



PATCH NOTES



AION Classic Europe 2.5

~ Lady Siel's Call ~

Patch Notes



PATCH NOTES

Inhalt

Instanzen	3
Arena	8
Festungskampf	9
Göttlichkeit.....	11
Kampftalent	12
Balaurea.....	13
Abyss	16
Kampagne/Quest.....	16
Gegenstände	20
Charakter.....	22
Professionen	22
Monster	22
NSCs	22
Fertigkeiten.....	23
Sonstiges.....	23
UI.....	24
Fertigkeitsänderungen	26

*Alle genannten Zeiten innerhalb des Dokuments sind in MEZ.

PATCH NOTES

Instanzen

1. Die Instanz 'Tempus' wurde hinzugefügt.



Tempus ist eine Instanz, in der geheime Hinweise auf Tiamats Experimente mit 'Siels Relikt' und die daraus resultierenden Ereignisse verborgen sind.

Tempus besteht aus drei Hauptarealen: dem Drana-Labor, dem Kreis-Gefangenenlager und der Tempus-Werkhalle.

Das dortige Drana-Labor dient als Tarnung, um dem Feind vorzutäuschen, Tempus sei eine reine Forschungsbasis für Drakuni und Drakan, um die Eigenschaften des Drana näher zu studieren.

Im Kreis-Gefangenenlager wurden Versuchsobjekte verschiedener Fraktionen eingesperrt, um Tempora Nubila, welche in Tempus gefertigt wurde, zu testen.

In der Tempus-Werkhalle beschäftigen sich viele Drakanforscher mit der Forschung und Fertigung von Tempora Nubila in einer Massenproduktion.

Eintrittsort	Max. Spieler	Eintrittsstufe	Eintritte	Zurücksetzung
Elyos: Inggison (Marut-Gebirge, Tränental) Asmodier: Gelkmaros (Nunglark-Ruinen, Wildnis von Marayas)	1	55	1-mal pro Woche	Mittwochs um 09:00 Uhr

- Für den Eintritt müssen die Kampagnen 'Gefrorene Zeit' (Elyos) oder 'Erstarrte Zeit' (Asmodier) abgeschlossen werden.
- Es handelt sich um einen Punkte-Dungeon. Abhängig von den erzielten Punkten erhält man Belohnungen.
- Während der Benutzung von Transparenz-Verwandlungsbonbons kann Tempus nicht betreten werden.

PATCH NOTES

2. Die neue Instanz 'Padmarashkas Höhle' wurde hinzugefügt.



Die Tiamat-Legion konnte die Daevas nicht davon abhalten, in Inggison und Gelkmaros einzudringen. Um die Dramata, die die Drakan gebären, vor Elyos und Asmodiern zu schützen, befahl Tiamat, sie in ein sicheres Versteck zu bringen. Semata befolgte Tiamats Befehl und ließ die restlichen Eier zurück.

Sematas Versuch, sich zu einem Drachen zu entwickeln, scheiterte und sie wurde eine Dramata. Sie schämte sich sehr dafür, deshalb waren ihr die Eier nicht wichtig. Semata schwor, so lang wie möglich am Leben zu bleiben und den Elyos und Asmodiern ihren Schmerz und ihre Wut spüren zu lassen. Aber Padmarashka konnte die Eier nicht aufgeben und wollte sie bis zu ihrem Lebensende beschützen. Padmarashka wird die Höhle nicht eher verlassen, bis das letzte Ei geschlüpft ist.

Eintrittsort	Max. Spieler	Eintrittsstufe	Eintritte	Zurücksetzung
Elyos: Inggison (Dramata-Zuflucht) Asmodier: Gelkmaros (Klamm der Fangzähne)	2~6	Ab 55	1-mal täglich	Täglich um 09:00 Uhr

3. Die Instanz 'Empyrianische Feuerprobe' wurde hinzugefügt.



Empyrianische Feuerprobe ist eine Bildungseinrichtung, in der der Gebieter Daevas unter anderem Tugend, Einsicht und Kampfkünste lehrt.

PATCH NOTES

Eigentlich war sie nur für Daevas der jeweiligen Feuerprobe zugänglich, aber ein Teil von Kaisinels Akademie und Marchutans Konzil wurde auch für normale Daevas geöffnet, um die Macht der Daevas zu stärken. Die Emphyrianische Feuerprobe kann entweder von Kaisinels Akademie oder Marchutans Konzil aus betreten werden.

Die Emphyrianische Feuerprobe ist eine PvE-Instanz, in deren kreisförmiger Arena die Gruppenmitglieder gemeinsam Monster bekämpfen, die dort regelmäßig auftauchen. Die Emphyrianische Feuerprobe hat keine Eintrittsquest und kann von allen Charakteren mit Gruppenstatus und ab Stufe 50 betreten werden.

Eintrittsort	Max. Spieler	Eintrittsstufe	Eintritte	Zurücksetzung
Elyos: Kaisinels Akademie Asmodier: Marchutans Konzil	2~6	Ab 50	1-mal pro Woche	Mittwochs um 09:00 Uhr

- Beim Archivar im Vorraum gibt es die Möglichkeit, die Emphyrianische Feuerprobe ab Stufe 7 zu beginnen.
 - Wenn Ihr ab Stufe 7 anfangt, bekommt Ihr nun ab Stufe 9 noch bessere Belohnungen.

4. Die Instanz 'Solus-Feuerprobe' wurde hinzugefügt.



Anders als in der Emphyrianische Feuerprobe ist in der Solus-Feuerprobe Einzeltraining möglich. Ihr trainiert in der Solus-Feuerprobe nicht in einer Gruppe, sondern allein, und könnt Euch so zu einem großartigen Daeva entwickeln.

Die Solus-Feuerprobe kann entweder von Kaisinels Akademie oder Marchutans Konzil aus betreten werden. Die Solus-Feuerprobe ist wie die Emphyrianischen Feuerprobe eine PvE-Instanz.

Die Solus-Feuerprobe hat keine Eintrittsquest und kann von allen Charakteren ab Stufe 50 betreten werden.

PATCH NOTES

Eintrittsort	Max. Spieler	Eintrittsstufe	Eintritte	Zurücksetzung
Elyos: Kaisinels Akademie Asmodier: Marchutans Konzil	1	Ab 50	2-mal pro Woche	Mittwochs um 09:00 Uhr

5. Die Instanz 'Totenkluft' wurde hinzugefügt.



Eintrittsort	Max. Spieler	Eintrittsstufe	Eintritte	Zurücksetzung
Elyos: Inggison (Mephistis-Farm) Asmodier: Gelkmaros (Buschland von Marayas)	2~3	51~55	1-mal pro Woche	Mittwochs um 09:00 Uhr

6. Bei einigen NSCs in Kaisinels Akademie und in Marchutans Konzil wurden die Dialoge und der Standort geändert.
7. Beshmundirs Tempel:

- Die HP von 'Manadar', 'Pestbringer', 'Isbariya der Entschlossene' und 'Flammensturm' wurden reduziert.
- Einige Quellen für Orkanschwinge-Rüstungen wurden geändert.

Ausrüstung	Bisherige Quelle	Geänderte Quelle
Orkanschwinges Stoffschuhe Orkanschwinges Lederschuhe Orkanschwinges Kettenstiefel Orkanschwinges Plattenstiefel	Ahbana die Boshafte	Manadar
Orkanschwinges Stoffhandschuhe Orkanschwinges Lederhandschuhe Orkanschwinges Kettenhandschuhe Orkanschwinges Plattenhandschuhe	Macunbello	Pestbringer
Orkanschwinges Stoffschulterschutz Orkanschwinges Lederschulterschutz	Dorakiki der Dreiste	Taros Lebensbann



PATCH NOTES

Orkanschwinges Kettenschulterschutz		
Orkanschwinges		
Plattenschulterschutz		

- Die Gewinnchance für Orkanschwinge-Ausrüstungen erhöht.
8. In Beshmundirs Tempel (schwierig) könnt Ihr 'Orkanschwinges Essenz' erhalten. Mit 7 Essenzen könnt Ihr mithilfe des Waffen-Herstellungsmusters 'Orkanschwingen-Edeltruhe' herstellen.
- In Beshmundirs Tempel (normal) erhaltet Ihr keine 'Orkanschwinges Essenz'.
 - Herstellungsmuster sind beim Händler für Waffenherstellungszubehör erhältlich.
 - Die Herstellung von 'Orkanschwingen-Edeltruhe' kann mit sehr geringer Wahrscheinlichkeit fehlschlagen.
 - Aus 'Orkanschwingen-Edeltruhe' könnt Ihr mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit 'Orkanschwinges Essenz' und 'Orkanschwinges Nektar' erhalten.
 - Bei einer kritischen Fertigung von 'Orkanschwingen-Edeltruhe' wird eine 'Beshmundirs Waffenkiste (episch)' gefertigt, aus der man eine Waffe oder ein Schild von Orkanschwinge oder Flammensturm auswählen kann.
9. Aus 'Orkanschwingen-Edeltruhe' könnt Ihr 20-mal 'Orkanschwinges Nektar' sammeln. Daraus könnt Ihr mithilfe des Waffenherstellungsmusters 'Beshmundirs Waffenkiste (episch)' herstellen.
- Herstellungsmuster sind beim Händler für Waffenherstellungszubehör erhältlich.
 - Die Herstellung von 'Beshmundirs Waffenkiste (episch)' kann mit sehr geringer Wahrscheinlichkeit fehlschlagen.
10. Der Schwierigkeitsgrad von Beshmundirs Freitempel wurde angepasst.
- Die HP von Ciclonica-Orkanschwinge wurden um 10% reduziert.
 - Die Anzahl von bindenden Wirbelwinden und Explosiv-Tornados, die beim Verwenden der Fertigkeit 'Orkanstöße' von Ciclonica-Orkanschwinge erscheinen, wurde reduziert.

Beschworene Kreatur	Bisher	Geändert
Bindender Wirbelwind	10	6
Explosiv-Tornado	4	3

- Die Reichweite der Fertigkeit 'Explosion', die von Explosiv-Tornados ausgelöst wird, wurde verringert.



PATCH NOTES

- Wenn Ciclonica-Orkanschwinge stirbt, erscheint ein Portal, das sich von der Kammer der Rituale zum Eiskerker bewegt.
11. Der Erhalt von Stigmen wurde angepasst.
- Die Wahrscheinlichkeit, dass Ihr Stigmen aus 'Antike Schatztruhe' in 'Haramel' erhalten, wurde auf 100% erhöht.
 - Die Wahrscheinlichkeit, dass Ihr Stigmen erhalten, wenn Ihr im 'Nochsana-Ausbildungslager' den 'Nochsana-General' erledigt, wurde auf 100% erhöht.
 - Die Wahrscheinlichkeit, dass Ihr normale Stigmen der Stufe 37 erhalten, wenn Ihr in der Instanz 'Albtraum' 'Schattenrichter Kaliga' und 'Kaliga der Ungerechte' erledigt, wurde auf 100% erhöht.
 - Die Wahrscheinlichkeit, dass Ihr normale Stigmen der Stufen 45 bis 50 erhalten, wenn Ihr in der Instanz 'Stahlharke' 'Käptn Grogget' erledigt, wurde auf 100% erhöht.
 - Wenn der Unterschied zwischen den Stufen von Charakteren und Monster größer als 8 ist, wird die Wahrscheinlichkeit für den Erhalt von Stigmen angepasst.
12. Esoterrasse-Belohnungskiste enthält nicht mehr 1 Blaugold-Medaille, sondern 5 Platinmedaillen-Stücke.
13. Die Belohnung für die Chantra-Dredgion-Schlacht wurde geringfügig erhöht.
14. Für den Fall, dass Ihr allein die Draupnir-Höhle-Kampagne 'Die Vernichtung der Bakarma-Legion' ausführt, wurde ein Riss eingerichtet, durch den Ihr Euch während der Instanz in die Höhle teleportieren könnt.
15. Fehler behoben: Charaktere blieben an einigen Stellen in Talocs Höhle hängen.

Arena

1. Fehler behoben: Arena der Disziplin konnte von 3 Spielern betreten werden.
2. Fehler behoben: Bereits beendete Arena der Disziplin konnte betreten werden.
 - Wenn Ihr als Nachrücker eintretet, wird die Wartezeit entsprechend der Restzeit der Arena festgelegt.
3. Fehler behoben: Wettkampfpunkte in der Arena wurden verzögert angezeigt.



PATCH NOTES

Festungskampf

1. Die benötigte Anzahl AP zum Erreichen bestimmter Ränge wurde geändert.
2. Einige Belohnungen für Sieg/Niederlage im Festungskampf wurden geändert.

Bei 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 (x7) / 72	Gold (x5) / 108	Silber (x4) / 144	Silber (x3) / 156	Silber (x2) / 288
Siels Westfestung	Gold (x7) / 72	Gold (x5) / 108	Silber (x4) / 144	Silber (x3) / 156	Silber (x2) / 288
Schwefelbaum- Festung	Gold (x7) / 72	Gold (x5) / 108	Silber (x4) / 144	Silber (x3) / 156	Silber (x2) / 288
Asteria-Festung	Platin (x2) / 72	Platin Fragment (x7) / 108	Platin Fragment (x5) / 144	Platin Fragment (x4) / 156	Platin Fragment (x3) / 288
Festung von Roah	Platin (x2) / 72	Platin Fragment (x7) / 108	Platin Fragment (x5) / 144	Platin Fragment (x4) / 156	Platin Fragment (x3) / 288
Krotan-Festung	Platin (x4) / 72	Platin (x3) / 108	Platin (x2) / 144	Platin Fragment (x9) / 156	Platin Fragment (x6) / 288
Kysis-Festung	Platin (x4) / 72	Platin (x3) / 108	Platin (x2) / 144	Platin Fragment (x9) / 156	Platin Fragment (x6) / 288
Miren-Festung	Platin (x4) / 72	Platin (x3) / 108	Platin (x2) / 144	Platin Fragment (x9) / 156	Platin Fragment (x6) / 288
Götterfestung	Platin (x6) / 72	Platin (x4) / 108	Platin (x3) / 144	Platin (x2) / 156	Platin (x1) / 288
Altar der Gier	Platin (x4) / 72	Platin (x3) / 108	Platin (x2) / 144	Platin Fragment (x9) / 156	Platin Fragment (x6) / 288
Altdrachentempel	Platin (x4) / 72	Platin (x3) / 108	Platin (x2) / 144	Platin Fragment (x9) / 156	Platin Fragment (x6) / 288
Verlassener Vorgaltem-Turm	Platin (x4) / 72	Platin (x3) / 108	Platin (x2) / 144	Platin Fragment (x9) / 156	Platin Fragment (x6) / 288
Karmintempel	Platin (x4) / 72	Platin (x3) / 108	Platin (x2) / 144	Platin Fragment (x9) / 156	Platin Fragment (x6) / 288



PATCH NOTES

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 (x5) / 72	Gold (x3) / 108	Silber (x3) / 144	Silber (x2) / 156	Silber (x1) / 288
Siels Westfestung	Gold (x5) / 72	Gold (x3) / 108	Silber (x3) / 144	Silber (x2) / 156	Silber (x1) / 288
Schwefelbaum- Festung	Gold (x5) / 72	Gold (x3) / 108	Silber (x3) / 144	Silber (x2) / 156	Silber (x1) / 288
Asteria-Festung	Platin Fragment (x9) / 72	Platin Fragment (x6) / 108	Platin Fragment (x3) / 144	Platin Fragment (x2) / 156	Platin Fragment (x1) / 288
Festung von Roah	Platin Fragment (x9) / 72	Platin Fragment (x6) / 108	Platin Fragment (x3) / 144	Platin Fragment (x2) / 156	Platin Fragment (x1) / 288
Krotan-Festung	Platin (x2) / 72	Platin (x1) / 108	Platin Fragment (x9) / 144	Platin Fragment (x5) / 156	Platin Fragment (x3) / 288
Kysis-Festung	Platin (x2) / 72	Platin (x1) / 108	Platin Fragment (x9) / 144	Platin Fragment (x5) / 156	Platin Fragment (x3) / 288
Miren-Festung	Platin (x2) / 72	Platin (x1) / 108	Platin Fragment (x9) / 144	Platin Fragment (x5) / 156	Platin Fragment (x3) / 288
Götterfestung	Platin (x4) / 72	Platin (x2) / 108	Platin (x1) / 144	Platin Fragment (x9) / 156	Platin Fragment (x6) / 288
Altar der Gier	Platin (x2) / 72	Platin (x1) / 108	Platin Fragment (x9) / 144	Platin Fragment (x5) / 156	Platin Fragment (x3) / 288
Altdrachentempel	Platin (x2) / 72	Platin (x1) / 108	Platin Fragment (x9) / 144	Platin Fragment (x5) / 156	Platin Fragment (x3) / 288
Verlassener Vorgaltem-Turm	Platin (x2) / 72	Platin (x1) / 108	Platin Fragment (x9) / 144	Platin Fragment (x5) / 156	Platin Fragment (x3) / 288
Karmintempel	Platin (x2) / 72	Platin (x1) / 108	Platin Fragment (x9) / 144	Platin Fragment (x5) / 156	Platin Fragment (x3) / 288



PATCH NOTES

Bei erfolgreicher Verteidigung:

Festung	Rang 1 (Medaille / Spieler)	Rang 2 (Medaille / Spieler)	Rang 3 (Medaille / Spieler)	Rang 4 (Medaille / Spieler)	Rang 5 (Medaille / Spieler)
Siels Ostfestung	Gold (x3) / 64	Gold (x2) / 80	Silber (x3) / 112	Silber (x2) / 144	Silber (x2) / 256
Siels Westfestung	Gold (x3) / 64	Gold (x2) / 80	Silber (x3) / 112	Silber (x2) / 144	Silber (x2) / 256
Schwefelbaum- Festung	Gold (x3) / 64	Gold (x2) / 80	Silber (x3) / 112	Silber (x2) / 144	Silber (x2) / 256
Asteria-Festung	Platin (x1) / 64	Platin Fragment (x6) / 80	Platin Fragment (x4) / 112	Platin Fragment (x3) / 144	Platin Fragment (x2) / 256
Festung von Roah	Platin (x1) / 64	Platin Fragment (x6) / 80	Platin Fragment (x4) / 112	Platin Fragment (x3) / 144	Platin Fragment (x2) / 256
Krotan-Festung	Platin (x3) / 64	Platin (x2) / 80	Platin (x1) / 112	Platin Fragment (x6) / 144	Platin Fragment (x4) / 256
Kysis-Festung	Platin (x3) / 64	Platin (x2) / 80	Platin (x1) / 112	Platin Fragment (x6) / 144	Platin Fragment (x4) / 256
Miren-Festung	Platin (x3) / 64	Platin (x2) / 80	Platin (x1) / 112	Platin Fragment (x6) / 144	Platin Fragment (x4) / 256

Göttlichkeit

- Das Gegenstands-Göttlichkeitssystem wurde hinzugefügt.
 - Göttlichkeit kann nur bestimmten Gegenständen verliehen werden.
 - Gegenstände, denen Göttlichkeit verliehen wurde, erhalten zusätzliche optionale Werte.
 - Es gibt 2 Stufen von Göttlichkeit. Einige Gegenstände können nur auf Stufe 1, andere auf Stufe 2 aufgewertet werden.
 - Aufgeladene Göttlichkeitseffekte werden je nach Kampfhandlung (Angriff, Abwehr, Fertigkeit einsetzen) verbraucht.
 - Je höher die Göttlichkeitsstufe, desto höher sind die Aufladekosten.
 - Göttlichkeit kann bei NSCs oder mit tragbaren Göttlichkeitsgegenständen verliehen werden.



PATCH NOTES

- Göttlichkeits-NSCs sind in der Hauptstadt und am Reshanta-Stützpunkt der jeweiligen Fraktion, am Balaurea-Stützpunkt und in 'Empyrianische Feuerprobe' zu finden.

Fraktion	Quest	Belohnung
Elyos	Sanctum	Viconbarius
	Reshanta	Auminos
	Inggison	Uminosus
	Kaisinels Akademie	Barius
Asmodier	Pandämonium	Glivice
	Reshanta	Amalien
	Gelkmaros	Magrethe
	Marchutans Konzil	Meiren

- Mithilfe der tragbaren Göttlichkeitsgegenstände, die Ihr beim Gemischtwarenhändler kaufen könnt, könnt ihr Göttlichkeit verleihen.
2. Edle Göttlichkeitsgegenstände wurden hinzugefügt.
 - Bei Benutzung von edlen Göttlichkeitsgegenständen werden alle angelegten Gegenstände, denen Göttlichkeit verliehen werden kann, auf die entsprechende Stufe aufgewertet.
 - Wird nicht auf Gegenstände angewandt, deren Stufe bereits höher ist als die des eingesetzten edlen Göttlichkeitsgegenstands.
 3. Bei angelegten Gegenständen mit einer Göttlichkeitsanzeige unter 40% wird ein Symbol angezeigt, das Euch ans Aufladen erinnert.
 - Bei einer Göttlichkeitsanzeige von 0% wird mit Blinken auf das Aufladen aufmerksam gemacht.
 - Fahrt Ihr mit der Maus über das Göttlichkeitssymbol, wird die Schnellinfo zum jeweiligen Gegenstand angezeigt.

Kampftalent

1. Eine neue Wertung für 'Kampftalent' wird eingeführt.
2. Das Kampftalent entspricht den Werten der angelegten Gegenstände sowie der Charakter-Attribute.
Unter [Startmenü - Community - Kampftalent-Rangliste] können die Ränge des eigenen Servers und aller Server und die eigene Ranghistorie eingesehen werden.



PATCH NOTES

- Die Rangliste wird alle 4 Stunden aktualisiert.
 - Auf 'Alle Server' wird unabhängig von der Klasse das Kampftalent bis Platz 1.000 angezeigt.
 - Auf 'Gegenwärtiger Server' wird unabhängig von der Klasse das Kampftalent bis Platz 200 angezeigt.
- Wird nach der Aufstufung zum Daeva angezeigt.
- Ihr erhaltet die Belohnung, wenn das Kampftalent einen bestimmten Wert erreicht.
- Wenn der Gegenstand getauscht wird, ändert sich das Kampftalent.
- Wird von Verzauberungen, Manasteinen, Göttlichkeit und Set-Effekten beeinflusst.
- Attribute, die mithilfe von Fertigkeiten, Fähigkeiten, Stigmen und Titeln erhöht wurden, beeinflussen den Wert des Kampftalents nicht.

Balaurea

1. Taucht ein Named-Monster in Balaurea auf, wird eine Nachricht angezeigt, die auf die Region hinweist.
2. In der Silentera-Schlucht wurden neue Feld-Raidmonster hinzugefügt.

Raidmonstername	Zeit	Ort
Zorniger Debilkarim	Samstags um 23:00	Jotun-Halle
Zorniger Lakhara	Uhr	Südlich des Untergangs der Hoffnung

- 10 Min. vor und beim Auftauchen wird eine Benachrichtigung in ganz Balaurea angezeigt.
 - Raidmonster in Balaurea und der Silentera-Schlucht verschwinden, falls sie 23 Stunden nach Erscheinen nicht besiegt wurden.
3. Ein Riss wurde hinzugefügt, der mit dem Auftauchen des Named-Monsters in der Silentera-Schlucht aktiviert wird. Dieser teleportiert Euch zum Eingang der Silentera-Schlucht in Inggison/Gelkmaros.
 - Der Riss befindet sich in der Inggison-Illusionsfestung und in der Hauptkreisregion am Eingang der Gelkmaros-Festung.
 - 18 Std. nach Erscheinen des Risses oder nach dem Tod des Named-Monsters verschwindet der Riss.
 4. Einige normale Monster in Balaurea sind nun Elite-Monster.



PATCH NOTES

Region	Monster
Inggison	Häuptling Kurnus, Felshorn, Tiritaphon, Mervin, Skuma Silberauge, Kyang Rotmähne, Baydeefa
Gelkmaros	Fleischfresser-Schwarm, Alpha-Kuruku, Alphetier Mansat, Camu Waldhüter, Windverfolger, Orciphae, Minga Großauge

5. Die Erscheinungszeit von bestimmten Named-Monstern wurde geändert.

Zeit	Mo.	Di.	Mi.	Do.	Fr.	Sa.	So.
15:00	Priester Zitan, Hohepriester Heka						
16:00	Scully Purpurpanzer						
17:00	Felshorn						
21:00	Oberpriester Nashuma, Turatu Laichfuß						
21:20	Sukana der Gelehrte, Ältester Malekor						
23:00		Ragnarök	Omega	Ragnarök	Omega		

6. Monster wurden hinzugefügt, von denen neue Accessoires erbeutet werden können.

Region	Monster
Inggison	Priester Zitan
	Oberpriester Nashuma
	Sukana der Gelehrte
Gelkmaros	Hohepriester Heka
	Turatu Laichfuß
	Ältester Malekor
Silentera-Schlucht	Zorniger Debilkarim
	Zorniger Lakhara

7. Wenn Monster auftauchen, von denen epische Gegenstände (oder bessere) erbeutet werden können, erscheint eine Benachrichtigung in der UI.
8. Bei tägl. Quests der Balaurea-Festung wurden mehr Monster hinzugefügt.
- Im Viscum-Sumpf, an der Riesenkluft und bei Drachenrast wurden 56. Kampf-Draky hinzugefügt.
 - In den Nunglark-Ruinen, in Subterranea und bei Drachenrast wurden 56. Kampf-Drake hinzugefügt.
 - Im Inggison-Todesloch und im Tränental wurden Sandwind-Obscura und Grimm-Serrator hinzugefügt.
 - Am Marut-Gebirge wurden Krater-Spaller, 54. Dracuni-Wachposten und 54. Dracuni-Wundheiler hinzugefügt.



PATCH NOTES

- Schwefelfeuer-Zyklopen und Moos-Schlammndornen wurden zusätzlich hinzugefügt.
9. Es wurde eine tägl. Quest hinzugefügt, die von der unterlegenen Fraktion in der Balaurea-Festung ausgeführt werden kann.
- Wenn auf den jeweiligen Servern alle Balaurea-Festungskämpfe beendet werden, tauchen je nach Anzahl der eingenommenen Festungen NSCs in der Nähe von Briefkästen in der Inggison-Illusionsfestung und Gelkmaros-Festung auf.
 - Wenn bedingt durch die Ergebnisse der Festungskämpfe die NSCs verschwinden, kann die tägl. Quest nicht abgeschlossen werden.

NSC	Fraktion	Quest	Bedingung
Karin	Elyos	Zügelt die Asmodier	Eine oder weniger eingenommene Festung nach Beendigung der Balaurea-Festungskämpfe
Leona	Asmodier	Stoppt die Elyos	
Leon	Elyos	Lang lebe Sanctum	Keine eingenommene Festung nach Beendigung der Balaurea-Festungskämpfe
Ralph	Asmodier	Für Blut und Ehre	

10. Ein Riss zwischen Inggison und Gelkmaros wurde hinzugefügt.
- Der Riss taucht samstags und sonntags um 23 Uhr in der Inggison-Illusionsfestung und in der Hauptkreisregion am Eingang der Gelkmaros-Festung auf.
 - 1 Std. nach dem Erscheinen verschwindet der Riss.
11. Ein Aufwind wurde hinzugefügt, durch den Ihr auf die Brücke in der Gelkmaros-Riesenkluft gelangen könnt.
12. In Inggison wurden Inseln hinzugefügt, von denen aus Ihr den Riss erreichen könnt.
13. Die Wartezeit für die erste Nutzung von eingenommenen Inggison- und Gelkmaros-Artefakten wurde von 10 Min. auf 5 Min. verringert.
14. Die bisherigen Effekte der Inggison- und Gelkmaros-Artefakte wurden geändert.
- Illusionsnebel: Stellt für alle Verbündeten im Wirkungsbereich 4.000 GK wieder her und versetzt sie 30 Sek. lang in den verbesserten Versteckmodus; ihre Bewegungsgeschwindigkeit wird hierdurch nicht reduziert.
 - Zyklon der Leere: Fügt allen Gegnern im Wirkungsbereich 3.000 Punkte mag. Schaden zu und verursacht 6 Sek. lang Äthergriff.
15. Es wurden neue Inggison- und Gelkmaros-Artefakte hinzugefügt.



PATCH NOTES

- Gleißende Flammen: Fügt allen Gegnern im Wirkungsbereich 5-mal 1.500 Punkte mag. Schaden zu und betäubt sie vorübergehend.
16. NSCs wurden hinzugefügt, bei denen 'Kampfgeist-Achat' gegen Gegenstände eingetauscht werden können.

Balaurea	NSC
Inggison-Illusionsfestung	Seona
Gelkmaros-Festung	Metera

17. Am 'Angriff-Beobachtungsposten' in Inggison wurde eine Windströmung hinzugefügt, die Euch an zu Padmarashkas Höhle bringt.
18. In der Festung 'Vorgaltem-Turm' wurden die Stellen, an denen Kisks aufgestellt werden können, geändert.
19. Fehler behoben: Gelände der Balaurea-Festung wurde teilweise nicht richtig angezeigt.
20. Fehler behoben: Der Boden von Inggison-Außenposten wurde nicht korrekt dargestellt.
21. Fehler behoben: In einigen Teilen von Gelkmaros wurden keine System-Nachrichten angezeigt.

Abyss

- Der Eintrittsort für Krotan-, Miren- und Kysis-Kammer wurde geändert.
 - Asmodier können auf der 'Einsiedlerinsel', Elyos auf der 'Schatteninsel' im unteren Teil des Abyss eintreten.
- Die Eintrittszahl für Krotan-, Miren- und Kysis-Kammer wurde auf 1-mal die Woche geändert.
- Die Droprate für Goldkisten-Relikte und sagenhafte Waffen in der Krotan-, Miren- und Kysis-Kammer wurde erhöht.
- Der Schwierigkeitsgrad für die Festungsinstanzen des oberen Abyss wurde reduziert.
- Die Artefakt-Fragment-Quest, die bei gescheiterter Eroberung der Festung durchgeführt werden konnte, wurde gelöscht.
- Die Schatzkammer in Siels Westfestung, Siels Ostfestung und der Schwefelbaum-Festung wurden entfernt.

Kampagne/Quest

- Neue Kampagne wurde hinzugefügt.



PATCH NOTES

- Die Kampagne ist die Eintrittsquest für die neue Instanz 'Tempus'.
- Sie beginnt nach Erreichen von Stufe 55 und dem Abschluss der vorherigen Kampagnen (Elyos: 'Ursprung der Finsternis', Asmodier: 'Quelle der Finsternis').

2. Die Wiederholungsquest-Belohnung für die Tiarkh-Versuchsstation wurde geändert.

Fraktion	Quest	Belohnung
Elyos	Neue Ermittlungen gegen die Tiarkh-Versuchsstation	1 Platinmedaille
Asmodier	Neues Verfahren gegen die Tiarkh-Versuchsstation	1 Platinmedaille

3. Die Wiederholungsquest-Belohnung für die Chantra-Dredgion wurde geändert.

Fraktion	Quest	Belohnung
Elyos	[Gru] Dredgion-Trübsal	1 Platinmedaille
Asmodier	[Gru] Die Ermordung des Balaur-Agenten	1 Platinmedaille

4. Die Belohnungen für die tägl. PvP-Quest in der Silentera-Schlucht wurden geändert.

Fraktion	Quest	Belohnung
Elyos	[Tägl] Verbannung der Schattenwesen	Lanias Milizmedaillentrue
Asmodier	[Tägl] Abmetzung der Sonnenanbeter	Vergelans Milizmedaillentrue

5. Die Belohnung für die tägl. Quest von Balaurea-Festungskampf wurde in eine Auswahlbelohnung geändert.

- Die Belohnung Stigmascherbe bleibt erhalten.

Fraktion	Quest	Bisherige Belohnung	Geänderte Belohnung (Auswahl)
Elyos	[Tägl] Beschützt das Unsrige!	1 Blaugold-Medaille	5 Platinmedaillen-Stücke 1 Blaugold-Medaille
	[Tägl] Säurefeste Rüstung	1 Blaugold-Medaille	5 Platinmedaillen-Stücke 1 Blaugold-Medaille
	[Tägl] Vorliebnehmen!	1 Blaugold-Medaille	5 Platinmedaillen-Stücke 1 Blaugold-Medaille
	[Tägl] Unverhoffte Hilfe	1 Blaugold-Medaille	5 Platinmedaillen-Stücke 1 Blaugold-Medaille
	[Spion/Tägl] Draken bei der Festung	2 Blaugold-Medaille	1 Platinmedaille 2 Blaugold-Medaillen
	[Spion/Tägl] Zyklop in der Riesenkluft	2 Blaugold-Medaille	1 Platinmedaille 2 Blaugold-Medaillen
	[Spion/Tägl] Abgeschildet	2 Blaugold-Medaille	1 Platinmedaille 2 Blaugold-Medaillen
	[Spion/Tägl] Drakys besudeln die Festung	2 Blaugold-Medaille	1 Platinmedaille 2 Blaugold-Medaillen



PATCH NOTES

Asmodier	[Tägl] Vorratsbeschaffung	1 Blaugold-Medaille	5 Platinmedaillen-Stücke 1 Blaugold-Medaille
	[Tägl] Die Saat der Unruhe	1 Blaugold-Medaille	5 Platinmedaillen-Stücke 1 Blaugold-Medaille
	[Tägl] Kammerwächter	1 Blaugold-Medaille	5 Platinmedaillen-Stücke 1 Blaugold-Medaille
	[Tägl] Drakys und Verteidigung	1 Blaugold-Medaille	5 Platinmedaillen-Stücke 1 Blaugold-Medaille
	[Spion/Tägl] Essensrationen	2 Blaugold-Medaille	1 Platinmedaille 2 Blaugold-Medaillen
	[Spion/Tägl] Schlammdorn in Inggison	2 Blaugold-Medaille	1 Platinmedaille 2 Blaugold-Medaillen
	[Spion/Tägl] Stärkung der Verteidigung	2 Blaugold-Medaille	1 Platinmedaille 2 Blaugold-Medaillen
	[Spion/Tägl] Sandstürme	2 Blaugold-Medaille	1 Platinmedaille 2 Blaugold-Medaillen

6. In Balaurea wurde eine neue tägliche Quest hinzugefügt.

Fraktion	NSC	Quest	Belohnung
Elyos	Thrax	[Tägl] Inggisons Lebensraum	2 Platinmedaillen-Stücke
Asmodier	Rhonnam	[Tägl] Gelkmaros' Lebensraum	2 Platinmedaillen-Stücke

7. Es wurden Quests hinzugefügt, bei denen die Blaugold-Medaillen in Medaillenbündel umgetauscht werden können.
- Das Medaillenbündel enthält entweder 1 Goldmedaille oder 2 Silbermedaillen.
8. Fehler behoben: Wenn eine Quest 256-mal abgeschlossen wurde, wurde die Anzahl, wie oft die Quest abgeschlossen wurde, nicht korrekt angezeigt.
9. Der Schwierigkeitsgrad wurde verringert, indem die Anzahl der Gegenstände, die für den Abschluss von folgenden 'Große Stigma-Quests' benötigt werden, reduziert wurde:

Fraktion	Quest	Benötigter Gegenstand	Bisher	Geändert
Elyos	Talocs seeliges Herz	Talocs Seele	5	4
	Stolz des Stigmameisters	Seelen-Äther	30	10
Asmodier	Erleuchtung eines Stigmameisters	Talocs Seelenstein	5	4
	Aus toten, kalten Händen	Stigma-Forschungstagebuch	30	10



PATCH NOTES

10. Damit Ihr Kampagnen, die Ihr in Gruppen-Instanzen ausführen könnt, auch als Einzelspieler spielen könnt, wurden Solo-Instanzen hinzugefügt.
 - Die bisherigen Kampagnen in Gruppen-Instanzen bleiben weiterhin bestehen.
11. Der Abschnitt in der Kampagne 'Verfluchte Halskette', in dem Ihr Skurv auswählen und spielen konntet, wurde gelöscht.
12. Die Respawn-Zeit von Monstern bei einigen Asmodier-Kampagnen wurde reduziert und Beutegegenstände entfernt.

Gebietsbezeichnung	Monstername
Altgard	Hochschamanin Abija
	Schamane Gabacha
	Anführer Sumarhon
Morheim	Beschützer Karhel
	Hohepriesterin Parunru
	Laborleiter Wonshikutz
	Visionenmeisterin Komutata
	Numutata
Beluslan	Kapitän Hinden
	Eisgebieter Glaciont
	Gerint Firnglanz
	Golint Eissturm
	Yuzrint Kühlhauch
	Morint Klirrfrost

13. Die Respawn-Zeit von 'Umkatas Schmuckschatulle', die Ihr für die Kampagne 'Wiederaufbau vom Impetusium' in Altgard benötigt, wurde reduziert.

Vorher	Nachher
180 Sek.	30 Sek.

14. Fehler behoben: Wurde während der Kampagne 'Die Sperrung des Tors' die Funktion 'Teleportieren' verwendet, ist der betroffene Charakter zu einem falschen Standort teleportiert worden.
15. Fehler behoben: Die Missionen 'Das Geheimnis des Manduri' (Elyos) und 'Eine Zeremonie in Sanctum' (Asmodier) konnten nicht abgeschlossen werden.
16. Fehler behoben: Während der Ausführung einiger Quests wurde die Markierung für die Quest falsch angezeigt.



PATCH NOTES

17. Fehler behoben: Wurde während der Quests 'Krall-Sprachtrank' und 'Das Erlernen der Mau-Sprache' die Funktion 'Teleportieren' verwendet, wurde der betroffene Charakter zu einem falschen Standort teleportiert.
18. Fehler behoben: Die Quest 'Verfluchte Halskette' (Asmodier) konnte zeitweise nicht ausgeführt werden.
 - Aktive Quests werden so eingestellt, als würden sie eben erhalten.
19. Fehler behoben: Die Quest 'Das Geheimnis des Manduri' (Elyos) konnte zeitweise nicht abgeschlossen werden.
 - Aktive Quests werden so eingestellt, als würden sie eben erhalten.
20. Fehler behoben: In der Kampagne 'Ein Friedensangebot' wurden die Namen einiger NSCs nicht korrekt angezeigt.
21. Fehler behoben: In der Kampagne 'Beseitigt Ingenieur Lahulahu' wurden die Namen einiger NSCs nicht korrekt angezeigt.
22. Fehler behoben: Die Bedingungen für den Erhalt der Quests '[Gru] Der Hals steht auf dem Spiel' und '[Gru] Alles für Ohringe' wurden nicht richtig angezeigt.

Gegenstände

1. Rüstungen des Elite-Brigadegenerals wurden hinzugefügt.
2. Ausrüstungsgegenstände des Brigadegenerals wurden hinzugefügt.
3. Accessoires des Brigadegenerals wurden hinzugefügt.
4. Neue epische 'Geheiß'-Handschuhe, -Schuhe und Schulterschutz wurden hinzugefügt.
 - Ihr erhaltet sie mit bestimmter Wahrscheinlichkeit, wenn Ihr Ciclonica-Orkanschwinge erledigt.
5. Neue epische 'Geheiß'-Oberteile, -Hosen sowie Waffen und Schilde von Padmarashka wurden hinzugefügt.
 - Ihr erhaltet sie mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit, wenn Ihr Reizbare Padmarashka erledigt.
6. Platinmedaillen-Stücke wurden hinzugefügt.
 - Wenn Ihr 10 Platinmedaillen-Stücke kombiniert, erhaltet Ihr 1 Platinmedaille.
7. Die max. Anzahl an Stapelungen einiger Relikte wurde geringfügig erhöht.
8. 'Morph-Methode: Blaugold-Medaillentruhe' wurde hinzugefügt.
 - Aus 3 Blaugold-Medaillen könnt Ihr 2 Blaugold-Medaillentruben anfertigen.
 - Blaugold-Medaillentruben können nun gehandelt werden.



PATCH NOTES

9. Den Bezeichnungen von Handwerksmaterialien für Ausrüstungsgegenstände wurden unterschiedliche Begriffe für 'Elyos' bzw. 'Asmodier' hinzugefügt, sodass deutlich wird, welche Fraktion diese Gegenstände einsetzen kann.
 - Elyos: Fortis, Lumen, Ars, Maiestas, Metallaria
 - Asmodier: Tauris, Lux, Opus, Magister, Militia
10. Der Preis von '[Muster]: Tahabata-Waffenkiste' und '[Muster]: Bearbeitete Tahabata-Truhe' wurde um 50% reduziert.
11. Das Geschenk vom Zwerg-Acarun wurde in 'Zwerg-Acarun-Spitzenbündel' geändert.
 - Das 'Zwerg-Acarun-Spitzenbündel' kann 1-mal 'Robustes Balaur-Horn', 1-mal 'Robuste Balaur-Schuppe' und 1-mal 'Robuste Balaur-Rauhaut' enthalten. Diese und weitere aus dem Bündel erhältlichen Balaur-Materialien können mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit erhalten werden.
12. Für Allianz/Legion wurde ein 'Bleibender Legions-Kisk-Rufstein' hinzugefügt.
 - Bleibende Kisks bleiben 4 Std. lang bestehen.
 - Bleibende Kisks könnt Ihr beim Kisk-Verkäufer-NSC erwerben.
13. In der Verkaufsliste im Gemischtwarenladen wurden 'Rufsteine für Gruppen-Stigmabrenner' hinzugefügt.
14. Beim Verdiensthändler für Abzeichen des Ruhms (Rüstung) wurden Gegenstände hinzugefügt.
15. Kopfbedeckungen könnt Ihr nun über den Reiter 'Kopf' beim Verdiensthändler für Abzeichen des Ruhms (Rüstung) erwerben.
16. Niedrige Truhengegenstände des Elite-Zenturios und des Zenturios überschneiden sich nun nicht mehr.
17. Fehler behoben: Wenn mit einem Outfit inkl. einer Kopfbedeckung zwischen Kampf- und Normal-Modus gewechselt wurde, wurde der Verwandlungseffekt der Kopfbedeckung angezeigt.
18. Fehler behoben: Aus normalen Stigma-Kisten der Stufen 20 bis 30 einiger Klassen konnten Stigmen der gegnerischen Fraktion erbeutet werden.
19. Fehler behoben: Zenturio-Schwingen konnten im Kleiderschrank registriert werden.
20. Fehler behoben: 'Takatas Ohrring' war nicht bei Späherführer Takata erhältlich.
21. Fehler behoben: 'Tambakus Gürtel' war nicht bei Leibwächter Tambaku erhältlich.



PATCH NOTES

Charakter

1. Das tägliche Verkaufslimit wurde unabhängig von der Stufe auf 2.000.000 Kinah erhöht.
2. Wenn Ihr Euch als Wächter-General ausloggt, wird die Wirkungsdauer der Verwandlung abgezogen.

Professionen

1. Fertigkeitspunkte (Experte/Meister) können nun aufgegeben werden.
 - Fertigkeitspunkte können aufgegeben werden, indem Ihr den jeweiligen Handwerksmeistern eine bestimmte Menge an Kinah bezahlt.
 - Wenn die Fertigkeitspunkte (Experte/Meister) aufgegeben wurden, werdet Ihr auf die vorherige Stufe zurückgesetzt und die erhaltenen Rezepte der jeweiligen Stufen werden gelöscht.
 - Nach dem Aufgeben könnt Ihr die Quest erneut ausführen und Fertigkeitspunkte sammeln, um Experte/Meister zu werden.

Monster

1. Morheim: Die Anzahl der Monster in der Festung der Geister wurde reduziert.
2. Morheim: Die Anzahl der Monster in Wonshikutz' Labor in der Zitadelle der Lepharisten wurde reduziert.

NSCs

1. Ein NSC wurde hinzugefügt, der Krone, Kelch, Ikone und Siegel in AP umtauscht.

NSC	Ort	Kaufwaren
Ogerunerker	Auge von Reshanta	Krone, Kelch
2. Der Verdiensthändler für Verbrauchsgegenstände verkauft kein Blaugold-Medaillenbündel mehr.
3. Die Abklingzeit für die Wiederbeschwörung von Shugo-Bote wurde auf 3 Sek. geändert.
4. Der Standort von einigen Relikt-Händler-NSCs wurde leicht geändert bzw. NSCs wurden hinzugefügt/entfernt.



PATCH NOTES

Region	NSC, bei dem Gegenstände eingetauscht werden können
Inggison	Serooth wurde hinzugefügt.
Gelkmaros	Frigga wurde hinzugefügt.
Teminon-Landeplatz	Maseia wurde hinzugefügt.
Primum-Festung	Bryan wurde hinzugefügt.

Fertigkeiten

1. Bei Befehlsfertigkeiten von Beschwörern wird kein krit. Treffer mehr aktiviert.
2. Der Effekt von 'Verwandlung: Krall' und 'Verwandlung: Weißer Tiger' gleicht nun dem von 'Verwandlung: Mau'.
3. Die Infos der Templer- und Gladiator-Fertigkeit 'Schildkonter' und der Assassinen-Fertigkeit 'Rückenbrecher' wurden verbessert.
4. Die Info der Zauberer-Fertigkeit 'Wirbelwind beschwören' wurde ergänzt.
5. Fehler behoben: Bei Benutzung von 'Sprintangriff' und 'Rückzugsschlag' wurde der Standort des Charakters falsch angezeigt.
6. Fehler behoben: Uralte Stigma-Fertigkeiten tauchten in der Fertigkeitenliste auf, obwohl sie nicht erhältlich waren.
7. Fehler behoben: Die Fertigkeit 'Rückenbrecher' (Assassine) wurde nicht korrekt ausgeführt.
8. Fehler behoben: Wenn der Fertigkeit 'Wort der Zerstörung' widerstanden wurde, wurde die Benachrichtigung für Ausweichen angezeigt.
9. Fehler behoben: Wird den Fertigkeiten 'Göttliche Züchtigung' und 'Züchtigung der Finsternis' ausgewichen, wird nicht mehr irrtümlicherweise eine Meldung für Widerstand angezeigt.
10. Einige Fertigkeitseffekte wurden geändert.
 - Änderungen werden unter dem Punkt 'Fertigkeitsänderungen' am Ende der Patch Notes aufgeführt.

Sonstiges

1. Gruppe/Allianz finden und rekrutieren ist nun auch im Flug möglich, der durch einen NSC gestartet wurde. Auch die Unionsfunktion könnt Ihr nun anwenden.



PATCH NOTES

2. Fehler behoben: Gelegentlich konnte nach Charakter-Login kein Emote verwendet werden.
3. Fehler behoben: Der 'Seelenrichter' wird nun nicht mehr fälschlicherweise von Balaur angegriffen.
4. Fehler behoben: Bei männlichen Charakteren wurde in der Vorschau von 'Discokugel-Look' die Farbe der Hose in der Kampfstellung nicht korrekt angezeigt.
5. Fehler behoben: Nach der Legionsgründung wurde die Farbe des Legionsumhangs beim Teleportieren nicht korrekt angezeigt.
6. Fehler behoben: Der Allianz-Vizehauptmann konnte die Funktion 'Verteilungseinstellungen' nicht verwenden.
7. Fehler behoben: Bei Bewegungen des Kampfkunst-Meisters wurden die Doppelschwerter nicht korrekt dargestellt.
8. Der Standort von einigen Monstern in Gelkmaros wurde leicht geändert.

UI

1. Die Eintrittsstufen-Anzeige in der Instanzen-Info wurde geändert.
2. Die Anleitung für das Löschen von Waffenfusion wurde geändert.
3. Der Status von Machtscherbennutzung wird nun im Gruppen-UI und im UI des gewählten Charakters angezeigt.
4. Eine Sperrfunktion für das Inventar (Würfel) wurde hinzugefügt.
 - Inventarfunktionen können mit Rechtsklick auf den Inventarnamen geöffnet werden.
 - Bei Verwendung von 'Würfel automatisch anordnen' werden die entsprechenden Würfel unabhängig von der Sperrung automatisch angeordnet.
 - Gesperrte Würfel werden von der Funktion 'Inventar automatisch anordnen' nicht beeinflusst.
5. Fehler behoben: Bei einigen Charakteren wurde die Würfelerweiterungsstufe nicht korrekt angewandt.
6. Fehler behoben: Nach dem Ausrüsten von Pfeilen und Machtscherben wurde die Aktivierungsanzeige von Ausrüstungssets nicht angezeigt.
7. Fehler behoben: Wenn während eines Kampfes mit einem Bogen das Ausrüstungsset geändert wurde, wurde die Ausrüstung nicht korrekt angelegt.
8. Fehler behoben: Das Symbol für 'Herstellungsfertigkeit lernen' wurde nicht angezeigt.



PATCH NOTES

9. Fehler behoben: Zeitweise wurden falsche Informationen über die Festungs-Eroberer-Legion angezeigt.
10. Fehler behoben: In der Gruppensuche wurde die erreichbare max. Stufe nicht korrekt angezeigt.
11. Fehler behoben: Bei der Bewerbung für Gruppen konntet Ihr Eure Stufe und Klasse verändern.
12. Fehler behoben: Auf der Karte von Gelkmaros wurden links oben falsche Geländebezeichnungen angezeigt.



PATCH NOTES

Fertigkeitsänderungen

1. Gladiator

- Die Fertigkeiten Machtexplosion und Schwertmacht-Zerreißen von Gladiatoren (Elyos) galten im Vergleich zu Durchdringende Welle und Durchdringendes Zerreißen von Gladiatoren (Asmodier) durch ihre große Wendigkeit als besonders wirksam im Fernkampf. Aber es stellte sich heraus, dass die Fertigkeiten der Elyos im Vergleich zu denen der Asmodier, die im Gruppenspiel Gegnern in der Umgebung großen Schaden zufügen, im PvP weniger effektiv sind.

Um die Effektivität der Fertigkeiten 'Machtexplosion' und 'Schwertmacht-Zerreißen' von Gladiatoren (Elyos) zu stärken, wurde die **Reduktion von phys.**

Abwehr erhöht und Reduktion von Ausweichen hinzugefügt.

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Machtexplosion I	Greift Ziele im Umkreis von 15m und max. 5 Gegner im Umkreis von 10m an und reduziert ihre phys. Abwehr 30 Sek. lang um 500.	Greift Ziele im Umkreis von 15m und max. 5 Gegner im Umkreis von 10m an und reduziert ihre phys. Abwehr 30 Sek. lang um 600 und Ausweichen um 200.
Schwertmacht-Zerreißen I	Greift Ziele im Umkreis von 15m und max. 18 Gegner im Umkreis von 10m an und reduziert ihre phys. Abwehr 30 Sek. lang um 600. (Stigma-Fertigkeiten)	Greift Ziele im Umkreis von 15m und max. 18 Gegner im Umkreis von 10m an und reduziert ihre phys. Abwehr 30 Sek. lang um 1.000 und Ausweichen um 500. (Stigma-Fertigkeiten)

- Im Vergleich zu anderen Klassen war die Fähigkeit des Gladiators, die Schwächung aufzuheben, geringer, deshalb wurde er stärker von Schwächungen beeinflusst.
Besonders Schwächungen, die die Bewegung beeinträchtigen, konnten nicht aufgehoben werden, sodass der Kampf innerhalb kurzer Zeit beendet wurde. Deshalb wurde die Fertigkeit 'Flügel stärken', die Bewegungsschwächungen aufhebt und den Widerstand anhebt, gestärkt.
Zudem betäubt die Fertigkeit 'Beharrlichkeit', die nur aktiviert werden kann, wenn Eure TP unter 10% fallen, das Ziel mit einer bestimmten



PATCH NOTES

Wahrscheinlichkeit. Diese Neuerung wurde der Fertigkeiten-Schnellinfo hinzugefügt.

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Flügel stärken I	Bewegungsunfähigkeitswiderstand wird 1 Min. lang um 500 erhöht. Verlangsamungswiderstand wird um 500 erhöht.	Bewegungsunfähigkeitswiderstand wird 1 Min. lang um 700 erhöht. Verlangsamungswiderstand wird um 700 erhöht.
Entschlossenheit I (Geänderte Schnellinfo)	Betäubt das Ziel mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit.	Bei Treffer wird das Ziel garantiert betäubt.

2. Templer

- Bestrafungsfertigkeiten des Templers fügen Gegnern auch phys. Schaden zu. Aber bei Elyos wird der Gegner betäubt und bei Asmodiern absorbiert die Fertigkeit gegnerische TP in Höhe von 50% des zugefügten Schadens. Daher ist der Effektunterschied im PvP sehr groß.
Aus diesem Grund wurde der **Schaden** von Bestrafungsfertigkeiten der Templer (Asmodier) um **10%** erhöht und die **TP-Absorption verdoppelt**.

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Bestrafung des Todesgottes I	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu. Absorbiert gegnerische TP in Höhe von 50% des zugefügten Schadens.	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu (10% mehr als bisher). Absorbiert TP in Höhe von 100% des Schadens.
Bestrafung der Finsternis I	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu. Absorbiert gegnerische TP in Höhe von 50% des zugefügten Schadens. (Stigma-Fertigkeiten)	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu (10% mehr als bisher). Absorbiert TP in Höhe von 100% des Schadens. (Stigma-Fertigkeiten)

- Templer haben hohe Verteidigungs- und Überlebenswerte. Aber uns ist aufgefallen, dass er Schwierigkeiten mit einigen Klassen hat, die hauptsächlich mit Schwächungen arbeiten.
Zwar besitzt der Templer Fertigkeiten, mit der er Schwächung aufheben kann, aber entweder waren ihre Abklingzeiten sehr lang oder sie benötigten GK. Deshalb wurde die Abklingzeit der Fertigkeit 'Schild der Geschwindigkeit' des Templers verkürzt, damit er leichter gegen Schwächungen vorgehen kann.



PATCH NOTES

Zusätzlich wird der Effekt der Fertigkeit 'Schildkonter V' angepasst.

'Schildkonter V' ignorierte den gegnerischen Widerstand und betäubte ihn für 2 Sek.

Dieser Effekt beeinflusste die Kampfbalance stark. Daher werden wir eine Änderung vornehmen, damit diese Fertigkeit den gegnerischen Widerstand nicht mehr ignoriert.

Diese Änderung könnte aber bisher eingesetzte Fertigkeitsabfolgen der Spieler beeinflussen.

Deshalb möchten wir auch den Effekt der anderen Betäubungsfertigkeiten verstärken, damit der Unterschied zwischen den Fertigkeiten ausgewogen wird.

'Schildschlag' schlägt den Gegner nicht mehr zurück, sondern betäubt ihn, sodass Ihr diese Fertigkeit mit 'Schildstoß', die den betäubten Gegner niederwirft, verketteten könnt. Die Aktivierungswahrscheinlichkeit der Kettenfertigkeit 'Urteil' wurde von 10% auf 100% erhöht, sodass diese zum geplanten Zeitpunkt mit 'Schildstoß' kombiniert werden kann.

Betäubungsfertigkeiten sind magische Fertigkeiten und beeinflussen die mag. Präzision des Charakters. Da die mag. Präzision des Tempplers vorher schon niedrig war, wird die Wahrscheinlichkeit auf Betäubung nach oben korrigiert.

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Schild der Geschwindigkeit I	Abklingzeit 10 Min.	Abklingzeit 5 Min.
Schildkonter V	Verursacht nach erfolgreicher Schildabwehr physischen Schaden. Betäubt das Ziel 2 Sek. lang.	Verursacht nach erfolgreicher Schildabwehr physischen Schaden. Betäubt das Ziel 2 Sek. lang. (Erhöht die Wahrscheinlichkeit für Betäubung.)
Schildschlag I-IV	Phys. Treffer auf ein Ziel. Wirft das Ziel zurück.	Phys. Treffer auf ein Ziel. Betäubt das Ziel 2 Sek. lang. (Erhöht die Wahrscheinlichkeit für Betäubung.)
Urteil I-II	Betäubt das Ziel 3 Sek. lang. Aktivierungswahrscheinlichkeit: 10% Abklingzeit 8 Sek.	Betäubt das Ziel 3 Sek. lang. Aktivierungswahrscheinlichkeit: 100% Abklingzeit 40 Sek.



PATCH NOTES

3. Assassine

- Die Fertigkeiten 'Finstere Siegel-Nova/Höllenexplosion' des Assassinen (Asmodier) sowie die Fertigkeiten 'Strahlende Rune/Himmels-Siegel-Explosion' des Assassinen (Elyos) greifen Gegner an und verleihen Spezialeffekte. Allerdings wurde bei Elyos die Angriffsgeschwindigkeit der Gegner reduziert und ihnen Schweigen verliehen, bei den Asmodiern wurden TP in Höhe des Schadens regeneriert. Das macht im PvP einen großen Unterschied. Bei den Fertigkeiten 'Strahlende Rune/Himmels-Siegel-Explosion' des Assassinen (Asmodier) wurde die Regeneration der TP entfernt und **dafür der Effekt Erblindung hinzugefügt.**

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Finstere Siegel-Nova I	Löscht das Siegel bis Stufe 5 auf einem Ziel in bis zu 20m Distanz und lässt es explodieren, wodurch das Ziel Schaden erleidet. TP werden in Höhe von einem Teil des Schadens regeneriert.	Löscht das Siegel bis Stufe 5 auf einem Ziel in bis zu 20m Distanz und lässt es explodieren, wodurch das Ziel Schaden erleidet. Lässt die Gegner 4 Sekunden lang erblinden.
Höllenexplosion I	Löscht das Siegel bis Stufe 5 auf einem Ziel in bis zu 20m Distanz und lässt es explodieren, wodurch das Ziel Schaden erleidet. TP werden in Höhe von einem Teil des Schadens regeneriert. (Stigma-Fertigkeiten)	Löscht das Siegel bis Stufe 5 auf einem Ziel in bis zu 20m Distanz und lässt es explodieren, wodurch das Ziel Schaden erleidet. Lässt die Gegner 4 Sekunden lang erblinden. (Stigma-Fertigkeiten)

- Einige Fertigkeiten der Assassinen sollen angepasst werden, indem die mag. Präzision verbessert wird. Zunächst wurde die mag. Präzision der Fertigkeit 'Folgeschlag' erhöht und 'Rückenbrecher' reduziert den Magiewiderstand des Gegners, was niedrige mag. Präzision verbessert.



PATCH NOTES

Der MP-Verbrauch bei Verwendung der Fertigkeit 'Raserei', die die Bewegungsgeschwindigkeit erhöht, wurde von einem prozentualen Wert in einen festen Wert geändert.

Die Abklingzeit von 'Raserei' betrug 30 Sek., deshalb konnte diese Fertigkeit nicht gleich nach der Wiederbelebung oder nach dem Respawn in der Kampfarena eingesetzt werden. Um dies zu vermeiden, wurde die Abklingzeit reduziert.

Außerdem wurde die Fertigkeit 'Sprintangriff', die nicht von gegnerischen Ausweichfertigkeiten beeinflusst wurde, angepasst und die fehlerhafte Schnellinfo von 'Tödliches Gift auftragen' wurde korrigiert.

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Folgeschlag I	Erhöht die phys. Angriffsfertigkeiten 1-mal 10 Sek. lang um 50%. Eigene Präzision +500	Erhöht die phys. Angriffsfertigkeiten 1-mal 10 Sek. lang um 50%. Eigene Präzision und mag. Präzision +500
Rückenbrecher I-II	Phys. Treffer auf ein Ziel Ausweichen: -800 (Wird nicht von Ausweichfertigkeiten beeinflusst.)	Trifft mit hoher Wahrscheinlichkeit und verursacht dann physischen Schaden. Ausweichen: -800 Magiewiderstand: -200 (Wird von Ausweichfertigkeiten beeinflusst.)
Sprintangriff I-IV	Sprintet auf ein Ziel in bis zu 20m Distanz zu und fügt ihm phys. Schaden zu. (Wird nicht von Ausweichfertigkeiten beeinflusst.)	Sprintet auf ein Ziel in bis zu 20m Distanz zu und fügt ihm phys. Schaden zu. (Wird von Ausweichfertigkeiten beeinflusst.)
Raserei I	Bewegungsgeschwindigkeit wird um 20% erhöht und alle 6 Sek. wird 4% MP verbraucht. MP-Nutzungskosten: 4% Abklingzeit 30 Sek.	Bewegungsgeschwindigkeit wird um 20% erhöht und alle 6 Sek. wird 100 MP verbraucht. MP-Nutzungskosten: 100 Abklingzeit 5 Sek.



PATCH NOTES

Tödliches Gift auftragen I (Geänderte Schnellinfo)	Kann für 2 Min. bei jedem Angriff mit 2% Wahrscheinlichkeit Betäubung auslösen.	Löst für 2 Min. bei jedem Angriff mit 2% Wahrscheinlichkeit garantiert Betäubung aus.
--	---	--

4. Jäger

- Mau, die Verwandlungsfertigkeit des Jägers, beeinflusste den Angriff bei Asmodiern und die Angriffsgeschwindigkeit bei Elyos.
Im Spiel unterschieden sich die DPS sehr stark, sodass Daevas bereits mehrfach um Anpassung baten.
Unter Berücksichtigung der Merkmale der Fraktionen haben wir bei den Jägern (Elyos) Angriffskraft und Ausweichen erhöht und bei den Jägern (Asmodier) die Treffwahrscheinlichkeit.
Somit können sie nun als Fertigkeiten mit unterschiedlicher Ausrichtung verwendet werden.

Fertigkeit (Elyos)	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Verwandlung: Mau I	Erhöht Euren phys. Angriff 2 Min. lang um 10%. Angriffsgeschwindigkeit: +30% Bewegungsgeschwindigkeit: +30%	Erhöht Euren phys. Angriff 2 Min. lang um 15% . Angriffsgeschwindigkeit: +30% Bewegungsgeschwindigkeit: +30% Ausweichen: +50
Verwandlung: Mau II	Erhöht Euren phys. Angriff 2 Min. lang um 11%. Angriffsgeschwindigkeit: +33% Bewegungsgeschwindigkeit: +33%	Erhöht Euren phys. Angriff 2 Min. lang um 17% . Angriffsgeschwindigkeit: +33% Bewegungsgeschwindigkeit: +33% Ausweichen: +70
Verwandlung: Mau III	Erhöht Euren phys. Angriff 2 Min. lang um 12%. Angriffsgeschwindigkeit: +36% Bewegungsgeschwindigkeit: +36%	Erhöht Euren phys. Angriff 2 Min. lang um 19% . Angriffsgeschwindigkeit: +36% Bewegungsgeschwindigkeit: +36% Ausweichen: +90
Verwandlung: Mau IV	Erhöht Euren phys. Angriff 2 Min. lang um 13%.	Erhöht Euren phys. Angriff 2 Min. lang um 21% . Angriffsgeschwindigkeit: +39%



PATCH NOTES

	Angriffsgeschwindigkeit: +39% Bewegungsgeschwindigkeit: +39%	Bewegungsgeschwindigkeit: +39% Ausweichen: +120
Fertigkeit (Asmodier)	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Verwandlung: Mau I	Erhöht Euren phys. Angriff 2 Min. lang um 20%. Angriffsgeschwindigkeit: +20%. Bewegungsgeschwindigkeit: +30%	Erhöht Euren phys. Angriff 2 Min. lang um 20%. Angriffsgeschwindigkeit: +20%. Bewegungsgeschwindigkeit: +30% Erhöht Präzision um 20.
Verwandlung: Mau II	Erhöht Euren phys. Angriff 2 Min. lang um 22%. Angriffsgeschwindigkeit: +22% Bewegungsgeschwindigkeit: +33%	Erhöht Euren phys. Angriff 2 Min. lang um 22%. Angriffsgeschwindigkeit: +22% Bewegungsgeschwindigkeit: +33% Erhöht Präzision um 30.
Verwandlung: Mau III	Erhöht Euren phys. Angriff 2 Min. lang um 24%. Angriffsgeschwindigkeit: +24% Bewegungsgeschwindigkeit: +36%	Erhöht Euren phys. Angriff 2 Min. lang um 24%. Angriffsgeschwindigkeit: +24% Bewegungsgeschwindigkeit: +36% Erhöht Präzision um 40.
Verwandlung: Mau IV	Erhöht Euren phys. Angriff 2 Min. lang um 26%. Angriffsgeschwindigkeit: +26% Bewegungsgeschwindigkeit: +39%	Erhöht Euren phys. Angriff 2 Min. lang um 26%. Angriffsgeschwindigkeit: +26% Bewegungsgeschwindigkeit: +39% Erhöht Präzision um 50.

- Bei Jägern gehen die Meinungen über seine Stärke in der Kampfarena und im Feld-PvP stark auseinander.
Viele von Euch sind der Meinung, dass er mit seinen starken Attributen im 1vs1-Kampf und dem hohen phys. Schaden anderen Klassen überlegen ist.
Das liegt am 'Glasscannon'-Charakter des Jägers, da sein phys. Schaden sehr unterschiedlich sein kann und er relativ niedrige Verteidigungswerte besitzt.



PATCH NOTES

Nach vielen Tests wurde der max. Schadensbereich von 'Betäubender Schuss' angehoben und die sehr hohe Wahrscheinlichkeit für den max. Schaden angepasst. Somit haben wir zwar Änderungen durchgeführt, aber das Konzept des zufälligen phys. Schadens, das sozusagen das Herzstück des Jägers darstellt, wurde erhalten.

Zudem besaß der Jäger eine niedrige mag. Präzision, deshalb war die Trefferrate von mag. Fertigkeiten niedrig. Daher wurde die mag. Präzision von 'Konzentriertes Auge' erhöht.

'Giftpfeil' wird nun von Widerstandsfertigkeiten des Gegners beeinflusst.

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Betäubender Schuss I-IV	Zufälliger phys. Treffer auf ein Ziel.	Zufälliger phys. Treffer auf ein Ziel. Wahrscheinlichkeit auf min. Schaden wird reduziert, Wahrscheinlichkeit auf max. Schaden wird erhöht. Anpassung der Aktivierungswahrscheinlichkeit von max. Schaden.
Konzentriertes Auge I	Für 1 Min. eigene Präzision +200	Für 1 Min. eigene Präzision +200 Erhöht mag. Präzision um 100.
Giftpfeil I-III	Phys. Treffer auf ein Ziel 12 Sek. lang Vergiftung (Der Effekt von Vergiftung wird nicht von Widerstandsfertigkeiten beeinflusst.)	Phys. Treffer auf ein Ziel 12 Sek. lang Vergiftung (Der Effekt von Vergiftung wird von Widerstandsfertigkeiten beeinflusst.)

5. Zauberer

- Die Fertigkeit 'Gabe der Flinkheit' des Zauberers (Asmodier) reduziert die Wirkzeit stark. 'Gabe der Verstärkung' des Zauberers (Elyos) erhöht die mag. Verstärkung und Präzision. Keine der beiden Fertigkeiten konnte zusammen mit der Fertigkeit 'Vaizels Weisheit' verwendet werden, die die Wirkzeit der magischen Fertigkeiten verkürzt. Deshalb sind wir der Meinung, dass die 'Gabe der Verstärkung' weniger effektiv ist als die 'Gabe der Flinkheit'. Um 'Gabe der Verstärkung' zu stärken, kann sie nun gemeinsam **mit Vaizels Weisheit eingesetzt werden.**



PATCH NOTES

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Gabe der Verstärkung I	Erhöht Eure mag. Verstärkung und Präzision 15 Sek. lang um 500. (Stigma-Fertigkeiten) *Kann nicht zusammen mit Vaizels Weisheit verwendet werden.	Erhöht Eure mag. Verstärkung und Präzision 15 Sek. lang um 500. (Stigma-Fertigkeiten) *Kann zusammen mit Vaizels Weisheit verwendet werden.

- Die Schlaffertigkeiten des Zauberers wurden bisher im PvP eingesetzt, um Buffs des Gegners zu deaktivieren oder einer gefährlichen Situation im Kampf zu entkommen.

Aber der unbegrenzte Einsatz der Fertigkeit im PvP mindert den Spielspaß.

Deshalb wurde die Änderung eingeführt, dass je nach Häufigkeit des Einsatzes der Widerstand erhöht und die Fertigkeit von Widerstandsfertigkeiten beeinflusst wird.

Fertigkeiten, die mit hoher Wahrscheinlichkeit treffen, kann man durch Illusionsfertigkeiten nicht mehr ausweichen.

Managewinn-Fertigkeiten versetzten Euch bei MP-Regeneration in Schlaf, deshalb wurden sie wenig verwendet. Um das zu verbessern, wurde der Schlafzustand entfernt und die Abklingzeit angepasst.

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Alle Schlaffertigkeiten (Schlaf, Schlaf: Vogelscheuche, Schlaf: Schreckmais, Schlafwolke, Schlafsturm, Verfluchter alter Baum, Fluch: Baum)	Ohne Begrenzung beliebig oft einsetzbar	Widerstand wird bei wiederholtem Einsatz erhöht.
Illusion I	Entfernt 1 besonderen physischen Zustand.	Entfernt 1 besonderen physischen Zustand.



PATCH NOTES

	Außerdem weicht Ihr 10 Sek. lang 2-mal physischem Angriff aus. (Weicht Fertigkeiten, die mit hoher Wahrscheinlichkeit treffen, aus.) (Stigma-Fertigkeiten)	Außerdem weicht Ihr 10 Sek. lang 2-mal physischem Angriff aus. (Weicht Fertigkeiten, die mit hoher Wahrscheinlichkeit treffen, aus) (Stigma-Fertigkeiten)
Managewinn I-II	5 Sek. lang im Schlafzustand und alle 1 Sek. MP-Regeneration. Abklingzeit: 5 Min.	5 Sek. lang im Schlafzustand und alle 1 Sek. MP-Regeneration. Abklingzeit: 3 Min.

6. Beschwörer

- Die Vor- und Nachteile von 'Sturmgeist' und 'Magmageist', Fertigkeiten des Beschwörers, waren klar erkennbar und auch die Häufigkeit des Einsatzes war bei beiden Fraktionen ähnlich.
Daher haben wir von einer großen Veränderung abgesehen und nur die Fertigkeit 'Beschwörung: Sturmgeist I / Beschwörung: Magmageist I' leicht erhöht.

Fertigkeit (Elyos)	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Beschwörung: Sturmgeist I	Befehl: Mauer des Schutzes (Präzision/Mag. Präzision +100, Ausweichen/Magiewiderstand +200) Befehl: Störung (Magischer Windschaden, Betäubung)	Befehl: Mauer des Schutzes (Präzision/Mag. Präzision + 150 , Ausweichen/Magiewiderstand +200) Befehl: Störung (Magischer Windschaden + 10% , Betäubung)
Fertigkeit (Asmodier)	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Beschwörung: Magmageist I	Befehl: Mauer des Schutzes (Stellt 780 TP wieder her, phys. Angriff +16%) Befehl: Störung (Absorbiert TP in Höhe von einem Teil des Schadens,	Befehl: Mauer des Schutzes (Stellt 1.170 TP wieder her, phys. Angriff: + 17%) Befehl: Störung



PATCH NOTES

	Phys. Abwehr: -150)	(Absorbiert TP in Höhe von einem Teil des Schadens, Phys. Abwehr: -250)
--	---------------------	---

- Der Beschwörer versetzt den Gegner in Angst und verwendet im Kampf verschiedene Schwächungen.
Aber seine mag. Präzision war sehr gering, sodass Spieler gezwungen waren, bei der Attributerhöhung in mag. Präzision zu investieren.
Daher wurde der Effekt, der den Magiewiderstand des Gegners reduziert, verstärkt.
Ein wichtiger Punkt dieser Anpassung besteht darin, dass einige Fertigkeiten nicht von Widerstandsfertigkeiten beeinflusst worden sind.
Die obigen Beschreibungen trafen auf die Fertigkeiten von Beschwörer, die die mag. Verstärkung entfernten, zu. Sie werden nun von Widerstandsfertigkeiten beeinflusst. Aber in dem Fall kann es zu Schwierigkeiten kommen, wenn gegen einen Gegner mit starkem Magiewiderstand gekämpft wird. Um dem entgegenzuwirken, wurde die mag. Präzision entsprechender Fertigkeiten erhöht.

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Stigma der Macht I	30 Sek. lang wird die Angriffsgeschwindigkeit von Gegnern im Umkreis von 25m um 50% reduziert. Alle Elementarverteidigungen -200 (Stigma-Fertigkeiten)	30 Sek. lang wird die Angriffsgeschwindigkeit von Gegnern im Umkreis von 25m um 30% reduziert. Alle Elementarverteidigungen - 150 Magiewiderstand: -100 (Stigma-Fertigkeiten)
Höllenfäulnis I	1 Min. lang phys. Abwehr von Gegnern im Umkreis von 25m um 1.000 reduziert. Alle Elementarverteidigungen -200 Magiewiderstand: -200 Abklingzeit: 3 Min. (Stigma-Fertigkeiten)	30 Sek. lang phys. Abwehr von Gegnern im Umkreis von 25m um 1.000 reduziert. Alle Elementarverteidigungen - 200 Magiewiderstand: -200 Abklingzeit: 1 Min. 30 Sek. (Stigma-Fertigkeiten)
Magie auflösen I	Entfernt eine mag. Verstärkung des Ziels.	Entfernt eine mag. Verstärkung des Ziels.



PATCH NOTES

	(Wird nicht von Widerstandsfertigkeiten beeinflusst.)	(Wird von Widerstandsfertigkeiten beeinflusst.) (Mag. Präzision der Fertigkeit wird stark erhöht.)
Magische Umkehr I-IV	Mag. Schaden, nachdem max. 3 mag. Verstärkungen des Gegners entfernt wurde. (Wird nicht von Widerstandsfertigkeiten beeinflusst.) (Stigma-Fertigkeiten)	Mag. Schaden, nachdem max. 3 mag. Verstärkungen des Gegners entfernt wurden. (Wird von Widerstandsfertigkeiten beeinflusst.) (Mag. Präzision der Fertigkeit wird stark erhöht.) (Stigma-Fertigkeiten)
Magieverbrennung I-VI	Mag. Schaden, nachdem max. 3 mag. Verstärkungen des Gegners entfernt wurden. (Wird nicht von Widerstandsfertigkeiten beeinflusst.) (Stigma-Fertigkeiten)	Mag. Schaden, nachdem max. 3 mag. Verstärkungen des Gegners entfernt wurden. (Wird von Widerstandsfertigkeiten beeinflusst.) (Mag. Präzision der Fertigkeit wird stark erhöht.) (Stigma-Fertigkeiten)
Entzauberung I	3 normale mag. Verstärkungen vom Ziel im Umkreis von 25m und Gegner im Umkreis von 25m vom Ziel werden entfernt. (Wird nicht von Widerstandsfertigkeiten beeinflusst.)	3 normale mag. Verstärkungen vom Ziel im Umkreis von 25m und Gegner im Umkreis von 25m vom Ziel werden entfernt. (Wird von Widerstandsfertigkeiten beeinflusst.) (Mag. Präzision der Fertigkeit wird stark erhöht.)

7. Kleriker

- Die Fertigkeiten von Klerikern beider Fraktionen bestehen aus der Serie Yustiels/Marchutans Licht und Yustiels/Marchutans Pracht, die jeweils den Effekt von Heilung und Schutzschild besitzen.



PATCH NOTES

Die genannten Fertigkeiten wurden nicht besonders viel angewandt, da sie recht schwach waren, deshalb wurde sie bei beiden Fraktionen leicht verstärkt. Die Änderung bei den Elyos ist zwar nur gering, aber bei gemeinsamer Verwendung mit heilenden Fertigkeiten kann ein starker Heilungseffekt über Zeit erzielt werden.

Fertigkeit (Elyos)	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Yustiels Licht I	TP +1.164 bei Zielen in einem Umkreis von 25m und bis zu 6 Verbündeten in einem Umkreis von 25m. 10 Sek. lang alle 2 Sek. Regeneration +236	TP +1.164 bei Zielen in einem Umkreis von 25m und bis zu 6 Verbündeten in einem Umkreis von 25m. 10 Sek. lang alle 2 Sek. Regeneration +282
Yustiels Pracht I	TP +1.403 bei Zielen in einem Umkreis von 25m und bis zu 6 Verbündeten in einem Umkreis von 25m. 10 Sek. lang alle 2 Sek. Regeneration +280 (Stigma-Fertigkeiten)	TP +1.403 bei Zielen in einem Umkreis von 25m und bis zu 6 Verbündeten in einem Umkreis von 25m. 10 Sek. lang alle 2 Sek. Regeneration +336 (Stigma-Fertigkeiten)
Fertigkeit (Asmodier)	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Marchutans Licht I	TP +1.164 bei Zielen in einem Umkreis von 25m und bis zu 6 Verbündeten in einem Umkreis von 25m. 10 Sek. lang Schutz des Schutzschildes: 1.176	TP +1.164 bei Zielen in einem Umkreis von 25m und bis zu 6 Verbündeten in einem Umkreis von 25m. 10 Sek. lang Schutz des Schutzschildes: 1.412
Marchutans Pracht I	TP +1.403 bei Zielen in einem Umkreis von 25m und bis zu 6 Verbündeten in einem Umkreis von 25m. 10 Sek. lang Schutz des Schutzschildes: 1.403 (Stigma-Fertigkeiten)	TP +1.403 bei Zielen in einem Umkreis von 25m und bis zu 6 Verbündeten in einem Umkreis von 25m. 10 Sek. lang Schutz des Schutzschildes: 1.683 (Stigma-Fertigkeiten)



PATCH NOTES

- Es ist aufgefallen, dass der Kleriker mit seiner ursprünglich niedrigen mag. Präzision Probleme im Kampf hat.
Daher wurde die Dauer der Fertigkeit 'Aions Sturm', die den Magiewiderstand des Gegners reduziert, verlängert und der Fertigkeitseffekt verstärkt.
Zusätzlich dazu möchten wir den Effekt 'MP-Verbrauch +10%', einer der Fertigkeitseffekte von 'Wohllollen', für ein optimiertes Kampfbalancing reduzieren.

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Aions Sturm I-IV	Mag. Schaden auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung. 10 Sek. lang Magiewiderstand des Ziels: - 200	Mag. Schaden auf ein Ziel in bis zu 25m Entfernung. 12 Sek. lang Magiewiderstand des Ziels: - 300 (Mag. Präzision der Fertigkeit wird erhöht.)
Wohllollen I	Heilstärkung: +250 MP-Verbrauch +10% (Aktive Fertigkeit) (Stigma-Fertigkeiten)	Heilstärkung: +250 MP-Verbrauch + 8% (Aktive Fertigkeit) (Stigma-Fertigkeiten)

8. Kantor

- Die Kantoren-Fertigkeitsserie für 'Zauber/Vorhang des Ätherfelds' besitzt entweder den Effekt des Schutzschildes oder der zusätzlichen andauernden Heilung und wurde daher ergänzend eingesetzt.
Die genannten Fertigkeiten wurden nicht besonders viel angewandt, da sie recht schwach waren, deshalb wurde sie bei beiden Fraktionen leicht verstärkt.

Fertigkeit (Elyos)	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Zauber der Blockade I	Reduziert Euren Schaden 15 Sek. lang um 40%. (Max. Schutz: 5.000) Alle 3 Sek. 351 Regeneration	Reduziert Euren Schaden 15 Sek. lang um 45% . (Max. Schutz: 5.000) Alle 3 Sek. 390 Regeneration
Vorhang des Blockierens I	Reduziert Euren Schaden 15 Sek. lang um 50%. (Max. Schutz: 5.000) Alle 3 Sek. 448 Regeneration (Stigma-Fertigkeiten)	Reduziert Euren Schaden 15 Sek. lang um 55% . (Max. Schutz: 5.000) Alle 3 Sek. 493 Regeneration (Stigma-Fertigkeiten)



PATCH NOTES

Fertigkeit (Asmodier)	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Zauber des Ätherfelds I	Reduziert Euren Schaden 15 Sek. lang um 50%. (Max. Schutz: 5.000)	Reduziert Euren Schaden 15 Sek. lang um 55% . (Max. Schutz: 5.000)
Vorhang des Ätherfeldes I	Reduziert Euren Schaden 15 Sek. lang um 60%. (Max. Schutz: 5.000) (Stigma-Fertigkeiten)	Reduziert Euren Schaden 15 Sek. lang um 65% . (Max. Schutz: 5.000) (Stigma-Fertigkeiten)

- Kantor ist eine Hybrid-Klasse, die im Kampf Angriff und Abwehr ausgeglichen einsetzt.
Aber wir haben festgestellt, dass Kantoren relativ wenig im Gruppenspiel vertreten sind.
Deshalb haben wir einige Effekte der Fertigkeit 'Mantra' des Kantors angepasst, um diese Klasse für Gruppen attraktiver zu machen.
Kantoren besitzen keine Fertigkeiten, die die Schwächung aufheben. Um ihn zu stärken, wurden die Effekte 'Konzentriertes Parieren' und 'Sicherer Schutzbereich' verstärkt.

Fertigkeit	Bisherige Effekte	Geänderte Effekte
Schildmantra I	Erhöht die phys. Abwehr um 20, Blocken/Parieren um 40 und Ausweichen um 20 für Euch und Eure Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 20m um Euch. (Aktive Fertigkeit)	Erhöht die phys. Abwehr um 50 , Blocken/Parieren um 50 und Ausweichen um 40 für Euch und Eure Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 20m um Euch. (Aktive Fertigkeit)
Schildmantra II	Erhöht die phys. Abwehr um 25, Blocken/Parieren um 60 und Ausweichen um 30 für Euch und Eure Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 20m um Euch. (Aktive Fertigkeit)	Erhöht die phys. Abwehr um 60 , Blocken/Parieren um 70 und Ausweichen um 50 für Euch und Eure Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 20m um Euch. (Aktive Fertigkeit)
Schildmantra III	Erhöht die phys. Abwehr um 30, Blocken/Parieren um 80	Erhöht die phys. Abwehr um 180 , Blocken/Parieren um



PATCH NOTES

	und Ausweichen um 40 für Euch und Eure Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 20m um Euch. (Aktive Fertigkeit)	150 und Ausweichen um 60 für Euch und Eure Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 20m um Euch. (Aktive Fertigkeit)
Schildmantra IV	Erhöht die phys. Abwehr um 35, Blocken/Parieren um 100 und Ausweichen um 50 für Euch und Eure Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 20m um Euch. (Aktive Fertigkeit)	Erhöht die phys. Abwehr um 250 , Blocken/Parieren um 200 und Ausweichen um 70 für Euch und Eure Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 20m um Euch. (Aktive Fertigkeit)
Magiemantra I	Erhöht die mag. Verstärkung und die mag. Präzision um 20 für Euch und Eure Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 20m um Euch. (Aktive Fertigkeit)	Erhöht die mag. Verstärkung und die mag. Präzision um 30 für Euch und Eure Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 20m um Euch. (Aktive Fertigkeit)
Magiemantra II	Erhöht die mag. Verstärkung und die mag. Präzision um 30 für Euch und Eure Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 20m um Euch. (Aktive Fertigkeit)	Erhöht die mag. Verstärkung um 40 und die mag. Präzision um 50 für Euch und Eure Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 20m um Euch. (Aktive Fertigkeit)
Magiemantra III	Erhöht die mag. Verstärkung und die mag. Präzision um 40 für Euch und Eure Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 20m um Euch. (Aktive Fertigkeit)	Erhöht die mag. Verstärkung um 70 und die mag. Präzision um 80 für Euch und Eure Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 20m um Euch. (Aktive Fertigkeit)
Magiemantra IV	Erhöht die mag. Verstärkung um 60 und die mag. Präzision um 40 für Euch und Eure Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 20m um Euch.	Erhöht die mag. Verstärkung um 120 und die mag. Präzision um 150 für Euch und Eure Gruppenmitglieder



PATCH NOTES

	(Aktive Fertigkeit)	in einem Umkreis von 20m um Euch. (Aktive Fertigkeit)
Schutzmantra I	Erhöht alle Elementarverteidigung um 50 für Euch und Eure Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 20m um Euch. (Aktive Fertigkeit)	Erhöht alle Elementarverteidigung um 100 für Euch und Eure Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 20m um Euch. (Aktive Fertigkeit)
Schutzmantra II	Erhöht alle Elementarverteidigung um 60 für Euch und Eure Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 20m um Euch. (Aktive Fertigkeit)	Erhöht alle Elementarverteidigung um 120 für Euch und Eure Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 20m um Euch. (Aktive Fertigkeit)
Zauber der Blockade I, Vorhang des Blockierens I, Zauber des Ätherfelds I, Vorhang des Ätherfeldes I	Wirkt auf bis zu 6 Spieler.	Wirkt auf bis zu 12 Spieler.
Zauber der Zügelung I	Bindet 15 Sek. lang bis zu 18 Gegner in einem Umkreis von 25m um Euch. (Göttliche Kraft-Fertigkeit)	Bindet 15 Sek. lang bis zu 18 Gegner in einem Umkreis von 25m um Euch. (Erhöht die Wahrscheinlichkeit für Bindung.) (Göttliche Kraft-Fertigkeit)
Konzentriertes Parieren I	Erhöht Parieren 30 Sek. lang um 300.	Erhöht Parieren 10 Sek. lang um 1.000 .
Sicherer Schutzbereich I-VI	Absorbiert 10 Sek. lang Schaden und Widerstand gegen Stolpern wird erhöht. (Stigma-Fertigkeiten)	Absorbiert 10 Sek. lang Schaden und Widerstand gegen Stolpern und Betäubung wird erhöht. (Stigma-Fertigkeiten)