

# AION

CLASSIC EUROPE

## PATCH NOTES



### **AION Classic Europe 2.0**

~ Storm in Balaurea ~

### **Patch Notes**



# PATCH NOTES

## Inhalt

Balaurea-Region.....	3
Instanzen.....	5
Festungskampf.....	13
Professionen.....	17
Fertigkeiten.....	18
Gegenstände.....	18
Quests.....	18
Daeva-Pass.....	18
Charakter.....	19
Gameforge Features.....	19

\*Alle genannten Zeiten innerhalb des Dokuments entsprechen der MESZ.

# AION

CLASSIC EUROPE

## PATCH NOTES

### Balaurea-Region

1. Inggison und Gelkmaros werden freigeschaltet.



Um Reshanta im Mittelpunkt fand ein erbitterter Krieg zwischen Elyos und Asmodiern statt und als die Balaur daran teilnahmen, erreichte die Intensität des Kriegs seinen Höhepunkt.

Der Vorfall in Poeta der Finsternis, der unterdessen bekanntgegeben wurde, war sowohl für Elyos als auch für Asmodier ein großer Schock und führte dazu, dass beide Fraktionen den Vormarsch nach Balaurea ankündigten.

So erreichten Elyos und Asmodier Inggison und Gelkmaros in Balaurea, eine Region, die zu Tiamats Gebiet gehörte.

Sie befand sich in der Nähe von Tiamaranta, wo sich Tiamat aufhielt. Durch die Silentera-Schlucht waren Inggison und Gelkmaros verbunden.

Der empyrianischer Gebieter der Elyos, Kaisinel, wählte als Basislager für die Eroberung von Tiamaranta Inggison aus und errichtete mit der Kraft der Illusion eine gewaltige Festung, während Marchutan, der Gebieter der Asmodier, Gelkmaros als Basislager auswählte.

Das Ziel war, bis Angrief und Vorgaltem vorzudringen, die Balaur-Festung einzunehmen und mit Äther-Kanonen ausgerüstete Schlachtschiffe vorzubereiten, um in Tiamaranta einmarschieren zu können, das von soliden Mauern umschlossen war.

Doch das Vorhaben scheiterte am heftigen Widerstand der Balaur, dem Mangel an Äther und der Blockade durch die riesige Schutzmauer.

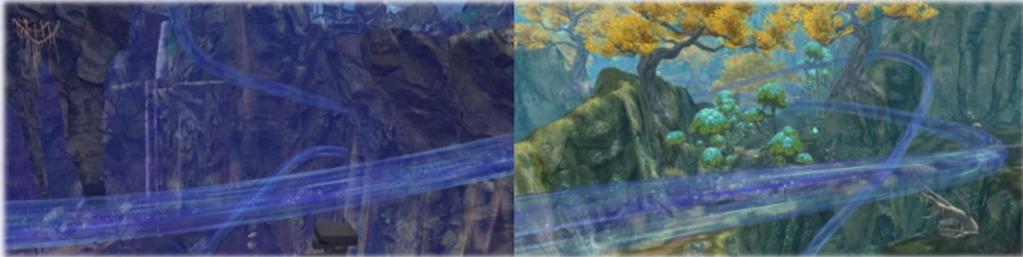
- In der Region Balaurea erscheinen Monster der Stufe 51 oder höher.
- In Inggison und Gelkmaros befinden sich jeweils 2 Festungen und 4 Artefakte.
- Wird mind. 1 Festung der jeweiligen Region erobert, kann die 'Silentera-Schlucht' betreten werden.

# AION

CLASSIC EUROPE

## PATCH NOTES

### 2. Windströmungen wurden hinzugefügt.



- Wenn der Charakter beim Gleiten oder Fliegen eine Windströmung erreicht, wird er in deren Richtung weitergetragen.
- Während des Fluges in der Windströmung wird keine Flugzeit abgezogen und der Charakter kann weder angreifen noch angegriffen werden.
- Es gibt 2 verschiedene Arten von Windströmungen: Die lila-blaue Windströmung kann unterwegs (durch Ändern der Richtung oder durch Springen) verlassen werden, bei der grün-blauen Windströmung ist das nicht möglich.

### 3. Aufwinde und Geysire wurden hinzugefügt.



- Mit Aufwind und Geysir können höhere Gebiete oder Windströmungen erreicht werden.
- Gleitet in den Aufwind hinein, um mit ihm höher hinauf zu fliegen.
- Betritt der Charakter einen Geysir, wird er mit gewaltiger Kraft nach oben geschleudert.

### 4. Neue Feld-Raidmonster wurden hinzugefügt.

- In Inggison erscheint 'Omega', in Gelkmaros erscheint 'Ragnarök'.
- Werden diese Raidmonster erledigt, erscheinen sie nach einer bestimmten Zeit wieder.

## PATCH NOTES

### Instanzen

1. Die Instanz 'Talocs Höhle' wurde hinzugefügt.



Taloc ist ein heiliger Baum südwestlich von Inggison. Der Äther ist in seiner Höhle besonders stark.

Schon lange, bevor Daevas nach Inggison kamen, geschahen im Innern von Taloc unerklärliche Ereignisse. Daher ist kaum einem Daeva der genaue Ursprung bekannt. Doch nach mehreren Untersuchungen stellte sich heraus, dass der Grund für die Mutation im Innern von Talocs Höhle das Fragment des Aion-Turms ist.

Als das bekannt wurde, konnte auch vermutet werden, dass Talocs Höhle zur Zeit der großen Katastrophe entstanden sein musste.

Als die Schmerzen durch den Druck des Raums in seinem Innern und durch die Äther-Absorption der Kreaturen, die in diesem Raum lebten, kaum mehr zu ertragen waren, sandte Taloc seinen Diener Lothas zusammen mit einer Illusion seiner selbst zu den Daevas, um nach Hilfe zu fragen.

Doch selbst in schweren Zeiten behielt er den Charakter der Elim bei und akzeptierte nur Daevas mit guter Beziehung zu den Elim.

Max. Spieler	Eintrittsstufe	Eintritte	Wird zurückgesetzt
1 Spieler	Ab 51	7-mal pro Woche	Mittwochs um 09:00 Uhr

- Elyos erhalten die Eintrittsmision automatisch nach Abschluss der Kampagne 'Erste Mission in Inggison', Asmodier nach Abschluss der Kampagne 'Übler Langfinger'

Fraktion	Eintrittsmision
Elyos	Untersucht Taloc
Asmodier	Lasst den Äther fließen!

# AION

CLASSIC EUROPE

## PATCH NOTES

- Talocs Höhle kann bei folgenden NSCs betreten werden.

Fraktion	NSC-Name
Elyos	Lothas
Asmodier	Talocs Wächter

2. Die Instanz 'Udas-Tempel' wurde hinzugefügt.



Der Udas-Tempel befindet sich zwar im Gebiet der Balaur-Gebieterin Tiamat, doch er wurde vom Balaur-Gebieter Beritra erbaut.

Beritra verwandelte die Menschen in Anhänger des Drachenbunds, die allein ihm dienten, und benutzte sie, um den Udas-Tempel zu erbauen.

Außerdem nutzte er die Anhänger des Drachenbunds, um andere Menschen zu manipulieren, und vergrößerte die Macht des Drachenbunds.

Als die Legion 'Siels Speer' davon erfuhr, griff sie den Udas-Tempel an, erledigte den Drachenbund und zerstörte den Tempel.

Für lange Zeit blieb der Tempel verlassen, bis vor Kurzem eine Handvoll Balaur und Anhänger des Drachenbunds ihn wieder einnahmen.

Bei diesen Balaur handelte es sich um die Überreste der Orkanschwinge-Legion, die den Drachenbund ausnutzte, um Orkanschwinge wiederzubeleben.

Ihr Ziel war, von der Udas-Tempelgruft bis zur Jotun-Werkstatt einen Tunnel zu graben, um die Petralith-Energiequelle in Besitz zu nehmen.

Max. Spieler	Eintrittsstufe	Eintritte	Wird zurückgesetzt
Bis zu 6 Spieler	Ab 51	7-mal pro Woche	Mittwochs um 09:00 Uhr

- Elyos können die Instanz durch die 'Vorhalle des Udas-Tempels' in der Undirborg-Region in Inggison betreten.
- Asmodier können die Instanz durch die 'Vorhalle des Udas-Tempels' in der Subterranea-Region in Gelkmaros betreten.

# AION

CLASSIC EUROPE

## PATCH NOTES

3. Die Instanz 'Udas-Tempelgruft' wurde hinzugefügt.



Die Udas-Tempelgruft besteht aus 3 Bereichen: Unterkammer, Gifthöhle und Jotun-Werkstatt.

In der Unterkammer halten sich die Anhänger des Drachenbunds auf. Sie besteht aus Tempelgruft, Malika-Kaserne und Schattenkerker. Der Schattenkerker ist mit dem Infiltrationstunnel verbunden, der direkt zur Jotun-Werkstatt führt.

Die Gifthöhle ist eine natürliche Höhle, die von Ungeziefer wie Sheluks, Vielfüßern und Scolopen bewohnt wird. Doch da sie sich ziemlich nah von der Jotun-Werkstatt befindet, wird sie bei den Drachenbundanhängern als Infiltrationstunnel zur Jotun-Werkstatt benutzt.

In der tiefsten Stelle der Gifthöhle, im Nest der Octaside, hält sich der Königsspinner auf. Die Jotun-Werkstatt ist ein Teil der Jotun-Konstruktion, der während der großen Katastrophe isoliert und verschüttet wurde.

Einst wurden in dieser Werkstatt die Petralith hergestellt, weshalb noch viele ihrer Teile dort herumliegen. Die Anhänger des Drachenbunds sind genau hinter diesen Petralith-Teilen her.

Die Jotun halten die Petralith-Energiequelle in dem versperrten Durchgang versteckt und kämpfen gegen den Drachenbund.

Max. Spieler	Eintrittsstufe	Eintritte	Wird zurückgesetzt
Bis zu 6 Spieler	Ab 51	7-mal pro Woche	Mittwochs um 09:00 Uhr

- Elyos können die Instanz durch den 'Eingang der Udas-Tempelgruft' in der Udirborg-Region in Inggison betreten.
- Asmodier können die Instanz durch den 'Eingang der Udas-Tempelgruft' in der Subterranea-Region in Gelkmaros betreten.
- Sowohl Elyos als auch Asmodier können im Udas-Tempel nach Vernichten des finalen Bosses den verbundenen Tunnel benutzen um in die Udas-Tempelgruft zu gelangen.

# AION

CLASSIC EUROPE

## PATCH NOTES

4. Die Instanz 'Esoterrasse' wurde hinzugefügt.



Auf der Farm der Esoterrasse wird die Hälfte des Drana geerntet, das unter Tiamats Kontrolle produziert wird.

Nachdem der aus einer adeligen Drakan-Familie stammende Surama das Amt des Verwalters übernommen hat, änderte er die Produktionsmethode. Vorher wurde das Drana aus normalen Pflanzen und Bäumen gewonnen, doch nun werden dafür Elim genutzt.

Dadurch ist die Produktionsmenge stark angestiegen und so konnte die Versorgung der Armee Tiamats sichergestellt werden.

Doch Surama schmiedete finstere Pläne. Er wollte nämlich durch Dragel-Experimente zum Balaur-Gebiet werden.

Die Versorgung der Tiamat-Armee mit Drana muss unterbrochen und Suramas Plan durchkreuzt werden.

Max. Spieler	Eintrittsstufe	Eintritte	Wird zurückgesetzt
Bis zu 6 Spieler	Ab 51	1-mal pro Woche	Mittwochs um 09:00 Uhr

- Elyos können die Instanz durch den 'Eingang der Esoterrasse' im Inggison-Außenposten in Inggison betreten.
- Asmodier können die Instanz durch den 'Eingang der Esoterrasse' in der Gelkmaros-Verteidigungsbasis in Gelkmaros betreten.

# AION

CLASSIC EUROPE

## PATCH NOTES

5. Die Instanz 'Beshmundirs Tempel' wurde hinzugefügt.



Beshmundirs Tempel ist eine Grabstätte der Balaur in der Silentera-Schlucht. Hier wurden nur Krieger begraben, die einen ehrenvollen Tod fanden.

Je nach Kriegerstatus und Verdienst wurden sie an unterschiedlichen Orten wie dem Garten der Toten oder dem Heldensaal begraben.

Im Tempel der Ewigkeit, der sich im innersten Bereich befindet, wurden Zeremonien der Totenehrung für die Balaur-Helden abgehalten.

Doch als Orkanschwinge, der nach der großen Katastrophe erwachte und sich berufen fühlte, der 6. Balaur-Gebietet zu werden, gegen Tiamat verlor, wurde Beshmundirs Tempel in den Tiefen versiegelt und konnte nicht mehr nach Belieben betreten werden.

Um Beshmundirs Tempel zu erreichen, muss die Balaur-Festung in Inggison bzw. Gelkmaros erobert werden, damit sich das Tor zur Silentera-Schlucht öffnet.

Max. Spieler	Eintrittsstufe	Eintritte	Wird zurückgesetzt
Bis zu 6 Spieler	Ab 55	7-mal pro Woche	Mittwochs um 09:00 Uhr

- Der Eingang zu Beshmundirs Tempel befindet sich innerhalb der Silentera-Schlucht. Er wird sowohl von Elyos als auch Asmodiern benutzt.
- Bei Eintritt in die Instanz wählt der Gruppenführer die gewünschte Schwierigkeit.
  - Er hat die Wahl zwischen den Schwierigkeiten 'normal' und 'schwierig'.
  - Die beiden Schwierigkeiten teilen sich dieselbe Wartezeit.
- Um die verschiedenen Bereiche im Innern zu erforschen, müssen die folgenden Quests abgeschlossen werden.

Fraktion	Questname	Eintritt in
Elyos	Zeremonie zur Seelenbeschwörung	Orakelkammer
	In Blut geschrieben	Vergessener Lagerraum
	Erfolgsezug	Blaufammenofen

# AION

CLASSIC EUROPE

## PATCH NOTES

Asmodier	Seelenbeschwörung	Orakelkammer
	Soldat und Galle	Vergessener Lagerraum
	Hitziger Standpunkt	Blaufammenofen

6. Eine neue 'Empyrianische Feuerprobe' wurde hinzugefügt, die von Charakteren der Stufen 51-55 betreten werden kann.
  - In den Arenen mit der Eintrittsstufe ab 51 können neue Belohnungsgegenstände erhalten werden.
    - Feuerproben-Medaille, Disziplin-Medaille, Vehemenz-Medaille
  - Verbrauchsgüter und Ausrüstungen wurden hinzugefügt, die gegen die neuen Medaillen eingetauscht werden können.
  - Eine saisonale Belohnung wurde hinzugefügt.
7. Die Instanz 'Chantra-Dredgion' wurde hinzugefügt.



Es handelt sich um das Innere der Chantra-Dredgion, die im Himmel über Inggison und Gelkmaros schwebt. Die Chantra-Dredgion ist dafür zuständig, den Altdrachentempel und den Altar der Gier in Inggison sowie Vorgaltem-Turm und Karmintempel in Gelkmaros mit Reservetruppen und Versorgungsmaterial zu beliefern.

Die Balaur wählten die beiden Festungen als ihr Basislager, um Inggison und Gelkmaros zurückzuerobern, die sie an die Elyos und Asmodier verloren hatten. Seitdem dauert der Kampf gegen die Elyos und Asmodier an. Da sie von der Dredgion aus mit Nachschub und Truppen versorgt werden, sind die Balaur in der Lage, den Elyos und Asmodiern einen ausgeglichenen Kampf zu liefern.

Deshalb etablierten die Elyos in der Inggison-Illusionsfestung und die Asmodier in der Gelkmaros-Festung eine Operation, um genau wie in Reshanta die Chantra-Dredgion zu infiltrieren und dem Gegner so einen harten Schlag zu versetzen. Die Infiltration ist nur dann möglich, wenn sich die Dredgion auf ihrer Bahn an einem bestimmten Punkt befindet. Deshalb kann die Operation nur bestimmten Zeiten durchgeführt werden.

# AION

CLASSIC EUROPE

## PATCH NOTES

Der Aufbau der Chantra-Dredgion ähnelt dem der Baranath-Dredgion, doch wo sich dort das Schiffsgefängnis befindet, gibt es hier eine Versorgungskammer. Die Dredgion ist eine PvP- und PvE-Region, in der die Elyos und Asmodier nicht nur gegen die Balaur, sondern auch gegen die jeweils andere Fraktion kämpfen. Wie in der Baranath-Dredgion wird die Raumfunktion ausgeschaltet, wenn das Surkana des jeweiligen Raums zerstört wird.

Max. Spieler	Eintrittsstufe	Eintritte	Eintrittszeit
Bis zu 6 Spieler (Elyos vs. Asmodier)	Stufe 51-55	1-mal täglich (wird täglich um 09:00 zurückgesetzt)	Täglich um 12:00, 18:00 und 24:00 Uhr

- Der Eintritt kann über das Eintritts-Symbol, das zur Eintrittszeit links von der Minikarte erscheint, oder bei den folgenden NSCs angefragt werden.

Fraktion	Region	Eintritts-NSC
Elyos	Inggison	Kipos
Asmodier	Gelkmaros	Gielle

8. Das neue Schlachtfeld 'Tiarkh-Versuchsstation' wurde hinzugefügt.



Max. Spieler	Eintrittsstufe	Eintritte	Eintrittszeit
Bis zu 6 Spieler (Elyos vs. Asmodier)	Ab 51	1-mal täglich (wird täglich um 09:00 zurückgesetzt)	Täglich um 20:00 – 22:00 Uhr

- Für den Eintritt muss die Kampagne 'Ursprung der Finsternis' (Elyos) bzw. 'Quelle der Finsternis' (Asmodier) ausgeführt werden.
- Der Eintritt kann über das Eintritts-Symbol, das zur Eintrittszeit links von der Minikarte erscheint, oder bei den folgenden NSCs angefragt werden.

Region	Elyos	Asmodier
Reshanta	Eingael	Akunen

- Wenn man die Steuereinheit zerstört, wird eine Steuereinheit der eigenen Fraktion erzeugt und die Karte der betroffenen Region freigeschaltet.

## PATCH NOTES

- Wenn es nicht die Steuereinheit der eigenen Fraktion ist, wird die Region auf der Karte nicht angezeigt. (Das betrifft nicht die Minikarte und Transparente Weltkarte.)
  - Nachdem die Steuereinheit der eigenen Fraktion erzeugt wurde, können kontinuierlich in bestimmten Zeitabständen Punkte erhalten werden.
  - Die Einheit der gegnerischen Fraktion kann ebenfalls zerstört werden und nach einer bestimmten Zeit wird die Steuereinheit der Balaur erzeugt.
  - Wenn alle Steuereinheiten gleichzeitig min. 1-mal zerstört wurden (egal von welcher Fraktion), wird das Schutzmauer-Schutzgerät erzeugt.
  - Wird das Schutzmauer-Schutzgerät zerstört, öffnet sich für eine bestimmte Zeit das Tor, durch das man ins Bollwerk des Kreischsaals eindringen kann.
  - Das Schutzmauer-Schutzgerät wird nach einer bestimmten Zeit wieder erzeugt.
9. Die Festungs-Schatzkammer für Krotan, Kysis und Miren wurden hinzugefügt.



Max. Spieler	Eintrittsstufe	Eintritte	Wird zurückgesetzt
Bis zu 6 Spieler	Ab 51	1-mal pro Tag*	Täglich um 09:00 Uhr

\*Da ein Gegenstand zum Betreten der Instanzen benötigt wird, kann jede Instanz max. 2-mal pro Woche betreten werden.

- Die Gegenstände für das Betreten für die Schatzkammern 'Krotan-Kammer', 'Kysis-Kammer' und 'Miren-Kammer' im oberen Abyss können über folgende Quests erhalten werden:

Fraktion	NSC-Name	Questname	Annahme- bedingung
Elyos	Dirandera	[Wöch] Eindringen in die Krotan-Kammer	Während Eroberung
	Paeon	[Wöch] Eindringen in die Kysis-Kammer	

## PATCH NOTES

	Poeas	[Wöch] Eindringen in die Miren-Kammer	
	Dokirinerk	[Wöch] Per Lichtspan zur Krotan-Fluchtburg	Während keiner Eroberung
	Dokiminerk	[Wöch] Per Lichtspan zur Kysis-Festung	
	Dorinrinerk	[Wöch] Per Lichtspan zur Miren-Festung	
Asmodier	Lashik	[Wöch] Eindringen in die Krotan-Kammer	Während Eroberung
	Eraugea	[Wöch] Eindringen in die Kysis-Kammer	
	Herder	[Wöch] Eindringen in die Miren-Kammer	
	Dokurinerk	[Wöch] Per Lichtspan zur Krotan-Fluchtburg	Während keiner Eroberung
	Dokiminerk	[Wöch] Per Lichtspan zur Kysis-Festung	
	Dorarinerk	[Wöch] Per Lichtspan zur Miren-Festung	

### Festungskampf

1. Im Untergrund der Götterfestung wurde 'Menotios' hinzugefügt.



Als der Herrscher des Kerns von Reshanta, Menotios, eine Gefahr für die Eroberung der Festung wurde, sperrte Ereshkigal ihn im Untergrund der Götterfestung ein.



# PATCH NOTES

Dort wird Menotios von einem mächtigen magischen Kreis gefangen gehalten und den Schlüssel, der diesen Kreis aufheben kann, kann nur die Legion besitzen, die die Götterfestung erobert.

Zwar wurde die Götterfestung erobert, doch es bestand die Gefahr, dass Menotios den Moment der geschwächten Beherrschungsmacht Ereshkigals ausnutzen könnte, um zu fliehen und die Daevas zu überwältigen. Daher wurde beschlossen, dass die Eroberer-Legion den magischen Kreis aufhebt und Menotios erledigt.

- Menotios ist ein Boss-Monster der Stufe 55.
- Mit dem 'Götterfestung-Siegelbrecher', der an den Brigadegeneral der Eroberer-Legion der Götterfestung ausgezahlt wird, kann das Siegel aufgehoben und so der Kampf durchgeführt werden.
- Der 'Götterfestung-Siegelbrecher' bleibt 7 Tage lang erhalten. Diese Zeit läuft auch dann ab, wenn er nicht aus der Post genommen wird.

2. Die Zeiten für Festungskämpfe und die Eroberungsbelohnungen wurden geändert.

- Die Festungskämpfe finden zu folgenden Zeiten statt:

Zeit	Mittwochs	Samstags	Sonntags
19:00 Uhr	[Unterer Abyss] Siels linke Schwinge [Unterer Abyss] Siels rechte Schwinge [Unterer Abyss] Schwefelbaum-Festung	[Oberer Abyss] Asteria-Festung [Oberer Abyss] Festung von Roah	[Oberer Abyss] Krotan-Festung [Oberer Abyss] Kysis-Festung [Oberer Abyss] Miren-Festung
22:00 Uhr	[Inggison] Altar der Gier [Inggison] Altdrachentempel [Gelkmaros] Verlassener Vorgaltem-Turm [Gelkmaros] Karmintempel	[Kern] Götterfestung	[Inggison] Altar der Gier [Inggison] Altdrachentempel [Gelkmaros] Verlassener Vorgaltem-Turm [Gelkmaros] Karmintempel

- Als Belohnung wurde 'Blaugold-Medaille' hinzugefügt.

## PATCH NOTES

[Bei erfolgreiche Einnahme]

Festung	Rang 1 (Medaille / Spieler)	Rang 2 (Medaille / Spieler)	Rang 3 (Medaille / Spieler)	Rang 4 (Medaille / Spieler)	Rang 5(Medaille / Spieler)
Siels Ostfestung	Gold (5 St.) / 72	Gold (3 St.) / 108	Silber (4 St.) / 144	Silber (3 St.) / 156	Silber (2 St.) / 288
Siels Westfestung	Gold (5 St.) / 72	Gold (3 St.) / 108	Silber (4 St.) / 144	Silber (3 St.) / 156	Silber (2 St.) / 288
Schwefelbaum- Festung	Gold (5 St.) / 72	Gold (3 St.) / 108	Silber (4 St.) / 144	Silber (3 St.) / 156	Silber (2 St.) / 288
Asteria-Festung	Blaugold (4 St.) / 72	Blaugold (3 St.) / 108	Blaugold (2 St.) / 144	Blaugold (1 St.) / 156	Gold (5 St.) / 288
Festung von Roah	Blaugold (4 St.) / 72	Blaugold (3 St.) / 108	Blaugold (2 St.) / 144	Blaugold (1 St.) / 156	Gold (5 St.) / 288
Krotan-Festung	Blaugold (5 St.) / 72	Blaugold (4 St.) / 108	Blaugold (2 St.) / 144	Blaugold (1 St.) / 156	Blaugold (1 St.) / 288
Kysis-Festung	Blaugold (5 St.) / 72	Blaugold (4 St.) / 108	Blaugold (2 St.) / 144	Blaugold (1 St.) / 156	Blaugold (1 St.) / 288
Miren-Festung	Blaugold (5 St.) / 72	Blaugold (4 St.) / 108	Blaugold (2 St.) / 144	Blaugold (1 St.) / 156	Blaugold (1 St.) / 288
Götterfestung	Blaugold (7 St.) / 72	Blaugold (6 St.) / 108	Blaugold (5 St.) / 144	Blaugold (3 St.) / 156	Blaugold (2 St.) / 288
Altar der Gier	Blaugold (6 St.) / 72	Blaugold (5 St.) / 108	Blaugold (3 St.) / 144	Blaugold (2 St.) / 156	Blaugold (1 St.) / 288
Altdrachentempel	Blaugold (6 St.) / 72	Blaugold (5 St.) / 108	Blaugold (3 St.) / 144	Blaugold (2 St.) / 156	Blaugold (1 St.) / 288
Verlassener Vorgaltem-Turm	Blaugold (6 St.) / 72	Blaugold (5 St.) / 108	Blaugold (3 St.) / 144	Blaugold (2 St.) / 156	Blaugold (1 St.) / 288
Karmintempel	Blaugold (6 St.) / 72	Blaugold (5 St.) / 108	Blaugold (3 St.) / 144	Blaugold (2 St.) / 156	Blaugold (1 St.) / 288

[Bei nicht erfolgreicher Einnahme]

Festung	Rang 1 (Medaille / Spieler)	Rang 2 (Medaille / Spieler)	Rang 3 (Medaille / Spieler)	Rang 4 (Medaille / Spieler)	Rang 5(Medaille / Spieler)
Siels Ostfestung	Gold (4 St.) / 72	Gold (2 St.) / 108	Silber (3 St.) / 144	Silber (2 St.) / 156	Silber (1 St.) / 288
Siels Westfestung	Gold (4 St.) / 72	Gold (2 St.) / 108	Silber (3 St.) / 144	Silber (2 St.) / 156	Silber (1 St.) / 288
Schwefelbaum- Festung	Gold (4 St.) / 72	Gold (2 St.) / 108	Silber (3 St.) / 144	Silber (2 St.) / 156	Silber (1 St.) / 288
Asteria-Festung	Blaugold (3 St.) / 72	Blaugold (2 St.) / 108	Blaugold (1 St.) / 144	Blaugold (1 St.) / 156	Gold (5 St.) / 288
Festung von Roah	Blaugold (3 St.) / 72	Blaugold (2 St.) / 108	Blaugold (1 St.) / 144	Blaugold (1 St.) / 156	Gold (5 St.) / 288

## PATCH NOTES

Krotan-Festung	Blaugold (4 St.) / 72	Blaugold (3 St.) / 108	Blaugold (1 St.) / 144	Blaugold (1 St.) / 156	Blaugold (1 St.) / 288
Kysis-Festung	Blaugold (4 St.) / 72	Blaugold (3 St.) / 108	Blaugold (1 St.) / 144	Blaugold (1 St.) / 156	Blaugold (1 St.) / 288
Miren-Festung	Blaugold (4 St.) / 72	Blaugold (3 St.) / 108	Blaugold (1 St.) / 144	Blaugold (1 St.) / 156	Blaugold (1 St.) / 288
Götterfestung	Blaugold (6 St.) / 72	Blaugold (5 St.) / 108	Blaugold (4 St.) / 144	Blaugold (2 St.) / 156	Blaugold (1 St.) / 288
Altar der Gier	Blaugold (5 St.) / 72	Blaugold (4 St.) / 108	Blaugold (2 St.) / 144	Blaugold (1 St.) / 156	Blaugold (1 St.) / 288
Altdrachentempel	Blaugold (5 St.) / 72	Blaugold (4 St.) / 108	Blaugold (2 St.) / 144	Blaugold (1 St.) / 156	Blaugold (1 St.) / 288
Verlassener Vorgaltem-Turm	Blaugold (5 St.) / 72	Blaugold (4 St.) / 108	Blaugold (2 St.) / 144	Blaugold (1 St.) / 156	Blaugold (1 St.) / 288
Karmintempel	Blaugold (5 St.) / 72	Blaugold (4 St.) / 108	Blaugold (2 St.) / 144	Blaugold (1 St.) / 156	Blaugold (1 St.) / 288

3. Es wurden Verteidigungsbelohnungen für die folgenden Festungen hinzugefügt: Krotan-Festung, Kysis-Festung, Miren-Festung, Asteria-Festung, Festung von Roah, Siels linke Schwinge, Siels rechte Schwinge und Schwefelbaum-Festung.

- Die folgenden Belohnungen können bei erfolgreicher Verteidigung erhalten werden:

Festung	Rang 1 (Medaille / Spieler)	Rang 2 (Medaille / Spieler)	Rang 3 (Medaille / Spieler)	Rang 4 (Medaille / Spieler)	Rang 5 (Medaille / Spieler)
Siels Ostfestung	Gold (3 St.) / 64	Gold (2 St.) / 80	Silber (3 St.) / 112	Silber (2 St.) / 144	Silber (2 St.) / 256
Siels Westfestung	Gold (3 St.) / 64	Gold (2 St.) / 80	Silber (3 St.) / 112	Silber (2 St.) / 144	Silber (2 St.) / 256
Schwefelbaum-Festung	Gold (3 St.) / 64	Gold (2 St.) / 80	Silber (3 St.) / 112	Silber (2 St.) / 144	Silber (2 St.) / 256
Asteria-Festung	Blaugold (3 St.) / 64	Blaugold (2 St.) / 80	Blaugold (1 St.) / 112	Blaugold (1 St.) / 144	Gold (4 St.) / 256
Festung von Roah	Blaugold (3 St.) / 64	Blaugold (2 St.) / 80	Blaugold (1 St.) / 112	Blaugold (1 St.) / 144	Gold (4 St.) / 256
Krotan-Festung	Blaugold (4 St.) / 64	Blaugold (3 St.) / 80	Blaugold (2 St.) / 112	Blaugold (1 St.) / 144	Blaugold (1 St.) / 256
Kysis-Festung	Blaugold (4 St.) / 64	Blaugold (3 St.) / 80	Blaugold (2 St.) / 112	Blaugold (1 St.) / 144	Blaugold (1 St.) / 256
Miren-Festung	Blaugold (4 St.) / 64	Blaugold (3 St.) / 80	Blaugold (2 St.) / 112	Blaugold (1 St.) / 144	Blaugold (1 St.) / 256

- Festungen können maximal 2-mal verteidigt werden. Danach geht die Festung 5 Minuten vor Beginn des nächsten Festungskampfes in den Besitz der Balaur über.



## PATCH NOTES

4. Die Stufe des Wächter-Generals wurde auf 55 geändert.
  - Krotan-Festung, Kysis-Festung, Miren-Festung, Götterfestung
5. Bei einigen Monstern in Abyss-Regionen und bei NSCs wurden die Attribute auf Stufe 55 angepasst.
6. Festungseroberungen in Balaurea:
  - Wenn 1 Festung innerhalb der eigenen Region in Balaurea erobert wird, erscheint eine Passage, die zur Silentera-Schlucht führt.
    - Wenn die Elyos 1 der 2 Festungen in Inggison erobern, erscheint das Silentera-Westtor.
    - Wenn die Asmodier 1 der 2 Festungen in Gelkmaros erobern, erscheint das Silentera-Osttor.
  - Wenn das Tor geöffnet wird, erscheint eine Systemnachricht und auf der Karte wird ein Symbol angezeigt.
  - Wenn die Inggison-Festung und Gelkmaros-Festung 2-mal hintereinander von derselben Fraktion eingenommen wird, geht 5 Minuten vor dem nächsten Festungskampf der Besitz der Festung an die Balaur über.

### Professionen

1. Die Professionsstufe 'Handwerksmeister' wurde hinzugefügt.
  - Um Handwerksmeister zu werden, muss nach Erwerb von 499 Fertigungspunkten der Aufstufungstest (Quest) abgeschlossen werden. Danach kann der Aufstieg beim Handwerksmeister-NSC gegen Kinah abgeschlossen werden.
  - Jeder Charakter kann nur in einer Profession Handwerksmeister werden.
  - Ist der Handwerksmeister erreicht, können die Fertigungspunkte bis 549 erhöht werden.
2. Neue Sammelmateriale mit 400 oder höheren Fertigungspunkten wurden hinzugefügt.
  - Die neuen Sammelmateriale sind auf Balaurea (Inggison, Gelkmaros) verteilt.
  - Für Essenzgewinnung aus den neuen Sammelmateriale Magischer Vortex, Giftiger Dunst und Verwittertes Objekt wird ein Gewinnungswerkzeug benötigt.
  - Das Gewinnungswerkzeug für die Essenzgewinnung des Verwitterten Objekts kann bei einem bestimmten NSC auf dem Feld erworben werden.



# PATCH NOTES

## Fertigkeiten

1. Infolge der Erweiterung der max. Charakterstufe auf 55 wurden Fertigkeiten höherer Stufen und neue Fertigkeiten hinzugefügt. Diese Fertigkeiten können folgendermaßen erhalten werden:

Typ	Quelle
Fertigkeitsbuch	Erwerb im Kloster/Konvent (Kinah)
Normales Stigma	Belohnung für Erledigen von Monstern und Quests
Großes Stigma	Erwerb im Kloster/Konvent (AP)

## Gegenstände

1. Neue PvP-Ausrüstungsgegenstände wurden hinzugefügt.
2. Einige Fertigkeitsbücher können nun im Laden erworben werden.
3. Einige Stigmen können nun im Laden erworben werden.

## Quests

1. Die Belohnungen einiger Medaillen-Quests wurden zu 'Blaugold-Medaille' geändert.

## Daeva-Pass

1. Anfänger-Pass wurde hinzugefügt.
  - Nur Charaktere, die vor der Daeva-Pass-Saison die Stufe 45 nicht überschritten haben, können teilnehmen. Ist der Daeva-Pass einmal angenommen, kann dieser weiter durchgeführt werden, selbst wenn der Charakter Stufe 45 überschreitet.
  - Mit 10 Kinah kann der Anfänger-Pass aktiviert werden.
  - Der Anfänger-Pass kann nach der Aktivierung 28 Tage lang durchgeführt werden.



## PATCH NOTES

- Tägl./Wöch./Saison-Kampagnen können 26 Tage lang durchgeführt werden und die Belohnung kann bis zum 28. Tag angenommen werden.
- 2. Rückkunft-Pass wurde hinzugefügt.
  - Accounts, die 28 oder mehr Tage nicht eingeloggt waren, können den Rückkunft-Pass verwenden.
  - Die Durchführung ist charaktergebunden und die Verbindungstage werden im Classic-Server überprüft.
  - Der Rückkunft-Pass kann ab dem ersten Tag des Wiedereinloggens 28 Tage lang durchgeführt werden.

### Charakter

1. Die Menge des max. täglichen Kinah-Verkaufs für Charaktere ab Stufe 51 oder höher wurde auf 2.000.000 Kinah erhöht.

### Gameforge Features

1. Die folgenden Anpassungen wurden vorgenommen:
  - a. Die Teleportfunktion in Quests bleibt weiterhin deaktiviert.
  - b. Verteidigungsbelohnungen für Festungen im Abyss wurde hinzugefügt (siehe Festungskampf → 3).