

# AION

CLASSIC EUROPE

## PATCH NOTES



### **AION Classic Europe 4.5**

~ Ignite ~

### **Patchnotes**





# PATCH NOTES

## Inhalt

Neue Klasse .....	4
Terra Teva.....	6
Terra Teva-System .....	11
Prismakern .....	13
Arkamant.....	13
Charakter.....	15
RvR.....	16
Instanzen.....	18
Schlachtfeld .....	19
Gebiete .....	20
Tiamaranta Mesa.....	21
Gegenstände .....	23
Quests.....	29
NSC.....	31
Kampftalent .....	32
Altar der Transzendenz .....	32
Siels Hammer.....	34
Siels Amboss.....	34
Moreth: Chronik der Zeit .....	36
Look-Synergie .....	37
Verstärkte Synergie.....	37
Ranking .....	38



## PATCH NOTES

Fertigkeiten.....	39
UI.....	52
Classic Europe-Spezifikationen .....	53

\*Alle genannten Zeiten innerhalb des Dokuments entsprechen der Server-Zeit.

\*\*Informationen innerhalb des Dokuments können sich von der finalen Spielversion unterscheiden.

## PATCH NOTES

### Neue Klasse

1. Die neue Klasse „Phoenix“ wurde hinzugefügt.



- Phoenix ist eine Magieklasse, die sich auf Angriffe über mittlere Distanz spezialisiert hat, und die Gegner durch hohe Angriffsgeschwindigkeit und Kettenfertigkeiten unter Druck setzt.
- Ausgestattet ist die Klasse mit den neuen Waffen „Flammenrevolver“ und der Rüstung „Flammenleder“.
- Verfügt über die Fertigkeit „Schnellfeuer-Trick“, die den Schaden erhöht, wenn aufeinanderfolgende kritische Treffer mit der Fertigkeit erzielt werden.

[Wichtigste Fertigkeiten]

Fertigkeit	Beschreibung
Granatengruß	Fügt dem Ziel und bis zu sechs umliegenden Gegnern magischen Schaden zu und versetzt sie für 2 Sekunden in den Zustand Betäubung. Wird die Fertigkeit gegen ein Ziel eingesetzt, das gegen Betäubung immun ist, wird beim Anwender eine Einheit Schnellfeuerkraft aufgeladen.
Tag des Gerichts	Fügt dem Ziel und bis zu 10 Gegnern zwischen dem Ziel und dem Anwender innerhalb von 40 Metern magischen Schaden zu und versetzt sie in einen Zustand der Äthergriff. Wenn die Fähigkeit gegen ein Ziel eingesetzt wird, das immun gegen Äthergriff ist, wird beim Anwender eine Einheit Überladungsenergie aufgeladen.
Schwarzes Lachen	Beschwört für 12 Sekunden an einer gewählten Stelle ein Schwarzes Loch. Das Schwarze Loch zieht kontinuierlich bis zu sechs Gegner



## PATCH NOTES

	in sein Zentrum und versetzt sie in einen Zustand verringerter Bewegungsgeschwindigkeit.
Beschwörung: Automatischer Beschuss	Beschwört zwei automatische Geschütze. Diese führen magische Angriffe auf Ziele innerhalb von 25 Metern, die vom Anwender festgelegt wurden.
Geistiges Auge	Erhöht die Resistenz gegenüber Betäubung, Rückschlag, Stolpern, Drehung und Äthergriff um 500. Der von Spielern (PCs) erlittene Schaden wird reduziert.
Magisches Geschoss verstärken	Für 8 Sekunden verursacht jeder Angriff mit 100% Wahrscheinlichkeit einen zusätzlichen Treffer, erhöht die Wirkung magischer Angriffsfertigkeiten und steigert den Angriffsschaden gegen Spieler (PC).
Magisches Geschoss einlegen	Setzt die Abklingzeiten aller eigenen Fertigkeiten zurück.
Geisterkanone	Fügt dem Ziel einen magischen Schaden zu und entfernt Schutzeffekte.
Magisches Geschoss laden	Führt innerhalb von 10 Sekunden bis zu 2 kritische Treffer aus.
Schnellfeuer-Trick	Wenn der eigene Fertigungsangriff als kritischer Treffer ausgelöst wird, wird eine Einheit Schnellfeuerkraft aufgeladen. Wenn 5 Einheiten Überladungsenergie aufgeladen sind, tritt der Zustand der Überladungsraserei ein, wodurch die Stärke magischer Angriffsfertigkeiten für 5 Sekunden erhöht wird.
Magieauge des Volltreffers	Erhöht die mag. Präzision und die Magieverstärkung. Stigma
Auge der Phoenix	Erhöht mag. Präzision, Magieverstärkung und mag. krit. Treffer sowie den magischen Kritischen Trefferwert. Fertigkeitsbuch Stufe 69

# AION

CLASSIC EUROPE

## PATCH NOTES

### Terra Teva

1. Die neue Region „Terra Teva“ wurde hinzugefügt.



Fraktion	NSC	NSC-Position	Eintrittsbedingung	Kosten
Elyos/Asmodier	Teleporter-Shugo (Runar, Terra Teva)	Ankerplatz der Runar	Ab Stufe 65	Gratis
Elyos	Teleporter-Shugo (Terra Teva)	Somnium	Ab Stufe 65	5.000 Kinah
Asmodier	Teleporter-Shugo (Terra Teva)	Nornir	Ab Stufe 65	5.000 Kinah

- In Terra Teva kann eine Gruppe aus maximal 2 Personen bestehen. In umkämpften Gebieten ist die Gruppenszusammenstellung nur mit Mitgliedern derselben Legion möglich.
  - Wenn in bestimmten Gebieten in Terra Teva eine bestimmte Anzahl Monster besiegt wird, wird dort ein anomales Ereignis ausgelöst. Diese Anomalie löst eine vor Ort stattfindende Missionsquest aus. Spieler können die Quest annehmen und abschließen, um Belohnungen zu erhalten.
  - Nachdem die Anomalie eine bestimmte Anzahl von Malen aufgetreten ist, erscheint ein Portal zu einer verborgenen Insel. Spieler können das Portal nutzen, indem sie für jedes Portal den entsprechenden Teleportstein nutzen.
  - Die Teleportsteine können beim „Arkanium-Tauschhändler“ in der Geheimen Schwarzwolken-Station gegen Arkanium erworben werden.
2. Beim „Arkanium-Tausch“-NSC kann Arkanium eingelöst werden, um verschiedene Waren zu erwerben.



## PATCH NOTES

- Der Arkanium-Tausch-NSC erscheint in der Geheimen Schwarzwolken-Station und anderen Gebieten und verkauft je nach Gebiet unterschiedliche Waren.
- Der Standort des Arkanium-Tausch-NSC wird auf der Karte angezeigt.
- 3. In den Regionen „Splitter der Spaltung“, „Schrein der Versteinerung“ und „Trümmer der Schwerkraft“ wurden versiegelte Schatztruhen (niedriger/mittlerer/hoher Rang) hinzugefügt.
  - Sie erscheinen an zufälligen Orten.
  - Eine Warnmeldung wird in der Nähe angezeigt, wenn eine Schatztruhe erscheint.
  - Beim Versuch, sie zu erlangen, wird in der Umgebung eine Alarmmeldung ausgegeben. Eine Warnmeldung wird in der Nähe angezeigt, wenn ein Versuch unternommen wird, die Schatztruhe zu erlangen.
- 4. In Terra Teva wurde bei den mittelgroßen und großen ‚Arkanium‘-Sammelobjekten die „Fertigkeitsbuch-Schicksalsbox (Stufe 58-60)“ hinzugefügt.
- 5. In Terra Teva wurden die Basis-Kampftalentwerte der jeweiligen Regionen angepasst.
  - Basierend auf dem Kampftalent der jeweiligen Region werden beim Kampf gegen Feldmonster und Monster von Feldmissionen verschiedene Effekte angewendet.
    - Wenn das Kampftalent eines Spielers hoch ist, steigt der verursachte Schaden an Monstern.
    - Wenn das Kampftalent eines Spielers niedrig ist, erhöht sich der erlittene Schaden durch Monster und der verursachte Schaden an Monstern verringert sich.
- 6. Von 18:00 und 24:00 findet „Blutdrana-Erzeugnis sammeln/erbeuten“ als eine Elite-Feldmission statt.
  - Während der Durchführung dieser Feldmission kann man den „Unbekannten Kristall-Sammelgegenstand“ erhalten.
  - Aus dem „Unbekannten Kristall-Sammelgegenstand“ können Questgegenstände sowie Balaurea-Chronik-Einband, Arkamant, Kinah, Arkanium und mehr erhalten werden.
  - Das während der Anomalie auftauchende „Blutdrana-Gestein“ kann mit der „Blutdrana-Hacke“ abgebaut werden. Nach einer bestimmten Anzahl von Abbauersuchen wird das Blutdrana-Gestein zerstört

## PATCH NOTES

- Die Mitführbegrenzung, für die beim Händler für Feldmissions-Gegenstände erhältliche „Blutdrana-Hacke“, wurde angepasst, sodass mehrere Exemplare mitgeführt werden können.
- 7. Feldmissionen (gebietsabhängig) und die Erscheinungsweise der „Verborgenen Inseln“ werden zeitlich ausgelöst.
  - Beim Auftreten von Feldmissionen bzw. der Verborgenen Inseln werden Systemnachrichten in Tiamaranta Mesa und im Balaureum angezeigt.
- 8. Drakan-Monster, einschließlich derjenigen in Balaur-Lagern und an Toren, sind jetzt innerhalb von Terra Teva nach Regionen getrennt, und ihre Kampftalent-Effekte werden individuell angewendet.
- 9. Die Spawnzyklen und Spawnbereiche von seltenen Named-Monstern ist wie folgt:
  - Täglich von 18:00 bis 23:00 Uhr ist die "Fokuszeit", in der seltene Named-Monster erscheinen. Jede Stunde erscheinen seltene Named-Monster mit einer Benachrichtigung.
  - Wenn die seltenen Named-Monster erscheinen, erscheinen gleichzeitig zusätzliche normale Monster in deren Umgebung.
  - Auf der Karte wird das Symbol der seltenen Named-Monster angezeigt.
  - Zwischen 18:00 und 23:00 Uhr respawnen seltene Named-Monster zu zufälligen Zeitpunkten.
- 10. Einige Fähigkeiten und Werte von Transzendenzmonstern wurden angepasst.

Monstername	Bisher verwendete Fertigkeiten und Effekte	Geänderte Fertigkeiten und Effekte
Alukina der Folter	[Verwendete Fertigkeit] Segen des Ozeans, Blick in den Abgrund	[Verwendete Fertigkeit] Blick in den Abgrund (nur bei Gefangenschaft, Transzendenz)  [Zusätzlicher Effekt] Bei Angriffen besteht eine bestimmte Wahrscheinlichkeit für einen zusätzlichen Treffer (bei Boss-Treffern zusätzlicher Schaden)  ※ Angriffsgeschwindigkeit und Angriffskraft des Monsters erhöht.

## PATCH NOTES

Consiard der Folter	[Verwendete Fertigkeit] Scharfer Geist, Scheitelhieb	[Verwendete Fertigkeit] Scheitelhieb (nur bei Betäubung, Transzendenz)  [Zusätzlicher Effekt] Bei Angriffen besteht eine bestimmte Wahrscheinlichkeit für einen zusätzlichen Treffer (bei Boss-Treffern zusätzlicher Schaden)  ※ Angriffsgeschwindigkeit und Angriffskraft des Monsters erhöht.
Mantutu der Folter	[Verwendete Fertigkeit] Dickes Fell, Schädelschlag	[Verwendete Fertigkeit] Schädelschlag (nur bei Betäubung, Transzendenz)  [Zusätzlicher Effekt] Bei Angriffen besteht eine bestimmte Wahrscheinlichkeit, Ausweichen und phys. Abwehr des Ziels zu verringern.  ※ TP des Monsters erhöht.
Behemoth der Folter	[Verwendete Fertigkeit] Dickes Fell, Schädelschlag, Wankender Boden	[Verwendete Fertigkeit] Wankender Boden (nur bei Rückschlag, nur Transzendenz)  [Zusätzlicher Effekt] Beim Angriff besteht eine bestimmte Wahrscheinlichkeit, das Ausweichen und die phys. Abwehr des Ziels zu verringern.  ※ TP des Monsters erhöht.
Zapiel der Folter	[Verwendete Fertigkeit] Durst nach Blut, Angriff von hinten	[Verwendete Fertigkeit] Angriff von hinten (nur bei Betäubung, Transzendenz)

## PATCH NOTES

		<p>[Zusätzlicher Effekt] Beim Angriff besteht eine bestimmte Wahrscheinlichkeit, vorübergehend Ausweichen und phys. Abwehr des Ziels zu verringern.</p> <p>※ TP des Monsters erhöht.</p>
Worg	[Verwendete Fertigkeit] Durchschauendes Auge, Angriff von hinten	[Zusätzlicher Effekt] Kann bei Angriffen vorübergehend Blutung verursachen.
Zackenkrebs	[Verwendete Fertigkeit] Dickes Fell, Schlag	[Zusätzlicher Effekt] Kann bei Angriffen vorübergehend Blutung verursachen.
Kirrus	[Verwendete Fertigkeit] Flinker Fußtrick, Angriff von hinten	[Zusätzlicher Effekt] Kann bei Angriffen vorübergehend Blutung verursachen.
Fladia	[Verwendete Fertigkeit] Geisterheilung, Schlag	[Zusätzlicher Effekt] Kann bei Angriffen vorübergehend Blutung verursachen.
Greif	[Verwendete Fertigkeit] Schneidender Blick, Schlag	[Zusätzlicher Effekt] Kann bei Angriffen vorübergehend Blutung verursachen.

11. Beim Besiegen von Terra Teva-Monstern wurde die Möglichkeit hinzugefügt, Manasteine zu erhalten.
  - Beim Besiegen von Monstern in Trümmer der Schwerkraft, Schrein der Versteinering, Splitter der Spaltung, Scheitel des Zorns und Garten der Verwesung können mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit Manasteine erhalten werden.
  - Dies gilt nicht für bestimmte Tore/Named-Monster.
12. In Terra Teva wurde der „Goldapfelbaum“-Inhalt hinzugefügt.
  - Mitglieder einer Legion können den Goldapfelbaum einnehmen, indem sie das „Goldapfelbaum-Rauboberhaupt“ besiegen.



## PATCH NOTES

- Mitglieder der Legion, die den Goldapfelbaum besetzt haben, können Belohnungen von drei verschiedenen Goldapfelbäumen in der nahen Umgebung erhalten.
  - Unabhängig von der Goldapfelbaum-Einnahme, können durch das Besiegen der Balaur, die sich in der Nähe des Goldapfelbaums aufhalten, Belohnungen erhalten werden.
  - Spieler ohne Legion erhalten jedoch keine Belohnungen aus dem Goldapfelbaum, wenn sie diesen einnehmen.
13. Innerhalb von Terra Teva wurden einige Einstellungen geändert.
- Beim Besiegen von Monstern in Terra Teva kann man nun aus „Unidentifizierten Schatzkarten“ neben den bisherigen Karten auch mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit Karten erhalten, die in Tiamaranta Mesa und im Balaureum verwendet werden können.
  - In Terra Teva können Legion-Buffs sowie Kampftalent Ranglisten-Buffs erworben werden.
  - Die Rückkehr-Stützpunkte wurden so geändert, dass sie zwischen den Gebieten Terra Teva, Balaureum und Tiamaranta Mesa genutzt werden können.

### Terra Teva-System

1. In Terra Teva wird während des Spielens „Aktionszeit“ verbraucht, und Spieler werden zwangsweise aus Terra Teva entfernt, wenn ihre Aktionszeit abgelaufen ist.
  - Die verbleibende Aktionszeit kann im unteren Bereich der Terra Teva-Karte eingesehen werden.
  - Zudem gibt es einen ‚Timer‘, der editiert werden kann.
  - In der neutralen Zone (Geheime Schwarzwolken-Station) läuft die Aktionszeit nicht ab.
2. Die normale Aktionszeit wird täglich um 05:00 Uhr zurückgesetzt. Zusätzliche Aktionszeit kann über den Gegenstand „Terra-Teva-Sanduhr“ aufgeladen werden.
  - Die „Terra-Teva-Sanduhr“ kann mit geringer Wahrscheinlichkeit beim Besiegen von Monstern erhalten werden.



## PATCH NOTES

3. Es wurde „Arkanium“ hinzugefügt, das nur in Terra Teva erhältlich ist und verwendet werden kann.
  - Arkanium kann von Monstern, Quests und beim Sammeln von Ressourcen innerhalb von Terra Teva erhalten werden.
    - Die Anzahl an Arkanium, die beim Besiegen von Monstern in den einzelnen Gebieten erhalten wird, wurde erhöht. Gelegentlich können auch größere Mengen erhalten werden.
    - Für den Eilbefehl auf dem Terra-Teva-Feld („Unbegrenzte Monster-Beseitigung“) wurde Arkanium als Belohnung hinzugefügt, und die Erfahrungspunkte für Quests der untergeordneten Regionen wurden erhöht.
    - Versiegelte Schatztruhen (niedriger/mittlerer Rang) können nun sofort ohne Verwendung eines Schlüssels („Tiamats Flamme“) geöffnet werden. Aus den Truhen können große Mengen Arkanium erhalten werden. Zudem kann mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit auch die „Rüstungskiste des Elite-Kommandores“ erhalten werden. Aus der versiegelten Schatztruhe (hoher Rang) kann diese garantiert erhalten werden.
  - Arkanium verfällt jeden Sonntag um 09:00 Uhr.
    - Das Arkanium-Guthaben kann im unteren Bereich der Terra Teva-Karte eingesehen werden.
4. Beim Tod in Terra Teva wird ein Teil des Arkanium im Besitz des Charakters abgezogen, und abhängig von der verlorenen Menge erscheint rund um den Charakter ein „Arkanium-Phantom“-Sammelobjekt.
  - Durch Sammeln der gespawnten „Arkanium-Phantome“ erhält man Arkanium.
  - Unabhängig von der Anzahl an Arkanium, die ein Charakter bei Tod bei sich hat, erscheint mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit ein „Arkanium-Phantom des Glücks“.
5. Auf der Karte wurden Hinweistexte hinzugefügt, damit die Einstellungen der einzelnen Gebiete von Terra Teva leichter erkennbar sind.
6. Ein zusätzlicher NSC wurde platziert, der Prismakerne verkauft.
7. Ein NSC zum Tausch von Abenteurersiegel wurde in Terra Teva platziert.
8. Es wurde eine Beschreibung zur Quest der „Verborgenen Inseln“ hinzugefügt, die erklärt, wie man zu den Verborgenen Inseln gelangt und wie man einen Teleportstein kauft.



## PATCH NOTES

### Prismakern

1. Wenn man bei in Terra Teva fangbaren <Seltene Monster> einen „Prismakern“ verwendet, erhält man mit einer Wahrscheinlichkeit einen „Versiegelten Prismakern“.
  - Wenn ein Versiegelter Prismakern verwendet wird, wird er zu einem Prismakern, mit dem Monster beschworen werden können. Nach Ablauf einer bestimmten Zeit verschwindet er.
    - Normale seltene Monster werden ab 50 % verbleibender Lebenspunkte in einen geschwächten Zustand versetzt, in dem sie gefangen werden können.
  - Ein entsiegelter Prismakern kann für die verbleibende Zeit verwendet werden.
2. Wenn der Prismakern verwendet wird, wird das gefangene Monster beschworen.
  - Das beschworene Monster nimmt entsprechend den Befehlen am Kampf teil und setzt je nach Eigenschaft auch Fertigkeiten automatisch ein.
  - Beschworene Monster können nicht fliegen.
3. Versiegelte Prismakerne können am Altar der Transzendenz mit geringer Wahrscheinlichkeit in „transzendente Prismakerne“ verwandelt werden. Transzendente Prismakerne können in allen Gebieten verwendet und im Globalen Auktionshaus gehandelt werden.

### Arkamant

1. Es wurde die neue Ausrüstung „Arkamant“ hinzugefügt.
  - Durch Ausrüsten des Arkamants erhält man den Attribut-Bonus „Erhöhter Krit. Schaden“.
  - Sechs Arten von Arkamanten (Stufe ‚episch‘) wurden hinzugefügt, jeweils basierend auf unterschiedlichen sekundären Optionen.
  - Am Altar der Transzendenz können Arkamant-Splitter synthetisiert werden, oder sie können als Monster-Drops innerhalb von Terra Teva erhalten werden.



## PATCH NOTES

2. Im Fusion-Fenster für Arkamanten wurde die „Arkamant-Herausforderungstruhe“ hinzugefügt.
  - Beim Fehlschlag einer Arkamant-Fusion am Altar der Transzendenz können zufällig 1–3 Arkamant-Siegel erhalten werden.
  - Aus 30 Arkamant-Siegeln kann in Siels Amboss eine „Arkamant-Truhe“ hergestellt werden.
3. Es wurde eine Möglichkeit hinzugefügt, Arkamanten in andere Gegenstandsarten umzuwandeln.
  - In Siels Amboss können aus 1 Arkamant und 30 Arkamant-Splittern eine „Arkamant-Truhe“ hergestellt werden.
  - Beim Öffnen einer Arkamant-Truhe erhält man zufällig 1 von 6 Arkamanten. (Hinweis: Derselbe Arkamant-Typ, wie für die Fusion verwendet, kann erhalten werden.)
4. Die „Arkamant-Verzauberung“ wurde hinzugefügt.
  - Die Verzauberung kann mit Verzauberungssteinen und „Arkamant-Veredlern“ durchgeführt werden. Die Erfolgswahrscheinlichkeit hängt von der Stufe des Verzauberungssteins ab, und Verzauberungsversuche können nur durchgeführt werden, wenn die benötigte Anzahl an „Arkamant-Veredlern“ vorhanden ist.
  - Die Erfolgswahrscheinlichkeit der Verzauberung und die benötigte Anzahl an „Arkamant-Veredlern“ unterscheiden sich je nach Verzauberungsstufe.
  - Bei erfolgreicher Verzauberung steigt die Stufe um +1; bei Misserfolg bleibt die Stufe erhalten.
  - Bei jeder erfolgreicher Verzauberung erhöht sich zusätzlich der "Erhöhter Krit. Schaden"-Wert.
  - Bei Misserfolg wird ein gewisser Prozentsatz basierend auf der versuchten Erfolgswahrscheinlichkeit als Bonus-Wahrscheinlichkeit angesammelt. Dieser Bonus wird beim nächsten Versuch innerhalb derselben Verzauberungsstufe hinzugefügt.
    - Wenn der Erfolgswahrscheinlichkeitswert bei einem Fehlschlag der Arkamant-Verzauberung größer als 0 % und kleiner als 0,1 % ist, wird mindestens 0,1 % vererbt.
  - Die angesammelte Bonus-Wahrscheinlichkeit wird bei erfolgreicher Verzauberung zurückgesetzt.
5. Der „Arkamant-Veredler“ wurde hinzugefügt.



## PATCH NOTES

- Der „Arkamant-Veredler“ kann erhalten werden, indem man Arkamanten mit Siels Hammer zerlegt.
- Der „Arkamant-Veredler“ kann im Globalen Auktionshaus gehandelt werden.

### Charakter

1. Das neue Attribut „Erhöhter Krit. Schaden“ wurde hinzugefügt.
2. Bei der Charaktererstellung kann nun die Sekundärklasse direkt ausgewählt werden.
  - Bereits erstellte Charaktere mit Primärklasse werden in einen separaten Bereich verschoben, in dem der Wechsel zur Sekundärklasse vorgenommen werden kann.
3. Wenn Ihr Euch nach der Charaktererstellung einloggt, startet Ihr nun in der Hauptstadt der jeweiligen Fraktion.
4. Die bei der Charaktererstellung vergebenen Ausrüstungs- und Verbrauchsgegenstände wurden geändert.
5. Die Struktur und die Belohnungen der Kampagnen/Quests für Stufen 1–60 wurden geändert.
  - Die bisherigen Kampagnen/Quests zum Klassenwechsel, zur Freischaltung von Stigma-Slots, zu Balaurea und zu Laphsaran wurden entfernt; neue Wachstums-Kampagnen und Quests wurden hinzugefügt.
  - Bestehende Charaktere unter Stufe 60 werden in die Hauptstadt versetzt, sodass von dort die neuen Kampagnen/Quests begonnen werden können.
6. Stigma-Slots werden nun abhängig von der Charakterstufe automatisch freigeschaltet.
7. Die Stufenbegrenzungen für Stigma wurden angepasst; dementsprechend wurden die Verkaufslisten der Stigma-Händler-NSCs teilweise überarbeitet und die benötigte Anzahl an Stigmascherben angepasst.
8. Die Charakterstufen, in denen automatisch erhaltene Fertigkeiten erworben werden, wurden angepasst.
9. Die maximale Charakterstufe wird auf 75 erhöht.
  - Bei Erreichen jeder Stufe erhöht sich der Wert des Kampftalents.

## PATCH NOTES

10. Die Höchststufe für den Zugang zu wichtigen Instanzen und Schlachtfeldern wurde auf Stufe 75 geändert.
11. Ein Fehler wurde behoben, bei dem im „ausgeblendeten Charakterzustand“ der Charaktername nicht angezeigt wurde.

### RvR

1. Die Startzeiten von Festungskämpfen und Raids wurden geändert.

Zeit	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
20:00		Operation Dredgion	Apheta-Festungskampf	Operation Dredgion	Erz-Raid		
22:00	Vasallen-Unterwerfung	Sunayaka	Erz-Raid	Vasallen-Unterwerfung	Sunyaka	Hexard	Tiamats Folter

2. Die Kampfdauer der „Vasallen-Unterwerfung“ wurde geändert.
  - Der Raid endet nun 7 Minuten nach Beginn. (zuvor 14 Minuten)
3. Neuer Raid „Tiamats Folter“ hinzugefügt.
 

*Der Raid „Tiamats Folter“ ist eine Infiltrierungsmission. Tiamat hat ehemalige Feinde wiedererweckt, um die verhassten Daevas heimzusuchen. Die Spieler müssen diese Schrecken der Vergangenheit ausschalten, um gegen Tiamats Bosheit zu bestehen.*

  - *Ausgewählte Elite-Spieler übernehmen die Aufgabe, fünf in Tiamaranta Mesa beschworene Bosse zu beseitigen (Welt-Raid).*
  - *Spieler, die nicht am Welt-Raid teilnehmen, übernehmen die Aufgabe, die ebenfalls nach Tiamaranta Mesa eingedrungenen Raid-Monster zu bekämpfen.*

*Nehmt an der Schlacht teil, um Tiamats Plan zu vereiteln.*
4. Der Raid beginnt jeden Sonntag um 22:00 Uhr.
  - Um 22:00 Uhr erscheinen auf den Luftschiffen in Tiamaranta Mesa die Eintritts-NSCs für das „Balaureum der Qualen“. Um 22:01:30 Uhr erscheint der Raid-Boss und der Raid beginnt.
  - Wenn alle beschworenen ‚Verweste Monster‘ aus „Tiamats Folter“ besiegt wurden, endet der Raid. Für jedes besiegte Monster erhält man eine Belohnung.
    - Die Eintrittsarten für „Balaureum der Qualen“ sind: First-Come-First-Served, Ehre (Ränge: Statthalter bis Großgeneral), Eintritt per



## PATCH NOTES

Eintrittskarte.

Es erscheint ein separater Eintritts-NSC je nach gewählter Eintrittsart. Bei Eintritt mit einem Eintrittsticket wird man direkt zum Eingang des Raid-Gebiets teleportiert.

- Bei anderen Eintrittsarten als mit einem Eintrittsticket wird man zum Eingang einer Fraktion teleportiert.
  - An den Eingängen jeder Fraktion erscheinen zwei Portale, die direkt zum Eingang des Raid-Gebiets führen.
  - Das Portal für Ticket-Inhaber ist dauerhaft verfügbar, das normale Portal erscheint 2 Minuten 30 Sekunden nach Erscheinen des Raid-Objekts.
- Eintrittskarten für „Balaureum der Qualen“ können mit gewisser Wahrscheinlichkeit aus Hexard-Raid-Belohnungstruhen erhalten werden.
  - Der „Balaureum der Qualen“-Eintritts-NSC hat eine maximale Anzahl an zulässigen Teilnehmern. Wenn Spieler das Balaureum verlassen, werden über ihre jeweilige Eintrittsarten zusätzliche Eintrittsplätze frei.
5. Bei einigen Raid-Belohnungen wurde „Ariels Agentenring“ hinzugefügt.
    - Hexard-Raid
    - Raid-Boss von „Tiamats Folter“
  6. Das „Bündel mit Reboot-Fertigkeit (Stufe 2)“ und „Bündel mit Reboot-Fertigkeit (Stufe 3)“ wurde als Belohnungen zum Hexard- und Tiamats Folter-Raid hinzugefügt.
  7. Erfahrungspunkte und Abyss-Punkte einiger Festungswächter und Raid-Objekte wurden erhöht.
  8. Die Ranglisten-Belohnungen für folgende Raids wurden auf Rang 1 bis 10 erhöht und die Belohnungen entsprechend der Ränge angepasst.
    - Vasallen-Unterwerfung
    - Erz-Haettoda/Tartar-Raid
    - Sunayaka
    - Operation Dredgion
    - Hexard
    - Tiamats Folter
    - Apheta-Beluslan-Festungskampf
  9. Die bisher in Raids vergebenen „Fertigkeitenkiste“ wurden in „Truhe mit perfekten Fertigkeiten“ geändert. Diese Kiste wird als Belohnung der Ränge 1 bis 3 für den



## PATCH NOTES

Sunayaka-Raid, die Operation Dredgion und den Apheta-Beluslan-Festungskampf vergeben.

- Beim Öffnen der „Truhe mit perfekten Fertigkeiten“ kann man eines der zuvor in Sunayaka-Raid, die Operation Dredgion und den Apheta-Beluslan-Festungskampf erhältlichen hochwertigen Fertigungsbüchern oder hochwertigen Stigmen auswählen und erhalten.
10. Bei der Durchführung des Erz-Raids wird zufällig entweder Erz-Tatar oder Erz-Haettoda ausgewählt.

### Instanzen

1. In der Wachstumszone in Balaurea wurden Instanzen unter Stufe 55 entfernt.
2. ‚Sturm-Angriffsfertigkeit‘-relevante Gegenstände können nicht mehr im „Diskos von Phaistos“ sowie der „Mauer des Kummers“ als Beute erhalten werden.
3. Einige Einstellungen innerhalb des „Dokkaebi-Kosmos“ wurden geändert.
  - Bei „Sundeok“ kann man keinen Buchweizenpudding mehr erhalten.
  - Wenn man mit „Soonshim“ spricht, während bestimmte Gegenstände ausgerüstet sind, ist, kann man Buchweizenpudding erhalten.
4. Mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit kann man nun aus den „edlen Schatztruhen“ in der „Mauer des Kummers“ ein „Bündel mit heroischen Manasteinen“ erhalten.
5. Mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit kann man aus „Kromedes Kiste“ in den „Pfaden des Widerhalls“ ein „Bündel mit heroischen Manasteinen“ erhalten.
6. Es wurde ein Fehler behoben, durch den im Lobbybereich der „Pfade des Widerhalls“ die NSCs Inggiril/Inggness zeitweise nicht erschienen sind.

## PATCH NOTES

### Schlachtfeld

1. Die bisherige Instanz „Wiege des Schicksals“ wird durch die neue Instanz „Krieg der Bestien: Rivalen“ ersetzt.
2. Die neue Instanz „Krieg der Bestien: Rivalen“ wurde hinzugefügt.



Max. Spieler	Eintrittstufe	Eintrittszeit	Eintritte
Pro Team: 3 Spieler	65-75	Täglich 11:00–12:00 und 21:00–22:00	1-mal täglich

- Der Einlass wird gewährt, sobald rechts unten auf dem Bildschirm die Schaltfläche „Eintrittsanfrage“ aktiviert wird.
- Es gibt eine 30-sekündige Wartezeit; beim Betreten werden die IDs von Verbündeten und Gegnern geändert.
- In derselben Arena muss das gegnerische Monster schneller besiegt werden. Nach dem Besiegen des gegnerischen Monsters erscheint ein Portal, welches in den Belohnungsraum führt.
- In der Arena wurden nutzbare Buff- und Lebensregenerations-Objekte sowie Bomben hinzugefügt, die während des Kampfes verwendet werden können.
- Im Belohnungsraum gibt es die „Edle Schatztruhe“, „Alte Schatztruhe“ und „Schatztruhe“. Beim Wechsel in den Belohnungsraum wird die Gruppe aufgelöst.  
Der Bereich, in dem sich die „Edle Schatztruhe“ befindet, ist als ‚umkämpftes Land‘ ausgewiesen, während die Bereiche mit der „Alte Schatztruhe“ und „Schatztruhe“ als ‚neutrale Zone‘ gelten.
- Aus der „Edle Schatztruhe“ kann „Edles vergessenes Erinnerungsfragment (episch)“ garantiert erhalten werden. Zusätzlich können mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit die neuen Flügel „Glänzende Aureolen-Kriegsflügel des



## PATCH NOTES

Schicksalsweisers/Glänzende Aureolen-Magieflügel des Schicksalsweisers“ sowie Flügelfragmente erhalten werden.

3. Die Eintrittszeiten für die Schlachtfelder wurden geändert.

Zeit	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
11:00 – 12:00	Rivalen	Rivalen	Rivalen	Rivalen	Rivalen	Rivalen	Rivalen
12:00 – 14:00	Dranium	Tiarkh	Dranium	Tiarkh	Dredgion	Dredgion	Dredgion
21:00 – 22:00	Rivalen	Rivalen	Rivalen	Rivalen	Rivalen	Rivalen	Rivalen
17:00 – 19:00					Dredgion	Dredgion	Dredgion
23:00 – 01:00	Dranium	Tiarkh	Dranium	Tiarkh	Dredgion	Dredgion	Dredgion

\*Rivalen = Krieg der Bestien: Rivalen, Dranium = Dranium-Schlachtfeld, Tiarkh= Tiarkh-Versuchsstation, Dredgion = Chantra-Dredgion

4. Die nach Abschluss von Chantra-Dredgion und Tiarkh-Versuchsstation erhaltenen Abyss-Gruppenpunkte wurden erhöht.
5. Die täglichen Questbelohnungen (Erfahrungspunkte und Abyss-Punkte) der Chantra-Dredgion- und Tiarkh-Versuchsstation wurden erhöht.
6. Die Orte für den Quest-Erhalt und das Verlassen der Schlachtfelder der Chantra-Dredgion, der Tiarkh-Versuchsstation und dem Dranium-Schlachtfeld wurden vom Balaurea nach Sanctum/Pandämonium verlegt.
7. Ein Fehler wurde behoben, durch den nach der Matchfindung für das Schlachtfeld der Eintritt nicht möglich war.

## Gebiete

1. Die Hauptstädte der jeweiligen Fraktion wurden in ‚zentrale Stützpunkte‘ umgewandelt.
- Die Struktur von Sanctum und Pandämonium wurde geändert, und einige Bereiche sind nicht mehr zugänglich. (Diese gesperrten Bereiche werden in Zukunft für neue Inhalte genutzt werden.)
  - Die Standorte der wichtigsten NSCs wurden so angepasst, dass sie sich rund um den ‚zentralen Platz‘ konzentrieren.
  - Von der Hauptstadt aus kann man nun direkt zu den verschiedenen Regionen in Atreia reisen.
  - In der Hauptstadt ist freies Fliegen jetzt möglich.



## PATCH NOTES

- Auf der Karte wurde die Funktion hinzugefügt, durch Anklicken eines Bindepunkts direkt dorthin zu reisen.
  - Charaktere ab Stufe 60, die sich in Laphsaran oder einer Hauptstadt befinden, werden zum ‚zentralen Platz‘ der Hauptstadt ihrer Fraktion versetzt.
2. Das Gebiet von Balaurea wurde in eine ‚Wachstumszone‘ umgewandelt.
    - In dieser Wachstumszone kann der Charakter bis Stufe 60 aufsteigen. Dementsprechend wurden die Positionen von Monstern und Sammelobjekten angepasst.
    - In einigen Arealen wurden konzentrierte Jagdbereiche hinzugefügt. Beim Betreten dieser Jagdbereiche können wiederholbare Jagd-Quests angenommen werden, die zum Stufenaufstieg genutzt werden können.
    - Die Wachstumszone ist als ‚neutraler Zone‘ definiert. Ausnahme stellt der Bereich um die Festungen dar, welcher als ‚normale Zone‘ definiert ist.
    - Freies Fliegen ist nun im Gebiet von Balaurea möglich.
    - Auf der Karte wurde die Funktion hinzugefügt, durch Anklicken eines Bindepunkts direkt dorthin zu reisen.
  3. Die Positionen der für wie wöchentlichen Festungsquest-NSCs und der Buch-der-Abenteuer-Quest-NSCs wurden geändert und liegen nun in der Nähe der Riss-NSCs der jeweiligen Fraktion sowie bei Wachposten/Spähposten.
  4. Die Region Laphsaran wurde entfernt.
    - Die Hauptbelohnungen der bisherigen Inhalte von Laphsaran werden künftig im Balaureum verfügbar sein.

### Tiamaranta Mesa

1. Die „Liefertruhen“-Inhalte wurden entfernt.
2. In den Belohnungen der geringen, normalen und großen Schatztruhen können nun Abenteurersiegel erscheinen.
3. Ein Fehler wurde behoben, bei dem während eines Angriffs auf das Seherauge die Wacheinheiten nicht angegriffen haben.



## PATCH NOTES

4. Als wählbare Belohnung für Normale/Seltene Befehle in Tiamaranta Mesa wurde das „Dünne/Verblasste Bündel der Balaurea-Chronik“ hinzugefügt.
  - Aus dem „Dünnen/Verblassten Bündel der Balaurea-Chronik“ können Balaurea-Chronik-Seiten und Balaurea-Chronik-Einbände erhalten werden.
5. An den Eingängen im Balaureum von Elyos/Asmodiern wurde ein Göttlichkeits-Offizier-NSC hinzugefügt.
6. ‚Bündel mit Fertigungsbüchern‘ werden nicht mehr von Monstern in der ‚neutralen Zone‘ von Tiamaranta Mesa, der Insel der Schwerkraft und der Insel des Zorns fallen gelassen.
  - In Kampfgebieten werden sie weiterhin fallen gelassen.
7. Die Titel einiger NSCs der Schwarzwolken-Händler wurden angepasst.
8. Vindachinerk befindet sich nun in Tiamaranta Mesa anstelle von Laphsaran.
9. In der zentralen Festungsregion von Tiamaranta Mesa wurde eine PvE-Quest hinzugefügt, die zu festgelegten Zeiten startet.
  - Zwischen 20:00 und 22:00 kann die PvE-Quest automatisch erhalten werden, wenn sich der Charakter nach Tiamaranta Mesa begibt.
  - Wenn die Quest-Monster, die zur gleichen Zeit in der zentralen Festungsregion erscheinen, besiegt werden, können Belohnungen erhalten werden.
  - Die Belohnungen entsprechen dem Niveau der bisherigen Gold-/Geheimbefehle, aber geben mehr Erfahrungspunkte.
10. Die Goldwind-Quest wird nun automatisch beim Betreten von Tiamaranta Mesa erhalten.
  - Bei der Goldwind-Quest wurde als Belohnung die „Arkamant-Herausforderungstruhe“ hinzugefügt.
  - Aus der „Arkamant-Herausforderungstruhe“ können Arkamant-Splitter und Arkamant-Siegel erhalten werden. Mit 30 Arkamant-Siegeln kann man an Siels Amboss einen Arkamant herstellen.
11. Zu den Belohnungen der Quests „[Tägl] Retinoas/Thiamins Bitte“ wurde die „Truhe mit Grobem Arkamant-Splitter“ hinzugefügt.
12. In Tiamaranta Mesa und im Bereich des Balaureum wurden „Händlerkapitän“-Inhalte hinzugefügt.
  - Findet täglich dreimal um 18:00, 19:00 und 20:00 Uhr statt.
  - Zu festgelegten Zeiten können bis zu 300 Spieler pro Fraktion (insgesamt 600) beim „Shugo-Verwalter für Lotus-Mineralien“ in der Nähe von „Tiurinerk“ in Tiamaranta-Mesa die „Beschädigte Lotus-Opfergabe“ kaufen.



## PATCH NOTES

- Belohnungen der Stufen 1 bis 5 können nach dem Prinzip ‚first-come, first-served‘ über den „Shugo-Schleifer (Kauf von Lotus-Mineralien)“ im Balaureum durch Eintausch der „Beschädigte Lotus-Opfergabe“ erhalten werden.
13. Innerhalb von Tiamaranta Mesa wurden einige Einstellungen verändert.
- Beim Begutachten von Meisterwerken erhält man nun statt der „Unidentifizierten Tiamaranta-Schatzkarte“ ein „Vergessenes Erinnerungsfragment“.
  - Der Verkauf mehrerer ‚Nachtfrost‘-Gegenstände wurde entfernt.
  - Der Shugo-Schwarzhändler erscheint nicht mehr.
  - Die NSCs für den Relikt-Eintausch wurden zu einem NSC zusammengeführt. Der zusammengeführte NSC kann in der Nähe des Runar-Luftschiffs angetroffen werden.
14. Im Bereich des Balaureum wurde eine Rückkehr-Stützpunktfunktion hinzugefügt.

## Gegenstände

1. Für die Phoenix-Klasse wurden exklusive Gegenstände hinzugefügt.
  - Für wichtige Ausrüstungen ab Stufe 55 wurden Flammenrevolver und Flammenleder hinzugefügt.
  - In Siels Amboss wurden Herstellungsrezepte für das Fertigungsbuch Stufe 69 und Meta-Stigma für Phoenix hinzugefügt.
  - Die Arten und Drop-Raten der von Monstern erhältlichen Belohnungs-Gegenstände wurden angepasst.
  - Die Arten und Drop-Raten der in Instanzen erhältlichen Belohnungs-Gegenstände wurden angepasst.
  - Die Arten und Drop-Raten der beim Verwenden von „Paket“-Gegenständen erhältlichen Gegenstände wurden angepasst.
  - Aufstiegsrezepte für den Flammenrevolver und Flammenleder-Rüstung wurden hinzugefügt.



## PATCH NOTES

- In „Daevas Fundgrube“ und „Verstecktes Schatzbündel“ wurde dem Inhalt der „+5 Rüstungskiste des Elite-Kommodores“ Flammenleder-Rüstungsteile hinzugefügt.
- Dem Inhalt der „[Event] Waffenkiste des Unglückssterne-Kommandeurs“ wurde der Flammenrevolver hinzugefügt.
- 2. Neue Ausrüstung „Rüstung des Machtstreits“ wurde hinzugefügt.
  - Beim Anlegen der „Rüstung des Machtstreits“ erhält man den neuen Wert „Zusätzliche Abwehr“, der PvE- und PvP-Verteidigungswerte kombiniert.
  - An der „Rüstung des Machtstreits“ können bis zu 4 Stufen der Fertigkeiten-Neuverleihung durchgeführt werden.
  - Die „Rüstungstruhe des Machtstreits“ kann durch Herstellung an Siels Amboss erhalten werden.
    - Für die Herstellung wird als Hauptmaterial die „Quelle der Machtstufen“ benötigt.
      - ✂ Die „Quelle der Machtstufen“ kann mit „Kinah“ oder dem „Leuchtenden Edelstein der Ewigkeit“ an Siels Amboss hergestellt werden. (Der Leuchtende Edelstein der Ewigkeit kann mit Abyss-Punkten erworben werden.)
    - Je nach Menge und Art der benötigten Materialien kann zwischen einer Wahrscheinlichkeits-Herstellung und einer garantierten Herstellung gewählt werden.
    - Beim Versuch des Herstellens kann bei Erfolg die „Rüstungstruhe des Machtstreits“ erhalten und bei jedem Fehlschlag „Garantierte Herstellungspunkte“ erhalten werden. Sobald eine bestimmte Anzahl Punkte gesammelt ist, wird die garantierte Herstellung verfügbar.
    - Die garantierte Herstellung erfordert höhere Kosten im Vergleich zur Wahrscheinlichkeits-Herstellung, aber garantiert den Erwerb der „Rüstung des Machtstreits“.
  - Außerdem kann die Ausrüstung durch Aufwertung der „Rüstung des Äonentempelwächter“ und der „Rüstung des Wächter-Kommodores / Rüstung des Archonten-Kommodores“ erhalten werden.
    - Es gibt zwei Möglichkeiten zur Aufwertung: eine garantierte Aufwertung beim Erreichen von einer Verzauberungsstufe von +15



## PATCH NOTES

- oder einer wahrscheinlichkeitsbasierten Aufwertung bei niedrigeren Verzauberungsstufe.
- Für die garantierte Aufwertung ab Verzauberungsstufe von +15 sind keine zusätzlichen Materialien erforderlich.
  - Die Wahrscheinlichkeits-Aufwertung kann mit +13 oder +14 verzauberter Rüstung durchgeführt werden, wobei die Wahrscheinlichkeit je nach Verzauberungsstufe variieren.
  - Bei Erfolg erhält man die +10 verzauberte Rüstung des Machtstreits. Beim Erwerb bleiben Fertigkeiten der Neuverleihung erhalten, jedoch nicht die Verstärkungen durch Manasteine und Gottsteine.
  - Bei Misserfolg erhält man die +10 verstärkte Ausrüstung zurück. Dabei bleiben Fertigkeiten der Neuverleihung erhalten, jedoch nicht die Verstärkungen durch Manasteine und Gottsteine.
3. Neue Ausrüstung „Rüstung der Machtprobe“ wurde hinzugefügt.
- Durch das Anlegen der „Rüstung der Machtprobe“ wird der neue Wert „Zusätzliche Abwehr“, der PvE- und PvP-Verteidigung umfasst, erhalten. Dieser Wert ist höher als bei der „Rüstung des Machtstreits“.
  - An der „Rüstung der Machtprobe“ können bis zu 5 Stufen der Fertigkeiten-Neuverleihung durchgeführt werden.
  - Die „Rüstung der Machtprobe“ kann durch Herstellung an Siels Amboss erhalten werden.
    - Im Herstellungsprozess der „Rüstung des Machtstreits“ kann sie mit geringer Wahrscheinlichkeit als ‚großer Erfolg‘ erhalten werden.
  - Außerdem kann sie auch durch die Aufwertung der „Rüstung des Machtstreits“ erhalten werden.
    - Es gibt zwei Möglichkeiten zur Aufwertung: eine garantierte Aufwertung beim Erreichen von einer Verzauberungsstufe von +15 oder einer wahrscheinlichkeitsbasierten Aufwertung bei niedrigeren Verzauberungsstufe.
    - Für die garantierte Aufwertung ab Verzauberungsstufe von +15 wird als zusätzliches Material das „Balaurea-Chronik-Lesezeichen“ benötigt.
    - Beim Aufwerten von Ausrüstung bleiben die Fähigkeiten der als Aufwertungsmaterial verwendeten Ausrüstung erhalten.
4. Neue sagenhafte Manasteine wurden hinzugefügt.

## PATCH NOTES

- Sagenhafte Manasteine können mit 100 %-iger Wahrscheinlichkeit verankert und zurückerhalten werden.

Sagenhafte Manasteine
Manastein: TP +185
Manastein: MP +185
Manastein: Präzision +50
Manastein: Ausweichen +34
Manastein: Magieverstärkung +40
Manastein: Parieren +50
Manastein: Blocken +50
Manastein: Krit. Treffer +30
Manastein: Maximale Flugzeit +14
Manastein: Mag. Präzision +29
Manastein: Magiewiderstand +29
Manastein: Heilstärkung +10
Manastein: Magieausgleich +55
Manastein: Angriff +10
Manastein: Mag. krit. Treffer +3
Manastein: Konzentration +20
Manastein: Widerstand gegen krit. Treffer +5
Manastein: Widerstand gegen mag. krit. Treffer +5
Manastein: Elementarverteidigung +5

- Heroische Manasteine können nun mit 100 %-iger Wahrscheinlichkeit verankert werden.
- „Glänzende Kriegsflügel des Schicksalsweisers“ / „Glänzende Magieflügel des Schicksalsweisers“, „Glänzende Aureolen-Kriegsflügel des Schicksalsweisers“ / „Glänzende Aureolen-Magieflügel des Schicksalsweisers“ wurden hinzugefügt
  - Eigenschaften:
    - PVP-Angriff 3,5 %, PVE-Angriff 2,5 %
    - Die übrigen Werte entsprechen denen der bestehenden „Wiege des Schicksals Kampf-/Magieschwingen“.
- Neue Accessoire-Gegenstände der Stufe ‚heilig‘, „Zikels Agentengürtel“ und „Gürtel der aufschießenden Flammen“, wurden hinzugefügt.
  - „Gürtel der aufschießenden Flammen“ und „Heiliger Gürtel des Kommodores“ können an Siels Amboss kombiniert werden, um „Zikels Agentengürtel“ zu erhalten.



## PATCH NOTES

- „Gürtel der aufschießenden Flammen“ und „Zikels Agentengürtel“ besitzen keine speziellen Effekte, die normalerweise für Gegenstände der Stufe ‚heilig‘ gelten.
- 8. Der maximale Wert, auf den Gottstein-Attributsschaden angewendet werden kann, wurde erhöht.
- 9. Die Effekte einiger sagenhafter Gottsteine wurden angepasst.
  - Lumiels Intervention, Kaisinels Fantasie, Nezekans Vorstoß: Wirkungsdauer von 12 Sekunden auf 15 Sekunden erhöht.
  - Behemoths Fesselung: Wirkungsdauer von 8 Sekunden auf 10 Sekunden erhöht.
  - Zikels Arroganz, Fregions List: Die Wahrscheinlichkeit der Effektivierung wurde von 10% auf 20% erhöht.
- 10. Kampftalent-Punkte, die beim Anlegen bestimmter sagenhafter Gottsteine gewährt werden, wurden erhöht.
- 11. Höhere Stufen der Meta-Stigmen wurden hinzugefügt.
- 12. Der Gegenstandsname der Meta-Stigmen wurde an die höchste Stigma-Fertigkeitsstufe angepasst.
- 13. Die Benutzerfreundlichkeit wurde verbessert, sodass mehrere Exemplare eines Gegenstands gleichzeitig geöffnet/ zusammengesetzt werden können.
- 14. Es kann nun versucht werden, die ‚[Event] Waffe des Admirals‘ nach Erreichen von +15 mit 20 Balaurea-Chronik-Lesezeichen oder 1 Balaurea-Chronik-Einband aufzustufen.
- 15. Die Icons für hochwertige Fertigungsbücher sowie hochwertigen Stigmen wurden geändert.
- 16. Der Gegenstand „Yasbas Gunst“ kann nun im Account-Lager abgelegt werden.
- 17. „Eintrittsschritrolle für Wiege des Schicksals“ wurden in „Eintrittsschritrolle für Krieg der Bestien: Rivalen“ geändert.
  - Zusätzliche Eintrittsversuche für die Wiege des Schicksals werden als Eintrittsversuche für den Krieg der Bestien: Rivalen angerechnet.
- 18. Die Bezeichnungen der als Quest-Belohnung vergebenen Gottsteine und der [Vorrat] Gottsteine wurden teilweise in 'Aureolen-Gottstein' geändert.
  - Bsp.: Gottstein: Boreas' Wildheit -> Aureolen-Gottstein: Boreas' Wildheit
  - Bsp.: [Vorrat] Gottstein: Macus' Ermutigung -> Aureolen-Gottstein: Macus' Ermutigung
- 19. Ankerhilfen wurden aus den Belohnungen der Schatzkarte entfernt.
- 20. Bei Händlern kann man keine Ankerhilfen mehr kaufen.
- 21. Ankerhilfen wurden als Belohnung der Solus-Feuerprobe entfernt.



## PATCH NOTES

22. Das „[Vorrat] Normales Ankerhilfenbündel (Episch)“, welches als Belohnung für das Zusammensetzen von Gemäldestaub erhalten werden konnte, wurde durch „Truhe mit vergessenen Gemälde-Erinnerungsfragmenten“ ersetzt.
23. Das Fertigkeitssbuch „Prisma-Kette VI“ wurde so geändert, dass es mit Siels Hammer zerlegt werden kann.
24. Der Tooltip des Gegenstands „[Bewegungskarte] Pro Boxer - 30 Tage“ wurde angepasst.
25. Die Liste der erforderlichen Fertigkeiten in den Tooltips für die Fertigkeit „Sparmodus“ und des Stigmas „Blitzspaltung“ des Rächers wurde korrigiert.
26. Die Drop-Rate für ‚Fertigkeitssbücher der Stufen 58–60‘ in Mesa Aerea (Tiamaranta Mesa) wurde gesenkt. Gleichzeitig wurde die Chance erhöht, Fertigkeitssbücher dieser Stufen beim Abbauen mittelgroßer/großer Arkanium-Erzvorkommen in Terra Teva zu erhalten.
27. Der Gegenstand „Glänzende Flügel des Feuerdrachenkönigs“ wurde in die Stufe ‚episch‘ geändert.
28. Die Belohnungsstufen für die Befehle im Hexard-Raid wurden von Stufe 1–3 auf bis zu Stufe 5 erweitert.
29. Die Belohnung für das Erreichen von 15.000 Punkten im Kampftalent wurde in zwei Verstärkungssteine der Stufe 120 geändert.
30. Falls das Stufe-69-Fertigkeitenbuch oder das Stigma falsch ausgewählt wurden, können sie nun durch Siels Hammer einer speziellen Zerlegung unterzogen werden.
  - Durch die Spezialzerlegung können sie wieder in 250 Abzeichen der Ewigkeit umgewandelt werden, und man kann erneut das Herstellungsrezept „Fertigkeitssbuch-Kiste (Stufe 69)“ herstellen.
31. Das Sturm-Angriffsfertigkeitssbuch kann nicht mehr verwendet werden.
32. Das Sturm-Angriffsfertigkeitssbuch und vergessene Fertigkeitssbuchseiten können nun mit Siels Hammer zerlegt werden.
33. Einige Stigmen wurden umbenannt, damit die zugehörige Klasse deutlicher erkennbar ist.
34. Die Bezeichnungen und die Tooltips einiger Gegenstände wurden angepasst.
35. In der „Klassenwechsel-Unterstützungstruhe (IV)“ wurde der „Normale Stigma-Kiste“ das Phoenix-Stigma „Schnellfeuerhaltung I“ hinzugefügt.
36. Die maximale Stufe zur Verwendung des Erfahrungstranks wurde auf Stufe 74 geändert.
37. Bei der Zusammensetzung von edlem Tiamaranta-Gemäldestaub, wird nun die „Truhe mit vergessenen Gemälde-Erinnerungsfragmenten“ erhalten.
38. Der Set-Effekt der Orkanschwinge-Rüstung wurde entfernt und die vorherigen Set-Effekte auf die einzelnen Rüstungsteile verteilt.



## PATCH NOTES

39. Aus der „Glänzende Fertigungsbuch-Kiste (Stufe 60)“ können nun auch Fertigungsbücher für Lumines und Phoenix erhalten werden.
40. Zur „Truhe mit perfekten Fertigkeiten“ und zur „Hochwertige Fertigungsbuch-Kiste“ wurden die Fertigungsbücher für „Zweites Zerschmettern“ und „Zauber der Unterwerfung“ hinzugefügt.
41. Zur „Seltene Fertigungsbuchseitentruhe“ und zum „Bündel mit perfekten Fertigungsbuchseiten“ wurden Seiten für „Zweites Zerschmettern“ und „Zauber der Unterwerfung“ hinzugefügt.

### Quests

1. In den Tiamaranta Mesa-Kampagnen „Auf der Suche nach Blutdrana“ und „Der Verbleib des Blutdranas“ wurden die Fundorte der benötigten Gegenstände korrigiert.
  - BD-0113, das von Akunerker zum Verkauf angeboten wurde, wird nun von Hondarunerker angeboten.
  - Hondarunerker erscheint nun dauerhaft im Schwarzwolken-Lager von Tiamaranta Mesa.
2. Terra Teva-Kampagne wurden hinzugefügt.
  - Wird ab Stufe 65 automatisch erworben.
3. Terra Teva-Quest wurde hinzugefügt.
  - Bei Runanerker in Terra Teva wurde eine ‚Tägliche Quest‘ hinzugefügt, die bis zu 2-mal pro Tag abgeschlossen werden.
  - In Terra Teva wurde eine automatisch erhältliche Eilbefehl-Quest hinzugefügt. Eilbefehl-Quests können nach einer bestimmten Zeit erneut erhalten werden, nachdem sie aufgegeben wurden.
4. Neue „Buch der Abenteuer“-Quest hinzugefügt.
  - Im Gebiet Terra Teva kann die Quest durchgeführt werden.
  - Um die Quest des „Buchs der Abenteuer“ durchführen zu können, müssen bestimmte Stufen des Kampftalents erreicht werden.
5. Die „Aufgabe des Präzeptors für die Klasse“/ „Prüfung des Präzeptors für die Klasse“ können nicht mehr erhalten werden.



## PATCH NOTES

- Falls die betreffende Quest vor dem Update bereits erhalten oder gerade bearbeitet wurde, wird sie nach dem Update in die Quest „Göttliche Kraft verstehen“ geändert.
- 6. Die Quest „Göttliche Kraft verstehen“ wurde hinzugefügt.
  - Bei Abschluss kann der GK-Titel erhalten werden, der zuvor als Belohnung des Klassenpräzeptoren-Quest vergeben wurde.
  - Falls „Aufgabe des Präzeptors für die Klasse“/ „Prüfung des Präzeptors für die Klasse“ bereits abgeschlossen ist, kann diese Quest nicht mehr angenommen werden.
- 7. Die „Tiamaranta-Kinah-Bündel“ von Goldwind können jetzt gestapelt werden.
- 8. Ein Fehler wurde behoben, durch den die Annahme von Herstellungsaufträgen nicht möglich war.
- 9. Die Questanzeiger der Haupt-Quests in Inggison/Gelkmaros/Tiamaranta Mesa wurden so geändert, dass sie bis Stufe 70 erscheinen.
- 10. Ein Fehler wurde behoben, bei dem einige Quests im Gruppen-Status nicht fortgesetzt wurden.
  - Für bereits laufende Quests wird der Status nach der Wartung auf „Abschluss ausstehend“ geändert.
- 11. Bei einigen Gelkmaros-Kampagnen/Quests wurde der Gesprächs-NSC von Marto zu Hrimfaxi geändert.
- 12. Einige Fortschrittsanforderungen für die Level-50-Daevanion-Quests wurden geändert.
  - Die Voraussetzung, eine Vorquest abzuschließen, wurde entfernt.
  - Der Verkaufsort für Schwurstein- und Weihwasser-Gegenstände wurden geändert.
  - Die Zielmonster für Quests, die Sanctum/Pandämonium-Medaillen als Belohnung geben, wurden geändert.
  - Die Position einiger NSC wurde geändert.
- 13. Ein Fehler wurde behoben, durch den die Kampagnen „Inggisons Balaur zerschlagen“ und „Gift zu Gift“ gelegentlich nicht gestartet werden konnten.
- 14. Ein Fehler wurde behoben, durch den die Quest „Erinnerungen des jungen Daevas“ aus dem Buch der Abenteuer nicht gestartet werden konnte.
- 15. Ein Fehler wurde behoben, durch den die Balaurea-Chronik-Gegenstände, die man als Abschlussbelohnung der „Sienolas Phantom“-Quest im Buch der Abenteuer erhalten kann, nicht verwendet werden konnten.



## PATCH NOTES

16. Ein Fehler wurde behoben, bei dem einige nicht annehmbare Quests nicht gelöscht wurden.
17. Der Name der Legion-PvP-Kampagne wurde geändert.

### NSC

1. Ein Fehler wurde behoben, durch den Nachrichten von NSCs gelegentlich in bestimmter Entfernung nicht angezeigt wurden.
2. Risse werden beim Aktivieren des Optimierten Modus (F12) nicht mehr ausgeblendet.
3. Ein Fehler wurde behoben, durch den bei einigen NSCs der Kauf von Gegenständen mit Abyss-Punkten nicht möglich war.
4. Die Reihenfolge der Verkaufsliste für Fertigungs-Gegenstände wurde geändert.
5. Das Sichtfeld des ‚Jotun-Beschützer‘, der sich im Petralith-Canyon in Gelkmaros befindet, wurde reduziert.
6. Die Stufe des ‚Lauer-Zanthai‘, der sich im Petralith-Canyon in Gelkmaros befindet, wurde auf 48 geändert.
7. Ein Fehler wurde behoben, durch den in Inggison keine Balaur-Portale mehr erschienen sind.
8. Ein Fehler wurde behoben, durch den der ‚Puca-Beutel‘ nicht erschien.
9. Der für Rächer und Faustkämpfer reservierte Stigma-Händler-NSC wurde entfernt und mit dem Kampfstigmenhändler zusammengeführt.
10. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der Client beim Klicken auf einige Verkaufsliste abstürzte.
11. Ein Fehler wurde behoben, bei dem der Händler für Stigma-Gegenstände das Stigma „Himmlisches Abbild I“ nicht verkaufte.
12. Der Verkaufsliste des Fertigkeiten-NSCs wurde das Phoenix-Stigma „Schnellfeuerhaltung I“ hinzugefügt.
  - Kann bei folgenden NSCs gekauft werden: Sanctum – Clymene / Pandämonium – Vergelmir, Inggison – Popaea / Gelkmaros – Kjaeros.



## PATCH NOTES

### Kampftalent

1. Auf dem integrierten Schlachtfeld-Server wird nun die Anzeige der Kampftalent-Rangliste ausgegeben.
2. Charaktere ab Stufe 66 werden nun in die Berechnung des Daeva-Kampftalentwerts einbezogen.
3. Die Kampftalentwerte der ‚Kommodore-Schutz-Stoffausrüstung‘ wurden so angepasst, dass sie den Werten der ‚Kommodore-Ausrüstung‘ aus anderen Materialien entsprechen.
4. Als Belohnung für 25.000 Kampftalentpunkte kann man die „Radar erweitert I“-Fertigkeit erhalten.
  - Mit der „Radar erweitert I“-Fertigkeit kann die Sichtweite des Kompassradars dauerhaft auf 180° erweitert werden.
5. Wenn der Kampftalent-Rang des Charakters innerhalb der Top 5 der jeweiligen Klasse auf dem Server liegt und der Charakter Ausrüstung der Stufe ‚heilig‘ trägt, wird ein spezieller Effekt auf den Charakter angewendet.
6. Ein Problem wurde behoben, bei dem der Kampftalent-Ranglisten-Buff zeitweise nicht erhalten werden konnte.

### Altar der Transzendenz

1. Die Schaltfläche [Automatisch registrieren] für Materialien wurde hinzugefügt.
  - Bei Auswahl der Schaltfläche werden die Material-Gegenstände aus der Fusionsliste automatisch in die Slots eingetragen.
    - ※ Bei der automatischen Registrierung wird zufällig einer der registrierbaren Gegenstände eingetragen. Bitte daher mit Vorsicht registrieren.
2. Die Funktion [Alle fusionieren] wurde hinzugefügt.



## PATCH NOTES

- Sind dieselben Fusionsmaterialien in ausreichender Menge vorhanden, um die Fusion mehrmals durchzuführen, kann die Anzahl der Fusionsversuche angepasst werden.
- Die [Alle fusionieren]-Funktion führt die Fusion entsprechend der eingestellten Anzahl durch.
- 3. Die Fusionsanimation wurde beschleunigt.
- 4. Beim Registrieren von Fusionsmaterialien wird der Gegenstandsname in den Slots angezeigt.
- 5. Die benötigte Anzahl an Fusionsmaterialien wurde auf eine feste Menge geändert.
  - Gottstein: Sagenhaft 2 Stück, Heroisch 6 Stück, Selten 6 Stück
  - Manastein: Heroisch 2 Stück, Stufe 60 Selten 6 Stück, Stufe 50 und darunter Selten 6 Stück, Stufe 60 Gewöhnlich 6 Stück, Stufe 50 und darunter Gewöhnlich 6 Stück
- 6. Das Kategoriebild des „Altars der Transzendenz“ wurde geändert.
- 7. Das Bild der Gottstein-Liste wurde geändert.
- 8. Neue Fusion für „Arkamant-Splitter“ wurde hinzugefügt.
- 9. Neue Fusion für „Prismakern“ wurde hinzugefügt.
- 10. Neue Fusion für „sagenhafte Manasteine“ wurde hinzugefügt.
  - 2 sagenhaften Manasteinen können dazu verwendet werden, einen neuen sagenhaften Manastein zu erhalten.
- 11. Neue Fusion für „heroische Manasteine“ wurde hinzugefügt.
  - 6 heroischen Manasteinen können dazu verwendet werden, einen sagenhaften Manastein zu erhalten.
  - Bei einem fehlgeschlagenen Fusionsversuch werden 1–5 heroische Manasteine zurückerstattet und zusätzlich 1–3 sagenhafte Manastein-Fragmente erhalten.
  - Durch Kombinieren von 50 sagenhaften Manastein-Fragmenten kann man einen sagenhaften Manastein erhalten.
  - Die bisherige Fusion, bei dem durch die Kombination von 2 heroischen Manasteinen ein erneuter Versuch für einen heroischen Manastein starten konnte, wurde entfernt.
- 12. Am Altar der Transzendenz wurde die Funktion zum ‚Aufstieg von Gegenständen‘ hinzugefügt.
  - Der bisherigen Gegenstands-Aufstiegs-NSC wurde entfernt und der Aufstieg kann nun direkt über das ‚Spielmenü - Altar der Transzendenz‘ durchgeführt werden.



## PATCH NOTES

### Siels Hammer

1. [Details für erwartetes Ergebnis]-Popup zeigt nun Informationen zu allen Verzauberungsstufen an.
2. Ein Fehler wurde behoben, bei dem das Pop-up „Erwartete Spezialzerlegungs-Ergebnisse“ aus der Detailansicht der Bündelkomponenten nicht geöffnet werden konnte.
3. Ein Fehler wurde behoben, durch den der Gegenstand 'Gottstein: Kasikas Wurzel' nicht zerlegt werden konnte.

### Siels Amboss

1. Die Kategorien im Reiter „Allgemein“ wurden weiter unterteilt.
2. Bei Siels Amboss wurden die Funktionen „Startseite“, „Favoriten“, „garantierte Herstellung“ und „Großer Erfolg“ hinzugefügt.
3. Der neue Reiter „Spezial“ wurde hinzugefügt.
  - In diesem Reiter können Siegel Fragmente der Ewigkeit, Siegel der Ewigkeit und heilige Siegel der Ewigkeit als Material verwendet werden, um ein Wachstumsstigma herzustellen.
  - Die Funktion, über die ein Stigma bei einem Wachstumsstigma-Händler eingetauscht werden konnte, wurde gelöscht. (Die Stigma-Kauffunktion bleibt erhalten.)
4. Neue Muster für „[Limitiert] Hochwertige Herausforderungstruhe mit Fertigungsbüchern“ und „[Limitiert] Hochwertige Herausforderungstruhe mit Stigmen“ wurden hinzugefügt.
  - Für einen Herstellungsversuch werden jeweils 2 Balaurea-Chronik-Einbände benötigt.



## PATCH NOTES

5. Das Muster für „Meta-Stigma-Truhe der Stufe 62“ wurde hinzugefügt.
  - Für die garantierte Herstellung können „Glänzender edler Edelstein der Ewigkeit“ und „Siegelfragment der Ewigkeit“ verwendet werden.
  - Für eine wahrscheinliche Herstellung können „Glänzender Edelstein der Ewigkeit“, „Siegelfragment der Ewigkeit“ und „Mithril-Medaille“ verwendet werden.
  - Der „Edelstein der Ewigkeit“ kann mit Abyss-Punkten erworben werden.
6. Das Muster für die „Truhe mit Waffe des Verglimmens“ wurde hinzugefügt.
  - Kann mit 1.000 Balaurea-Chronik-Seiten und 20 Balaurea-Chronik-Einbänden garantiert hergestellt werden.
7. Herstellungsrezepte für die neuen Flügel „Glänzende Kriegsflügel/Magieflügel des Schicksalsweisers“ und „Glänzende Aureolen-Kriegsflügel/Magieflügel des Schicksalsweisers“ wurden hinzugefügt.
  - Die „Glänzende Kriegsflügel des Schicksalsweisers“/ „Glänzende Magieflügel des Schicksalsweisers“ können mit „Kriegsflügel/Magieflügel des Schicksalsweisers“ und 50 (Wahrscheinlichkeits-Herstellung) oder 500 (garantierte Herstellung) Flügelfragmente hergestellt werden.
  - Die „Glänzende Aureolen-Kriegsflügel des Schicksalsweisers“/ „Glänzende Aureolen-Magieflügel des Schicksalsweisers“ können mit „Aureolen-Kriegsflügel/Magieflügel des Schicksalsweisers“ und 50 (Wahrscheinlichkeits-Herstellung) oder 500 (garantierte Herstellung) Flügelfragmente hergestellt werden.
8. Herstellungsrezept für das neue Stigma „Machtstrom-Explosion“ wurde hinzugefügt.
9. Herstellungsrezepte für die neuen Fertigkeitenbücher „Zauber der Verwüstung“ und „Große Pein“ wurden hinzugefügt.
10. Neue Herstellungsrezepte für Fertigkeitenbücher wurde hinzugefügt.
  - Kriegsruf des Mutes, Zikels Auge, Macht des Sturms
11. In Siels Amboss kann man nun durch Klicken auf das Gegenstandssymbol direkt zum Herstellungsrezept springen.
12. Die Herstellungsrezepte für das Stufe-69-Fertigkeitenbuch und für Stigmen wurden in das Herstellungsrezept „Fertigkeitsbuch-Kiste (Stufe 69)“ geändert.
13. Für das Herstellungsrezept von „Glänzender Magiestein“ wurde eine Variante hinzugefügt, die die bisherigen Materialien durch Kinah ersetzt.
14. Herstellungsrezept für „Zikels Angentengürtel“ hinzugefügt.



## PATCH NOTES

15. Das Herstellungsrezept für „Aureolen-Accessoirekiste des Gefechtskommandanten“ wurde entfernt.
16. Neues Herstellungsrezept für „Waffentruhe der Machtprobe“ hinzugefügt.
  - Eine Herstellung ist mit den Materialien Balaurea-Chronik-Seite und Balaurea-Chronik-Einband möglich.
  - Hauptsächlich erhält man „Waffe der Machtprobe“, mit geringer Wahrscheinlichkeit kann man auch die „Waffe des Machtkampfes“ erhalten.
17. Neues Herstellungsrezept für „Ariels Apostelring“ wurde hinzugefügt.
  - Die Handwerkspunkte erhöhen sich bei jedem fehlgeschlagenen Versuch, und wenn die Punkte den Maximalwert erreichen, ist der nächste Herstellungsversuch garantiert erfolgreich.
18. Neue Herstellungsrezepte zum Aufrüsten der gemeinsamen Grundbelohnungen von Raids wurden hinzugefügt.

### Moreth: Chronik der Zeit

1. Die Stufen von „Moreth“ wurden neu organisiert.
  - Die Stufen von Moreth wurden zu 1 - 10 geändert.
  - Aufgrund der Stufenänderung wurden Schaden, Aktivierungswahrscheinlichkeit und die Kampftalentwerte angepasst.
  - Für Effekte, die auf Moreth-Stufe 6 oder höher verfügbar sind, wurden als zusätzliche Ziele ‚Haupt-Instanzen‘, ‚Festungskämpfe‘ und ‚Raid-Bosse‘ hinzugefügt.
2. Durch die Änderung der Moreth-Stufen werden die bisherigen Stufen wie folgt angepasst:
  - Die bisherigen Stufen 1 - 10 werden in die neue Stufe 1 geändert.
  - Die bisherigen Stufen 11 - 20 werden in die neue Stufe 2 geändert.
  - Die bisherigen Stufen 21 - 30 werden in die neue Stufe 3 geändert.
  - Die bisherigen Stufen 31 - 40 werden in die neue Stufe 4 geändert.
  - Die bisherigen Stufen 41 - 50 werden in die neue Stufe 5 geändert.



## PATCH NOTES

### Look-Synergie

1. Das neue Feature „Look-Synergie“ wurde hinzugefügt.
  - Beim Tragen von Gegenständen der ‚Feuerdrachenkönig‘-Serie werden je nach Kombination zusätzliche Aussehens-Effekte hinzugefügt.

### Verstärkte Synergie

1. Die Effekte der „Verstärkten Synergie“ wurden so geändert, dass sie jetzt pro Stufe (Stufe 1 – 90) wirken.
2. Im stufenbasierten ‚Verstärkte-Synergie‘-Popup können die Effekte von „Aktive verstärkte Synergie“ und „Zu vergleichen mit“ verglichen werden.
3. Die Effekte der Verstärkten Synergie für bestimmte Bereiche ab Verzauberungsstufe +75 wurden angepasst.
  - Bestimmte Effekte, die zuvor nur in spezifischen Bereichen galten, wirken nun auch in niedrigeren Bereichen.
  - Dies betrifft die Erhöhung des PvP-Angriffs und des AP-Gewinns.
4. Die Verstärkte Synergie wurde auf insgesamt 105 Stufen erweitert.
5. Die Verstärkte Synergie wird aktiviert, indem der Verzauberungswerte von Arkamanten mit der aktuellen Ausrüstung kombiniert werden.
6. Ein Fehler wurde behoben, durch den der Effekt des erhaltenen Gottstein-Attributsschadens nicht korrekt angewendet wurde.



# PATCH NOTES

## Ranking

1. Eine neue Abyss-Ranking-Saison beginnt.
  - Die Belohnungen für erreichte Ziele der vorherigen Saison werden nach einer News-Ankündigung ausgezahlt.
2. Die Berechnungsmethode der Rangliste wurde geändert.
  - Die Berechnungsgrundlage der Rangliste wurde auf kumulierte Rangpunkte (RP) umgestellt.
  - Bei der Eliminierung eines Gegners der gegnerischen Fraktion erhält man AP/RP entsprechend den AP, die der Gegner besitzt.
  - Bei Tod durch einen Spieler der gegnerischen Fraktion wird nur AP entsprechend der eigenen AP abgezogen; RP wird nicht verringert.
  - AP-Gewinne werden nicht mehr aufgrund von Rangunterschieden ausgeglichen.
  - Die Voraussetzungen für das Erreichen eines Ranges wurden geändert.
  - Es wurden RP für das Erreichen eines Ranges hinzugefügt.
3. Die Voraussetzungen und die benötigten RP für das Erreichen eines Ranges sind wie folgt.

	Spieleranzahl	Benötigte RP
Soldat (Rang 9)	-	-
Soldat (Rang 8)	5.000	1.200
Soldat (Rang 7)	4.000	2.400
Soldat (Rang 6)	3.000	4.800
Soldat (Rang 5)	2.500	9.600
Soldat (Rang 4)	2.000	19.200
Soldat (Rang 3)	1.500	38.400
Soldat (Rang 2)	1.300	76.800
Soldat (Rang 1)	1.000	153.600
Offizier mit 1-Stern	700	205.842
Offizier mit 2-Sternen	500	205.842
Offizier mit 3-Sternen	300	205.842
Offizier mit 4-Sternen	200	205.842
Offizier mit 5-Sternen	100	205.842
General	30	205.842
Großgeneral	10	205.842



# PATCH NOTES

Oberbefehlshaber	3	205.842
Statthalter	1	205.842

## Fertigkeiten

- Ein Fehler wurde behoben, durch den die Fertigkeit „Aufwachen I“ nicht in den Informationen der Kettenfertigkeiten angezeigt wurde.
- Ein Fehler wurde behoben, durch den bei der Schnellinfo der „Temperatursturz“-Fertigkeit fälschlicherweise ‚Stigmafertigkeit‘ angezeigt wurde.
- Es wurde ein Fehler behoben, durch den die „Stromkreis I“-Fertigkeit Informationen zur Kettenfertigkeit nicht angezeigt wurde.
- Es wurden Gladiator-/Assassine-Reboot-Fertigkeit hinzugefügt.
  - Die Reboot-Fertigkeiten können bei den NSCs für Fertigkeiten gekauft werden.
- Wenn eine hochwertige Fertigkeit erworben wird, wird die integrierte Fertigkeit nicht mehr in der Liste der erlernten Fertigkeiten angezeigt.

### [Assassine]

Erlernete Fertigkeit	Fertigkeits-Effekt	Integrierte Fertigkeit
[Reboot] Siegel-Explosion	Löscht an Zielen innerhalb von 10 m angebrachte Siegel bis zu Stufe 5 und lässt sie explodieren. Fügt Schaden zu und versetzt das Ziel in den Zustand Betäubung. Ihr absorbiert einen Teil des zugefügten Schadens als TP und MP. Je nach Siegelstufe des Ziels unterscheidet sich die Schadensmenge, der Zustand der Betäubung und TP-Wiederherstellung. Abklingzeit: 15 Sekunden	Erschöpfende Siegel-Explosion Erschöpfende Siegel-Zerstörung

# AION

CLASSIC EUROPE

## PATCH NOTES

[Reboot] Volltreffer-Sprengsiegel	Löscht an Zielen innerhalb von 10 m angebrachte Siegel bis zu Stufe 5 und lässt sie explodieren. Fügt Schaden zu, verringert die Angriffsgeschwindigkeit und versetzt in die Zustände ‚Schweigen‘ und ‚Binden‘. Abklingzeit: 30 Sekunden	Strahlende Rune Finstere Siegel-Nova
[Reboot] Tödlicher Fokus	Erhöht für 15 Sekunden den Angriff des Anwenders um 250 % und erhöht den Wert zur Durchdringung von Betäubungswiderstand um 500. Abklingzeit: 1 Minute	Angriffshaltung
[Reboot] Durchschauendes Auge	Ihr könnt Ziele im verbesserten Versteckmodus sehen. Geändert in eine ‚Toggle‘-Fertigkeit	Erkennendes Auge
[Reboot] Hingabe	Erhöht für 7 Sekunden den Angriff des Anwenders um 80 % und den PvE-Angriff um 30 %. Der Wert zum Durchbrechen des Betäubungswiderstands erhöht sich um 5.000.000. Abklingzeit: 10 Sekunden	Folgeschlag
[Reboot] Schnelle Klinge	Fügt dem Ziel physischen Schaden zu und erhöht das Siegel um bis zu 3 Stufen Abklingzeit: 2 Sekunden (Schaden erhöht)	Siegelgravur
[Reboot] Seelenschnitt	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu. 30 Sekunden lang werden alle Elementarverteidigungen um 100 reduziert. (Schaden erhöht) Abklingzeit: 1 Sek.	Qualvolle Klinge Blitzschneller Angriff Siegelangriff Ketten-Siegelgravur
[Reboot] Wurfdolch	Verursacht phys. Schaden an einem Ziel in 20 m und an bis zu 3	Siegel-Klinge

## PATCH NOTES

	<p>Gegnern innerhalb von 2 m um dieses Ziel.          Versetzt das Ziel 2 Sek. lang in einen Betäubungszustand, hebt Schutzeffekte auf und verstärkt das Siegel bis Stufe 3.          Abklingzeit: 1 Minute</p>	
[Reboot] Giftangriff	<p>Verursacht physischen Schaden am Ziel; wenn von hinten angegriffen, verursacht er zusätzlichen physischen Schaden.          Wird für 15 Sekunden als stapelbarer Effekt aktiviert.          Abklingzeit: 15 Sek.          (außer der gemeinsamen Fertigkeit 'Attentat', erhöhter Schaden)</p>	<p>Rückenbrecher          Attentat          Kettenvernichtung</p>
[Reboot] Hinterhalt	<p>Bewegt sich hinter ein Ziel in bis zu 20 m Entfernung, verursacht physischen Schaden und versetzt es mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit für 4 Sekunden in Betäubung.          2-malige Wiederholung          Abklingzeit: 20 Sekunden</p>	<p>Sprintangriff          Hinterhältiger Überfall</p>
[Reboot] Vertrag des Ausweichens	<p>Verleiht für 12 Sekunden die Fähigkeit, 3 physische Angriffe auszuweichen und 3 magische Angriffe zu widerstehen.          Abklingzeit: 30 Sekunden</p>	<p>Wachsamer Haltung</p>
[Reboot] Fluchhaltung	<p>Entfernt die Bewegungsfähigkeit einschränkende Zustände von sich selbst und gewährt für 15 Sekunden          Erhöht für 15 Sekunden Widerstand gegen Zustände wie Betäubung, Rückschlag, Stolpern, Drehung und</p>	<p>Beruhigendes Flüstern</p>



# PATCH NOTES

	<p>Äthergriff um 1000. Abklingzeit: 1 Minute 30 Sekunden.</p>	
[Reboot] Verwandlung: Vernichtender Vertrag	<p>Verwandelt sich 1 Minute lang in einen Schlächter. Erhöht Präzision um 800, mag. Präzision um 800, die TP um 3000, die Angriffsgeschwindigkeit um 20 % und alle Elementarverteidigung um 400. und die MP werden schnell wiederhergestellt. Zudem wird Eure Reichweite um 2m erhöht. Abklingzeit: 1 Minute 30 Sekunden.</p>	Schneller Vertrag Eid der Präzision
[Reboot] Schattenschritt	<p>Für 4 Minuten befindet man sich im Zustand verbesserter Versteckmodus. Solange diese Fertigkeit aktiv ist, verlangsamt sich die Bewegungsgeschwindigkeit um 20%. Ihr könnt bis zu 3 mag. Verstärkungen auf Euch anwenden und trotzdem im Versteckmodus bleiben. Die erste innerhalb von 3 Minuten eingesetzte Fertigkeit verursacht einen kritischen Treffer. Abklingzeit: 1 Minute</p>	Auge des Zorns
[Reboot] Blitzschnell	<p>Ihr bewegt Euch sofort 10 m nach vorne, und sämtliche Effekte, die Bewegungsunfähigkeit verursachen und die Bewegungsgeschwindigkeit reduzieren, werden entfernt. Ihr seid 5 Sekunden lang im Versteckmodus. Abklingzeit: 30 Sekunden</p>	Verstecken



# PATCH NOTES

[Reboot] Angriffsgeschwindigkeit erhöht	I: Erhöhte Angriffsgeschwindigkeit um 2%. II: Erhöhte Angriffsgeschwindigkeit um 4%. III: Erhöhte Angriffsgeschwindigkeit um 6%.	
[Reboot] Erhöhung des zusätzlichen Angriffs	I: PvP- und PvE-Angriffskraft erhöhen sich um 1%. II: PvP- und PvE-Angriffskraft erhöhen sich um 3%. III: PvP- und PvE-Angriffskraft erhöhen sich um 5%.	
[Reboot] Erhöhung der zusätzlichen Abwehr	I: PvP- und PvE-Abwehr erhöhen sich um 1%. II: PvP- und PvE-Abwehr erhöhen sich um 3%. III: PvP- und PvE-Abwehr erhöhen sich um 5%.	
[Reboot] Erhöhung des phys. Angriffs und der TP	I: Physischer Angriff wird um 5% erhöht, maximale TP werden um 700 erhöht. II: Physischer Angriff wird um 7% erhöht, maximale TP werden um 900 erhöht. III: Physischer Angriff wird um 9% erhöht, maximale TP werden um 1.200 erhöht.	

## [Gladiator]

Erlernete Fertigkeit	Fertigkeits-Effekt	Integrierte Fertigkeit
[Reboot] Körperschlag	Fügt dem Ziel physischen Schaden zu. Fügt einen zusätzlichen Effekt hinzu, der Schaden pro Verzauberungsstufe erhöht. Abklingzeit: 0 Sek.	

## PATCH NOTES

<p>[Reboot] Wiederholter Körperschlag</p>	<p>Verursacht physischen Schaden am Ziel und reduziert mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit die Abklingzeiten von Welle der Erschöpfung, Welle der Regeneration, durchdringendes Zerreißen und Angriffshaltung um 20%. Fügt einen zusätzlichen Effekt hinzu, der pro Verzauberungsstufe zunimmt. Abklingzeit: 0 Sek</p>	
<p>[Reboot] Flügelklinge</p>	<p>Fügt einem Ziel im Umkreis von 17m phys. Schaden zu und versetzt es für 2 Sekunden in den Zustand Binden und Schweigen. Abklingzeit: 12 Sek.</p>	<p>Gefängnis Klinge der Provokation</p>
<p>[Reboot] Wiederholter Klingenwirbel</p>	<p>Fügt einem Ziel i bis zu 20 m Entfernung physischen Schaden zu und reduziert seine Bewegungsgeschwindigkeit und Angriffsgeschwindigkeit mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit für 7s. Abklingzeit: 12 Sek.</p>	<p>Tanzende Flammenklinge</p>
<p>[Reboot] Sprungschlitzer</p>	<p>Stürzt auf ein Ziel in 15 m zu und verursacht physischen Schaden. Verringert für 3 Sekunden die physische Abwehr des Ziels um 1.000. Setzt das Ziel außerdem 3 Sekunden lang in einen bewegungsunfähigen Zustand, der durch Angriffe nicht aufgehoben wird.</p>	<p>Schwächerer Schlag</p>

## PATCH NOTES

	Abklingzeit: 10 Sek.	
[Reboot] Zerschmetternder Schlag	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu und lässt es stolpern. Verringert außerdem für 12 Sekunden die physische Abwehr des Ziels um 500. Abklingzeit: 20 Sek.	Wilder Schlag Robuster Hieb Zerreißen Wagemutiger Schlag Zorniger Schlag Kräftiger Hieb
[Reboot] Ansturm	Erhöht für 10 Sekunden die eigene Bewegungs- und Fluggeschwindigkeit. Erzeugt außerdem für 30 Sekunden einen Schild, der insgesamt 1.200 Schaden absorbieren kann. Abklingzeit: 30 Sek.	Kampfschrei Unerschrockener Geist
[Reboot] Konzentriertes Blocken	Blockiert für 20 Sek. 12 physische Treffer. Magischer Schaden um 1.500 erhöht, alle Elementarverteidigung um 200 erhöht. Abklingzeit: 1 Min.	Zauberabwehr Blocken Geheul
[Reboot] Wutabsorption	Fügt Gegnern im Umkreis von 7 m physischen Schaden zu. Absorbiert 50% des Schadens als TP und 100% als MP. Fügt einen zusätzlichen Effekt hinzu, der Schaden pro Verzauberungsstufe erhöht.	Seismische Welle IV Welle des Drachenschnitts Serum des Gegenangriffs
[Reboot] Welle der Erschöpfung	Fügt Gegnern im Umkreis von 7 m physischen Schaden zu und absorbiert 30% des Schadens als TP. Reduziert außerdem für 10 Sek. die Bewegungsgeschwindigkeit der umstehenden Gegner.	Erdbebenwelle

## PATCH NOTES

	<p>Reduziert die Abklingzeit von 'Gefühl des Gleichgewichts', 'Wachstumshaltung' und 'Flügelverstärkung' um 10%. Fügt einen zusätzlichen Effekt hinzu, der Schaden pro Verzauberungsstufe erhöht. Abklingzeit: 1 Min. 3-malige Wiederholung</p>	
[Reboot] Welle der Regeneration	<p>Fügt Gegnern im Umkreis von 7 m physischen Schaden zu und wirft sie zu Boden. Fügt einen zusätzlichen Effekt hinzu, der Schaden pro Verzauberungsstufe erhöht. Abklingzeit: 1 Min.</p>	
[Reboot] Durchdringendes Zerreißen	<p>Fügt bis zu 18 Gegnern innerhalb von 10 m physischen Schaden zu, Reduziert für 30 Sekunden die physische Abwehr um 1.000. Abklingzeit: 1 Min.</p>	<p>Machtexplosion Durchdringende Welle Schwertmacht-Zerreißen</p>
[Reboot] Blutsaugender Schlag	<p>Fügt gestolperten Gegner physischen Schaden zu und absorbiert 100 % des Schadens als TP. Abklingzeit: 30 Sek.</p>	<p>Todestreffer Verkrüppelnder Schnitt</p>
[Reboot] Erhöhung von Angriffsgeschwindigkeit und Bewegungsgeschwindigkeit	<p>I: Angriffsgeschwindigkeit +2 %, Bewegungsgeschwindigkeit +3 % II: Angriffsgeschwindigkeit +4 %, Bewegungsgeschwindigkeit +3 % III: Angriffsgeschwindigkeit +6 %, Bewegungsgeschwindigkeit +3 %</p>	



# PATCH NOTES

<p>[Reboot] Erhöhung des zusätzlichen Angriffs</p>	<p>I: PvP- und PvE-Angriffskraft +1 %          II: PvP- und PvE-Angriffskraft +3 %          III: PvP- und PvE-Angriffskraft +5 %</p>	
<p>[Reboot] Erhöhung der zusätzlichen Abwehr</p>	<p>I: PvP-Verteidigung und PvE-Verteidigung werden um 1% erhöht.          II: PvP-Verteidigung und PvE-Verteidigung werden um 3% erhöht.          III: PvP-Verteidigung und PvE-Verteidigung werden um 5% erhöht.</p>	
<p>[Reboot] Erhöhung des phys. Angriffs und der TP</p>	<p>I: Physischer Angriff wird um 5% erhöht, maximale TP werden um 700 erhöht.          II: Physischer Angriff wird um 7% erhöht, maximale TP werden um 900 erhöht.          III: Physischer Angriff wird um 9% erhöht, maximale TP werden um 1.200 erhöht.</p>	
<p>[Reboot] Erhöhung des Widerstands gegen Bewegungseinschränkung</p>	<p>I: Widerstand gegen Bewegungsunfähigkeit und Widerstand gegen Geschwindigkeitsminderung werden um 100 erhöht.          II: Widerstand gegen Bewegungsunfähigkeit und Widerstand gegen Geschwindigkeitsminderung werden um 150 erhöht.          III: Widerstand gegen Bewegungsunfähigkeit und Widerstand gegen</p>	



# PATCH NOTES

	Geschwindigkeitsminderung werden um 200 erhöht.	
--	---	--

6. Ein Fehler wurde behoben, durch den die Kettenfertigkeiten nach der Verwendung von „Wut des Tigers“ nicht ausgeführt wurden.
7. Die Treffer-Systemmeldung wurde so geändert, dass sie beim ersten Treffer gegen einen Gegner im Versteckmodus angezeigt wird.
8. Beim Einsatz von Trank-/Buff-Gegenständen wird der Versteckmodus nicht mehr aufgehoben.
9. Es wurden neue hochwertige Fertigkeiten verschiedene Klassen hinzugefügt.

Klasse	Fertigkeit	Effekt
Kantor	Zauber der Verwüstung	Erhöht die eigene Magieverstärkung um 100, die Präzision um 200, Angriff um 50% und Heilstärkung um 300. Passive Fertigkeit
Rächer	Machtstrom-Explosion	Erhöht den Angriff um 20 %, magische Präzision um 200, PvE-Angriff um 20% und die Angriffsgeschwindigkeit um 7 %. Passive Fertigkeit
Faustkämpfer	Große Pein	Bewegt sich zu einem Ziel innerhalb von 25 m und fügt physischen Schaden zu. Bringt das Ziel für 2 Sekunden in einen bewegungsunfähigen Zustand, der durch Angriffe während nicht aufgehoben wird. Qi-Kraft laden 30
Templer	Kriegsruf des Mutes	Wenn Schildabwehr oder Magieresistenz ausgelöst wird, erhöht es für 10 Sekunden den eigenen Angriff um 30 %, phys. krit. Treffer um 100 und Präzision um 200. Spezial-Fertigkeit (Automatisch)
Zauberer	Zikels Auge	Deine magische Verstärkungskraft wurde um 350 erhöht. Passive Fertigkeit

## PATCH NOTES

Jäger	Macht des Sturms	Die eigene Bewegungsgeschwindigkeit wird um 5 % erhöht, und jedes Mal, wenn du getroffen wirst, wird vorübergehend konzentriertes Ausweichen aktiviert und die Wiederverwendungszeit von ‚Entschlossener Widerstand‘ um 3 Sekunden reduziert. Passive Fertigkeit
-------	------------------	---

- Die neuen Fertigkeiten sind für Stufe 69 oder höher verfügbar.
- Die neuen Fertigkeiten können in Siels Amboss hergestellt werden.
- Wenn die Fertigkeit „Zauber der Verwüstung“ erlernt wird, erscheint die Fertigkeit „Zauber des Kampfes“ nicht mehr in der Liste der erlernten Fertigkeiten.
- Wenn die Fertigkeit „Machtstrom-Explosion“ erlernt wird, erscheint die Fertigkeit „Stromverstärkung“ nicht mehr in der Liste der erlernten Fertigkeiten.
- Wenn die Fertigkeit „Große Pein“ erlernt wird, erscheint die Fertigkeit „Schlag“ nicht mehr der Liste der erlernten Fertigkeiten.
- Wenn die Fertigkeit „Kriegsruf des Mutes“ erlernt wird, erscheint die Fertigkeit „Schild des Mutes“ nicht mehr der Liste der erlernten Fertigkeiten.
- Wenn die Fertigkeit „Zikels Auge“ erlernt wird, erscheint die Fertigkeit „Zikels Weisheit“ nicht mehr der Liste der erlernten Fertigkeiten.
- Wenn die Fertigkeit „Macht des Sturms“ erlernt wird, erscheint die Fertigkeit „Raserei des Mistral“ nicht mehr der Liste der erlernten Fertigkeiten.

10. Für Gladiator, Assassine, Kleriker, Beschwörer und Lumines wurden neue hochwertige Fertigkeiten hinzugefügt.

Klasse	Fertigkeit	Effekt
Gladiator	Lebensstärkung	Bei einem Angriff besteht eine Chance, TP- und MP jeweils um 400 zu regenerieren. Passive Fertigkeit
Assassine	Kampfgeist	Der eigene Angriff erhöht sich um 20%. Passive Fertigkeit
Kleriker	Gesegnetes Licht	Nach erfolgreicher Schildabwehr oder erfolgreichem Magiewiderstand gilt 20 Sekunden folgendes:

## PATCH NOTES

		Heilt jede Sekunde 200 TP, erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit um 10%, die Angriffsgeschwindigkeit um 5% und die Wirkgeschwindigkeit um 5%. Spezial-Fertigkeit (Automatisch ausgelöst)
Beschwörer	Schwur der Unterwerfung	Die Wirkzeit eigener Beschwörungsfertigkeiten wurde entfernt. Passive Fertigkeit
Lumines	Fortissimo	Verstärkt 1-mal die Wirkung Eurer Fertigkeit. Außerdem könnt Ihr mit hoher Wahrscheinlichkeit 2-mal physischen Angriffen ausweichen oder 2-mal mag. Angriffen widerstehen. Abklingzeit: 1 Minute (In Bewegung verwendbar)

- Wenn eine Fertigkeit einer höheren Stufe erlernt wird, wird die Fertigkeit der niedrigeren Stufe nicht in der Liste der erlernten Fertigkeiten angezeigt.
  - In Siels Amboss wurden neue Herstellungsrezepte für hochwertige Fertigkeiten für Gladiator, Assassine, Kleriker, Beschwörer und Lumines hinzugefügt.
11. Die Effekte mancher automatisch aktivierter Buff-Fertigkeiten wurden so geändert, dass sie angezeigt werden.
  12. Die Neuverleihungs-Fertigkeit „Raffinierte Reaktion II“ wurde so geändert, dass sie das Kampftalent bei Erwerb erhöht.
  13. Die Trefferwahrscheinlichkeit der Kleriker-Fertigkeit „Erdwelle“ wurde erhöht.
  14. Ein Fehler wurde behoben, bei dem die Anzahl der möglichen Aktivierungen einer wiederholt auslösenden Fertigkeit beim Ausweichen nicht reduziert wurde.
  15. Die Effekte und Sounds, die beim Auslösen bedingt automatisch aktivierter Fertigkeiten abgespielt wurden, wurden entfernt.
  16. „Sturm-Angriffsfertigkeit“ wurden entfernt.
    - Die erworbenen Sturm-Angriffsfertigkeiten werden in „Truhe mit Spuren des Sturms“ umgewandelt.
    - Bei Verwendung dieses Gegenstands können 2 Quelle der Machtstufen, 50 Siegel der Ewigkeit und 50 Edles vergessenes Erinnerungsfragment erhalten werden.

## PATCH NOTES

- Durch das Entfernen der Sturm-Angriffsfertigkeit verringert sich das Kampftalent der betroffenen Charaktere um 350 Punkte.
- 17. Ein Fehler wurde behoben, bei dem sich die Effekte der Fertigkeiten „Rüstung des Gegenschlags“ und „Edle Anmut II“ gegenseitig überschrieben.
- 18. Die Bezeichnungen einiger Statuswerte wurden angepasst.
  - PvE-Angriff und PvP-Angriff erhöhen → Erhöhter zusätzlicher Angriff
  - PvE-Abwehr und PvP-Abwehr erhöhen → Erhöhte zusätzliche Abwehr
- 19. Ein Fehler wurde behoben, durch den die Verwendung einiger Fertigkeiten in schneller Folge nach dem Ausrüsten einer Stangenwaffe im Flugzustand zu einer Verzögerung bei der nächsten Fertigkeitenverwendung führte.
- 20. Die Stufe der Beschwörungs-Fertigkeiten wurde an die Charakterstufe angepasst.
- 21. Die folgenden Fertigkeiten des Kantors wurden so angepasst, dass sie NSCs mehr Schaden zufügen: Wiederholtes Zerschmettern, Meteor-Hieb, Glühender Hieb, Pentagramm-Schock, Resonanztrübung und Seismischer Bodendruck.
- 22. Neue Fertigkeiten für die Kantor-Klasse wurden hinzugefügt.

Fertigkeit	Effekt
Zweites Zerschmettern	Fügt dem Ziel und Gegnern im Umkreis von 5 m physischen Schaden zu und wirft sie zu Boden. AN NSCs wird zusätzlicher Treffer angewandt. Abklingzeit: 30 Sek. Wiederholtes Zerschmettern - Zweites Zerschmettern (Kettenfertigkeit)
Zauber der Unterwerfung	Der eigene Angriff und PvE-Angriff werden um je 30% erhöht. Passive Fertigkeit

- Wenn die Fertigkeit ‚Zauber der Unterwerfung‘ erlernt wird, erscheint die Fertigkeit ‚Wutzauber‘ nicht mehr in der Liste der erlernten Fertigkeiten.
- 23. Die Namen einiger Fertigkeiten wurden geändert. (Forte eingeschlossen)

Klasse	Alter Fertigkeitenname	Geänderter Fertigkeitenname
Gladiator	Rüstung des Gleichgewichts II	Duft der Harmonie
Templer	Abstumpfender schwerer Hieb IV Bestrafung des Todesgottes II Rüstung des Gleichgewichts II	Hieb der Verstümmelung Himmelsstrafe des Todesboten Duft der Harmonie
Assassine	Überraschungsangriff VII	Schneller Überraschungsangriff



# PATCH NOTES

Jäger	Konzentrierter Pfeil II Auge des Angriffs II Tigerauge II	Konzentriertes Bombardement Klarblick des Angriffs Auge des Schnellfeuers
Zauberer	Robe des Windes II	Hauch des Windes
Beschwörer	Angstschrei II	Absoluter Abyss
Kleriker	Explosion der Macht II Edle Anmut II	Amok der Macht Segen des Lebens
Kantor	Treffermantra III	Meister des Schicksals
Rächer	Starkstromabfall II	Stromverstärkung
Faustkämpfer	Wirbelhieb VIII	Spiralhieb
Lumines	Himmliches Abbild II	Segen des Glanzes

## UI

- Ein Fehler wurde behoben, durch den beim Einstellen eines Ausrüstungssets der Ausrüstungs-Effekt (FX) nicht korrekt angezeigt wurde, wenn im Synthese-Waffen-Slot keine Ausrüstung angelegt war.
- Ein Fehler wurde behoben, bei dem in der Liste „Auf Karte anzeigen“ unnötige Texteinträge angezeigt wurden.
- Beim Massenöffnen bzw. -zusammenfügen von Gegenständen wurde die Maximalanzahl so geändert, dass sie auf die verbleibende Menge im Inventar begrenzt ist.
- Die Gegenstands-Tooltips wurden verbessert.
  - Standardmäßig sind die Tooltips jetzt auf die wichtigsten Informationen komprimiert, und durch Drücken von ‚Alt‘ kann man die vorherigen Tooltip-Informationen im Detail anzeigen lassen.
  - Wenn ein Gegenstand über Kampftalent verfügt, kann dies im Standard-Tooltip eingesehen werden.
- Die Anzeige der Charakter-Attribute (Profil-Info) wurde überarbeitet.
  - In „Detaillierte Attribute“ kann man per Auswahl gezielt festlegen, welche Attribute angezeigt werden sollen.



## PATCH NOTES

6. Das ‚automatische Aktionsleisten-Nutzungssystem‘ wurde hinzugefügt.
  - Dieses System ermöglicht die automatische Nutzung bestimmter Verbrauchsgegenstände und Buff-Fertigkeiten, die in der Aktionsleiste registriert sind.
  - Die automatische Nutzung kann durch Drücken von ‚Strg + Linksklick‘ auf Gegenstände in der Aktionsleiste aktiviert werden und bleibt auch beim Weltenwechsel, Tod oder erneuten Einloggen erhalten
  - Wenn für eine bestimmte Zeit keine Spielaktionen durchgeführt werden, werden keine Gegenstände oder Fertigkeiten verwendet.
7. Um die Sichtbarkeit wichtiger NSCs zu verbessern, wurden ihnen spezielle Titel verliehen.
8. Ein Fehler wurde behoben, bei dem Systemnachrichten gelegentlich fehlerhaft angezeigt wurden.
9. Ein Fehler wurde behoben, bei dem in den Kettenfertigkeiten die Information von „Eigener Zustand“ und „Zustand des Ziels“ vertauscht angezeigt wurde.
10. Ein Fehler wurde behoben, bei dem Betreff und Inhalt einiger Postnachrichten fehlerhaft angezeigt wurden.
11. Die Anzeige der Kampftalent-Werte in den Tooltips von Ausrüstungsgegenständen wurde so angepasst, dass sie die tatsächlich angewendeten Werte widerspiegelt.
12. In der „Daevas Anwesenheitsliste“ wurde die Funktion ‚Roter-Punkt‘ hinzugefügt.
13. Die Balaurea-Karte wurde so überarbeitet, dass wichtige Aktivitätsgebiete angezeigt werden.
14. Ein Fehler wurde behoben, bei dem das Klicken auf das Missions-/Quest-Fenster in der Quest-Benachrichtigung nicht reagierte.

### Classic Europe-Spezifikationen

1. Die Anmeldung zu den Schlachtfeldern „Dranium-Schlachtfeld“ und „Tiarkh-Versuchsstation“ kann weiterhin in einer Gruppengröße von max. 4 bzw. 6 Spielern durchgeführt werden.
2. Die TP von Festungsobjekten in Apheta Beluslan wurden reduziert.

## PATCH NOTES

3. Die TP der Raid-Bosse Erz-Haettoda, Erz-Tatar, Statthalter Sunayaka, Hexard (Körper, linker Arm, rechter Arm), Sturmdredgion, Vassallen sowie Tiamats Folter wurden reduziert.
  - Zusätzlich wurde die Bewegungsfähigkeit von Statthalter Sunayaka eingeschränkt.
4. Die Event-Instanz „Illusionsturm“ ist weiterhin verfügbar.
  - Sie kann von Charakteren der Stufe 58-75 betreten werden.
  - Die Belohnungen wurden modifiziert.

5. Der Gegenstand „Erhebliches Manasteinbündel“, sowie die Herstellungsmaterialien „Besondere Große Veredelungssteine (normal - sagenhaft)“ und „Seele“ (Zorn/ Raufsucht/ Tobsucht/ Jähzorns/ Götterzorns) können von Instanz-Bossen erhalten werden:

Instanz	Boss
Tartarus	Instabiler Phaistos
Diskos von Phaistos	Phaistos
Mauer des Kummers	Unglückliche Samael
Dokkaebi-Kosmos	Gangcheol/Zorniger Gangcheol
Brennende Blutfestung	Mächtige Schatztruhe des Erz-Dyaden
Pfade des Widerhalls	Tahabatas Schatztruhe, Bakarmas Schatztruhe
Eiserne Feste	Tarotran, Hauptmann Xastra, Zantaraz, Kuharas Kiste, Vasharti-Schatztruhe (einfach-erstklassig)

6. Der Gegenstände „Verzauberungstruhe St. 91-105“, „Bündel der Balaurea-Chronik“ und „[Event] Mustertruhe der Nützlichkeit“ können mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit von Instanz-Bossen erhalten werden:

Instanz	Boss
Tartarus	Instabiler Phaistos
Diskos von Phaistos	Phaistos
Mauer des Kummers	Unglückliche Samael
Dokkaebi-Kosmos	Gangcheol/Zorniger Gangcheol
Brennende Blutfestung	Mächtige Schatztruhe des Erz-Dyaden
Pfade des Widerhalls	Tahabatas Schatztruhe, Bakarmas Schatztruhe
Eiserne Feste	Tarotran, Hauptmann Xastra, Zantaraz, Kuharas Kiste, Vasharti-Schatztruhe (einfach-erstklassig), Brigadegeneral Vasharti



## PATCH NOTES

- Von einigen Bossen und aus einigen Kisten kann „Verzauberungstruhe St. 91-105“ garantiert 1x erhalten werden.
  - Von Gangcheol, Tarotran, Hauptmann Xastra, Zantaraz, Kuharas Kiste und Vasharti-Schatztruhe (einfach-erstklassig) können das „Bündel der Balaurea-Chronik“ und „[Event] Mustertruhe der Nützlichkeit“ nicht erhalten werden.
  - Von Brigadegeneral Vasharti sowie aus Tahabatas Schatztruhe/Bakarmas Schatztruhe kann nur die „[Event] Mustertruhe der Nützlichkeit“ erhalten werden. Zudem kann von Brigadegeneral Vasharti keine „Verzauberungstruhe St. 91-105“ erhalten werden.
7. Von „Zorniger Gangcheol“ und aus der „Mächtige Schatztruhe des Erz-Dyaden“ können mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit zusätzlich „Heroisches Gottstein-Bündel“ und „Sagenhafte Manastein-Kiste“ erhalten werden.
  8. Von Unglückliche Samael, Zorniger Gangcheol, Mächtige Schatztruhe des Erz-Dyaden, Brigadegeneral Vasharti und Bakramas Schatzkiste kann mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit eine Waffe der ‚Zornigen Agentin‘-Serie erhalten werden.
  9. Von Phaistos kann mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit die „[Event] Epische Accessoire-Zufallsbox II“, „Rüstungstruhe der zornigen Agentin“ oder „Waffentruhe der zornigen Agentin“ erhalten werden.
  10. Die Wahrscheinlichkeit Ausrüstungsgegenstände der Stufe ‚episch‘ zu erhalten, wurde in folgenden Instanzen teilweise erhöht:
    - Diskos von Phaistos, Mauer des Kummers, Dokkaebi-Kosmos, Brennende Blufestung, Eiserne Feste
  11. Die Wahrscheinlichkeit Gottsteine zu erhalten, wurde in folgenden Instanzen teilweise erhöht:
    - Diskos von Phaistos, Dokkaebi-Kosmos
  12. Die Wahrscheinlichkeit eine Waffe der ‚Flammender subterraneanen‘-Waffenserie zu erhalten, wurde in den folgenden Instanzen teilweise erhöht:
    - Dokkaebi-Kosmos, Brennende Blufestung
  13. Die Wahrscheinlichkeit, die „Glänzende Schwingen des Feuerdrachenkönigs“ von Zorniger Gangcheol im Dokkaebi-Kosmos zu erhalten, wurde leicht erhöht.
  14. Kinah können als zusätzliche Beute in der Form von „Brillianten“ in den folgenden Instanzen erhalten werden:
    - Tartarus, Diskos von Phaistos, Mauer des Kummers, Dokkaebi-Kosmos, Brennende Blufestung, Eiserne feste, Pfade des Widerhalls



## PATCH NOTES

15. Von „Unglückliche Samael in „Mauer des Kummers“ kann weiterhin das „Rüstungsfragment des Unglückssterne-Kommandeurs“ erhalten werden.
16. Im Balaureum wurde die Beute-Anzahl des „Blutdrana-Erzeugnis“ von Monstern und aus Sammelobjekten erhöht.
17. Die Belohnungen für den Apheta-Beluslan-Festungskampf wurden angepasst:
  - Die Anzahl an Mithril-Medaillen würde für die Rangbelohnungen 1 – 3 erhöht.
  - Die Anzahl an Festungskampf-Eroberungssiegel wurde für die Rangbelohnungen 1 – 5 erhöht.
18. Die Erfahrungspunkte, die für die Stufen 61 bis 75 benötigt werden, wurden stark reduziert.
19. Die Verkaufsliste der Arena-NSCs wurde überarbeitet.
20. Die Zurücksetzung der Eintritte für die Instanzen „Eiserne Feste“ und „Pfade des Widerhalls“ wurde von ‚täglich‘ zu ‚wöchentlich‘ geändert.
21. „[Event] Seltene Manasteintasche (Stufe 60)“ wurde als zusätzliche Questbelohnung hinzugefügt:
  - [Tägl] Erkundung der neutralen Zone in Mesa Aerea/ [Tägl] Aufklärung in Mesa Aereas Neutraler Zone
  - [Tägl] Erkundung des Kampfgebiets in Mesa Aerea/ [Tägl] Aufklärung in Mesa Aereas Kampfgebiet
22. „Große Balaurea-Chronik-Truhe“ wurde als zusätzliche Questbelohnung hinzugefügt:
  - [Tägl] Heiße Spur am Versuchsobjekt/ [Tägl] Anhaltspunkt am Versuchsobjekt
23. „Große Balaurea-Chronik-Truhe“, „Großes Bernsteinlicht-Bündel“ wurde als zusätzliche Questbelohnung hinzugefügt:
  - [Tägl] Dredgion-Trübsal/ [Tägl] Die Ermordung des Balaur-Agenten
24. Ein Fraktions-Buff-NSC zur Unterstützung der Asmodier wurde hinzugefügt.
  - Der NSC erscheint 15 Minuten vor Start eines Raids und verschwindet 15 Minuten nach Start des Raids.
  - Der NSC verleiht einen Buff, der den Angriff/Abwehr von PvE und PvP verstärkt.
25. Die Instanzen „Eiserne Feste“ und „Pfade des Widerhalls“ wurden zur „[Event] Auswahl-Schiftrolle (Instanz)“ hinzugefügt.
26. Zu den Abyss-Händler-NSCs wurden neue Gegenstände hinzugefügt.