe 10 geändert.
8. Wenn mehr als 50% oder 100% Shimiol-Wachstumspunkte erhalten werden, erhöhen sich Stufe und Attribute von Beschwörungseffekten.
  - Die Wachstumspunkte werden je nach erhaltener Menge angezeigt.
9. Die Anzahl von Shimiolum, die zur Shimiol-Evolution der Stufe B und C benötigt werden, wurde drastisch verringert.
10. In "Riss der Vergessenheit" wurde der Gegenstand "Geringer Shimiol-Vertrag" als Instanzbelohnung hinzugefügt.
11. Bei einigen Shimiols wurde der Beschwörungseffekt leicht erhöht.
12. Bei einigen Shimiols wurden Töne hinzugefügt.
13. Ein Fehler, bei dem beim Auf- und Absteigen von Taroc gelegentlich die Shimiol-Funktionen nicht erhalten bleiben, wurde behoben.
14. Der Fehler, dass bei einer Teleportation, während der Charakter auf einem Taroc sitzt, die Shimiol-Funktionen aufgelöst werden, wurde behoben.
15. Ein Fehler wurde behoben, bei dem bei Auswahl einiger weiterentwickelter Shimiols als Fortschrittsmaterial kein Warnungshinweis angezeigt wurde.
16. Ein Fehler wurde behoben, bei dem einige Fertigkeiten-Schnellinfos von Shimiols falsch angezeigt wurden.

## Quests

1. In Esterra und Nosra wurden tägliche Quests hinzugefügt, bei denen "Shimiolum" als Belohnung erhalten werden kann.

Fraktion	Quest-NSC	Questname
Elyos	Leona	[Tägl] Leonas Bitte
Asmodier	Arund	[Tägl] Arunds Bitte

2. Die Anzahl der Wiederholungsquests bei der Neviwind-Schlucht-Quest und die Durchführungsstufe wurden geändert.
3. Die bisherige Quest für die Invasion in Esterra & Nosra wurde entfernt und eine neue Quest hinzugefügt.
4. Ein Fehler wurde behoben, bei dem Charaktere unter Stufe 45 die Elyos-Quest "Die Bitte der plötzlich aufgetauchten Tochter" nicht richtig durchführen konnten.
5. Der Gegenstandsrank des Questgegenstands "Vollständige Aufzeichnungen des Lebens" wurde von "normal" auf "sagenhaft" geändert.
6. Ein Fehler wurde behoben, bei dem unter den täglichen Gruppenquests "Alabaster-Orden" und "Feldhüter" bestimmte Quests noch vorhanden sind, die in Inggison-/Gelkmaros-Festungen durchgeführt werden, aber eigentlich nicht mehr existieren.
  - Wenn diese Quests bereits vor der Änderung angenommen wurden, können sie abgebrochen werden. Anschließend werden neue tägliche Gruppenquests ausgegeben.
7. Bei der Daevanion-Quest "Das Geschenk einer Weisen" für Elyos und "Eine göttliche Waffe" für Asmodier wurde ein Teil des Durchführungsinhalts geändert.
8. Damit die Durchführung der Stufe 65 Daevanion-Quest an einigen Stellen effektiver läuft, wurden Durchführungsgebiete und -methoden korrigiert.

Fraktion	Questname	Fraktion	Questname
Elyos	Glück	Asmodier	Glück
	Treue		Treue
	<Kaisinels Heer> Hosen-Herstellung		<Marchutans Streitmacht> Hosen-Herstellung
	<Kaisinels Heer> Waffenherstellung		<Marchutans Streitmacht> Waffenherstellung
	Die Aufgabe von Kaisinels Heer		Die Aufgabe von Marchutans Streitmacht

9. Es wurden einige Durchführungsinhalte von Kampagnen im "Museum des Wissens" geändert, da sie vom eigentlichen Inhalt abwichen.

Fraktion	Questname	Fraktion	Questname
Elyos	Instabiles Artefakt des Wissens	Asmodier	Geschwächtes Artefakt des Wissens

10. Der Fehler, dass bei einigen täglichen Quests weniger EP ausgezahlt wurden, wurde behoben.

Fraktion	Questname	Fraktion	Questname
Elyos	[Tägl] Verteidigung des Äthertempels	Asmodier	[Tägl] Verteidigung der Ruinen der Vergangenheit

11. Es wurden Quests hinzugefügt, die in neuen Instanzen bestritten werden können.

Instanzen	Questtyp
Mirasch-Zuflucht	Wichtige/Normale Quests
Heiliger Turm	Wichtige/Normale Quests

12. Es wurden Kampagnen und Quests hinzugefügt, die im Kern von Reshanta und in der Götterfestung bestritten werden können.
13. Es wurden Shimiol-Quests hinzugefügt, die ab Stufe 10 bestritten werden können.
14. Es wurden Quests hinzugefügt, bei denen Spinell-Münzen als Belohnung erhalten werden können.
15. Es wurden Quests hinzugefügt, bei den Materialien zur Ausrüstungssegnung erhalten werden können.
16. Der Abschluss-NSC "Siaqua" für die Quest "Schuhe nur für Schleicher" wurde durch "Sulinia" ersetzt.
17. Der Durchführungsinhalt der Kampagnenquest "Jiskurs Mission" im oberen Abyss wurde geändert.
18. Bei einigen Wiederholungsquests von Instanzen wurden die EP erhöht und die empfohlene Stufe sowie die Belohnungen geändert.

Instanzen	Änderung
Adma-Ruinen/Labor des Elementgebieters/Arkhal's Versteck/Kroban-Stützpunkt	EP-Erhöhung bei Wiederholungsquests Änderung der empfohlenen Stufe Änderung der Quest-Belohnung
Narakkalli/Bibliothek des Wissens/Garten des Wissens/Museum des Wissens/Heiliger Turm/Mirasch-Zuflucht/Riss der Vergessenheit	EP-Erhöhung bei Wiederholungsquests

19. Bei einigen Quests, die in Esterra/Nosra durchgeführt werden, wurden die Belohnungs-EP erhöht.
20. Einige Spion-/Beschützer-Quests, die in Esterra/Nosra durchgeführt werden, wurden zu wöchentlichen Quests geändert.
21. Bei einigen Jagd-Quests, die in Esterra/Nosra durchgeführt werden, wurde die Schwierigkeit reduziert.
22. Ein Fehler wurde behoben, bei dem selbst nach Beitritt einer Union das Teilen von Unionsquests nicht möglich war.
23. Der Durchführungsinhalt der Asmodier-Quest "Karyatiden im Abyss" wurde geändert, sodass die Durchführung nach Erreichen der benötigten Stufe weiter möglich ist.
24. Bei einigen Quests in der "Neviwind-Schlucht" wurde die Verteilungseinheit für Questaktualisierung von Einzel auf Union geändert.

Neviwind-Schlucht-Quest	
<b>Elyos</b>	[Instanz/Gru] Stoppt die mutierte alte Kreatur
	[Instanz/ab 36 Spielern] Das Fragment, das am Amboss heruntergefallen ist
<b>Asmodier</b>	[Instanz/Gru] Haltet die mutierte alte Kreatur auf
	[Instanz/ab 36 Spielern] Das Fragment, das am Amboss erschienen ist

25. Es wurden neue Garnisonsquests für die Regionen Esterra/Nosra hinzugefügt.
26. Es wurden neue PvP-Quests in Esterra/Nosra hinzugefügt.
27. Die Belohnungen für PvP-Quests in Esterra/Nosra wurden leicht erhöht.
28. Ein Fehler wurde behoben, bei dem während der Questdurchführung von "Siels Waffe" der Shulack-Veredle nicht benutzt werden konnte.

## Gegenstände

- Es wurden Herstellungsmuster für Mächtige Ankerhilfe (sagenhaft, episch) hinzugefügt.
  - Elyos: Kann vom Alchemiehändler in Sanctum/Elian erworben werden.
  - Asmodier: Kann vom Alchemiehändler in Pandämonium/Pernon erworben werden.
- Es wurden Herstellungsmuster für Mächtige Ankerhilfe (mythisch) hinzugefügt.
- Es wurden "Spinell-Münzen" und Ausrüstungsgegenstände, die mit diesen Münzen erworben werden können, hinzugefügt.
  - Der "Spinell-Münzhändler" hält sich in Esterra/Nosra auf.

Esterra – Ariels Zuflucht



Nosra – Azphels Tempel



- Neue Abyss-Waffen, -Rüstungen, -Accessoires und Abyss-Flügel für Schicksals-Daeva wurden hinzugefügt.
  - Diese können erhalten werden, in dem man durch Ausrüstungssegnung die Ausrüstungen der "Speziellen Elitgarde", die mit "Spinell-Münzen" erworben werden können, oder Ausrüstungen des "Hochgarde-Anführers" weiterentwickelt.
  - Der Schicksals-Kommandant für Ausrüstungssegnung ist für Elyos in Esterra – Ariels Zuflucht und für Asmodier in Nosra – Azphels Tempel platziert.

### Ausrüstungssegnung



- Nach der Ausrüstungssegnung von Waffen/Rüstungen/Flügeln wird die Verzauberungsstufe um 5 Stufen gesenkt. Bei Accessoires wird die Aufwertungsstufe um 5 Stufen gesenkt.
- Die Materialien für Ausrüstungssegnung können beim Festungskampf im Kern von Reshanta und im "Heiligen Turm", sowie durch einige Questbelohnungen erhalten werden.
- Wenn die Verzauberung an einer Kommandanten-Ausrüstung fehlschlägt, wird sie nicht zerstört. Es gelten die folgenden Regeln:

Stufe beim Verzauberungsversuch	Nachteile bei Fehlschlag
0 bis 10	-1 Verzauberungsstufe
11 bis 14	Verzauberungsstufe sinkt auf 10
15 bis 19	Verzauberungsstufe sinkt auf 15
Ab 20	Verzauberungsstufe sinkt auf 20

- Kommandanten-Ausrüstungen können nicht gehandelt werden. Bei einer Verzauberungsstufe von +25 oder höher können sie 1-mal verpackt und gehandelt werden.
    - Wenn das Verpacken 1-mal genutzt wurde, ist es nicht wieder möglich, selbst wenn der Gegenstand wieder die Verzauberungsstufe +25 erreicht.
  - Bei Kommandanten-Ausrüstungen besteht beim Verzauberungsversuch im normalen Abschnitt, selbst mit Einsatz von "allmächtiger Verzauberungsstein" und "Ankerhilfen", eine Chance, dass der Versuch fehlschlägt.
5. Der Schicksals-Daeva wurden Fertigkeiten-Animationen hinzugefügt.
    - Bei "[Fertigkeitskarten]" von Fertigkeiten, die auch eine Schicksals-Daeva-Fertigkeit besitzen, erhält man gleichzeitig die Animation der Schicksals-Daeva.
    - Charaktere, die bereits vor dem Update diese Fertigkeiten-Animation besaßen, erhalten nach dem Update unter [Fertigkeiten – Fertigkeiten-Animation] die Animation der Schicksals-Daeva automatisch.
  6. Es wurden neue Ausrüstungen hinzugefügt, die durch "Magische Herstellung" erhalten werden können.
  7. Einige Bedingungen für "Magische Herstellung" wurden vereinfacht.
    - Die benötigte Anzahl an Materialien für einige Herstellungen wurde verringert.
    - Die Wartezeit für eine erneute Herstellung von Diogenit und Magie-Dimensionssteine wurde verringert.
    - Einige Miol-Ei-Herstellungen sind jetzt automatisch erfolgreich.
    - Bei einigen Herstellungen wurde die Chance auf eine kritische Fertigung erhöht.
  8. Ein Fehler wurde behoben, bei dem unter den Waffen des einstigen Atreias das Aussehen von Fernkampfwaffen nicht geändert werden konnte.
  9. Ein Fehler wurde behoben, bei dem sich während des Versuchs, einen Manastein im Inventar auf einem Gegenstand zu verankern, bei dem keine Verankerung von Manasteinen möglich ist, das Fenster für Verstärken/Modifizieren öffnete.
  10. Es wurden einige Belohnungsgegenstände der Himmelsinsel geändert.
  11. Die Wirkgeschwindigkeit von "Saiteninstrument des Sprossen-Daevas" wurde korrigiert.
  12. Der Fehler, dass obwohl Energie des Goldsterns verbraucht wird, aufgrund der Stufenbeschränkung für erhaltene EP keine zusätzlichen EP mehr erhalten werden, wurde behoben.
  13. Ein Fehler wurde behoben, bei dem in "Trilloners Goldspeicher" das Benutzen von Goldstern-Gegenständen nicht möglich war.
  14. Beim "Kettenhandschoner der antiken Fallusha", der in der Instanz "Narakkalli" erhalten werden kann, wurden die optionalen Werte korrigiert.
  15. Bei Waffen/Rüstungen/Accessoires/Flügeln unter dem Rang "heroisch" ist das Verstärken/Modifizieren jetzt nicht mehr möglich. Unter der Gegenstandseigenschaft wurde "Verstärken/Modifizieren nicht möglich" hinzugefügt.
    - Verzauberung, Ausrüstungsevolution, Manastein, Gottstein, Waffenfusion, Idian, Verbessern, Verpacken, Neuidentifizierung, Aufwerten, Seelenbindung aufheben, Manastein entfernen, Waffenzerlegung ist nicht möglich.
    - Färben, Aussehen verändern, Extrahieren, AP extrahieren ist aber nach wie vor möglich.

16. Ausrüstungstruhen, die in "Bibliothek des Wissens" und "Garten des Wissens" erhältlich sind, werden jetzt 100x aufgestapelt.
17. Ein Fehler wurde behoben, bei dem nach Erledigen von Boss-Monstern in den "Adma-Ruinen" einige Gegenstände nicht erhalten wurden.
18. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der +17 Verstärkungswert von einigen Ätherrevolvern statt auf "Phys. und magischen Angriff im PvE" auf "Phys. und magische Abwehr im PvE" angewandt wurde.
19. Ein Fehler wurde behoben, bei dem bei Aufwertungsversuchen von verfeinerten Federn, die im Fenster für Verstärken/Modifizieren angezeigte Kampfkraft nach der Aufwertung mit dem gleichen Wert wie vor der Aufwertung angezeigt wurde.
20. Ein Fehler wurde behoben, bei dem unter bestimmten Umständen die Aussehensveränderung und das Färben von einigen Gegenständen nicht möglich waren.
21. Die verschiedenen Effekte von "Verstärkte Schriftrolle des erhöhten Magieausgleichs" und "Verstärkte Schriftrolle der krit. Treffer" werden jetzt jeweils angewandt, wenn beide Schriftrollen zusammen benutzt werden.
22. Ein Fehler wurde behoben, bei dem während der Kampfstellung das Aussehen von einigen Kostümen ungewöhnlich angezeigt wurde.
23. Ein Fehler wurde behoben, bei dem einige Werte von Gegenständen gelegentlich falsch angewandt wurden.
24. Unter den Ausrüstungen des heiligen Apollon und der antiken Fallusha wurden bei einigen Gegenständen die optimalen Werte geändert.
  - Bei den Gegenständen "Streitkolben des heiligen Apollon/der antiken Fallusha" wurde das Attribut "Heilstärkung" hinzugefügt.
  - Die Optionswerte des Attributs "Heilstärkung", das auf Rüstungen angewandt wird, wurden erhöht.
25. Bei "Atreia Pass" wurden einige Belohnungen geändert.
26. Wenn bei einem Verzauberungsversuch im Falle, dass alle Ankerhilfen verbraucht wurden, statt der Ankerhilfen Kinah genutzt werden sollte, wird jetzt eine Hinweismeldung angezeigt.
27. Die Dropchance einiger Fertigungsmaterialien, die von Monstern hinterlassen werden, wurde erhöht.
28. Bei einigen Verdiensthändlern von Ausrüstung wurde die Verkaufsliste geändert.
29. Die Prones-Ausrüstungen, die durch "Magische Fertigung" hergestellt werden, können jetzt für "Magisches Morphen" benutzt werden.
30. Bei "Prones Kettenschulterstücken/Schulterschutz" wurde der optionale Wert korrigiert.
31. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der Effekt für +20 Verzauberung bei Streitkolben des Shulack-Flüchtlings und des Schilds des Assassinen nicht angezeigt wurde.
32. Ein Fehler wurde behoben, bei dem das Aussehen von einigen Gegenständen abweichend angezeigt wurde.
33. Die Boss-Monster-Belohnung in "Adma-Ruinen/Labor des Elementgebieters/Arkhal Versteck/Kroban-Stützpunkt" wurde geändert und hinzugefügt.

Instanzen	Gegenstände, die erhalten werden können
Adma-Ruinen /Labor des Elementgebieters	Glänzendes +4 Manasteinbündel
Arkhal Versteck	Accessoire (episch/mythisch), Illusionsgottstein-Bündel, Estima-Weihwasser, Bündel mit uralten Relikten (Mit geringer Chance erhält man "Heiliges Aufwertungsserum".)
Kroban-Stützpunkt	Accessoire (episch/mythisch), Flügel (mythisch), Idian (episch), Estima-Weihwasser, GK-Aufladung (Mit geringer Chance erhält man "Heiliges Aufwertungsserum".)

34. Ein Fehler wurde behoben, bei dem einige Gegenstände, die innerhalb der Neviwind-Schlucht benutzt wurden, die Erholzeit mit anderen Gegenständen teilten.
35. Ein Fehler wurde behoben, bei dem das Aussehen von einigen Gegenständen falsch angezeigt wurde.
36. In "Arkhal's Versteck" und "Kroban-Stützpunkt" wurden einige Dropgegenstände geändert.
37. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Anzahl möglicher Verpackungen von Daeva-Accessoires unter Stufe 65 unter bestimmten Umständen zurückgesetzt wurde.
38. Nach Ausrüstungssegnung von Daeva-Accessoires unter Stufe 65 wird die Anzahl möglicher Verpackungen jetzt ab Verzauberungsstufe 20 oder höher hinzugefügt.

## NSC

1. Das Schema für Mittel-/Hochrangiger Sturmangriff-Daeva: Himmelsinsel-Sturmangriff wurde geändert.
  - Mittelrangiger Sturmangriff erscheint täglich ab 12 Uhr bis 01 Uhr am folgenden Tag jede Stunde in den jeweiligen Regionen in Esterra/Nosra.
  - Hochrangiger Sturmangriff erscheint am Wochenende (Sa/So) um 19 Uhr. Zu diesen Zeiten erscheint kein mittelrangiger Sturmangriff.

Wochentag	Invasionsflotte	Invasionskorridor
Samstag 19 Uhr	Nosra – Invasion der Elyos-Kampfflotte	Esterra – Invasionskorridor
Sonntag 19 Uhr	Esterra – Invasion der Asmodier-Kampfflotte	Nosra – Invasionskorridor

- Auch wenn in Esterra/Nosra bestimmte Monster erledigt werden, erscheinen keine Mittel-/Hochrangigen Sturmangriffe.
2. Beim Boss-Monster "Hexe Grendal" auf der 40. Ebene im "Turm der Herausforderung" wurde das Kampfschema geändert.
    - Das Angriffsschema "Eissturm des Grolls" von "Hexe Grendal" wurde geändert.
    - Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Fertigkeit "Eissturm des Grolls" von "Hexe Grendal" aus bestimmter Position vermeidbar war.
    - Nach Verbesserungen werden jetzt bei "Hexe Grendal" die Effekte von einigen Fertigkeiten mit Wirkungsbereich deutlich angezeigt.
  3. Ein Fehler wurde behoben, dass am Wochenende während der Invasionen keine Boss-Monster erschienen sind.
    - Die Werte von Panzerwagen/-transportern und von Invasionsmonstern wurden verringert.
    - Bei Monsterbeschwörung von Panzerwagen/-transportern gibt es jetzt eine 2 minütige Wartezeit.
    - Die Invasionsmonster verschwinden jetzt 45 Min. nach dem Erscheinen.
    - Aufgrund der Änderung bei den Monstern, wurden Quests und Belohnungsgegenstände geändert.
  4. Ein Fehler wurde behoben, bei dem nach Erledigen eines Monsters das Nachbild von einigen verschwundenen Leichen ausgewählt werden kann.
  5. Ein Fehler wurde behoben, bei dem einige Wachen in Vengar die Elyos nicht erkennen konnten.
  6. Bei Mittelrangiger Sturmangriff-Daeva: Himmelsinsel wurde die Invasionsposition geändert.
    - Der Riss für mittelrangigen Sturmangriff und der gegnerische Infiltrationsriss erscheinen jetzt auf Esterra-/Nosra-Landeplätzen.

### Mittelrangiger Sturmangriff-Daeva: Eintrittsort in Esterra/Nosra

Esterra

Nosra



- Damit beim Verlassen von mittelrangiger Sturmangriff-Daeva eine Teleportation zum Esterra-/Nosra-Landeplatz möglich ist, wurden Teleporter-NSC hinzugefügt.

7. In Esterra/Nosra wurden Umtauschhändler für Kommandanten-Seelensteine hinzugefügt.

- Beim Umtauschhändler für Kommandanten-Seelensteine können gegen "Grauwolf-Zeichen" und AP Materialien zur Ausrüstungssegnung für Kommandanten-Ausrüstungen erworben werden.

Fraktion	NSC-Name	Region
<b>Elyos</b>	Laknius <Händler für Kommandanten-Seelensteine>	Esterra: Ariels Zuflucht
<b>Asmodier</b>	Umpals <Händler für Kommandanten-Seelensteine>	Nosra: Azphels Tempel

8. In Esterra/Nosra wurden bei Monstern die Position, Stufe und einige Werte geändert.

- In einigen Regionen wurde die Platzierungsdichte reduziert.
- Bei einigen Monstern wurde die Stufe und Werte verringert.

9. Es wurden spezielle Händler-NSC hinzugefügt, die nach Garnisons-Eroberung in Esterra/Nosra aufgesucht werden können.

- Erscheinen nach der Eroberung der Esterra-Garnison (Elyos)/Nosra-Garnison (Asmodier)
- Die Gegenstände können mit Spinell-Münzen, Spinell-Medaillen, Grauwolf-Zeichen, Grauwolf-Seren, AP etc. erworben werden.
- Einige NSC haben nur ein begrenztes Angebot.

Fraktion	Garnison	NSC-Name	Verkaufsgegenstände
<b>Elyos</b>	108. Garnison	Kuanie Händler für Verbrauchsgüter (Spinell-Münzen)	Machtscherben-Bündel: +50 Kisk: Seelenheiler (Eigengebrauch)
	109. Garnison	Shuled <Verwalter für Allmächtige Verzauberungssteine>	Kiste mit Verzauberungssteinen
		Marurin Händler für Verbrauchsgüter (Spinell-Münzen)	Shimiol-Vertrag der Stufe C Grauwolf-Abzeichen
	110. Garnison	Shuron <Händler für Verbrauchsgüter (Spinell-Medaillen)>	Regenerierendes Manastein-Bündel (Stufe 70) Kiste mit Illusionsgottsteinen (Stufe 65) Stigma-Bündel
	111. Garnison	Ethesia <Händler für Verbrauchsgüter (Spinell-Medaillen)>	Grauwolf-Serum
		Pashas <Verdiensthändler für Heilige Aufwertungsseren>	Kiste mit Aufwertungsserum (Für den Erwerb werden Grauwolf-Serum/-Abzeichen oder AP benötigt.)

Asmodier	208. Garnison	Perdestan Händler für Verbrauchsgüter (Spinell-Münzen)	Machtscherben-Bündel: +50 Kisk: Seelenheiler (Eigengebrauch)
	209. Garnison	Piabeolus <Verwalter für Allmächtige Verzauberungssteine>	Kiste mit Verzauberungssteinen
		Fledtri Händler für Verbrauchsgüter (Spinell-Münzen)	Shimiol-Vertrag der Stufe C Grauwolf-Abzeichen
	210. Garnison	Dupals <Händler für Verbrauchsgüter (Spinell-Medaillen)>	Regenerierendes Manastein-Bündel (Stufe 70) Kiste mit Illusionsgottsteinen (Stufe 65) Stigma-Bündel
	211. Garnison	Niroro <Händler für Verbrauchsgüter (Spinell-Medaillen)>	Grauwolf-Serum
Duabel <Verdiensthändler für Heilige Aufwertungsseren>		Kiste mit Aufwertungsserum	

## Sonstiges

1. Auf dem Pandämoniumplatz wurden die Konstruktion und der Zaun in der Mitte entfernt.
2. Das Herbeirufen/Fortschicken von Miols ist jetzt auch während des Fliegens möglich.
3. Der Korridor, der während der Esterra-/Nosra-Invasion erscheint, bleibt nun länger geöffnet.
4. Einige Gelände in den Instanzen "Turm der Herausforderung", „Museum des Wissen“ und „Narakalli“ sowie in den Gebieten „Ishalgen“, „Nosra“ und im Abyss wurden geändert.
5. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die mittelrangigen Wächter-Sturmtruppen in bestimmten Nosra-Regionen nicht angreifbar waren.
6. Ein Fehler wurde behoben, bei dem in einigen Bereichen im Nebelmähndorf in Morheim die Hintergrundmusik nicht abgespielt wurde.
7. Ein Fehler wurde behoben, bei dem das Benutzen von einigen Windströmen in Signia, Vengar nicht möglich war.
8. Ein Fehler wurde behoben, bei dem beim Betreten der Himmelsinsel in Esterra/Nosra die automatische Allianzbildung nicht möglich war.
9. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der Charaktername beim Diener und der Charaktername im unteren Bereich der Kugel der Verbundenheit teilweise anders angezeigt wurden.
10. Bei einigen Miols, die durch magische Herstellung erhältlich sind, wurden Symbol und Farbe geändert.
11. In Esterra/Nosra wurde für den Garnionskampf eine neue Artefakt-Garnison hinzugefügt.

Region	Garnionsname	Platzierungsregion
Esterra	108. Garnison - Ermutigung des Schlachtfelds	Küste der Verlorenen
	109. Garnison - Hand des erbitterten Kampfes	Windtal
	110. Garnison - Ermutigung des Schlachtfelds	Äthertempel
	111. Garnison - Hand des erbitterten Kampfes	Tarha-Dorf
Nosra	208. Garnison - Ermutigung des Schlachtfelds	Sphiros Territorium
	209. Garnison - Hand des erbitterten Kampfes	Calyda-Schlucht
	210. Garnison - Ermutigung des Schlachtfelds	Ruinen der Vergangenheit
	211. Garnison - Hand des erbitterten Kampfes	Zenzen-Territorium

- Die Garnison kann eingenommen werden, wenn der Anführer oder Legatus in der Garnison erledigt wird.
  - Es tauchen Monster auf, die kontinuierlich versuchen in die Garnison einzudringen, um den Legatus zu erledigen.
  - Die Fraktion, die die Garnison eingenommen hat, kann das Artefakt aktivieren.
    - Für die Aktivierung wird 2x Mächtiger Artefakt-Aktivierungsstein benötigt.
  - Wurde die Garnison eingenommen, können andere Garnisonen durch den Teleporter erreicht werden.
  - Damit wiederholtes Eindringen in die Garnisonen erleichtert wird, wurden an einigen Stellen in der Umgebung der Garnison Obelisken und Seelenheiler platziert.
  - Wenn die Garnison eingenommen wird, erscheinen verbündete NSC wie Gemischtwarenhändler oder Verdiensthändler.
  - Bei Einnahme einiger Garnisonen erscheinen Umtausch-NSC für Verbrauchsgüter, Spezialmaterialien oder Relikt-Händler.
12. Wenn alle Garnisonen im feindlichen Gebiet eingenommen wurden, erscheinen Verteidigungs-NSC. Wenn diese erledigt werden, werden Belohnungen freigeschaltet.
- Wenn auch nur 1 feindliche Garnison zurückerobert wird, verschwinden die Verteidigungs-NSC.