



Relikt der Zerstörung
Patchnotes – Update 6.5

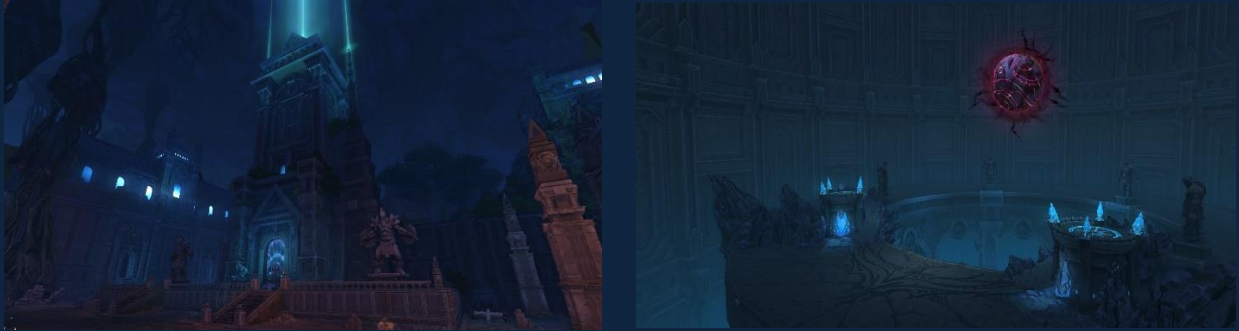
Inhalt

Instanzen	3
Senekta.....	3
Hererim-Mine.....	4
Illumiel.....	5
Weitere Änderungen.....	5
Pandora-Gesellschaft	6
System	7
Festungskampf	8
Ehrenpunkte.....	8
Verwandlung	9
Quest	11
Gegenstände	11
Benutzeroberfläche (UI).....	12
Shimiol.....	12
Fertigkeiten	13
Umfeld.....	26
Sonstiges	26
Charakter	26
NSC	26
GF Features 6.5v.....	27
Atreia Pass.....	27
Morph-Rezepte	27
Shugomat	27
Goldsand Shop	27

Instanzen

Senekta

1. Die Instanz "Senekta" wurde hinzugefügt.



Tief im Inneren der Lakrum-Festung befindet sich Aions Tempel Senekta. In Senekta versucht die 3. Balaur-Gebieterin Ereshkigal, Aions Relikt die absolute Macht zu entziehen. Die Elyos und die Asmodier haben die Lakrum-Festung erobert und durchsucht. Dabei haben sie einen Weg nach Senekta gefunden und ihre Streitkräfte entsandt, um Ereshkigal zu bezwingen.

Doch seitdem haben sie von der Vorhut kein Lebenszeichen mehr erhalten. Als auch weitere Einheiten nicht von ihren Expeditionen zurückkehrten, beschlossen die Elyos und die Asmodier, zuverlässige Krieger zu einer Nachhut zu rekrutieren. Nun marschiert der Trupp nach Senekta, um die entscheidende Schlacht gegen die Balaur-Gebieterin Ereshkigal zu führen.

- Der Eintritt durch den Eingang ist möglich, wenn die Lakrum-Festung eingenommen wurde. Wenn die Festung nicht eingenommen wurde, ist der Eintritt durch den Wächter-/Archonten-Außenposten möglich. Wurde die Festung jedoch von den Balaur eingenommen, ist ein Eintritt nicht möglich.
- Während des Spiels erscheint mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit "Schmuggler Shukiruk/Großartiger Shukiruk".
- Der Eingang der Senekta-Instanz, der beim Außenposten erscheint, wenn die Festung nicht eingenommen wurde, und der Instanzeingang, der im eingenommen Zustand auftaucht, sind nun gleichwertig.
- Bei einer serverweiten Gruppensuche wird der Eintritt unabhängig vom Eroberungszustand der Festung gewährt.
- Die benötigten Punkte für einen A-Rang in Senekta betragen 7.760 Punkte.

Max. Spieler	Stufe	Eintritte	Erholzeit
18 Personen	Stufe 80	Gold-Paket: 3-mal pro Woche Starter: 2-mal pro Woche	Mittwochs um 9 Uhr

Hererim-Mine

1. Die Instanz "Hererim-Mine" wurde hinzugefügt.



In Lakrum wurde eine Mine entdeckt, in der große Mengen des seltenen Erzes "Rim" vorkommen. Zunächst galt dies als gute Nachricht, doch die Daevas, die zum Abbau des Rim-Erzes entsandt wurden, stießen schnell auf ein großes Problem. Die Gier und die Besessenheit des Anführers der Gruppe, eines Daeva namens "Girad", vom Rim-Erz verwandelte ihn in einen Untoten. Doch dies war erst der Anfang: Allmählich verwandelte sich die ganze Truppe in Untote. Deshalb soll die Mine nun gesperrt werden.

Doch beim Versuch, das Problem in der Hererim-Mine zu lösen, wird schnell klar, dass hinter dem Vorfall mit den Untoten eine ganz andere Verschwörung steckt.

Max. Spieler	Stufe	Eintritte	Erholzeit
1-6 Personen	Stufe 80	Gold-Paket: 4-mal pro Woche Starter: 2-mal pro Woche	Mittwochs um 9 Uhr

- Der Eintritt ist von der Lakrum-Garnison aus möglich.
- Als Belohnung winken Abyss-Punkte, Manasteine und legendäres/ultimatives Lydium.
- Während des Spiels erscheint mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit "Schmuggler Shukiruk/großartiger Shukiruk".

Illumiel

- Das Schlachtfeld "Illumiel" wurde hinzugefügt.
 - Das Schlachtfeld kann jeden Tag von 11:00 bis 15:00 Uhr und von 19:00 bis 00:00 Uhr betreten werden. Des Weiteren kann es noch Montag bis Samstag von 00:00 bis 03:00 Uhr und Sonntag von 00:00 bis 02:00 Uhr betreten werden.
 - Der Eintritt ist über das Eintritts-Interface möglich.

Es handelt sich dabei um ein Trainingslager, das Lady Lumiel erschaffen hat, damit die Asmodiern lernen, sich an unbekannte Umstände und Situationen anzupassen. Lumiels neugierigem, verspieltem Charakter entsprechend verwandeln sich die Teilnehmer für den Kampf im Trainingslager in verschiedene Sapiens und Tiere. Allerdings erzeugte der von Lumiel geschaffene Raum einen gewaltigen Ätherstrom, durch den die Elyos das Trainingslager entdeckten.

Deshalb stehen sich hier nun Elyos und Asmodier gegenüber: Während die Asmodier versuchen, die Eindringlinge zu vernichten, wollen die Elyos herausfinden, was die Asmodier im Schilde führen.

Max. Spieler	Stufe	Eintritte	Erholzeit
3 vs. 3	Ab Stufe 76	Gold-Paket: 1-mal pro Tag Starter: 1-mal pro Tag	Täglich um 9 Uhr

Weitere Änderungen

- Die Anzahl an "Kämpfer-Abzeichen", die als Schlachtfeld-Belohnung erhalten werden, wurde erhöht.
- Der Eingang von Makarna der Verbitterung wurde verlegt und die Anzahl der Eintritte zu "Gold-Paket: 4-mal pro Woche & Starter: 2-mal pro Woche" geändert.
- Es wurde geändert, dass beim Betreten von Kubrinerks Kubus-Labor die auf einen Charakter angewandten Buffs nicht verschwinden.
- Ein Fehler wurde behoben, bei dem zeitweilig die Instanz-Marke von "Kubrinerks Kubus-Labor" auf der Karte nicht verschwindet, obwohl die Eintrittszeit abgelaufen ist.
- Es wurde korrigiert, dass bei der Verwandlung durch die Verwandlungsstatue auf dem Schlachtfeld von Illumiel 1 Illumiel-Verwandlungsmünze verbraucht wird.
- Beim Betreten von Illumiel wird eine "Illumiel-Verwandlungsmünze" erhalten.
- Ein Fehler wurde behoben, bei dem der zusätzliche Schaden an Balaur von einigen Fertigkeiten bei "Nergal" im "Heiligen Turm" nicht angewandt wurde.
- Ein Fehler wurde behoben, bei dem der Effekt "Macht: Energie des Balaur-Gebieters" von "Beritra" in Makarna der Verbitterung durch bestimmte Fertigkeiten entfernt wurde.
- Die "Stahlharkenfestung" wurde hinzugefügt, die nur während des Events benutzt werden kann.

Max. Spieler	Stufe	Eintritte	Erholzeit
1 Person	Ab Stufe 76	Gold-Paket: 1-mal pro Tag Starter: 1-mal pro Tag	Täglich um 9 Uhr

- Elyos und Asmodier können die Instanz durch die Eintrittshalle der Stahlharkenfestung betreten, die in Zuflucht des ewigen Lebens und im Tempel der ewigen Weisheit in Lakrum erscheint.
- Ein Fehler wurde behoben, bei dem sich zeitweilig die Tür nicht öffnete, obwohl das "Auge der Überwachung" im "Garten des Wissens" besiegt wurde.

Pandora-Gesellschaft

1. Die "Pandora-Gesellschaft" wurde hinzugefügt.



Dieses Unternehmen interessiert sich nicht für Rassen und zwingt niemanden, sich für die Ehre aufzuopfern. Es operiert in Lakrum frei nach dem Motto "Jeder wird seiner Leistung entsprechend behandelt". Die Pandora-Gesellschaft gliedert sich in das Pandora-Entwicklungsbüro, das sich in Atreia und Balaurea um Siedlungen kümmert, und das Pandora-Rekrutierungsbüro, das Helfer rekrutiert, um den Einfluss der Gesellschaft zu vergrößern. Von besonderem Interesse ist die Tatsache, dass die Pandora-Gesellschaft als Belohnung Pandora-Ausrüstungen, die der Balaur-Gebieterin Ereshkigal standhalten könnten, und Kubuli vergibt.

Für Elyos und Asmodier stellen die Aufträge der "Pandora-Gesellschaft" gute Gelegenheiten dar, das Unternehmen zu unterstützen und sie sich gleichzeitig auf den Kampf gegen Ereshkigal vorzubereiten. Es gibt allerdings auch Aufträge, die auf den ersten Blick merkwürdig erscheinen.

1. In Lakrum erscheint täglich zu einer bestimmten Zeit der "Pandora-Schlachtfeldpfad". Er kann nur nacheinander von einer begrenzten Anzahl an Personen betreten werden.
2. Bei einem Sieg winken als Belohnung verschiedene Verzauberungsmaterialien wie Kisten mit antiken bis ultimativen Manasteinen, PvE-/PvP-Verzauberungssteine oder Kubuli.

	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
Zeitplan der Pandora-Gesellschaft						11:00	11:00
	13:00	13:00	13:00	13:00	13:00	13:00	13:00
						15:00	15:00
	18:00	18:00	18:00	18:00	18:00	18:00	18:00
	20:00	20:00	20:00	20:00	20:00	20:00	20:00
	22:00	22:00	22:00	22:00	22:00	22:00	22:00
	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00

System

1. Im Kubus-System wurde der Effekt "Ereshkigal-Kubus" hinzugefügt.



2. Es wurde eine Funktion hinzugefügt, mit der Stigmen vom Inventar aus an-/abgelegt werden können.
3. Stigmen können nun auch ohne die Hilfe eines Stigmameisters vom Inventar aus angelegt werden.
 - Wird ein Stigma vom Inventar aus anlegt, beträgt die Erholzeit 5 Min.
4. Das System "Daevanion-Fertigkeiten identifizieren" wurde hinzugefügt.



- Mit Fertigskeitsbüchern können Daevanion-Fertigkeiten verzaubert werden.
- Nur legendäre oder höhere Fertigkeiten können verzaubert oder als Material benutzt werden.
- Wenn das eingesetzte Daevanion-Fertigskeitsbuch mit dem Verzauberungsziel identisch ist, besteht eine höhere Chance, dass die Verzauberung erfolgreich ist.
- Werden beim Verzauberungsversuch Spezialmaterialien benutzt, bleibt die Verzauberungsstufe auch bei einem Fehlschlag erhalten.
- Bei einer erfolgreichen Verzauberung von Daevanion-Fertigkeiten wird entweder der Fertigskeitseffekt

- erhöht oder die Abklingzeit verkürzt.
- Durch Fusion von Fertigungsbüchern können neue Fertigungsbücher gewonnen werden.
- Um ein neues Fertigungsbuch durch Fusion zu erhalten, werden 4 antike oder höhere Fertigungsbücher benötigt.

Festungskampf

1. Zu Beginn des Festungskampfs erscheinen nun Objekte, die der unterlegenen Fraktion beim Angriff auf die Festung bzw. bei der Verteidigung der Festung behilflich sind.
2. Je größer der Stufenunterschied, desto stärker sind die erscheinenden Objekte.
3. Ehrenpunkte sind nun erhältlich, indem man einen Teil der Objekte zerstört, die während des Festungskampfes auftauchen.
4. Die Ehrenpunkte-Belohnung für einen erfolgreichen/fehlgeschlagenen Angriff oder eine erfolgreiche/fehlgeschlagene Verteidigung der Lakrum-Festung und der Götterfestung wurde erhöht.

Ehrenpunkte

1. Es wurde ein Saison-System hinzugefügt, bei dem die Belohnung von der Anzahl erhaltener Ehrenpunkte in einem bestimmten Zeitraum abhängt.
2. Bereits erhaltene Ehrenpunkte sind ausgeschlossen. Es werden nur die Ehrenpunkte angerechnet, die in der jeweiligen Saison erhalten wurden.
3. Auf betreffenden Servern wird zwischen Elyos und Asmodiern unterschieden. Der Status kann unter [Menü] - [Community] - [Rangliste] - [Ehrenpunkte] eingesehen werden.
4. Wenn die Saison endet, wird je nach Rang Belohnungen ausgezahlt.

Verwandlung

1. Es wurde eine "Verwandlungskollektion" hinzugefügt.

- Je nach erhaltener Verwandlung können zusätzliche Attribute und Fertigkeiten erhalten werden.
- Die Kollektionsfertigkeit "Flamme der Illusion" kann nicht gegen Charaktere eingesetzt werden. Diese Fertigkeit landet bei Monstern aus dem Turm der Herausforderung und bei Prigga-, Beritra- und Ereshkigal-Gegenständen zusätzliche Treffer.



2. Es wurden neue Verwandlungen hinzugefügt.

Klasse	Verwandlung	Attribut
Groß	Böser Hase	Wirkgeschw.: 9%; Bew.geschw.: 30%; Mag. Angriff: 63; Mag. krit. Treffer: 165
	Goldene Dose	Angriffsgeschw.: 9%; Bew.geschw.: 30%; Phys. Angriff: 63; Krit. Treffer: 165
Uralt	Pixel	Angriffsgeschw.: 25%; Bew.geschw.: 35%; Heilstärkung: 45; Phys. Angriff: 71; Präzision: 220; Krit. Treffer: 185
	Feldhüter des Lichts	Wirkgeschw.: 20%; Bew.geschw.: 40%; Mag. Angriff: 71; Phys. Abwehr: 76; Mag. Abwehr: 76; Mag. krit. Treffer: 185
	Feldhüter der Dunkelheit	Angriffsgeschw.: 20%; Bew.geschw.: 40%; Phys. Angriff: 71; Phys. Abwehr: 76; Mag. Abwehr: 76; Krit. Treffer: 185
	Scherge der Vergessenheit	Wirkgeschw.: 25%; Bew.geschw.: 35%; Mag. Angriff: 71; Mag. Präzision: 220; Mag. krit. Treffer: 185
	Ereshkigals Apostel	Angriffsgeschw.: 12%; Wirkgeschw.: 9%; Bew.geschw.: 40%; Heilstärkung: 45; Mag. Angriff: 71; Ausweichen 231; Magiewiderstand 231
	Beritras Apostel	Angriffsgeschw.: 20%; Bew.geschw.: 40%; Mag. Angriff: 71; Phys. Abwehr: 76; Mag. Abwehr: 76; Mag. Präzision: 220
	Tiamats Apostel	Angriffsgeschw.: 25%; Bew.geschw.: 35%; Heilstärkung: 45; Mag. Angriff: 71; Mag. Präzision: 220; Mag. krit. Treffer: 185

Legendär	Weda	Wirkgeschw.: 45%; Bew.geschw.: 45%; Heilstärkung: 57; Mag. Angriff: 90; Phys. Abwehr: 95; Mag. Abwehr: 95; Mag. Präzision: 275; Mag. krit. Treffer: 235
	Prigga	Angriffsgeschw.: 32%; Wirkgeschw.: 23%; Bew.geschw.: 45%; Phys. Angriff: 90; Mag. Angriff: 90; Präzision: 275; Mag. Präzision: 275; Krit. Treffer: 235; Mag. krit. Treffer: 235
	Grendal	Angriffsgeschw.: 35%; Bew.geschw.: 60%; Heilstärkung: 57; Mag. Angriff: 90; Phys. Abwehr: 95; Mag. Abwehr: 95; Mag. Präzision: 275; Mag. krit. Treffer: 235

- Es wurde ein Nachrichtenfenster hinzugefügt, das beim Erhalt von Kollektionen angezeigt wird.
- Ein Fehler wurde behoben, bei dem das Wächter-General-Aussehen unter bestimmten Umständen verschwindet, wenn man sich mithilfe einer Transparenz-Verwandlungsschritrolle in einen Wächter-General verwandelt.
- Es wurde geändert, dass im verwandelten Zustand die rote Augenfarbe von Asmodier-Charakteren nicht angezeigt wird.
- Die Fertigkeit "Verwandlungskollektion" wurde hinzugefügt.

Kollektionen	Fertigkeit	Effekt
Ewiger Krieg	(Stufe 1) Verfluchter Zyklon	Fügt Gegnern in einem Umkreis von 10m 900 fixierten Schaden hinzu und verringert für 10 Sek. den phys. und mag. Angriff um jeweils 75.
Tiamats Krieger	(Stufe 1) Flamme der Illusion: Turm der Herausforderung	Fügt einem Ziel in bis zu 15m Entfernung 150 magischen Feuerschaden zu. Verursacht zusätzlich 3.300 Schaden, wenn das Ziel ein Monster des Turms der Herausforderung ist. Kann nicht gegen einen Spieler eingesetzt werden.
Ereshkigals Krieger	(Stufe 1) Flamme der Illusion: Prigga	Fügt einem Ziel in bis zu 15m Entfernung 150 magischen Feuerschaden zu. Verursacht zusätzlich 3.300 Schaden, wenn das Ziel Prigga ist. Kann nicht gegen einen Spieler eingesetzt werden.
Beritras Krieger	(Stufe 1) Flamme der Illusion: Beritra	Fügt einem Ziel in bis zu 15m Entfernung 150 magischen Feuerschaden zu. Verursacht zusätzlich 3.300 Schaden, wenn das Ziel Beritra ist. Kann nicht gegen einen Spieler eingesetzt werden.
Was macht Ihr da?	(Stufe 1) Flamme der Illusion: Ereshkigal	Fügt einem Ziel in bis zu 15m Entfernung 150 magischen Feuerschaden zu. Verursacht zusätzlich 3.300 Schaden, wenn das Ziel Ereshkigal ist. Kann nicht gegen einen Spieler eingesetzt werden.
Experte der magischen Verwandlung	(Stufe 2) Verfluchter Zyklon	Fügt Gegnern in einem Umkreis von 10m 1.800 fixierten Schaden hinzu und verringert für 10 Sek. den phys. und mag. Angriff um jeweils 150.
Großartige Agenten	(Stufe 2) Flamme der Illusion: Turm der Herausforderung	Fügt einem Ziel in bis zu 15m Entfernung 300 magischen Feuerschaden zu. Verursacht zusätzlich 6.600 Schaden, wenn das Ziel ein Monster des Turms der Herausforderung ist. Kann nicht gegen einen Spieler eingesetzt werden.
Verwandelt Euch jetzt mal in mich	(Stufe 2) Flamme der Illusion: Prigga	Fügt einem Ziel in bis zu 15m Entfernung 300 magischen Feuerschaden zu. Verursacht zusätzlich 6.600 Schaden, wenn das Ziel Prigga ist. Kann nicht gegen einen Spieler eingesetzt werden.
Damals dieser Boss	(Stufe 2) Flamme der Illusion: Beritra	Fügt einem Ziel in bis zu 15m Entfernung 300 magischen Feuerschaden zu. Verursacht zusätzlich 6.600 Schaden, wenn das Ziel Beritra ist. Kann nicht gegen einen Spieler eingesetzt werden.
Experte der physischen Verwandlung	(Stufe 2) Flamme der Illusion: Ereshkigal	Fügt einem Ziel in bis zu 15m Entfernung 300 magischen Feuerschaden zu. Verursacht zusätzlich 6.600 Schaden, wenn das Ziel Ereshkigal ist. Kann nicht gegen einen Spieler eingesetzt werden.

Quest

1. Es wurden neue Quests der Pandora-Gesellschaft hinzugefügt.
2. Es wurden Quests in "Senekta" hinzugefügt.
3. Es wurden neue Quests in der "Hererim-Mine" hinzugefügt.
4. Es wurden neue Quests für die "Schlacht von Illumiel" hinzugefügt.
5. Als Questbelohnung sind neue legendäre/ultimative Gegenstände vom NSC erhältlich.
6. Ein Teil der letzten Lakrum-Kampagne wurde geändert.
 - Elyos: Unterstützung bei der Rückeroberung des Großtempels von Lakrum; Asmodier: Mission zur Unterstützung bei der Rückeroberung des Großtempels von Lakrum
7. Die Stufe aller Charakteren, die schon vor dem Update mit der Durchführung der Kampagnendurchführung begonnen haben, wird dahingehend geändert, sodass sie die Belohnung noch nicht erhalten haben.
8. Bei der ultimativen Pandora-Quest wurden zufällige Belohnungen zu festen Belohnungen geändert.

Gegenstände

1. Der magischen Herstellung wurden neue Gegenstände zur Aussehensveränderung hinzugefügt.
 - Die Muster der Gegenstände zur Aussehensveränderung und einige Materialien können beim Händler-NSC in Lakrum erworben werden.
 - Weitere Materialien können von Monstern der Pandora-Gesellschaft erhalten werden.
2. Der magischer Herstellung wurden 10 Pandora-Herstellungsmethoden hinzugefügt.
3. Der Verkaufsliste des Händlers für magische Herstellungsgegenstände wurden 2 Pandora-Herstellungsgegenstände hinzugefügt.
4. Unter [Goldsand-Shop - Goldbarren] wurde die alte Daevanion-Fertigkeitentruhe entfernt und eine neue Daevanion-Fertigkeitentruhe hinzugefügt.
5. Es wurden Gegenstände hinzugefügt, die mit Münzen der Herausforderung vom Turm der Herausforderung erworben werden können.
6. Die "Daevanion-Fertigkeitentruhe", die Schmuggler Shukiruk in einigen Instanzen hinterlässt wurde zu "Shukiruk-Truhe" geändert.
 - Aus der "Shukiruk-Truhe" können mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit neue Daevanion-Fertigkeiten erhalten werden.
7. Es wurde geändert, dass die Eintrittsschritrolle für "Makarna der Verbitterung" nicht mehr als Belohnung für Festungskampf erhalten werden kann.
8. Die Einteilung der Kopfrüstung wurde von Accessoires zu Rüstung geändert.
 - Die Drops der jeweiligen Instanzen wurden entsprechend der Rüstungseinteilung geändert. (Bsp.: Ein Helm, der in Narakkalli gedroppt wird, droppt auch im Heiligen Turm.)
9. Der Verkaufsliste des Essenzgewinnungshändlers wurden 2 Pandora-Sammlungsgegenstände hinzugefügt.
10. Im Goldsand-Shop wurden unter "Goldbarren-Shop" Ausrüstungen, Stigmen, Verbrauchsgüter und Eintrittsschritrollen für Instanzen hinzugefügt.
11. Es wurde geändert, dass von einigen Monstern in Lakrum keine Handwerksmaterialien und Manasteine mehr erhalten werden können.
12. Bei einigen Daevanion-Fertigkeitsbüchern wurde das Symbol geändert.
13. Die Droprate von Scherben wurde bei Monstern in Lakrum und in Instanzen teilweise angepasst.
14. Bei einigen Monstern in Signia und Vengar wurde der Drop von Scherben entfernt.
15. Ein Fehler wurde behoben, bei dem einige Monster in Lakrum keine Scherben hinterließen.
16. Es wurde verbessert, sodass bei dem Versuch, mit bereits angewandter Aussehensfertigkeit das Aussehen eines anderen normalen Gegenstands zu übernehmen, die "Fertigkeit" nicht verschwindet.
17. Bei einem Änderungsversuch zu einem Gegenstand, der eine Aussehensfertigkeit besitzt, wird auch die "Fertigkeit" geändert.
18. Das Symbol von "Legendäre Ausrüstungstruhe der Rückkehrer" wurde geändert.
19. Es wurde geändert, dass bei Umtausch von Pandora-Rüstungen keine legendären Rüstungen mehr benötigt

werden.

20. Es wurde geändert, dass Medaillen, die durch Rang-Belohnungen erhalten werden, nicht zerstört werden können.
21. Es wurde geändert, dass die "Prächtige Shukiruk-Truhe" in den Instanzen (Narakalli, Heiliger Turm, Hererim-Mine, Ashunatal-Dredgion, Ruhnatorium, Makarna der Verbitterung, Prometuns Werkstatt) gefunden werden kann.
22. Die Herstellungsformel für die legendäre Daevanion-Fertigkeitentruhe wurde hinzugefügt.
23. Unter "Handwerksmaterialien" kann das "Abzeichen des Daevanion-Wissens" vom Verdiensthändler für Handwerksmaterial in Lakrum erworben werden.

Benutzeroberfläche (UI)

1. Das Interface des Kubus-Systems wurde verändert.
2. Unter "Handelsagenten" wurde "Stigma-Verzauberungsstein" hinzugefügt.
3. Ein Fehler wurde behoben, bei dem Elyos zeitweilig nach einem fehlgeschlagenen Festungskampf (Angriff/Verteidigung) in der Belohnungspost Inhalte für Asmodier angezeigt wurden.
4. Das Bild, das beim Beenden des Spiels angezeigt wird, wurde geändert.
5. Ein Fehler wurde behoben, bei dem einige Stigma-Verzauberungssteine im Fenster "Handelsagenten beauftragen" falsch eingeteilt waren.

Shimiol

1. Bei einigen Shimiol-Fertigkeiten wurde die Angriffsstärke erhöht.

Shimiol	Fertigkeit	Geänderte Effekte
Saendukal	Seismischer Machtschlag Verstärkter seismischer Machtschlag	Der Schaden des zusätzlichen Treffers wird um ca. 500% erhöht.
Stahlrose	Mächtiger Schuss Verstärkter mächtiger Schuss	
Kerub Kerubian Kerubiel Erz-Kerubiel	Tritt des schlafenden Drachen	

- Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Shimiol-Fertigkeit nicht richtig registriert wurde, wenn man die Shimiol-Fertigkeit zum Makro zog.

Fertigkeiten

1. Es wurden Daevanion-Fertigkeiten hinzugefügt.

Klasse	Fertigkeit	Zusätzliche Fertigkeitseffekte	Fertigkeiten-Info	
Gladiator	Wilder Sprung	Wildes Beben	<ul style="list-style-type: none"> - Phys. Flächenangriff nach Sprungangriff auf Gegner in einem Umkreis von 25m - Effekt, der die Gegner in einem Umkreis von 3m um das Ziel herum zum Wirkenden heranzieht - Erhöhte Erholzeit 	
		Sprunghieb	<ul style="list-style-type: none"> - Einzelner phys. Sprungangriff auf ein Ziel in bis zu 5m Entfernung - Erhöhte Angriffsstärke der Fertigkeit 	
	Tanzende Flammenklinge	Verstärkte kriegerische Flammenklinge	<ul style="list-style-type: none"> - Phys. Treffer auf ein Ziel in bis zu 17m Entfernung - Bewegungsunfähigkeitseffekt - Verringerte Abklingzeit von Wilder Sprung - Erhöhte Erholzeit 	
			Klingensprung	<ul style="list-style-type: none"> - Phys. Treffer auf ein Ziel in bis zu 17m Entfernung - Stolpereffekt hinzugefügt - Erhöhte Erholzeit
		Blutsturm-Hieb	Blutsturm-Spalter	<ul style="list-style-type: none"> - Phys. Treffer auf ein Ziel in bis zu 7m Entfernung; verbraucht TP - Rückschlagseffekt - 3-malige Wiederholung
			Entzugsschlag	<ul style="list-style-type: none"> - Phys. Treffer auf ein Ziel in bis zu 7m Entfernung - Bei Treffer mit bestimmter Wahrscheinlichkeit TP-Absorption - 2-malige Wiederholung
Templer	Kraft brechen	Verstärktes Kraft zerschmettern	<ul style="list-style-type: none"> - Phys. Treffer auf ein gestolpertes Ziel - Erhöhte Angriffsstärke der Fertigkeit - Die Angriffsstärke des Ziels wird um 100 verringert. - Erhöhte Wirkung der nachfolgenden Fertigkeit, wenn das Ziel gestolpert ist - Bei einem krit. Treffer erhöht sich die Wahrscheinlichkeit dafür, dass die im nachfolgende Fertigkeiten einen krit. Treffer landet. 	
			Knöchel-Hieb	<ul style="list-style-type: none"> - Phys. Treffer auf ein Ziel

			<ul style="list-style-type: none"> - Die Angriffsstärke des Ziels wird um 100 verringert. - Die Angriffsstärke des Wirkenden wird um 100 erhöht. - Zusätzlicher Treffer, wenn das Ziel gestolpert ist 		
Assassine	Überraschungsangriff des Blutsaugers	Bestialischer Überraschungsangriff	<ul style="list-style-type: none"> - Phys. Treffer auf ein Ziel - Erhöhte Angriffsstärke der Fertigkeit - Bei Treffer mit bestimmter Wahrscheinlichkeit TP-Absorption 		
		Zermalmender Überraschungsangriff	<ul style="list-style-type: none"> - Phys. Treffer auf ein Ziel - Zusätzlicher Treffer bei einem Angriff von hinten - Stolpereffekt, wenn das Ziel betäubt ist 		
		Kettenvernichtung	Verstärkter wiederholter Schnitt	<ul style="list-style-type: none"> - Phys. Treffer auf ein Ziel - Erhöhte Angriffsstärke der Fertigkeit - Zusätzlicher Treffer bei einem Angriff von hinten, Vergiftung oder Betäubung - Die Wahrscheinlichkeit, dass die Angriffsfertigkeit einen krit. Treffer landet, wird kurzzeitig erhöht. - 3-malige Wiederholung 	
				Seelenbruch	<ul style="list-style-type: none"> - Phys. Treffer auf ein Ziel - Zusätzlicher Treffer, wenn das Ziel vergiftet ist. - Betäubt das Ziel kurz. - 3-malige Wiederholung
	Pfeil der Vernichtung			Pfeil der Zerstörung	<ul style="list-style-type: none"> - Phys. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung, der garantiert trifft - Entfernt den Schutzeffekt des Ziels. - Erhöhte Erholzeit
				Pfeil des Todes	<ul style="list-style-type: none"> - Phys. Treffer auf ein Ziel in bis zu 30m Entfernung, der garantiert trifft - Erhöhte Erholzeit - Verringerte Angriffsstärke der Fertigkeit
		Schweigepfeil	<ul style="list-style-type: none"> - Phys. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung - Schweigeeffekt (kann nicht entfernt werden) - Erhöhte Erholzeit 		
			Bindepfeil	<ul style="list-style-type: none"> - Phys. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung 	
	Jäger	Pfeil der Vernichtung	Pfeil des Todes	<ul style="list-style-type: none"> - Phys. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung, der garantiert trifft - Entfernt den Schutzeffekt des Ziels. - Erhöhte Erholzeit 	
				<ul style="list-style-type: none"> - Phys. Treffer auf ein Ziel in bis zu 30m Entfernung, der garantiert trifft - Erhöhte Erholzeit - Verringerte Angriffsstärke der Fertigkeit 	
		Schweigepfeil	Schweigepfeil	<ul style="list-style-type: none"> - Phys. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung - Schweigeeffekt (kann nicht entfernt werden) - Erhöhte Erholzeit 	
				Bindepfeil	<ul style="list-style-type: none"> - Phys. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung

			- Bindeeffekt
Kantor	Seismischer Bodendruck	Seismische Sprengung	- Phys. Treffer auf ein Ziel, der TP verbraucht
			- Erhöhte Angriffsstärke der Fertigkeit
		Seismische Terminierung	- Erhöhte Erholzeit
			- Phys. Treffer auf ein Ziel in bis zu 3m Entfernung und weitere Feinde in seiner Nähe.
	Resonanztrübung	Verstärkte Resonanzdisruption	- Stolpereffekt
			- Erhöhte Erholzeit
			- Phys. Treffer auf ein Ziel
		Wiederholter Resonanzschnitt	- Erhöhte Wirkung der nachfolgenden Fertigkeit, wenn das Ziel gestolpert ist
			- Bei einem krit. Treffer erhöht sich die Wahrscheinlichkeit dafür, dass die nachfolgende Fertigkeit einen krit. Treffer landet.
			- Phys. Treffer auf ein Ziel
Kleriker	Licht der Wiederherstellung	Wunderheilung	- Verringerte Angriffsstärke der Fertigkeit
			- Reduzierte Erholzeit
			- Phys. Treffer auf ein Ziel
		Heilende Hand	- Stellt die TP eines Ziels in bis zu 23m Entfernung wieder her.
			- Der Wiederherstellungseffekt wird für 5 Sek. erhöht.
			- 3-malige Wiederholung
	Göttliche Berührung	Verstärkter Donner	- Verringerte Wiederherstellung
			- Hebt die Wirkzeit auf.
			- Stellt die TP eines Gruppenmitglieds in bis zu 23m Entfernung wieder her.
		Kettenblitz	- Stellt die TP von Gruppenmitgliedern in einem Umkreis von 5m wieder her.
			- Diese Fertigkeit kann nur auf Gruppenmitglieder angewandt werden.
			- Mag. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung und bis zu 6 weitere Gegner in einem Umkreis von 5m um das Ziel herum
			- Kurzer Betäubungseffekt
			- Erhöhte Angriffsstärke der Fertigkeit
			- Mag. Treffer auf ein Ziel

			<ul style="list-style-type: none"> - Zusätzlicher Treffer, wenn das Ziel betäubt ist - 3-malige Wiederholung - Verringerte Angriffsstärke der Fertigkeit 	
Zauberer	Sturmspeer	Schnell-Speer	<ul style="list-style-type: none"> - Mag. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung - Erhöhte Angriffsstärke der Fertigkeit - Reduzierte Bewegungsgeschwindigkeit - Erhöhte Erholzeit 	
			<ul style="list-style-type: none"> - Mag. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung - Mit geringer Wahrscheinlichkeit reduzierte Bewegungsgeschwindigkeit - Bei Treffer mit bestimmter Wahrscheinlichkeit TP-Absorption - Reduzierte Erholzeit bei Blinder Sprung - 3-malige Wiederholung 	
		Raum-Zeit-Speer	<ul style="list-style-type: none"> - Nach 4 Sek. mag. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung und bis zu 6 weitere Gegner in einem Umkreis von 10m um das Ziel herum - Äthergriff 	
			<ul style="list-style-type: none"> - Mag. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung und bis zu 6 weitere Gegner in einem Umkreis von 7m um das Ziel herum - Rückschlagseffekt - Verringerte Angriffsstärke der Fertigkeit - Reduzierte Erholzeit 	
	Großer Vulkanausbruch	Verstärkte große Eruption	<ul style="list-style-type: none"> - Mag. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung - Zusätzlicher Treffer, wenn das Ziel ein Geist ist - Bei einem krit. Treffer landet die nachfolgende Fertigkeit einen krit. Treffer. - Erhöhte Angriffsstärke der Fertigkeit 	
		Seismische Großexplosion	<ul style="list-style-type: none"> - Mag. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung - Zusätzlicher Treffer, wenn das Ziel ein Geist ist 	
	Beschwörer	Geist schwächen	Geistersetzung	<ul style="list-style-type: none"> - Mag. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung - Zusätzlicher Treffer, wenn das Ziel ein Geist ist
			Geistlähmung	<ul style="list-style-type: none"> - Mag. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung - Zusätzlicher Treffer, wenn das Ziel ein Geist ist

	Seelenflut	Verstärkter Seelenraub	- Reduzierte Wirkzeit
			- Verringerte Angriffsstärke der Fertigkeit
			- Mag. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung
			- Erhöhte Angriffsstärke der Fertigkeit
		Seelenbrand	- Verringerte Abklingzeit für Geist schwächen und Elementar-Schmetterschlag
			- 3-malige Wiederholung
			- Mag. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung
			- Erhöhte Angriffsstärke der Fertigkeit
Barde	Harmonie der Zerstörung	Harmonie des eisernen Panzers	- Bei einem krit. Treffer verringerte Abklingzeit von Magie auflösen, Magieverbrennung, Magische Umkehr und Mana-Explosion
			- 5-malige Wiederholung
		Harmonie der Vergeltung	- Mag. Treffer auf ein Ziel
			- Verringerte MP
	Requiem der Böe	Verstärkte Variation der Böe	- Für 15 Sek. erhöhter Widerstand gegen Betäubung, Rückschlag, Drehung und Äthergriff für max. 12 Allianzmitglieder in bis zu 25m Entfernung
			- Erhöhte Erholzeit
		Harmonie der Böe	- Mag. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung und bis zu 6 weitere Gegner in einem Umkreis von 3m um das Ziel herum.
			- Kurzer Betäubungseffekt
			- Erhöhte Erholzeit
			- Mag. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung und bis zu 6 weitere Gegner in einem Umkreis von 5m um das Ziel herum.
Äthertech	Schmetterschlag des Schweigens	Schwerer Schweigehieb	- Äthergriff
			- Mag. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung und bis zu 6 weitere Gegner in einem Umkreis von 5m um das Ziel herum.
			- Erhöhte Angriffsstärke der Fertigkeit
			- Erhöhte Erholzeit
			- Mag. Treffer auf ein Ziel in bis zu 6m Entfernung

		Kanonenfeuer des Schweigens	- Schweigeeffekt (diese Fertigkeit kann nicht entfernt werden)
			- Erhöhte Erholzeit
			- Mag. Treffer auf ein Ziel in bis zu 12m Entfernung
			- Schweigeeffekt
	Konternder Kanonenschuss	Verstärktes konterndes Kanonenfeuer	- Erhöhte Erholzeit
			- Erhöhte Angriffsstärke der Fertigkeit
Großflächiger Kanonenschuss		- Mag. Treffer auf ein Ziel in bis zu 20m Entfernung nach erfolgreicher Waffenabwehr oder erfolgreichem Magiewiderstand	
		- Betäubungseffekt	
Schütze	Schneegeschoss	Lähmendes Geschoss	- Verringerte Abklingzeit von Sprintschlag
			- Bei einem krit. Treffer Zurücksetzen der Abklingzeit von Sprintschlag
			- Mag. Treffer auf ein Ziel in bis zu 20m Entfernung und auf weitere Gegner in einem Umkreis von 5m um das Ziel herum
		Fesselndes Geschoss	2-malige Wiederholung
			- Mag. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung
			- Lähmungseffekt bei allen Schockzuständen
	Salve der Wiederherstellung	Verstärktes Schnellfeuer der Wiederherstellung	- Erhöhte Erholzeit
			- Erhöhte Angriffsstärke der Fertigkeit
			- Mag. Treffer auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung und bis zu 6 weitere Gegner in einem Umkreis von 10m um das Ziel herum.
		Ehrensalve	- Reduzierte Bewegungsgeschwindigkeit
			- Erhöhte Abklingzeit
			- Mag. Treffer auf ein Ziel
			- TP-Regeneration
			- Bei Verwendung der Fertigkeit reduziert sich die Erholzeit für Magieregeneration.
			- Zusätzliche TP-Regeneration bei krit. Treffer
			- Erhöhte Regeneration
			- 3-malige Wiederholung
			- Mag. Treffer auf ein Ziel

- TP-Regeneration

2. Bei einigen Klassen wurden Fertigkeitseffekte geändert.

Klasse	Fertigkeit	Geänderte Effekte
Templer	Nezekans Schild	Erholzeit: 30 Min. → 20 Min.
	Festnahme	Erholzeit: 10 Min. → 5 Min.
	Empörung	Der Schaden des zusätzlichen Treffers wird um ca. 100% erhöht. Erholzeit: 3 Min. → 2 Min.
	Verstärktes Kraft zerschmettern	Bedingung für Stolpern → Bedingung für Betäubung und Stolpern
	Spottendes Brüllen	Der Zorn wird um ca. 150% erhöht.
	Provozieren	Der Zorn wird um ca. 150% erhöht.
	Wut hervorrufen	Der Zorn wird um ca. 150% erhöht.
Gladiator	Welle des Zorns	Erholzeit: 30 Min. → 10 Min.
	Provozieren	Der Zorn wird um ca. 150% erhöht.
Jäger	Äther-Pfeil	Erholzeit: 30 Min. → 10 Min. Der Fertigkeitsschaden wird um 100% erhöht.
	Entschlossenheit des Jägers	Erholzeit: 2 Min. → 1 Min.
	Tigerauge	Der phys. Angriff wird von 10% auf 500 erhöht.
Assassine	Spiralschnitt	Erholzeit: 10 Min. → 5 Min.
	Eid des Dolches	Der Schaden des zusätzlichen Treffers wird um ca. 100% erhöht.
	Sprengpulveranwendung	Der Schaden des zusätzlichen Treffers wird um ca. 100% erhöht. Erholzeit: 3 Min. → 2 Min.
	Entschlossenheit	Erholzeit: 5 Min. → 2 Min. Dauer: 3 Min. → 1 Min.
	Tödlicher Fokus	Erholzeit: 3 Min. → 2 Min.
	Überfall-Schlag	Erholzeit: 1 Min. 30 Sek. → 1 Min.
	Massaker	Erholzeit: 1 Min. 30 Sek. → 30 Sek. Wirkzeit: 0,8 Sek. → 0,4 Sek.
	Sprintangriff	Erholzeit: 40 Sek. → 30 Sek.
Kleriker	Nebelschlächter	Die mag. Präzision wird von 1.000 auf 2.000 erhöht.
	Wort der Zerstörung	Erholzeit: 10 Min. → 5 Min.
Kantor	Freispruch	Erholzeit: 30 Min. → 15 Min.
	Zauberformel des Sturms	Erholzeit: 30 Min. → 15 Min.
	Versprechen der Erde	Der Schaden des zusätzlichen Treffers wird um ca. 100% erhöht.
	Segen des Windes	Der Schaden des zusätzlichen Treffers wird um ca. 100% erhöht.
	Zauber des Schutzes	Ausweichen, Parieren und Blocken wird von 100 auf 250 erhöht.

	Segen des Windes	Erholzeit: 3 Min. → 2 Min. Dauer: 60 Sek. → 30 Sek.
Barde	Symphonie der Zerstörung	Erholzeit: 30 Min. → 15 Min.
	Requiem der Vergessenheit	Anzahl der entfernten Magieverstärkungen: 2 St. → 1 St.
	Melodie des Mutes	Lässt sich durch Fertigkeiten mit Magieentfernung leichter als vorher entfernen.
	Melodie der Disziplin	Lässt sich durch Fertigkeiten mit Magieentfernung leichter als vorher entfernen.
	Melodie der Hoffnung	Erholzeit: 30 Min. → 15 Min.
	Sanftes Echo	Die TP-Regeneration wird um ca. 30% reduziert.
	Sanfte Resonanz	Die TP-Regeneration wird um ca. 30% reduziert.
	Sanfter Widerhall	Die TP-Regeneration wird um ca. 30% reduziert.
	Melodie der Freude	Die TP-Regeneration wird um ca. 30% reduziert.
	Leises Echo	Die TP-Regeneration wird um ca. 30% reduziert.
Zauberer	Schlafwolke	Erholzeit: 10 Min. → 5 Min.
	Lumiels Zorn	Erholzeit: 30 Min. → 15 Min.
	Brand	Der verringerte Magiewiderstand wird um 500% erhöht. Dauer: 30 Sek. → 12 Sek.
Beschwörer	Beschwörung: Sturmgeist	Erholzeit: 10 Min. → 10 Sek.
	Beschwörung: Magmageist	
	Fluchwolke	Erholzeit: 30 Min. → 15 Min.
	Zorn der Wildnis	Der Fertigkeitsschaden der 1. Stufe wird um 100% erhöht. Der Schaden der 2. und 3. Stufe wird um 30% erhöht.
	Mudra der Unterwerfung	Erholzeit: 30 Sek. → 10 Sek.
	Geist beschwören	Erholzeit: 30 Sek. → 10 Sek.
	Stärkender Geist: Rüstung des Elementes	Erholzeit: 3 Min. → 1 Min.
Schütze	Magieblock	Dauer: 6-8 Sek. → 7-8 Sek.
	Kraft der Magie	Erholzeit: 3 Min. → 1 Min. 30 Sek.
	Magisches Geschoss verstärken	Der Schaden des zusätzlichen Treffers wird um ca. 100% erhöht.
	Versprechen der magischen Kraft	Der Schaden des zusätzlichen Treffers wird um ca. 100% erhöht.
	Atem der magischen Kraft	Der Effekt der TP-Erhöhung wird verstärkt. Erholzeit: 3 Min. → 1 Min.
	Konzentrierter Kopfschuss	3 krit. Treffer → Krit. Treffer für 2,5 Sek. um 100%
	Magieauge des Volltreffers	Die mag. Präzision wird um ca. 100% erhöht.
	Gezieltes geistiges Auge	Zusätzliche PvP-Abwehr: 2.000 → 3.000 Dauer: 8 Sek. → 10 Sek.
Überlebensinstinkt	Der Effekt, die Bewegungsunfähigkeit aufzuheben, wurde hinzugefügt.	

Äthertech	Fluchtinstinkt	Der Effekt, die Bewegungsunfähigkeit aufzuheben, wurde hinzugefügt.
	Lähmendes Geschoss	- Rückschlagsbedingung → Alle Schockzustände
	Zornbrandung	Der Zorn wird um ca. 150% erhöht.
	Zornwelle	Der Zorn wird um ca. 150% erhöht.

3. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Dauer der Assassinenfertigkeit "Fluchthaltung" ungewöhnlich lang war.
4. Bei der passiven Assassinenfertigkeit "Raserei" wurde die Fertigkeiten-Schnellinfo geändert.
5. Die Effekte der Kantorfertigkeit "Zauber des Schutzes" und der Bardenfertigkeit "Melodie der Freude" können nun nicht mehr akkumuliert angewendet werden.
6. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der Effekt "Erhöhung des phys. Angriffs" der Kantorfertigkeit "Segen des Windes" ungewöhnlich angewendet wurde.
7. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der Schaden der Zaubererfertigkeit "Großer Vulkanausbruch" je nach Fertigkeitenstufe ungewöhnlich angewendet wurde.
8. Der Schaden der Zaubererfertigkeit "Höllensflamme des Zorns" und die Abklingzeit von "Abkühlung" werden anders angewandt als beabsichtigt. Es ist geplant, diesen Fehler beim nächsten Update zu beheben.
9. Bei der Daevanion-Fertigkeit "Idium-Flächenhieb" des Äthertechs wurde der Effekt "Reduzierung der Abklingzeit von Kanone des göttlichen Drachen" der 3. Stufe entfernt.
10. Bei Schützen wurde die Abklingzeit von "Atem der magischen Kraft" auf 1 Min. geändert.
11. Bei passiven Fertigkeiten, die sich auf Segnen beziehen und während im Flug werden, wurden die Attribute geändert.
12. Bei einigen Fertigkeiten wurde die Schnellinfo geändert.
13. Ein Fehler wurde behoben, bei dem einige Fertigkeitseffekte falsch angewendet wurden.
14. Ein Fehler wurde behoben, bei dem sich der Fertigkeitsschaden während eines Kampfes im Flug verglichen zum normalen Flugzustand bei allen Charakterklassen leicht verringerte.
15. Es wurden Fehler korrigiert, bei den Angaben in der Fertigkeiten-Schnellinfo und Anwendung von Fertigkeiten. Des Weiteren wurden noch bei einigen Fertigkeiten die Schnellinfo und der Fertigkeitseffekt geändert.

Fehlerhafte Angaben in der Fertigkeiten-Schnellinfo	Salve der Wiederherstellung, Verstärktes Schnellfeuer der Wiederherstellung, Schnellfeuer der Wiederherstellung, Ehrensalve, Wiederholtes Schnellfeuer, Schweres Geschoss, Befehl: Lavamauer des Schutzes, Befehl: Zerstörung der Elemente, Befehl: Elementarwelle, Befehl: Elementarentladung, Tödlicher Fokus, Seelenbruch, Vorhang des Blockierens, Blutsturm-Hieb, Durchdringender Reibelaut, Widerhall des Angriffs, Andauernder Pfeilregen, Rückschlag, Tigerauge, Eiternde Wunde, Befehl: Mauer des Schutzes, Schneegeschoss, Fesselndes Geschoss, Bruchhieb, Sturmspeer, Vaizels Gabe, Feuerwalze, Himmlischer Schutz, Wissen des Weisen, Stahlbarrikade, Schrei des Albtraums, Bestrafung, Falle: Abbremsen, Schutzpanzer, Mosky-Requiem, schützender Notfallschleier, Schützender Widerstandsschleier
Fehlerhafte Anwendung von Fertigkeitseffekten	Abzeichen des Versteckens, Klingensprung, Schild der Geschwindigkeit, Harmonie des eisernen Panzers
Geänderte Fertigkeitseffekte	Schwächender Schlag, Kampfvorbereitung, Segen des Felsens, Amplifikation, Gebet des Schutzes, Blendende Explosion, Nebelschlächter, Vorsichtiges Auge, Flammenschmelze, Kraft der Magie, Schützender Notfallschleier
Geänderte Fertigkeiten-Schnellinfo	Klingen-Rundumschlag, Blutsaugende Bestrafung, Schildsprengung, Welle der Heilung, Blitz des göttlichen Angriffs, Riposte, Heilverbindung, Resonanzdisruption, Verstärkte Resonanzdisruption, Wiederholter Resonanzschnitt, Tritt der Bestie, Brüllen der Bestie, Siegelgravur, Eid des Dolches, Fluchthaltung, Pfeil der Zerstörung, Pfeil des Todes, Winterrüstung, Schneidender Wind, Harmonie des

Schweigens, Seelenschuss, Seelenschnellfeuer, Seelensalve, Ehrensalve, Kanone des göttlichen Drachen, Kinnhaken, Starke Attacke, Seismische Terminierung, Zermalmender Überraschungsangriff, Klingensprung, Aufgeladener Kanonenschuss, Idium-Flächenhieb, Idium-Hieb, Idium-Faust, Schildstoß, Schwertwind, Schattenfall, Idium-Schlag, Tödlicher Hieb, Verstärkte Wutexplosion, Wutexplosion, Blinde Folge, Bruchschlag, Bruchhieb, Zerschmetternder Schlag, Verstärkter Donner, Große Eruption, Verstärkte große Eruption

16. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Fläche "Angewandte Fertigkeit" leer war und keine Fertigkeiten benutzt werden konnten, weil keine Daevanion-Fertigkeit ausgewählt worden war.
17. Die Effekte der Äthertechfertigkeiten "Schützender Schleier" und "Schützender Widerstandsschleier" wurden geändert.
18. Einige Fertigkeitseffekte wurden geändert.

Klasse	Skill	Änderung
Gladiator	Explosion der Wut, Welle des Zorns, Zerschmetternde Schlag, Wilder Sprung, Seismische Woge, Wilder Schlag, Robuster Hieb, Körperschlag, Wiederholter Körperschlag, Körperhieb, Explosion des Zorns, Zorniger Schlag, Schwächender Schlag, Druckwelle, Scharfer Schlag, Wutabsorption, Blutsaugendes Schwert, Klängen-Rundumschlag, Schwerer Zertrümmerungsschlag, Gefängnis, Verkrüppelnder Schnitt, Erdbebenwelle, Blutsaugender Schlag, Welle der Erschöpfung, Sehnenzerstückler, Sicherer Schlag, Welle der Regeneration, Sprungschlitzer, Todestreffler	Erhöhter Fertigkeitsschaden
	Flagge des Schlachtfeldes	Verringerung der phys. Angriffsstärke von Charakteren von 200 auf 500 Verringerung der phys. Angriffsstärke von Charakteren um 200 → Verringerung der phys. Abwehr von Charakteren um 500 Erholzeit: 3 Min. → 2 Min.
	Geheul	Erholzeit: 5 Min. → 2 Min.
	Angriffshaltung, Ansturmhaltung, Gelübde des Ansturms, Angriffslage, Kampfvorbereitung	Bei Erhöhung des phys. Angriffs werden Prozente in Zahlenwerte geändert.
Templer	Schwertwind, Schildschlag, Schildkonter, Schlag des Blutsaugers, Urteilshieb, Entkräftender schwerer Hieb, Wiederholter Hieb, Urteil, Schlag der Beseitigung, Kraft brechen, Blutsaugende Bestrafung, Schildsprengung, Schlag des Inquisitors, Bestrafung	Erhöhter Fertigkeitsschaden
	Stabiler Schild, Äther-Rüstung	Dauer: 30 Sek. → 20 Sek. Erholzeit: 3 Min. → 2 Min.

	Nezekans Schild	Dauer: 30 Sek. → 20 Sek.
	Zerstörerische Wut, Empörung, Kameraden-Ägis	Bei Erhöhung des phys. Angriffs werden Prozente in Zahlenwerte geändert.
	Große Gesundheit, Bestrafende Welle	Erholzeit: 3 Min. → 2 Min.
	Schutzpanzer	Dauer: 3 Min. → 2 Min. Erholzeit: 5 Min. → 3 Min.
Jäger	Äther-Pfeil, Betäubender Schuss, Zerreißender Pfeil, Griffonix-Pfeil, Spiralpfeil, Pfeilschlag, Umschlingender Schuss, Heckenschuss, Todesschuss, Schweigepfeil, Pfeil der aufgestiegenen Seele, Pfeil der Vernichtung, Finaler Sturmangriff, Pfeil der Durchdringung, Blitzpfeil, Quälender Pfeil, Pfeil des Siegels, Pfeilhagel, Tödlicher Pfeil, Pfeil des tobenden Windes, Explosionspfeil	Erhöhter Fertigkeitsschaden
	Bogen des Segens	Bei Erhöhung des phys. Angriffs werden Prozente in Zahlenwerte geändert. Dauer: 60 Sek. → 40 Sek. Erholzeit: 2 Min. 30 Sek. → 2 Min.
	Stärkendes Auge, Pfeile schärfen, Hingabe, Verwandlung: Mau, Verwandlung: Mau-Segen, Segen des Windes	Bei Erhöhung des phys. Angriffs werden Prozente in Zahlenwerte geändert.
	Kollisionsfalle	Erholzeit: 3 Min. → 2 Min.
	Schattenversteck	Erholzeit: 5 Min. → 3 Min.
Assassine	Spiralschnitt, Brüllen der Bestie, Tritt der Bestie, Schlag der Bestie, Siegelgravur, Siegelangriff, Kreuzschnitt, Reißzahn der wilden Bestie, Schnelle Klinge, Attentat, Kettenvernichtung, Seelenspalter, Überraschungsangriff des Blutsaugers, Beschleunigter Untergang, Überfall aus dem Hinterhalt, Giftangriff, Überfall-Schlag, Massaker, Sprintangriff, Blitz-Hinterhalt, Schattenfall, Blitzschneller Angriff, Ketten-Siegelgravur, Siegel-Klinge	Erhöhter Fertigkeitsschaden
	Hingabe, Entschlossenheit, Tödlicher Fokus	Bei Erhöhung des phys. Angriffs werden Prozente in Zahlenwerte geändert.

	Sinnesverstärkung, Blendgranate	Erholzeit: 3 Min. → 2 Min.
Äthertech	Idium-Explosion, Sturmschlag, Idium-Strahl, Idium-Bombardement, Sprintschlag, Schlag, Leichte Attacke, Starke Attacke, Zweihandschlag, Welle der Abkühlung, Welle der Zerstörung, Sprung der Zerstörung, Klingshieb, Flamme der Zerstörung	Erhöhter Fertigkeitsschaden
	Mech rufen	Erholzeit: 10 Sek. → 8 Sek.
	Magischer Schleier, Idium-Explosion	Erholzeit: 3 Min. → 2 Min.
Schütze	Magisches Geschoss verstärken	Ziel mit mag. krit. Treffer als Effekt ausgeschlossen
	Konzentrierter Beschuss	Frontal-Reichweite → Rundum-Reichweite Erholzeit: 7 Sek. → 30 Sek.
	Magischer Kanonenschuss	Erholzeit: 1 Min. 30 Sek. → 10 Min.
Zauberer	Winterrüstung	Erhöhter Fertigkeitsschaden
	Gebet der Eisengewandung	Dauer, Schutzschild-Wert, erhöhter Widerstand gegen Schockzustände
	Schnell-Speer	Reduzierte Bewegungsgeschwindigkeit → Reduzierte mag. Abwehr
	Barriere der Zuflucht	Erholzeit: 5 Min. → 3 Min.
	Fluch der Schwäche	Dauer: 60 Sek. → 30 Sek. Erholzeit: 5 Min. → 3 Min.
	Arkaner Donnerschlag	Erholzeit: 1 Min. 45 Sek. → 1 Min. 30 Sek.
Beschwörer	Zyklon des Zorns, Höllenqualen	Erhöhter Fertigkeitsschaden
	Geisterbarriere	Erhöhter Schutzschild-Wert
	Befehl: Treue Vertretung	Dauer: 2 Min. → 1 Min. Erholzeit: 5 Min. → 3 Min.
	Entkräftendes Festhalten	Dauer: 35 Sek. → 12 Sek. Erhöhter Wert bei Verringerung der Angriffsgeschwindigkeit
	Stigma der Macht	Erhöhter Wert bei Verringerung der Angriffsgeschwindigkeit

		Erhöhter Wert bei Erhöhung der Wirkgeschwindigkeit Dauer: 30 Sek. → 16 Sek.
	Grauisige Düsternis	60 Sek. → 30 Sek. Zusätzlicher Effekt von reduzierter TP-Regeneration
	Stärkender Geist: Rüstung des Geistes	Bei Erhöhung des phys. Angriffs werden Prozente in Zahlenwerte geändert.
	Großflächige Absorption	Erhöhter Fertigkeitsschaden Erholzeit: 3 Min. → 2 Min.
	Befehl: Elementarwelle	Erholzeit: 3 Min. → 1 Min. 30 Sek.
Barde	Variation der Fantasie, Variation des Meeres	Erhöhter Fertigkeitsschaden
	Harmonie der Seele, Harmonie des Todes, Harmonie der Zerstörung, Variation des Meeres	Der Effekt von reduzierte MP wird in Prozente geändert.
	Variation der Illusion, Illusions-Ensemble, Illusions-Symphonie	Erholzeit: 2 Min. → 1 Min.
	Klärungsmelodie der Schneeblume, Schutzmelodie der Schneeblume	Erholzeit: 3 Min. → 2 Min.
Kantor	Schlag des tosenden Windes	Erhöhter Fertigkeitsschaden
	Beschwörungsformel der Inspiration, Zauber der Anstiftung, Marchutans Schutz, Himmlischer Schutz, Segen des Windes	Bei Erhöhung des phys. Angriffs werden Prozente in Zahlenwerte geändert.
Kleriker	Urteilssiegel	Erhöhter Effekt von reduzierter mag. Abwehr
	Kette des Leidens	Wirkzeit: 3 Sek. → 2 Sek.
	Gesegneter Schild	Wiederherstellungseffekte um 100% erhöht → Heilstärkung um 500 erhöht
	Zustand umkehren	Erholzeit: 10 Min. → 3 Min.
	Beschwörung: Spottende Energie	Erholzeit: 5 Min. → 2 Min.

Umfeld

1. Einige Gegenden in Heiron wurden geändert.
2. Es wurden einige Gegenden in Lakrum geändert.

Sonstiges

1. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Videoaufnahme unter der 64bit-Einstellung des Clients nicht funktionierte.
2. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Verbindung eines Charakters während des Spiels zeitweilig unterbrochen wurde.
3. Ein Fehler wurde behoben, bei dem das Spiel bei einem Ladebildschirm von 99-100% nicht mehr reagiert, wenn man von bestimmten Pcs aus den 64bit-Client startet.

Charakter

1. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der Charakter wie bei einer Teleportation verschwindet, wenn man den Charakter mit der Maus steuert und dabei gleitet.

NSC

1. Ein Fehler wurde behoben, bei dem zeitweilig alle Charaktere durch fehlerhafte Aktivierung des Vernichtungsschemas des Angriffsoffizier im "Heiligen Turm" starben.
2. Es wurden NSCs entfernt, die in Vengar aufgestellt, aber nicht mehr benutzt werden.
3. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Verkaufsliste für limitierte Waren zurückgesetzt wurde, wenn der NSC wieder erscheint.

GF Features 6.5v

Atreia Pass



1. Goldpaket-Nutzer können täglich über das Fenster „Atreia Pass“ eine Belohnung abholen.
2. Darunter befindet sich auch das Shugo-Gold, welches bisher nur über das Item „Shugocopia“ erhalten werden konnte.
3. Das kostenlose „Shugocopia“-Item wurde aus dem Shop entfernt.

Morph-Rezepte

1. Die „Legendäre Daevanion-Fertigkeitentruhe (6 Arten)“ wurde durch die „Legendäre Daevanion-Fertigkeitentruhe (10 Arten)“ für die Morph-Rezepte „Morph: [Übersee] Legendäre Daevanion-fertigkeitentruhe (10 Arten)“ ersetzt.
2. Die Anzahl der benötigten Erfahrungspunkte für den Morph-Kristall wurde von 15.000.000 EP auf 8.000.000 EP reduziert.

Shugomat

1. Der „Verwandlungsvertrag (50 Arten)“ aus dem Shugomat wurde gegen den „Verwandlungsvertrag (62 Arten)“ ersetzt.

Goldsand Shop

1. Für einen limitierten Zeitraum (03.04.2019 – 08.05.2019) können die folgenden Gegenstände im Goldsand Shop erworben werden:

Gegenstand	Preis	Limitierung
[Gravur] Legendärer Verwandlungsvertrag (7 Arten)	1500 Goldbarren	1 pro Woche
[Gravur] Uralter Verwandlungsvertrag (11 Arten)	300 Goldbarren	1 pro Woche
[Gravur] Besonderer Verwandlungsvertrag (50 Arten)	100 Goldbarren	1 pro Woche
[Gravur] Ultimativer PvP-Verzauberungsstein	150 Goldbarren	1 pro Woche
[Gravur] Ultimativer PvE-Verzauberungsstein	120 Goldbarren	1 pro Woche