



AION 7.3 – Rotkatalam (Süd)

Inhalt

[Rotkatalam (Süd)]	3
[Instanzen]	4
[Rotkatalam]	5
[Quests]	5
[NSC]	6
[Gegenstände]	6
[UI]	7
[Monster]	7
[Umwelt]	7
[Sound]	7
[Festungskampf]	8
[Charakter]	8
[Shimiol]	8
[Verwandlung]	8
[Fertigkeiten]	8
[Fertigkeitsänderungen im Detail:]	9
Änderungen an (verbesserten) Stigma-Fertigkeiten.	13
[GF Features 7.0v]	16

[Rotkatalam (Süd)]

1. Die serverübergreifende Region "Rotkatalam (Süd)" wurde hinzugefügt.

- Die Region kann zu bestimmten Zeiten betreten werden und bietet Garnisons-Belagerungskämpfe und Festungskämpfe.
- Rotkatalam (Süd) kann nur mithilfe einer Dimensions-Sanduhr betreten werden.

● Belagerungskampf der 81. Garnison

Eintrittszeit	Eintrittsbereich	Eintrittsstufe	Max. Spieler
Täglich um 12:00, 15:00, 18:00, 20:00 und 24:00 Uhr	Rotkatalam Wiederaufgebauter Turm des Lichts Ruhn-Tempel	Ab Stufe 76	Elyos/Asmodier: jeweils 24

- Der Belagerungskampf gliedert sich in 5 Min. Wartezeit, 15 Min. Kampf und 4 Min. für den Erhalt der Belohnung.
- Die Fraktion, die Oberbefehlshaber Paschid erledigt, erobert die erste Balaur-Garnison.
- Bei Einnahme der Garnison erscheint zu bestimmten Zeiten ein Balaur-Monster und greift den Wächter-General an.
- Wer die eingenommene Garnison 5 Min. lang verteidigen kann, nachdem der Balaur-Anführer oder der Wächter-General der gegnerischen Fraktion erledigt wurde, gewinnt.
- Nach dem Sieg erscheint eine Schatztruhe mit den Belohnungen für die Gewinner.
- Die HP des Wächter-Generals der Elyos/Asmodier und des Balaur-Anführers werden nicht zurückgesetzt.

● Belagerungskampf der Prades-Festung

Eintrittszeit	Eintrittsbereich	Eintrittsstufe	Max. Spieler
Täglich um 12:00, 20:00 und 24:00 Uhr	Rotkatalam Wiederaufgebauter Turm des Lichts Ruhn-Tempel	Ab Stufe 76	Elyos/Asmodier: jeweils 96

- Für jede Fraktion öffnen sich 4 Illusionstore zur Prades-Festung. Durch jedes Illusionstor können 24 Spieler eintreten.
- Der Belagerungskampf gliedert sich in 5 Min. Wartezeit, 20 Min. Kampf und 4 Min. für den Erhalt der Belohnung.
- Zu bestimmten Zeiten erscheint ein Balaur-Monster und greift den Dynastienöffner an.
- Wenn der gegnerischen Dynastienöffner zerstört wird, verschwindet das Illusionstor der entsprechenden Fraktion und ihre Mitglieder werden aus Rotkatalam vertrieben.
- Der zerstörte Dynastienöffner und das verschwundene Illusionstor werden nach 2 Min. automatisch wiederhergestellt. Wenn ein Fraktionsmitglied seinen Dynastienöffner aktiviert, wird nach ca. 20 Min. das Illusionstor wiederhergestellt.
- 15 Min. nach dem Kampf wird der deaktivierte Dynastienöffner wiederhergestellt. Assassinen der Fraktion, die den Dynastienöffner aktiviert haben, erscheinen wieder in der Nähe des Wächter-Generals.
- Die Fraktion, die Phrades erledigt, gewinnt.
- Nach dem Sieg erscheint eine Schatztruhe mit den Belohnungen für die Gewinner.
- Phrades' HP werden nicht zurückgesetzt.

[Instanzen]

1. "Kubrikerks Monster-Kubus-Labor" wurde hinzugefügt.

Eingang	Max. Spieler	Stufe	Eintritte	Zurücksetzung
Torwächter des Kubus-Labors	1	80	7/Woche	Mittwochs um 9:00 Uhr

Der Torwächter des Kubus-Labors erscheint alle 2 Std. zufällig an 4 der 11 Dumaha-Altäre.

2. "Verstecktes Shimiolum-Lager" wurde hinzugefügt.

Max. Spieler	Stufe	Eintritte
1	Stufe 80	2/Woche

- Die Instanzen können bei dem jeweiligen Fraktions-NSC in Stellusia in Dumaha betreten werden.
- Es sind Shimiol-Verträge und Shimiolum der Klassen A bis S erhältlich.
- Es stehen 3 Lager-Wegweiser und 3 Mischlager-Wegweiser zur Wahl, von denen einer ausgewählt werden muss. Wird die Instanz innerhalb von 6 Min. durchgespielt, winken 3 Belohnungstruhen, innerhalb von 6 bis 8 Minuten 2 Belohnungstruhen und ab 8 Minuten 1 Belohnungstruhe.
- Wird in der vom "Mischlager-Wegweiser" zufällig ausgewählten Klasse gespielt, stehen eine Zusatzbelohnung und 4 Belohnungstruhen bereit.

3. "Kampfarena des Anfangs" wurde hinzugefügt.

Max. Spieler	Stufe	Eintritte
2-12	Ab Stufe 10	Unbegrenzt

- Kann beim NSC in der Lobby der Empyrianischen Feuerprobe der jeweiligen Fraktion betreten werden.
- Der Kampf beginnt, sobald der Gruppenverwalter die Gruppen eingeteilt hat.
- Die Umgebung innerhalb der Arena kann bei den verschiedenen Verwalter im Bereitschaftsraum der Kampfarena des Anfangs geändert werden.
- Beim Betreten der Kampfarena des Anfangs werden die Spieler mit Verwandlungsausrüstung und ultimativer Ausrüstung ausgestattet, die beim Verlassen der Kampfarena verschwinden.

4. In einigen Instanzen wurde das Time-Attack-System hinzugefügt.

Instanz	Time-Attack-Zeit
Prometuns Werkstatt (normal)	25 Min.
Makarna der Verbitterung	15 Min.
Stella Entwicklungslabor (leicht/normal)	25 Min.
Beninerks Gut (leicht/normal)	30 Min.

- Bei erfolgreicher Einnahme innerhalb der Time-Attack-Zeit erscheint eine zusätzliche Belohnungstruhe.

5. Die Trainingsarena der Disziplin wurde hinzugefügt.

- Wie bei der Arena der Disziplin ist der Zutritt sofort möglich und es gibt keine spezielle Belohnung.

6. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der Eisenzaun auf Beninerks Gut zeitweise nicht verschwand.
7. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Hinweise auf dem Boden von "Prometuns Werkstatt" zeitweise nicht angezeigt wurden.
8. Bei erfolgreicher Einnahme bestimmter Etagen von "Turm der Herausforderung (untere Ebene)" wird zufällig einen von 5 Buffs erhalten.
9. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der Rang von "Turm der Herausforderung (mittlere Ebene)" falsch in die Rangliste eingetragen wurde.
10. Wenn die Cutscene auf Beninerks Gut abgebrochen wird, erscheint ein Hinweis.
11. Die Fertigkeiten der Statue des Schutzes auf dem "Schlachtfeld von Kamar" wurden umbenannt.
12. Die Zeit für den schnellen Eintritt in "Ashunatal-Dredgion" wurde von 10 Min. auf 3 Min. verkürzt.
13. Die Durchführung von "Prometuns Werkstatt (schwierig)" wurde geändert:
 - Durch Klick auf "Befreiter Prometun" nach dem Sieg über "Wütender Tarukkan" wird der Spieler zu "Wütende Prigga" teleportiert.
 - Wer beim Angriff auf "Wütende Prigga" stirbt, wird am "Rim-Erz-Schmelzofen" wiedererweckt.
14. Die Reichweite der Fertigkeit "Kälteexplosion" des vierten Named-Monsters "Wütende Prigga" in "Prometuns Werkstatt (schwierig)" wurde geändert.
15. Beim Betreten des Turms der Herausforderung wird der Effekt "Leibo-Marmelade - Spezial-Boostbuff" deaktiviert.
16. Auf dem Festgelände von "Beninerks Gut" kann keine Statue mehr ausgewählt werden.

[Rotkatalam]

1. Beim Anlegen der ultimativen Ausrüstung des Katalam-Beschützers werden die max. HP/MP erhöht. Damit sich die erhöhten HP/MP regenerieren können, wurde der Effekt der HP/MP-Erhöhung bei Gegenständen entfernt und dieser Effekt als Gegenstandsfertigkeit hinzugefügt.
2. Die Attribute der Legati und Monster in Hinterhalt- und Wächterpositionen in Katalam wurden verringert.
3. In Katalam wurde die Anzahl an Legati und Monstern aus dem Hinterhalt, die Beute dropfen, verringert.
4. Die max. Verfolgungreichweite aller Garnisons-Wächter wurde geändert.
5. Der Detektions-Radius von Monstern innerhalb der Garnisonen wurde geändert.
6. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der Kampf-Offizier-NSC zeitweise nicht erschien.
7. Aus dem Kampf-Offizier-NSC wurde ein feststehender Fernkampf-NSC.
8. Dem Teleporter wurden Pfade zu den Landeplätzen hinzugefügt.
9. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Katalam-Kinah-Kiste zeitweise erschien, obwohl ein Kampf-Offizier erledigt wurde.
10. Es wurde ein Fehler behoben, bei dem der Teleporter an den falschen Ort führte, wenn die Asmodier die 706. Garnison besetzt hatten.

[Quests]

1. Nach erfolgreichem Abschluss der Kampagne "Inanna und Beninerk" kann "Inannas Schlupfloch/Schlupfwinkel" nicht mehr betreten werden.
2. In Rotkatalam wurde eine Quest hinzugefügt.
3. Die Quest "Gebietlerin Siels Prophezeiung" ist nicht mehr erhältlich.
4. Alle Eilbefehl-Quests in Rotkatalam können nun ausgeführt werden.
 - Die Quests können aber weiterhin nur 1-mal ausgeführt werden.
5. Nach Vernichtung des Wächter-Generals der Festung ist nun 1 Min. lang die Quest "[Tägl] Die Festung wurde eingenommen, juhu!" verfügbar.
6. Die tägliche Quest, die nach Empfang der "Waffentruhe des Katalam-Beschützers" in Rotkatalam erhalten wird, ist nun eine wiederholbare Quest.

- 7. Ein Fehler wurde behoben, bei dem zwei Auswahlmöglichkeiten für die Elyos-Quest zu Lisiels Ausrüstungsunterstützung angezeigt wurden.
- 8. Auf Beninerks Gut wurde eine Quest hinzugefügt. Auch wenn die bisherigen Quests mehrfach abgeschlossen werden, wird die Belohnung nur einmal ausgegeben.
Bei Abschluss der neuen Quest ist "Beninerks Party-Souvenir" erhältlich, mit dem die bisherigen Belohnungen erhalten werden.
- 9. Eine Unterstützungsquest wurde hinzugefügt, bei der "Abzeichen der Erfahrung" gegen "Fragmente des Kampfgeistes" und "Etium" eingetauscht werden können.
- 10. In der Garnison in Süd-Katalam und in der Prades-Festung wurden Quests hinzugefügt.
- 11. Ohne Zulassung können im Nochsana-Ausbildungslager keine Quests mehr angenommen werden.

[NSC]

- 1. Bei Aktivierung von <Eintrittshalle des Stella-Entwicklungslabors> auf dem Landeplatz beim Altar in Dumaha erscheint der Platin-Kubus-Händler Kuburong.
- Bei ihm ist das limitierte Platin-Kubulus-Bündel der Stella-Korporation erhältlich, das mittwochs um 24:00 Uhr aufgefüllt wird.
- 2. Der Händler für Kristalle des Anfangs kann nicht mehr angegriffen werden.
- 3. In den Büros der Mairinerk- und KrerunerK-Gesellschaft wurden Verteidigungs-NSCs hinzugefügt.
- 4. Der Händler der Schwarzwolken-Händler in der Silentera-Schlucht wurde entfernt.
- 5. Auf allen Landeplätzen der Fraktionen in Lakrum wurden NSCs positioniert, die für Verdienste verantwortlich sind.
- 6. Der "Ausrüstungs-Verzauberer" wurde in "Gegenstandsverzauberer" umbenannt.

[Gegenstände]

- 1. Es wurde ein neuer Kubus-Gegenstand hinzugefügt.

Name	Quelle
Kubus des wütenden Yarkhan-/Barkhan	Kubrinerks Monster-Kubus-Labor und <Platin-Kubus-Händler> Kuburong
Kubus des wütenden Prometun	
Kubus des wütenden Tarukkan	
Kubus der wütenden Prigga	
Kubus des Hordenführers	
SVR-07-Kubus	

- 2. Ein Fehler wurde behoben, bei dem das Coloristen-Stigma nicht in der Spezialkategorie des Handelsagenten erschien.
- 3. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der Manastein-Slot für Zweitwaffen nach der Waffenfusion nicht erweitert wurde, obwohl genug Sockelsteine vorhanden waren.
- 4. Das Symbol von "Fenster mit Aussicht" wurde geändert.
- 5. Die Schnellinfos zu einigen Belohnungsgegenständen (Rotkatalam) wurden ergänzt.
- 6. Das Aussehen der "Stoffepauletten des Daeva-Siegers" wird nun korrekt angezeigt, auch wenn sie von einem männlichen Charakter getragen werden.
- 7. Ein Fehler wurde behoben, bei dem im Kampf-Modus das Aussehen von "Uralte/Legendäre Orkanschwinge-Kugel" nicht angezeigt wurde.

8. Tippfehler in der Schnellinfo über den Rotkatalam-Kisk wurden korrigiert.
9. Verbesserte Stigmen wurden hinzugefügt.
 - Werden normale Stigmen 15-mal verbessert, können sie beim Gegenstandsverzauberer zu verbesserten Stigmen aufgewertet werden.
 - Werden in allen Verankerungen verbesserte Stigmen ausgerüstet, können verbesserte Visions-Stigmafertigkeiten erhalten werden.
10. Kinah sowie einige Materialien und Muster, Herstellungsausrüstung, Verbrauchsgüter, Verstärkungsmaterial, Verträge usw. können nun im Account-Lagerhaus aufbewahrt werden.
11. Das "Katalam-Abzeichen des Konfliktes" wurde hinzugefügt.
 - Das "Katalam-Abzeichen des Konfliktes" ist bei den Belagerungskämpfen der Garnison in Süd-Katalam und der Prades-Festung erhältlich.
 - "Ultimative Abzeichen des Kampfes" und "Katalam-Abzeichen des Konfliktes" können beim "Tauschhändler für Katalam-Belohnungen" gegen "Katalam-Schatztruhen des Konfliktes" eingetauscht werden.
12. Die Wahrscheinlichkeit, einige Inhalte aus "Lugbugs verdächtiges Bündel" zu erhalten, wurde geändert.
13. Die Wahrscheinlichkeit, Shimiol-Verträge und Shimiolum zu erhalten, wurde geändert.
14. In Instanzen kann "Edles Abschirmungswasser" nicht mehr benutzt werden.

[UI]

1. In der Instanz-Info wird nun die korrekte Eintrittsstufe für "Turm der Herausforderung" angezeigt.
2. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Katalam-Kinah-Kiste auf der Zonenkarte von Rotkatalam zeitweise nicht verschwand.
3. Fehlerhafte Inhalte über Häuser wurden korrigiert.
4. Bei den Bezeichnungen "[Kampagne] Talocs Höhle" (Instanz) und "[Kampagne] Albtraum" wurde [Kampagne] entfernt.
5. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die benötigte Anzahl an Sockelsteinen für die Manastein-Erweiterung nach der Waffenfusion falsch angezeigt wurde.
6. Die Verwandlungskollektionsliste wird nun korrekt angezeigt.

[Monster]

1. Bei einigen Monstern wurde der Fertigkeitsschaden angepasst.

[Umwelt]

1. In einigen Bereichen von Stellusia können keine Kisks mehr aufgestellt werden.
2. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der Charakter an bestimmten Stellen in "Prometuns Werkstatt (schwierig)" stecken blieb.

[Sound]

1. Ein Fehler wurde behoben, bei dem in einigen Teilen von Rotkatalam falsche Soundeffekte abgespielt wurden.

[Festungskampf]

1. Ca. 10 Min nach Eroberung der Götter-, Lakrum- und Dumaha-Festung erscheint in Dumaha eine Belohnungstruhe mit Ehrenpunkten (normal/spezial).

- Durch Zerstören der Belohnungstruhe werden die Ehrenpunkte erhalten. Ca. 15 Min. nach der Zerstörung verschwindet die Truhe.

1. Die "Ehrenbelohnungstruhe" in Dumaha erscheint nur, wenn alle Wächter-Generäle im Kern/Lakrum/Dumaha erledigt wurden. Wenn die Festung erfolgreich verteidigt oder der gegnerische Wächter-General erledigt wird, wird der Kampf um die Lakrum-Festung erfolgreich beendet.

[Charakter]

1. Ein Fehler wurde behoben, bei dem nach dem Waffenwechsel die Angriffsgeschwindigkeit der vorherigen Waffe auf die neue Waffe angewandt wurde.

[Shimiol]

1. Shimiols der Klasse S wurden hinzugefügt.

- Shimiols der Klasse S sind durch Fusion erhältlich.

- Wenn die Evolution eines Shimiols der Klasse S fehlschlägt, steigt die Erfolgchance.

2. Es können bis zu 4 Shimiol-Fusionsmaterialien (vorher: max. 2) gewählt werden.

[Verwandlung]

1. Ein Fehler wurde behoben, bei dem beim Teleportieren einige Verwandlungen aufgehoben wurden.

[Fertigkeiten]

1. Die Fertigkeitseffekte der einzelnen Klassen wurden geändert.

Nähere Informationen sind in den unten stehen Tabellen zu finden.

2. Nach Verwendung der Fertigkeit "(Verbessert) Pfeil des tobenden Windes" (Jäger) wird nun die Abklingzeit von "(Verbessert) Rückschlag" korrekt verringert.

3. Die Stigma-Fertigkeit "Lebensfesselung" des Coloristen kann wieder problemlos verbessert werden.

4. Der Verzauberungseffekt der Stigma-Fertigkeit "Freiheitsentzug" des Coloristen wurde geändert. Die Abklingzeit wird nicht mehr verringert, dafür wird nun die Dauer erhöht.

5. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Verwendung von "Kontrolliertes Ausweichen" des Schützen der

aktivierten Fertigkeit "Gezieltes geistiges Auge" des Spielers widerstand.

6. In einigen Fertigkeiten-Schnellinfos wurden Tippfehler korrigiert.

7. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Schadenseffekte von "Lebensfesselung", "Band des Zornes", "Band der Bestrafung", "Band des Grimmes", "Band des Langmuts", "(Verbessert) Band des Grimmes" und "(Verbessert) Band des Langmuts" des Coloristen erst 1 Sek. nach dem ersten Treffer eintraten.

8. Ein Fehler wurde behoben, bei dem in bestimmten Situationen die Attribute des Charakters für 2 bis 3 Sek. abhanden kamen und dieser somit großen Schaden durch Monster erlitt oder seine Angriffsreichweite auf 0 reduziert wurde.

9. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der Wert der phys. krit. Abwehr bei Verwendung der Fertigkeit "Schildmantra" des Kantors zeitweise erhöht wurde.

10. Der Verwendungsabstand der Fertigkeit "Befehl: Ruinöser Angriff" des Beschwörers wurde geändert.

11. Die Abklingzeit der Fertigkeit "Befehl: Mauer des Schutzes" des Beschwörers wurde geändert.

12. Auch wenn der Rückschlagseffekt der Fertigkeit "Werkzerstörung" des Coloristen nicht aktiv ist, wird zusätzlicher Schaden zugefügt.

13. Der Schaden der Fertigkeit "Werkzerstörung" des Coloristen wurde geändert.

14. Einige Details der Gegenstands-Aussehensfertigkeiten wurden ergänzt.

15. In der Fertigkeiten-Liste [K] werden die Fertigkeiten, die noch nicht erlernt wurden, nicht mehr als verbesserte Stigma-Fertigkeiten angezeigt.

16. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Zurückstufung einer verbesserten Stigma-Fertigkeit in eine normale Stigma-Fertigkeit in der Aktionsleiste nicht korrekt angezeigt wurde.

17. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der Effekt von "Kubus der wütenden Prigga" nicht auf einige beschworene Boss-Monster angewandt wurde.

18. "Flammenwalze" und "Feuerwalze" werden im Fertigkeiten-Fenster als Angriffsfertigkeiten angezeigt.

19. Die Schnellinfos einiger Fertigkeitenkarten wurden ergänzt.

20. Pro Klasse wurden 4 Daevanion-Fertigkeiten, die GK verbrauchen, hinzugefügt.

- Diese Fertigkeiten sind durch Daevanion-Fertigkeitsfusion erhältlich.

21. Tippfehler bei der Fertigkeit "(Verbessert) Befehl: Lava-Elementarzerstörung" wurden korrigiert.

22. Der Fertigkeitseffekt von "(Verbessert) Macht der Zerstörung" wurde geändert.

23. Das Fertigkeitssymbol von "(Verbessert) Urteilssiegel" wurde geändert.

24. Tippfehler bei der Fertigkeit "Gezieltes geistiges Auge" des Schützen wurden korrigiert.

25. Die Fertigkeitseffekte von "Urteilssiegel" und "(Verbessert) Urteilssiegel" des Klerikers überlagern sich nicht mehr.

26. Die Fertigkeit "(Verbessert) Höllenfäulnis" des Beschwörers wird nicht mehr durch die Fertigkeit "(Verbessert) Magische Umkehr" entfernt.

27. Ein Fehler wurde behoben, bei dem bei Überprüfung der nicht erlernten Fertigkeiten die verbesserten Stigma-Fertigkeiten nicht angezeigt wurden.

[Fertigkeitsänderungen im Detail:]

Allgemeine Änderungen für alle Klassen:

1. Bei Verwendung der Fertigkeit "Schock entfernen" wird der Widerstand gegen Schockzustände auf 2.000 (vorher: 1.000) erhöht.

2. Bei Verwendung der Shimiol-Fertigkeiten für Kromede "Elendes Aufbäumen" und "Verstärktes elendes Aufbäumen" wird der Widerstand gegen Schockzustände geändert.

3. Bei Verwendung von Schlaf-Fertigkeiten wird die mag. Abwehr des getroffenen Ziels nicht erhöht.

4. Bei Verwendung von Furcht-Fertigkeiten wird die mag./phys. Abwehr jeweils um 1.000 erhöht.

5. Bei Verwendung von Fesselungs-Fertigkeiten wird dem Ziel jede Sek. Schaden zugefügt.

Gladiator

Name der Fertigkeit	Fertigkeits Änderungen
(Verbessert) Bruchschlag	Bei Verwendung der Fertigkeit werden die Abklingzeiten von Sprungschlitzer, Blutsaugender Schlag, Verkrüppelnder Schnitt und Todestreffer um 50%, bei krit. Treffer um 100% verringert.
(Verbessert) Klingensprung	Die Abklingzeit wird von 30 Sek. auf 20 Sek. verkürzt.
Sehnenzerstückler	Die Abklingzeit wird von 1 Min. 30 Sek. auf 30 Sek. verkürzt.

Templer

Name der Fertigkeit	Fertigkeits Änderungen
Schildhieb	Die Abklingzeiten von Schildstoß, Schildkonter, Schildsprengung, Schlag der Züchtigung und Schlag des Blutsaugers werden nun immer um 70% verringert, auch wenn der Angriff nicht als krit. Treffer erfolgt.
(Verbessert) Schildhieb	Die Abklingzeiten von Schildstoß, Schildkonter, Schildsprengung, Schlag der Züchtigung und Schlag des Blutsaugers werden nun immer um 100% verringert, auch wenn der Angriff nicht als krit. Treffer erfolgt.
(Verbessert) Rüstung der doppelten Provokation	Der erlittene Schaden wird um 70% (vorher: 50%) verringert.
(Verbessert) Doppelrüstung	Der erlittene Schaden wird um 70% (vorher: 65%) verringert. Zudem werden pro Sek. 3% (vorher: 2%) der TP regeneriert.
Stahlbarrikade	Bei Verbesserung werden nun Blocken und die Abklingzeit reduziert (vorher: nur Blocken).
Nezekans Schild	Die Abklingzeit wird von 20 Min. auf 15 Min. verkürzt.

Assassine

Name der Fertigkeit	Fertigkeits Änderungen
(Verbessert) Wirbelwind-Schlitzer	Bei Verwendung der Fertigkeit werden die Abklingzeiten von Konzentriertes Ausweichen, Vertrag des Ausweichens, Blendende Explosion und Sinnesverstärkung immer um 100% verringert, auch wenn der Angriff nicht als krit. Treffer erfolgt. Zudem wird der Verwendungsabstand von 15m auf 25m erhöht und die Abklingzeit von 60 Sek. auf 40 Sek. verkürzt.
Angriff aus dem Hinterhalt und Attacke aus dem Hinterhalt	Die Abklingzeit wird von 16 Sek. auf 12 Sek. verkürzt.
(Verbessert) Verstärkter wiederholter Schnitt	Der zusätzliche Schaden bei einem Angriff von hinten oder auf ein vergiftetes Ziel wird um 20% erhöht.
(Verbessert) Seelenbruch	Der zusätzliche Schaden auf ein Ziel mit reduzierter Bewegungsgeschwindigkeit oder auf ein vergiftetes Ziel wird um 20% erhöht.

Jäger

Name der Fertigkeit	Fertigkeits Änderungen
Auge des Angriffs und Rückschlag	Bei Verwendung der Fertigkeit werden die mag. Präzision und die Präzision um 2.000 (vorher: 1.000) erhöht.
(Verbessert) Rückschlag	Bei Verwendung der Fertigkeit werden die mag. Präzision und die Präzision um 3.000 (vorher: 1.000) erhöht.
(Verbessert) Fußisenpfeil	Macht das Ziel 12 Sek. (vorher: 3,5 Sek.) lang bewegungsunfähig. Die Abklingzeit beträgt nun 20 Sek. (vorher: 30Sek.) und die Reichweite 30m (vorher: 25m).

Äthertech

Name der Fertigkeit	Fertigkeits Änderungen
---------------------	------------------------

(Verbessert) Aufgeladener Kanonenschuss	Der Gegner stolpert 2 Sek. (vorher: 4 Sek.) nach Verwendung der Fertigkeit. Zudem wird der mag. Schaden auf ein Ziel um 50% erhöht.
(Verbessert) Schützender Widerstandsschleier	Die Abklingzeit wird von 1 Min. 12 Sek. auf 30 Sek. verkürzt.
(Verbessert) Verstärktes konterndes Kanonenfeuer	Bei Verwendung der Fertigkeit wird die Abklingzeit von Sprintschlag immer um 100% verringert, auch wenn der Angriff nicht als krit. Treffer erfolgt.
(Verbessert) Kanonenfeuer des Schweigens	Die Reichweite wird von 12m auf 20m erhöht.

Schütze

Name der Fertigkeit	Fertigkeits Änderungen
Umschlingende Bombe	Macht das Ziel 4 Sek. (vorher: 2 Sek.) lang bewegungsunfähig.
Frostkanone	Macht das Ziel 5 Sek. (vorher: 8 Sek.) lang bewegungsunfähig. Der Bewegungsunfähigkeitseffekt wird nun nicht mehr aufgehoben, wenn ein bewegungsunfähiger Gegner angegriffen wird.
(Verbessert) Kanonenkugel einlegen	Die Abklingzeit wird von 48 Sek. auf 35 Sek. verkürzt.
Kopfschuss, Konzentrierter Kopfschuss, Kopfdurchschuss abfeuern und (Verbessert) Konzentrierter Kopfschuss	Bei Verwendung der Fertigkeit kann der Gegner nun zurückgeworfen werden.
(Verbessert) Kopfdurchschuss abfeuern	Der Gegner kann nun zurückgeworfen werden. Zudem wird die Abklingzeit von "Zwischen die Augen" zurückgesetzt.
Schwachstellenschuss	Die Abklingzeit wird von 24 Sek. auf 20 Sek. verkürzt.
Fluchtinstinkt	Bei Verwendung der Fertigkeit wird der Spieler 7m (vorher: 5m) nach vorne teleportiert und der Widerstand gegen die Bewegungsfähigkeit einschränkende Zustände für 12 Sek. (vorher 7 Sek.) um 1.000 erhöht.
Geistiges Auge und Gezieltes geistiges Auge	Der Widerstand gegen Schockzustände wird erhöht.

Zauberer

Name der Fertigkeit	Fertigkeits Änderungen
Steinhaut	Der max. Schutzschildeffekt wird um 25% erhöht.
(Verbessert) Schnell-Speer	Die mag. Abwehr des Ziels wird um 600 (vorher: 500) verringert. Zudem wird die Abklingzeit von 40 Sek. auf 20 Sek. verkürzt.
(Verbessert) Flammenschuss und (Verbessert) Seismische Großexplosion	Der mag. Schaden auf ein Ziel wird um 20% erhöht.
(Verbessert) Kälteschuss	Die Bewegungsgeschwindigkeit des Ziels wird für 8 Sek. reduziert (vorher: 5 Sek., aber nur bei krit. Treffer).

Beschwörer

Name der Fertigkeit	Fertigkeits Änderungen
Steinhaut	Der max. Schutzschildeffekt wird um 25% erhöht.
Fluch: Wassergeist und Fluch: Feuergeist	Die mag. Abwehr des Ziels wird um 1.000 (vorher: 320) erhöht. Zudem wird die phys. Abwehr des Ziels um 1.000 erhöht.
Albtraumfluch und (Verbessert) Albtraumfluch	Werden nun von Widerstandsfertigkeit des Gegners beeinflusst. Kann nicht auf ein Ziel im Zustand Verwandlung: Wächter-General angewandt werden.
Beschwörung: Erdgeist, Beschwörung: Wassergeist, Beschwörung: Windgeist, Beschwörung: Feuergeist, Beschwörung: Sturmgeist und Beschwörung: Magmageist	Erhöht die TP, den phys./mag. Angriff und die phys./mag. Abwehr um 20%. (Die TP von Beschwörung: Magmageist werden um 25% erhöht.)
Befehl: Treue Vertretung	Die Abklingzeit wird von 3 Min. auf 2 Min. verkürzt.
Geisterbündelung	Der mag. Angriff wird um 700 erhöht (vorher: +550). Zudem wird der mag. krit. Treffer (vorher: mag. Abwehr) erhöht.

Stärkender Geist: Rüstung des Geistes	Die phys./mag. Abwehr des Geistes wird um 1.000 erhöht (vorher: +5%).
Befehl: Ruinöser Angriff	<p>Befehl: Ruinöser Angriff Wasser: Fügt Gegnern in einem Umkreis von 15m um das Ziel herum mag. Schaden zu und reduziert die mag. Abwehr, die für 10 Sek. nicht entfernt werden kann, um 500.</p> <p>Befehl: Ruinöser Angriff Wind: Fügt Gegnern in einem Umkreis von 15m um das Ziel herum mag. Schaden zu und reduziert die mag. Abwehr, die für 10 Sek. nicht entfernt werden kann, um 500.</p> <p>Befehl: Ruinöser Angriff Erde: Fügt Zielen in einem Umkreis von 15m mag. Schaden zu und reduziert die phys. Abwehr, die für 10 Sek. nicht entfernt werden kann, um 500.</p> <p>Befehl: Ruinöser Angriff Feuer: Fügt Zielen in einem Umkreis von 15m mag. Schaden zu und reduziert die phys. Abwehr, die für 10 Sek. nicht entfernt werden kann, um 500.</p> <p>Befehl: Ruinöser Angriff Lava: Fügt Zielen in einem Umkreis von 15m mag. Schaden zu und reduziert die mag./phys. Abwehr, die für 10 Sek. nicht entfernt werden kann, um 500.</p> <p>Befehl: Ruinöser Angriff Sturm: Fügt Gegnern in einem Umkreis von 15m um das Ziel herum mag. Schaden zu und reduziert die mag./phys. Abwehr, die für 10 Sek. nicht entfernt werden kann, um 500.</p>
Befehl: Zu Asche verbrennen	Die Abklingzeit wird von 3 Min. auf 1 Min. verkürzt.
Befehl: Störung	<p>Befehl: Störung Wasser: Fügt dem Gegner mag. Schaden zu und reduziert die mag. Abwehr des Ziels für 14 Sek. um 300.</p> <p>Befehl: Störung Feuer: Fügt dem Gegner mag. Schaden zu und reduziert die phys. Abwehr des Ziels für 14 Sek. um 300 (vorher: für 10 Sek. um 50).</p>
(Verbessert) Seelenbrand	Reduziert die Abklingzeiten von Magie auflösen, Magieverbrennung, Magische Umkehr und Mana-Explosion um jeweils 5 Sek. (vorher: 7 Sek., aber nur bei krit. Treffer).
(Verbessert) Geisterersetzung	Der mag. Schaden auf ein Ziel wird um 20% erhöht.

Barde

Name der Fertigkeit	Fertigkeits Änderungen
(Verbessert) Klärungsmelodie der Schneeflower	Bei einem Treffer werden mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% (vorher: 20%) mag. Schwächungen entfernt.
(Verbessert) Illusions-Symphonie	Requiem der Flutwelle wird immer zurückgesetzt (vorher: nur bei Anwendung von Requiem der Flutwelle auf ein schlafendes Ziel oder ein Ziel mit reduzierter Bewegungsgeschwindigkeit). Zudem wird die Abklingzeit von 40 Sek. auf 30 Sek. verkürzt.
(Verbessert) Harmonie des eisernen Panzers und (Verbessert) Harmonie der Vergeltung	Der mag. Schaden auf ein Ziel wird um 20% erhöht.

Variation der Fantasie	Die Dauer der Fertigkeit beträgt 3 Sek. (vorher: 3-Stufen-Sammelfertigkeit).
Heitere Melodie	Die Wirkzeit wird um 20% reduziert.
Melodie der Verjüngung	Wirkt auf bis zu 6 Gruppenmitglieder (vorher: 1 Gruppenmitglied) in einem Umkreis von 25m.

Kantor

Name der Fertigkeit	Fertigkeits Änderungen
(Verbessert) Kettenenthauptung	Der phys. Schaden auf ein Ziel wird um 20% erhöht.
(Verbessert) Wiederholter Resonanzschnitt	Der phys. Schaden auf ein Ziel und der zusätzliche Schaden auf ein gestolpertes Ziel werden um 20% erhöht.
(Verbessert) Verstärkte Resonanzdisruption	Der phys. Schaden auf ein Ziel wird um 20% erhöht.
(Verbessert) Seismische Sprengung	Der zusätzliche Schaden auf ein gestolpertes Ziel wird um 20% erhöht.

Kleriker

Name der Fertigkeit	Fertigkeits Änderungen
Beschwörung: Energie der Bestrafung, Beschwörung: Edle Energie, Beschwörung: Heilende Energie und Beschwörung: Spottende Energie	Erhöht die TP, den phys./mag. Angriff und die phys./mag. Abwehr um 20%.
(Verbessert) Kettenblitz	Der zusätzliche Schaden, wenn das Ziel betäubt oder seine Bewegungsgeschwindigkeit reduziert ist, wird um 20% erhöht.

Colorist

Name der Fertigkeit	Fertigkeits Änderungen
Farbenregen	Entfernt einen Debuff (vorher: alle Debuffs) und zusätzlich 10 Sek. lang alle 3 Sek. einen weiteren Debuff. Zudem wird die Abklingzeit von 60 Sek. auf 30 Sek. verkürzt.
Freiheitsentzug	Verfügt über einen neuen Verzauberungseffekt: Erhöhte Dauer (vorher: Reduzierte Abklingzeit). Zudem wird die Abklingzeit von 30 Sek. auf 40 Sek. verlängert.
(Verbessert) Band des Langmuts	Die phys./mag. Abwehr des Ziels wird für 10 Sek. (vorher: 7 Sek.) auf 2.000 erhöht.
Farbschutzschild	Die Schadensabwehr beträgt für 10 Sek. 60% (vorher: 8 Sek. 50%).
Hieb und Rückzug	Die Abklingzeit wird von 30 Sek. auf 10 Sek. verkürzt.

Änderungen an (verbesserten) Stigma-Fertigkeiten.

Gladiator

Name der Fertigkeit	Fertigkeitseffekt vorher	Fertigkeitseffekt nachher
(Verbessert) Zauberabwehr	Mag. Abwehr: +2.000	Mag. Abwehr: +2.200
(Verbessert) Knöchelgriff	Ausweichen: -2.000	Ausweichen: -2.200
(Verbessert) Geheil	Phys./Mag. Angriff: -500	Phys./Mag. Angriff: -550

Templer

Name der Fertigkeit	Fertigkeitseffekt vorher	Fertigkeitseffekt nachher
---------------------	--------------------------	---------------------------

(Verbessert) Stahlbarrikade	Blocken: +4.000	Blocken: +4.400
	Phys. Abwehr: +500	Phys. Abwehr: +550
(Verbessert) Emphyrianische Vorsehung	Dauer: 10 Sek.	Dauer: 12 Sek.
(Verbessert) Äther-Rüstung	Magiewiderstand: +4.000	Magiewiderstand: +4.400
(Verbessert) Stabiler Schild	Blocken: 10-mal	Blocken: 12-mal

Assassine

Name der Fertigkeit	Fertigkeitseffekt vorher	Fertigkeitseffekt nachher
(Verbessert) Entschlossenheit	Angriff: +250	Angriff: +350
(Verbessert) Fluchthaltung	Dauer: 10 Sek.	Dauer: 12 Sek.
(Verbessert) Eid der Präzision	Präzision: +1.500	Präzision: +2.500
	Mag. Präzision: +1.500	Mag. Präzision: +5.000
(Verbessert) Auge des Zorns	Phys. Angriffsfertigkeit: +50%	Phys. Angriffsfertigkeit: +60%
(Verbessert) Sinnesverstärkung	Ausweichen/Magiewiderstand: +3.000	Ausweichen/Magiewiderstand: +3.600
(Verbessert) Giftangriff	Zus. Schaden bei Angriff von hinten: +1.552	Zus. Schaden bei Angriff von hinten: +3.450
(Verbessert) Beschleunigter Untergang	Zus. Schaden auf das vergiftete Ziel: +1.374	Zus. Schaden auf das vergiftete Ziel: +3.054
(Verbessert) Eid des Dolches	Chance auf zus. Schaden bei Angriff von hinten: 50%	Chance auf zus. Schaden bei Angriff von hinten: 60%
(Verbessert) Sprengpulveranwendung	Chance auf zus. Schaden: 20%	Chance auf zus. Schaden: 30%

Jäger

Name der Fertigkeit	Fertigkeitseffekt vorher	Fertigkeitseffekt nachher
(Universell) Falle	-	Erhöhte Trefferrate
(Verbessert) Falle: Abbremsen	Bis zu 4 Gegner in einem Umkreis von 5m	Bis zu 6 Gegner in einem Umkreis von 7m
(Verbessert) Falle des Rachegeistes	Bis zu 8 Gegner	Bis zu 12 Gegner
(Verbessert) Entschlossenheit des Jägers	Angriffsreichweite des Bogens: -5m	Aufgehoben: Angriffsreichweite des Bogens: -5m
(Verbessert) Entschlossener Widerstand	Dauer: 10 Sek.	Dauer: 12 Sek.
	Abklingzeit: 56,7 Sek.	Abklingzeit: 48,4 Sek.
(Verbessert) Bogen des Segens	Phys. Angriff: +400	Phys. Angriff: +480
	Phys. krit. Treffer: +1.000	Phys. krit. Treffer: +1.200

Äthertech

Name der Fertigkeit	Fertigkeitseffekt vorher	Fertigkeitseffekt nachher
(Verbessert) Sensorische Verstärkung	Mag. Präzision: +750	Mag. Präzision: +900
(Verbessert) Leistungsverstärkung	Mag. Angriff: +760	Mag. Angriff: +900
	Zus. PvP-Angriff: +260	Zus. PvP-Angriff: +300
(Verbessert) Magischer Schleier	Dauer: 20 Sek.	Dauer: 25 Sek.
	Parieren: +770	Parieren: +1.000

	Zus. PvP-Abwehr: +400	Zus. PvP-Abwehr: +500
(Verbessert) Id-Schutzschild	Schadensabwehr: 50%	Schadensabwehr: 55%
	MP-Verbrauch: 10% des absorbierten Schadens	MP-Verbrauch: 8% des absorbierten Schadens

Schütze

Name der Fertigkeit	Fertigkeitseffekt vorher	Fertigkeitseffekt nachher
(Verbessert) Gabe der magischen Kraft	Mag. Angriffsfertigkeit: +10%	Mag. Angriffsfertigkeit: +12%
(Verbessert) Magisches Geschoss laden	Abklingzeit: 37,8 Sek.	Abklingzeit: 32,3 Sek.
(Verbessert) Magieauge des Volltreffers	Mag. Präzision: +2.000	Mag. Präzision: +2.400

Zauberer

Name der Fertigkeit	Fertigkeitseffekt vorher	Fertigkeitseffekt nachher
(Verbessert) Abkühlung	Dauer: 5 Sek.	Dauer: 6 Sek.
(Verbessert) Frostsäule	Wirkradius: 5m um das Ziel herum	Wirkradius: 7m um das Ziel herum
(Verbessert) Fluch der Schwäche	Schaden des mag. Angriffs: 12% der max TP	Schaden des mag. Angriffs: 15% der max. TP
	(max. 3.000)	(max. 4.000)
(Verbessert) Elementar-Schutzbereich	Mag. Abwehr/Widerstand: +1.000	Mag. Abwehr/Widerstand: +1.300

Beschwörer

Name der Fertigkeit	Fertigkeitseffekt vorher	Fertigkeitseffekt nachher
(Verbessert) Schutz der Erde	Dauer: 10 Sek.	Dauer: 12 Sek.
(Verbessert) Stigma der Macht	Dauer: 16 Sek.	Dauer: 20 Sek.
	Mag. Abwehr: -550	Mag. Abwehr: -660
(Verbessert) Fluch der magischen Kraft	Mag. Abwehr: -500	Mag. Abwehr: -600
(Verbessert) Stärkender Geist: Rüstung des Geistes	Phys./Mag. Angriff: +1.200	Phys./Mag. Angriff: +1.500
	Phys./Mag. Abwehr: +1.000	Phys./Mag. Abwehr: +1.200
	Präzision und mag. Präzision: +5.000	Präzision und mag. Präzision: +5.500
(Verbessert) Geistheilung	Abklingzeit: 37,8 Sek.	Abklingzeit: 32,3 Sek.
(Verbessert) Höllenfäulnis	Phys. Abwehr: -470	Phys. Abwehr: -560
	Mag. Abwehr: -800	Mag. Abwehr: -900
	Magiewiderstand: -700	Magiewiderstand: -800

Barde

Name der Fertigkeit	Fertigkeitseffekt vorher	Fertigkeitseffekt nachher
(Verbessert) Tanz des Gauklers	Dauer: 9 Sek.	Dauer: 11 Sek.
		(Bei Anwendung auf einen Spieler wird die Dauer um 50% verkürzt.)

(Verbessert) Widerhall der Lähmung	Lähmung nach 8 Sek.	Lähmung nach 6 Sek.
(Verbessert) Requiem der Vergessenheit	Abklingzeit: 18,9 Sek.	Abklingzeit: 16 Sek.

Kantor

Name der Fertigkeit	Fertigkeitseffekt vorher	Fertigkeitseffekt nachher
(Verbessert) Aufwachen	Widerstand gegen Schockzustände: +500	Widerstand gegen Schockzustände: +600
(Verbessert) Rasende Ermutigung	Dauer: 10 Sek.	Dauer: 12 Sek.
	Bewegungsgeschwindigkeit: +25%	Bewegungsgeschwindigkeit: +30%
(Verbessert) Elementare Abschirmung	Phys./Mag. Abwehr: +1.300	Phys./Mag. Abwehr: +1.500

Kleriker

Name der Fertigkeit	Fertigkeitseffekt vorher	Fertigkeitseffekt nachher
(Verbessert) Rettende Hand	Dauer: 10 Sek.	Dauer: 12 Sek.
	Phys./Mag. Abwehr: +800	Phys./Mag. Abwehr: +950
(Verbessert) Blendendes Licht	Dauer: 15 Sek.	Dauer: 18 Sek.
(Verbessert) Schwächende Explosion	Phys./Mag. Angriff: -500	Phys./Mag. Angriff: -600
(Verbessert) Eiternde Wunde	Abklingzeit: 37,8 Sek.	Abklingzeit: 32,3 Sek.

Colorist

Name der Fertigkeit	Fertigkeitseffekt vorher	Fertigkeitseffekt nachher
(Verbessert) Siegel der Heilung	Dauer: 5 Sek.	Dauer: 6 Sek.
(Verbessert) Freiheitsentzug	Phys./Mag. Abwehr: +3.500	Phys./Mag. Abwehr: +2.800
Band der Bestrafung	Abklingzeit: 0 Sek.	Abklingzeit: 1 Sek.

[GF Features 7.0v]

1. Shugomat
 - Gegenstände im Shugomat wurden geändert.
2. Substanzwandlung
 - Einige [Übersee]-Rezepte wurden geändert.
 - o Rezepte für [Event] PvE/PvP Verzauberungssteine sowie für Manasteine wurden entfernt.
 - o Es wurde ein [Übersee]-Rezept für [Gravur] Stigma-Verzauberungsstein hinzugefügt.
 - Bestehende [Übersee]-Rezepte wurden hinsichtlich ihrer Materialien überarbeitet.
 - o Die Anzahl benötigter Uralter/Legendärer PvE/PvP Verzauberungssteine wurde angepasst.
 - o Es werden nun Shugo-Gold und eine Morph-Schriftrolle zur Herstellung benötigt.
 - Morph-Schriftrollen können im Goldsand Shop für 250.000 Kinah erworben werden.
3. Luna-Würfel
 - Gegenstände, die man in Karunerks Werkstatt herstellen konnte, wurden teilweise geändert.

- Die Anzahl der benötigten Materialien zur Herstellung in Karunerks Werkstatt wurden teilweise angepasst.
- 4. Instanzeintritte mit Luna
 - Die Kosten für zusätzliche Instanzeintritte mit Luna wurden angepasst.
 - Zusätzliche Instanzeneintritte können nun für bestimmte Instanzen erworben werden.
- 5. Pandora-Raid
 - Die Raidzeiten wurden angepasst. Der Pandora-Raid findet jeden Tag um 13:00, 18:00 und 23:00 statt.
- 6. Rotkatalam (Nord)
 - Rotkatalam (Nord) kann jeden Tag von 09:00 – 01:00 betreten werden.