AION CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES

AION Classic Europe 3.7

~ Wrath ~

Patchnotes

nc

GAMEFORGE

AION CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES

Inhalt

Instanzen 4
Schlachtfeld-Instanzen 9
Arena 11
Ranking-Saison 12
Welt 14
Laphsaran 14
Apheta Beluslan 17
Balaurea 17
RvR 17
Charakter 18
Miol 18
NSC 19
Monster 21
Legionen 21
Quests 22
Gegenstände 28
Verzauberung 34
Stigma 36
Fertigkeiten 37
Buch der Legenden 40
Daeva Pass 41
AION-Look 41

PATCH NOTES

UI 41
Sonstige 45
Einstellungen 45
Classic Europe Spezifikationen 46
Fertigkeiten: Informationen und Balance-Änderungen 47

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

Instanzen

1. Die neue Instanz 'Brennende Blutfestung' wurde hinzugefügt.

Die verborgenen Tiefen der Laphsaran-Festung dienten dem Erz-Dyaden seit jeher als Versteck für seine grausamen Experimente. Nun fällt das Los auf den Drachen Raksha, der nach seiner Rebellion gegen Tiamat versiegelt worden ist: Was führt der Erz-Dyade nur mit diesem mächtigsten aller Versuchsobjekte im Schilde ...
Inmitten der neuen Versuchsreihe unterläuft dem Erz-Dyaden ein schwerer Fehler: Entgegen aller Vernunft lässt er die übliche Untersuchung von extrahierten Kräften jenseits des Risses aus und injiziert die von dort stammende Aura des Feuerdrachenkönigs in Raksha. Kaum ist das geschehen, wird Rakshas Bewusstsein gespalten und er verwandelt sich in den furchtbaren Dämon Yaksha, der nicht länger zwischen Freund und Feind unterscheidet.
Unter den schrecklichen Qualen der Aura des Feuerdrachenkönigs bäumt sich Yaksha gegen seine Peiniger auf und verwandelt die Tiefen der Laphsaran-Festung in ein blutiges Inferno.
Dieses gewaltsame Ereignis bleibt nicht lange unentdeckt und bald begeben sich Daevas in die gefährlichen Tiefen der Festung, wo der gespaltene Drache ihnen auflauert.
Werden die Daevas den dämonischen Yaksha besiegen und den Vormarsch der Balaur aufhalten können?

Eintrittsort	Max. Spieler	Eintrittsstufe	Eintritte	Zurücksetzung
Laphsaran (Besetzte Tiamat-Legionsfestung)	2 – 6	Ab Stufe 56	5-mal pro Woche	Mittwochs um 09:00 Uhr

- Die Instanz hat ein Zeitlimit: max 40 Min.

- Abhängig von der Zeit, die nach dem Erledigen des Named-Monsters noch übrig ist, wird Euer Rang bestimmt.

Rang	Zeit
S	Innerhalb von 7 Minuten
A	Innerhalb von 12 Minuten
B	Innerhalb von 15 Minuten
C	Innerhalb von 30 Minuten
D	Innerhalb von 40 Minuten

- Die Belohnungen wurden je nach Rang bestimmt.

2. Die neue Instanz "Dokkaebi Kosmos" wurde hinzugefügt.

Ein heiliges Land, in dem Bhulra, der Feuerdrache, geboren sein soll.
An der tiefsten Stelle befinden sich Schreine und Höhlen, in denen die Nachkommen von Bhulra ihn verehrten. Seit hunderten von Jahren pilgerten die Menschen dorthin und gründeten ein Dorf.
Unter dem Schutz der Nachkommen von Bhulra war dies einer der sichersten Orte der Welt, bis eines Tages eine böse Erscheinung aus einer anderen Welt begann diesen Ort zu zerstören.
Die böse Aura aus der anderen Welt ließ das klare Wasser und die Natur des Dorfes austrocknen und zog alle möglichen Dämonen an.
Die verängstigten Menschen verließen nach und nach das Dorf, das nur noch ein Schatten seiner selbst war. Imoog und die Dorfwächter beschützen die wenigen verbliebenen Dorfbewohner vor den Monstern.
Das ist die Geschichte einer anderen Welt, die kein Teil von Atreia ist. Einem unbekannten Ort weit draußen im Jenseits, der Dokkaebi Kosmos genannt wird.

Eintrittsort	Max. Spieler	Eintrittsstufe	Eintritte	Zurücksetzung
Laphsaran	2 – 6	Ab Stufe 56	5-mal pro Woche	Mittwochs um 09:00 Uhr

3. Die folgenden Instanzen wurden entfernt:
    - Der Rote Thron: Telos
        - Laufende Quests, die vor dem Update erhalten wurden, werden nach dem Update gelöscht.
    - Beshmundirs Tempel
        - Laufende Quests, die vor dem Update erhalten wurden, werden nach dem Update gelöscht.
        - Quest-Gegenstände, die Ihr vor dem Update erhalten habt, werden nach dem Update gelöscht.
        - Namen von einigen Gebieten von Silentera-Schlucht wurden geändert.
    - Udas-Tempel
        - Laufende Quests, die vor dem Update erhalten wurden, werden nach dem Update gelöscht.
        - Quest-Gegenstände, die Ihr vor dem Update erhalten habt, werden nach dem Update gelöscht.
    - Udas-Tempelgruft
        - Laufende Quests, die vor dem Update erhalten wurden, werden nach dem Update gelöscht.
        - Quest-Gegenstände, die Ihr vor dem Update erhalten habt, werden nach dem Update gelöscht.
4. Änderungen in Mauer des Kummers:
    - Ihr könnt nun Mauer des Kummers 4-mal pro Woche betreten.
    - Wenn Ihr in Mauer des Kummers sterbt, erscheint nun Unglückliche Samael nach 30 Sek. nach dem Verschwinden wieder.
    - Der Belohnung für die Erstürmung der Mauer des Kummers wurden Schulterschutz, Handschuhe und Schuhe des Unglückssterne-Kommandeurs hinzugefügt.
5. Änderungen in Diskos von Phaistos:
    - Der Schwierigkeitsgrad von Diskos von Phaistos wurde verringert.
    - Schaden von Intelligente Stromrakete wurde geändert.
    - Die max. TP von Phaistos wurden geändert.
6. Änderungen in Versunkenes Telos:

- Aus der Garnison-Schatztruhe, Siedlungsschatztruhe und Adjutanten-Schatztruhe in Versunkenes Telos könnt ihr keine Blaugold-, Gold- und Silbermedaillen mehr erhalten.
    - Blaugold-Medaillen, die Ihr in der Garnison, Siedlung und Adjutanten-Schatztruhe von Versunkenes Telos erhieltet, wurden durch Platinmedaillen ersetzt.
- Die Wahrscheinlichkeit, dass Ihr aus der Garnison-Schatztruhe, Siedlungsschatztruhe und Adjutanten-Schatztruhe in Versunkenes Telos Platinmedaillen-Stücke erhaltet, wurde erhöht.
- Der Schwierigkeitsgrad von Versunkenes Telos wurde angepasst.
    - Wenn Ihr die Instanz betretet, beginnt Ihr an Westliches Telos-Gestade.
    - Auch wenn Ihr den Vasharti-Hauptmann nicht erledigt habt, könnt Ihr die Samael-Garnison betreten.
    - Die Anzahl der Bionik-Klumpwürmer aus dem Drana-Verseucher wurde reduziert.
    - Die max. TP von Adjutant Anuhart wurden verringert.
- Der Dialog einiger Named-Monster im Versunkenen Telos wurde modifiziert
- Fehler behoben: In Versunkenes Telos wurden einige Fertigkeiten von Manipulierte Samael nicht richtig ausgeführt.

7. Änderungen in Padmarashkas Höhle:
    - Padmarashkas Höhle kann nun 4-mal pro Woche betreten werden.
    - Der Schwierigkeitsgrad von Padmarashkas Höhle wurde verringert.
    - Sagenhafte Rüstungen der reizbaren Padmarashka, die Ihr erhalten habt, wenn Ihr Reizbare Padmarashka vernichtetet, wurde durch “sagenhafte Rüstungen der Stufe 57 des Padmarashka-Beschützers“ ersetzt.
        - Die Erhaltwahrscheinlichkeit für die Rüstungen wurde erhöht.
    - Wenn Ihr reizbare Padmarashka erledigt, erhaltet Ihr nun garantiert Manasteine und ihre Menge wird erhöht.
    - 2 neue Buff-Gegenstände wurden hinzugefügt, die Ihr erhalten könnt, wenn Ihr Reizbare Padmarashka erledigt.
    - Wenn Ihr reizbare Padmarashka erledigt, erhaltet Ihr nun garantiert ein Stigmascherben-Bündel, anstelle der Stigmascherben.
    - Epische Accessoires, die Ihr in Udas-Tempel und Udas-Tempelgruft erhalten konntet, können nun in Padmarashka's Höhle erhalten werden.

        - Der Verkaufspreis der entsprechenden epischen Accessoires wurde mit der Änderung der Belohnungen geändert.
    - Epischer Ausrüstungsgegenstände der Orkanschwinge erhaltet Ihr nun in der Padmarashka-Höhle.
8. Änderungen in Tempus:
    - Der Eintrittsort von Tempus wurde geändert.
    - Die benötigte Mindestanzahl an Punkten, die benötigt werden, um den Tempus-D-Rang zu erreichen, wurde geändert.
    - Den Belohnungen der Schatztruhe von Tempus, die Ihr erhaltet, wenn Ihr Tempus (S-Rang) erreicht, wurde [Vorrat] sagenhafte Rüstungskiste des Drakan-Elitesoldaten (Stufe 57) hinzugefügt.
    - Erstklassige, mächtige, große Schatztruhen und Bonus-Schatztruhen in Tempus droppen nun Platinmedaillen und Platinmedaillenstücke anstelle von Blaugold-Medaillen.
    - In Tempus wurden Forschungstagebücher hinzugefügt, mit denen Ihr viele Punkte erhalten oder verlieren könnt.
9. Änderungen in Feuertempel:
    - Omne Solum und Spiegel des Hochmuts im Feuertempel wurden umpositioniert.
    - Verdächtiger Spiegel im Feuertempel wurde gelöscht.
        - Durch Omne Solum könnt Ihr die Instanz verlassen.
10. Blitzdraky in Empyrianische Feuerprobe droppt nun keine Kiste mit Feuerproben-Mithril-Medaillen mehr.
11. Den Belohnungen von Arminos' Schatztruhe in Solus-Feuerprobe wurden Mithril-Medaillen hinzugefügt.
12. Die Anzahl an Mithril-Medaillen aus der Tartarus-Schatztruhe wurde angepasst.
13. Wenn ihr Himmelstempel von Arkanis betretet, erhaltet Ihr nun den Buff Schutz des Tempels.
14. Die Stufe von Triroan, Lord Lanmark und Brigadegeneral Bakarma wurde auf 51 geändert.
15. Einige Gegenstände, die Ihr in Theobomos-Geheimlabor, Adma-Festung und Draupnir-Höhle erhalten könnt, werden nun unabhängig vom Stufenunterschied gedroppt.
16. Droprate von einigen Gegenständen in Haramel wurde geändert.

Schlachtfeld-Instanzen

1. Tiarkh-Versuchsstation wurde erneuert und wieder geöffnet.

Gruppengröße	Eintrittstage	Eintrittsuhrzeit	Angriffsdauer
Einzelspieler Max. 3 Spieler	Di., Do., Sa., So.	19:00 Uhr bis 22:00 Uhr	20 Min.

   - Klickt auf den Button Eintrittsanfrage, der während der Eintrittszeit im HUD erscheint, um einzutreten.
   - Fraktionen können zusammengelegt werden.
   - Wenn Ihr einen gegnerischen Charakter, NSC oder neutrales Monster erledigt, erhaltet Ihr Punkte.
   - Kampf "Rettung von Gold-Porgus" und Kampf-Quest wurden hinzugefügt.
     - Startet, wenn die Punktedifferenz mehr als 1.000 beträgt oder 10 Min. nach Kampfbeginn. 1 Min. vor dem Beginn werdet Ihr per Nachricht informiert.
     - Im Kampf erscheint Gold-Porgus-Baby für zusätzliche Punkte.
2. Die folgenden Anpassungen wurden am Dranium-Schlachtfeld vorgenommen:

Gruppengröße	Eintrittstage	Eintrittsuhrzeit	Angriffsdauer
Einzelspieler Max. 3 Spieler	Mo., Mi., Fr.	19:00 Uhr bis 22:00 Uhr	20 Min.

   - Die Wartezeit von Dranium-Schlachtfeld wurde auf 2 Min. 30 Sek. geändert.
   - Wenn ein Spieler das Schlachtfeld nach Beginn verlässt, wird die Schlacht beendet und 1 Eintritt wird hinzugezählt.
     - Charaktere, die vor dem Beginn das Schlachtfeld verlassen haben, erhalten keinen zusätzlichen Eintritt.
     - Charaktere, die das Schlachtfeld nicht verlassen haben, verlieren ihren Eintritt nicht.
   - Wenn Ihr das Matching (Gruppenzuordnung) abbrecht, erhaltet Ihr nun eine Strafe.
   - Die Abyss-Gruppenpunkte, die Ihr bei Siegen, Niederlagen und Unentschieden erhaltet, wurden geändert:
     - Wenn Ihr gewinnt, bekommt Ihr 10.000 Abyss-Gruppenpunkte.
     - Bei Niederlagen und Unentschieden, bekommt Ihr 500 Abyss-Gruppenpunkte.

- Persönliche Punkte, die Ihr auf dem Dranium-Schlachtfeld erhalten habt, werden gleichmäßig an alle Spieler verteilt und der Rest wird in Gruppenpunkte umgewandelt.
- 6 Min. nach Beginn des Schlachtfeldes werden nun alle 2 Min. immer stärkere Verstärkungsfertigkeiten angewendet.
    - Wenn Ihr sterbt oder in Situationen, in denen die Fertigkeit nicht angewendet werden kann, wird der Buff nicht aktiviert.
- Die Dranium-Truhe, die Euch 200 Punkte bringt, wenn Ihr sie zerstört, taucht jetzt 6 min. nach Beginn des Schlachtfeldes zusätzlich 3-mal alle 3 Min. auf.
- Im Kampf verschwindet Riesen-Dranium-Erz nun nach der Punktevergabe.
- Max. TP von Alashane und Wahnsinniger Alashane wurden reduziert.
- Kommandanten regenerieren einen Teil ihrer TP, wenn sie den Kampf beenden.
- Vascarons Belohnungen wird [Dranium-Schlachtfeld] Stigma-Bündel hinzugefügt.
- Vascaron in Dranium-Schlachtfeld erscheint nun garantiert am Anfang des zweiten Kampfes.
- Wenn Ihr den Teleporter, der in den jeweiligen Warteräumen und an den Wiederbelebungsorten von Dranium-Schlachtfeld auftaucht, verwendet, werdet Ihr an den Eingang Eures Schlachtfeld-Außenpostens teleportiert.
- Ein Teleporter wurde hinzugefügt, mit dem Ihr Euch vom Eingang Eures Schlachtfeld-Außenpostens zum Eingang des gegnerischen Schlachtfeld-Außenpostens teleportieren könnt.
- Die Wirkzeit von den Fertigkeiten Rückkehr zur Kriegerhalle und Teleporter des Schlachtfeld-Außenpostens wurde auf 3 Sek. geändert.
- Die Quests "[Tägl] Ein strategischer Schachzug" und "[Tägl] Die Strategie für den Sieg" werden nicht mehr aktualisiert, wenn Ihr Monster am Außenposten erledigt.
- In einigen Teilen von Dranium-Schlachtfeld könnt Ihr nun durch Gleiten die Windströmung nutzen
- Einige Ortsbezeichnungen von Dranium-Schlachtfeld wurden geändert.
- Fehler behoben: Der Mauszeiger am Schlachtfeld-Portal (Rotes Team) wird nun korrekt angezeigt.
- Fehler behoben: Ihr erhieltet keine Punkte, wenn Ihr Außenposten-Objekte von Dranium-Schlachtfeld erledigtet.

3. Die folgenden Anpassungen wurden an der Chantra-Dredgion vorgenommen:
   - Die Eintrittsuhrzeiten wurden angepasst:

Vorher	Nachher
12:00~14:00	12:00~14:00
18:00~20:00	**17:00~19:00**
23:00~01:00	23:00~01:00

   - Punkte, die Ihr in der Chantra-Dredgion erhalten habt, werden gleichmäßig an alle Spieler verteilt und der Rest wird verworfen.
4. Wenn Ihr Euch während der Schlachtfeld-Gruppensuche ausloggt, wird die Matching-Anfrage gelöscht.
   - Wenn ein Gruppenmitglied die Matching-Anfrage abbricht, während der Gruppen-Eintrittsanfrage, wird die Anfragen aller Gruppenmitglieder abgebrochen.
5. Als Allianz könnt Ihr keine Gruppen-Eintrittsanfrage stellen.

Arena

1. Die Arenen wurden überarbeitet.

Arena	Eintrittstag
Arena der Disziplin	Täglich 18:00 - 00:00 Uhr
Arena der Kooperation	Do., Fr., Sa. und So. 18:00 - 00:00 Uhr
Arena der Vehemenz	
Alle Trainingsarenen	Zugang jederzeit möglich
Arena des Ruhms	Kein Zugang mehr möglich

2. Alle Arenen und Trainingsarenen können nun ab Stufe 60 betreten werden.
3. Benötigte Gegenstände für den Arena-Eintritt wurden entfernt.
   - Jede Arena (außer den Trainingsarenen) kann 2-mal am Tag betreten werden. Eintritte werden täglich um 09:00 zurückgesetzt.
4. Einige Punkteregelungen der Arenen und Trainingsarenen wurden geändert.
   - Die Anzahl an Zusatzpunkten in der 3. Runde von Arena der Disziplin und Trainingsarena der Disziplin wurde geändert.
   - Die Anzahl an Punkten bei vorzeitigem Abbruch von Arena/Trainingsarena der Kooperation/Vehemenz wurde geändert.

5. Die Saison für das Ranking der Arenen dauert nun 2 Wochen.
    - Als Saison-Belohnung können nur noch Rangabzeichen erhalten werden.
    - Für die Berechnung des Arena-Rankings werden alle Server, gesamte Fraktionen und alle Klassen berücksichtigt.
6. Die Rangstufe des Rankings der Arena wurde geändert.

Klassen-Ranking	Rangstufe
Rang 1	Meister
Rang 2	Diamant
Rang 3	Platinum
Rang 4 bis 5	Gold
Rang 6 bis 10	Silber
Rang 10 bis 20	Bronze

7. Das Symbol für Ranking-Abzeichen von Arena der Kooperation wird geändert.

Ranking-Saison

1. Die Ranglisten-Saison beginnt.
    - Bisherige Ranglisten werden zurückgesetzt. Die niedrigsten Ränge sind Elyos-/Asmodier-Soldat, Rang 9.
    - Die Rangliste zeigt wenigstens Offiziere mit einem Stern beider Fraktionen (max. 100) an.
    - Die Spieleranzahl jedes Ranges wurde geändert und die Mengen an PvP-AP, die jeder Rang erhält oder verliert, wurden angepasst.
2. Ihr erhaltet PvP-AP, wenn Ihr auf dem entsprechenden Feld die gegnerische Fraktion erledigt.
    - Gilt auf den Feldern: Inggison, Gelkmaros, Silentera-Schlucht, Laphsaran.
    - Die Nachkommastellen von PvP-AP können fehlerhaft sein.
    - Wenn der erledigte Gegner 0 PvP-AP besitzt, erhaltet Ihr den festgelegten Wert für den niedrigsten Rang. Wenn der Gegner weniger PvP-AP als der festgelegte Wert besitzt, erhaltet Ihr nur die AP, die er besitzt.
3. Wenn Ihr von der gegnerischen Fraktion erledigt werdet, wird Eure PvP-AP abgezogen.
    - Die Nachkommastellen von abgezogenen PvP-AP können fehlerhaft sein.

- Das Erhaltlimit für AP, wenn Ihr innerhalb eines kurzen Zeitraums dasselbe Ziel mehrmals erledigtet, wurde aufgehoben.

4. Das Ranking wird alle 5 Min. aktualisiert. Je nach Rang zum Zeitpunkt der Aktualisierung wird die entsprechende Abyss-Fertigkeit ausgegeben bzw. eingezogen.
    - Im Schlachtfeld-Server wird nun das Ranking aktualisiert.
        - ➢ Das Legions-Ranking wird nicht angezeigt.
5. Wenn die AP der jeweiligen Ränge unter einem bestimmten Wert liegen, erhalten die Gegner nur die Mindest-RP (Rang-Punkte).
6. Nachdem Ihr PvP-AP erhalten habt, dauert es max. 1 Min., bis die Punkte angezeigt werden.
    - Wenn das Ranking aktualisiert wird, noch bevor die Punkte angezeigt werden, werden sie bei der nächsten Aktualisierung des Rankings berücksichtigt.
7. Ränge der Charaktere der gegnerischen Fraktion, die einen höheren Rang als Offizier mit 1 Stern besitzen, werden im Schlachtfeld-Server angezeigt.
8. Vier Wochen nach dem letzten Erhalt der PvP-AP werdet Ihr aus der Rangliste entfernt.
    - Wenn Ihr einen Charakter aus der Rangliste löscht, wird dieser nach der nächsten Aktualisierung aus der Liste entfernt.
9. Nach dem Klassenwechsel bleibt der PvP-AP-Rang des Charakters erhalten. Nach der nächsten Aktualisierung wird die Info über den Klassenwechsel angezeigt.
10. Im Niemandsland könnt Ihr keine PvP-AP erhalten.
11. Mindestwerte von PvP-AP für die jeweiligen Ränge wurden bestimmt.
    - Erst wenn Ihr den Mindestwert an benötigten PvP-AP besitzt, erreicht Ihr den entsprechenden Rang.
    - Ränge 9 bis 1 werden in Echtzeit aktualisiert.
    - Offiziers- bis Statthalterränge werden zum Zeitpunkt der Ranking-Aktualisierung geändert.
    - Wenn Ihr als Offizier bis Statthalter den Mindestwert an PvP-AP nicht halten könnt, wird Euch der Rang sofort aberkannt.
    - Bezeichnungen, die das Ranking betreffen, wurden umbenannt.
        - ➢ PvP-AP wurden in Rang-Punkte (RP) umbenannt.
        - ➢ Gesammelte Abyss-Punkte wurden in Abyss-Punkte (AP) umbenannt.
12. Die durch PvP-Kämpfe erhaltenen Punkte wurden, werden nun sofort mit RP und AP verrechnet.
    - Der Rang wird nach einer bestimmten Zeit zurückgesetzt.

- Auch wenn der Rang zurückgesetzt wird, werden keine AP abgezogen.

13. Die Anzahl an RP und AP, die bei Erledigen oder Tod erhalten oder abgezogen wird, wurde angepasst.
14. Die Aktualisierung der Ranglisten in Instanz Server Dungeons wurde an die Aktualisierungszeit der Ranglisten angepasst.
15. "Beschwörung: Bollwerk des Abyss" wurde hinzugefügt.
    - Kann verwendet werden, wenn Ihr den Rang des Oberbefehlshabers oder Statthalter erreicht.

Welt

1. In Laphsaran/Apheta Beluslan ist nun die Verwandlung in einen Wächter-General möglich.

Laphsaran

1. Der Inhalt der Vorratsversorgung wurde geändert.
    - Jeden Tag um 20 Uhr bis 22 Uhr taucht am Salzgeisterplateau der Vorratshändler-NSC (für Elyos/Asmodier) auf. Mit dem "Garnison-Siegel" könnt Ihr Vorräte erwerben.
    - Der Vorratshändler-NSC, der jeden Tag um 19 Uhr bis 2 Uhr an bestimmten Stellen auftauchte, wurde gelöscht.
    - Die Verkaufsanzahl von Ressourcenvorrat (30 Min) wurde in 300 Stück geändert.
2. Der Inhalt der Vorratsversorgung wurde geändert.
    - Der Erscheinungszeitpunkt der Vorratshändler wurde geändert.

NSC-Name	Zeit der Erscheinung
Rapida-Zünfte-Händler	19:30 Uhr
Rasanta-Zünfte-Händler	20:30 Uhr
Turbo-Zünfte-Händler	21:30 Uhr

    - Die Verkaufsmenge von Vorräten der jeweiligen Zünfte wurde geändert.
3. Im Niemandsland können keine Kisks mehr aufgestellt werden.

4. In der Nähe von Besetzte Tiamat-Legionsfestung können keine Kisks mehr aufgestellt werden.
5. Einige Monster in Besetzte Tiamat-Legionsfestung wurden gelöscht und die Respawn-Zeit geändert.
6. Balaur-Materialien, die von einigen Monster in Laphsaran als Beute gedroppt wurden, wurden gelöscht.
7. Die Respawn-Zeit von Sirakha-Elitemau und Dhumuta-Elitekrall wurde geändert.
8. Die Attribute des Garnison-Kommandanten wurden reduziert.
    - Während des Kampfes gegen den Kommandanten werdet Ihr nicht mehr von anderen Gegnern in Eurer Umgebung angegriffen.
9. Die Attribute von Balaur-Monstern der 8. und 9. Garnison, Henash-Aufpasser und Henash-Aufseher wurden geändert.
10. Die Reichweite von einigen Monstern wurde korrigiert.
11. Die Relikt-Händler Krorunerk und Chelsirunerk wurden entfernt.
12. Die Relikt-Händler Kairunerk, Lairunerk, Berirunerk und Roirunerk wurden hinzugefügt.
    - Die umtauschbaren Relikte sind bei jedem Relikt-Händler unterschiedlich und die Händler sind jederzeit erreichbar.
13. Die Lage der Eos/Minox in Laphsaran und der Basen (Nord/Süd) wurde geändert.
    - Die Positionen der Basen wurden unter den Fraktionen getauscht.
    - Die Kosten für Eos- und Minox-Portal wurde auf 5.000 Kinah geändert.
    - Auf den Schiffen der jeweiligen Fraktionen wurden Wächter-NSCs positioniert.
14. Einige sammelbare Gegenstände können nun auch mit niedrigen Essenzgewinnung-Fertigkeitspunkten gesammelt werden.
    - Die Wahrscheinlichkeit für ein Ergebnis aus sammelbaren Gegenständen, die weniger Fertigkeitspunkte erfordern, unterscheidet sich nun von der Wahrscheinlichkeit für die üblichen Sammelgegenstände.
15. Israphels Apostel und Siels Apostel wurden in Laphsaran hinzugefügt.
16. Die Laphsaran-Garnison-Quest wurde geändert.
    - Die Quests der 1. und 2. Garnison sind nun wöch. Gruppenquests.
    - Die Quests der 3. bis 9. Garnison sind nun tägl. normale Quests.
17. Einige Laphsaran-Gelände wurden verbessert.
    - 1., 2., 7. und 9. Garnison von Laphsaran wurden umpositioniert.
    - 3 neue Laphsaran-Aufwinde wurden hinzugefügt.
    - 2 neue Laphsaran-Windströmungen wurden hinzugefügt.
    - 3 neue Laphsaran-Versorgungswege wurden hinzugefügt.

- Routen einiger bisheriger Aufwinde und Windströmungen wurden korrigiert.

18. Die Geschwindigkeit aller Windströmungen in Laphsaran wurden angepasst.
19. Einige Inhalte von Schatzsuche wurden geändert.
    - Information über den Standort der Schatztruhe wurde geändert.
    - 2 Minuten nachdem die Nachricht angezeigt wurde und der Arena-Verwalter erschienen war, erscheint die Schatztruhe.
    - Die Lage der Schatztruhe wird nun nach ihrem Erscheinen auf der Karte angezeigt.
20. Die Art und Weise der Aktivierung von Niemandsland in Laphsaran wurde geändert.
    - Das Niemandsland nahe der Henash-Legion ist nach wie vor dauerhaft aktiv.
    - Das Niemandsland nahe des Verseuchten Syran-Sees, Reian-Durchgangslagers und Risses der Morgennebel werden aktiviert, wenn der Arena-Verwalter auftaucht, der das Erscheinen der Schatztruhe ankündigt und deaktiviert, wenn die Schatztruhe verschwindet.
21. Wenn das Niemandsland in Laphsaran aktiviert wird, wird nun dessen Lage auf der Karte angezeigt.
22. Signalfeuer wurde hinzugefügt.
    - Korpsmedaillenvorräte, die Belohnung der Quests [Tägl] Schlachtet die Asmodier in Laphsaran! und [Tägl] Schlachtet die Elyos in Laphsaran! enthalten nun mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit Signalfeuer.
    - Signalfeuer wird 60 Min. nach Erhalt zerstört.
    - Signalfeuer kann je nach seiner Art in der Nähe vom Umtausch-NSC für uralte Relikte in Laphsaran verwendet werden.
    - Abenteurer-Shugo verschwindet 30 Min. nach dem Erscheinen.
    - Symbole, die die Lage des Signalfeuers verraten, werden auf der Karte angezeigt.
23. Die 5 Altäre der Drachenkönige wurden hinzugefügt.
    - Ihr könnt die Quests bei Odrinrinerk und Odrunerk am Altar der Risse auf den Schlachtschiffen der jeweiligen Fraktionen erhalten.
    - Die versteckten Altäre sind über ganz Laphsaran verteilt und haben 5 Themen: Feuer, Wasser, Licht, Blitz und Dunkelheit.
    - Ihr erhaltet besondere Gegenstände, wenn Ihr mit passenden Ausrüstungen der jeweiligen Altäre ausgerüstet seid.
24. Einige Stellen, die den Flug behindern, wurden geändert.
25. Fehler behoben: An manchen Stellen konntet Ihr nicht aus einem Gelände hinaustreten.

26. Fehler behoben: Im Niemandsland von Laphsaran wurden die Allianzmitglieder derselben Union zu Feinden.
27. Fehler behoben: Der Versteckmodus wurde im deaktivierten Zustand von Niemandsland aufgehoben.

Apheta Beluslan

1. Wenn Ihr im Festungs-Ätherfeld sterbt, werdet Ihr nicht mehr an derselben Stelle belebt.
2. Der Bereich, von dem aus Ihr den Festungskampf verlassen könnt, wurde geändert.
3. Die HP vom Tor der Apheta Beluslan-Festung wurden erhöht.
4. Der Erscheinungszeitpunkt vom Tor der Apheta Beluslan-Festung wurde geändert.

Balaurea

1. Omega und Ragnarök wurden gelöscht.
2. Wächter in Inggison/Gelkmaros wurden umpositioniert.

RvR

1. Zantra-/ Nuzanta-Raid beginnen nun montags um 22 Uhr.
2. Der Agentenkampf in Inggison/Gelkmaros wurde entfernt.
3. Erz-Dyade-Raid-Belohnungen wurden modifiziert.
4. Der Zeitplan für Erz-Dyade-Raid wurde geändert.

Vorher	Geändert
Jeden letzten Freitag des Monats	Nach 02. Mai alle zwei Wochen

   - Der Zeitraum bleibt erhalten.
5. Erz-Haettoda-Raid wurde hinzugefügt.

- Wenn Ihr Erz-Haettoda erledigt, könnt Ihr mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit Krone von Lady Lumiel erhalten.

6. Erz-Dyade-Raid und Erz-Haettoda-Raid werden im Wechsel wiederholt.

25. April	02. Mai	09. Mai	...
Erz-Haettoda-Raid	Erz-Dyade-Raid	Erz-Haettoda-Raid	Wiederholung

Charakter

1. Fehler behoben: Die Standard-Händlergeste für Rächer und Faustkämpfer wird nun korrekt ausgeführt.
2. Fehler behoben: Wenn die Bewegung geändert wurde, wurde die Bewegung zeitweise nicht korrekt ausgeführt.
3. Fehler behoben: Wenn das Ausrüstungsset verwendet wurde, wurde die exklusive Bewegung zurückgesetzt.
4. Fehler behoben: Wenn die Sprungbewegung geändert wurde, wurde sie manchmal nicht korrekt dargestellt.
5. Fehler behoben: Wenn weibliche Charaktere (klein) die Bewegung Kampfkunst-Meister verwendete, wurde diese nicht korrekt ausgeführt.

Miol

1. Miol-Beschwörung und -Funktionen können nun im Flug verwendet werden.

NSC

1. Verkaufsliste von Abyss-Ausrüstung-NSC in einigen Gebieten wurde geändert.

Region	NSC	Anmerkung
Sanctum	Seacole	Primus-Pilus-Ausrüstungshändler
Theobomos	Euterpe	Primus-Pilus-Ausrüstungshändler
Sanctum	Adetes	Admirals-Ausrüstungshändler
	Alcyone	Brigadegeneral-Ausrüstungshändler
	Momus	Admirals-Ausrüstungshändler
Kaisinels Kloster	Falshon	Admirals-Ausrüstungshändler
	Mopsus	Brigadegeneral-Ausrüstungshändler
	Elmaia	Admirals-Ausrüstungshändler
Teminon-Landeplatz	Glaucos	Admirals-Ausrüstungshändler
	Nerites	Brigadegeneral-Ausrüstungshändler
	Menoetios	Admirals-Ausrüstungshändler
Inggison	Pilipides	Admirals-Ausrüstungshändler
	Sinsoon	Brigadegeneral-Ausrüstungshändler
	Kollektia	Admirals-Ausrüstungshändler
Pandämonium	Kain	Primus-Pilus-Ausrüstungshändler
Brusthonin	Hubat	Primus-Pilus-Ausrüstungshändler
Pandämonium	Mannheim	Admirals-Ausrüstungshändler
	Riegle	Brigadegeneral-Ausrüstungshändler
	Sichel	Admirals-Ausrüstungshändler
Marchutans Konvent	Leokev	Admirals-Ausrüstungshändler
	Louizze	Brigadegeneral-Ausrüstungshändler
	Deltandra	Admirals-Ausrüstungshändler
Primum-Landeplatz	Hubert	Admirals-Ausrüstungshändler
	Fichte	Brigadegeneral-Ausrüstungshändler
	Bephax	Admirals-Ausrüstungshändler
Gelkmaros	Beldeg	Admirals-Ausrüstungshändler
	Natalia	Admirals-Ausrüstungshändler
	Jelan	Brigadegeneral-Ausrüstungshändler

   - Admiral-Waffen sind nur bei Händlern in Inggison und Gelkmaros erhältlich.
   - Einige NSCs wurden gelöscht oder umpositioniert.
2. Abyss-Admirals-Accessoirehändler wurde hinzugefügt.

- Der bisherige Abyss-Primus-Pilus-Ausrüstungshändler wurde durch Abyss-Admirals-Accessoirehändler ersetzt.

Fraktion	Region	NSC	Funktion
Elyos	Inggison	Pilipides	Verkauft Accessoires der Stufe 1, Ausrüstungsupgrade
	Kaisinels Kloster	Falshon	Verkauft Accessoires der Stufe 1
	Sanctum	Etis	
	Teminon-Landeplatz	Glaucos	
Asmodier	Gelkmaros	Beldeg	Verkauft Accessoires der Stufe 1, Ausrüstungsupgrade
	Marchutans Konvent	Leokev	Verkauft Accessoires der Stufe 1
	Pandämonium	Mannheim	
	Primum-Landeplatz	Hubert	

3. Händler von Ausrüstungen des Abysstribuns wurde durch Händler von Ausrüstungen des Abyss-Primus-Pilus ersetzt.

Fraktion	Region	NSC
Elyos	Sanctum	Seacole
	Theobomos	Euterpe
		Illithyia
	Inggison	Rhonna
		Cadir
Asmodier	Pandämonium	Kain
	Brusthonin	Hubat
		Pogel
	Gelkmaros	Hirundo
		Cornix

4. Die stilsichere junge Shugodame Odanerk wurde in Inggison und Gelkmaros hinzugefügt.
   - Odanerk arbeitet als Aufstiegs-Belohnungshändler
   - Durch Abschließen ihrer Quests erhält man aufgewertete epische PvE- und PvP-Ausrüstungsteile.
5. Händler für Schutztrupp-Silbermünzen, -Goldmünzen und -Platinmünzen wurden gelöscht.
6. Die Verkaufslisten des Konsortiums und von Charlirunerks Dämonen wurden gelöscht.
7. Die NSCs von Alabaster-Orden und Feldhütern gehören nun dem Schutztrupp an.

8. Wenn Ihr Medaillen am Münzbrunnen am Teminon-Landeplatz und Primum-Landeplatz eintauscht, erhaltet Ihr Gegenstände in Form von zufälligen Bündeln.
9. Die zusätzlichen Münzbrunnen in Großstädten und Balaureas Regionen wurden entfernt.
10. In Sanctum wurde Teleport-Statue der Galerie der Pracht hinzugefügt.
11. Fertigkeitsbücher der jeweiligen Klassen sind nun bei den Lehrmeister-NSCs in der Beschützerhalle und im Nationalratsgebäude in Pandämonium erhältlich.
12. Der Dialog des NSCs, der drakonische Muster in Abyss-Regionen verkauft, wurde korrigiert.
13. Fehler behoben: Im Riss-Namen wurden unnötige Zeichen angezeigt.

Monster

1. Manche Monster vergeben keine AP mehr.
2. Monster in Instanzen, die über einige Kampagnen betreten werden, droppen keine Gegenstände mehr.
3. Gegenstände, die die Monster der Asmodier-Kampagne “Aus toten, kalten Händen“ hinterlassen, werden gelöscht (außer Questgegenstände).

Legionen

1. Die Systemmeldung 'Chat nicht möglich' wird nun angezeigt, wenn der Legionchat wiederholt aufgerufen wird.
2. Neue magische Herstellung für Verzauberungsstein der Stufe 120 wurde hinzugefügt.
    - Die Münzen, die zur Herstellung benötigt werden, werden zu einem späteren Zeitpunkt durch Events erhältlich sein.
3. Wöchentliche Missionen von Sammeln/Anfertigen-Legionen werden geändert.

Quests

1. Fünf neue Dokkaebi-Kosmos-Quests wurden hinzugefügt.

Fraktion	Quest	Quest-NSC
Elyos	[Gru] Der Weg ins Jenseits	Israphels Apostel
	[Gru] Die drei Relikte	Imoog
	[Gru] Erweckung der bösen Geister	
	[Gru] Die Zurückgebliebenen	
	[Gru] Der Fluch von Bhulrasan	Ihr erhaltet sie automatisch, wenn Ihr Dokkaebi Kosmos betretet.
Asmodier	[Gru] Der Weg ins Jenseits	Siels Apostel
	[Gru] Die drei Relikte	Imoog
	[Gru] Erweckung der bösen Geister	
	[Gru] Die Zurückgebliebenen	
	[Gru] Der Fluch von Bhulrasan	Ihr erhaltet sie automatisch, wenn Ihr Dokkaebi Kosmos betretet.

2. Eine Quest wurde hinzugefügt, in der Ihr Rüstungsteile und Bambusteile des Äonentempelwächters gegen Mantel des Äonentempelwächters eintauschen könnt.
   - Elyos können die Quest bei Israphels Apostel und Asmodier bei Siels Apostel erhalten.
3. Den Belohnungen der wöchentlichen Wiederholungsquests von Tartarus wurde das Fertigkeitsbuch-Bündel hinzugefügt.
   - Es handelt sich um ein automatisches Auslosungsbündel. Direkt nach dem Erhalt des Bündels erhaltet Ihr mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit Gegenstände.
4. Für zwei wöchentliche Tartarus-Quests erhaltet Ihr nun zusätzlich EP-Belohnungen.
5. Den Belohnungen von wöchentliche Tartarus-Quests wurden Mithril-Medaillen und Mithril-Medaillen-Fragmente hinzugefügt.
6. Die Belohnungen für die tägliche Quest des Dranium-Schlachtfelds wurden geändert.
7. Ihr könnt nun die Tiarkh-Versuchsstation-Quest erhalten.
8. Wenn Ihr die Chantra-Dredgion bzw. das Dranium-Schlachtfeld betretet, erhaltet Ihr die Quest automatisch.

Fraktion	Quest
Elyos	[Tägl] Die Balaur-Vorräte beschaffen [Tägl] Dredgion-Trübsal Beseitigung von Kapitän Zanata
Asmodier	[Tägl] Die Balaur-Vorräte beschlagnahmen [Tägl] Die Ermordung des Balaur-Agenten Beseitigung von Kapitän Zanata

9. AP-Belohnungen der Quests "[Tägl] Die Balaur-Vorräte beschaffen" und "[Tägl] Die Balaur-Vorräte beschlagnahmen" wurden geändert.
10. Die Quests "[Tägl] Mein neues Spielzeug" und "[Tägl] Neue Waffen testen" sind nicht mehr erhältlich.
    - Laufende Quests, die vor dem Update erhalten wurden, werden nach dem Update gelöscht.
11. Trainingsarena-Quests wurden gelöscht (mit Ausnahme der Informations-Quest von Feuerprobe der Rivalen).
12. Die Quest-Markierung, die als Belohnung den Würfel und das Lagerhaus erweitert, wird nun auch bei höherer Charakterstufe angezeigt.
13. In den Quests "Ein verlockendes Angebot" (Elyos)/"Ein verlockender Handel" (Asmodier) kann nun der Schild des Brigadegenerals eingetauscht werden.
    - Während der Durchführung der Quests "Ein verlockendes Angebot"/"Ein verlockender Handel" werden die Gegenstände im Miol-Beutel nicht eingezogen.
14. Weil Gold- und Silbermedaillen nicht mehr erhalten und verwendet werden können, könnt ihr auch keine Blaugold-Medaillen-Umtauschquests mehr erhalten, in denen Ihr Gold- und Silbermedaillen umtauschen konntet.
15. Um geringere Ausrüstungen als die des Elite-Tribuns zu kaufen, benötigt Ihr nur noch Medaillen. Da Ihr nun mit Schutztruppmünzen Ausrüstungen des Elite-Tribuns kaufen könnt, wurden von folgenden Quests die AP als Belohnung entfernt.

Quest
Erinnerungen des Elite-Wächter-Truppführers
Erinnerungen des Elite-Wächterzenturios
Erinnerungen des Elite-Wächtertribuns
Erinnerungen des Elite-Archonten-Truppführers
Erinnerungen des Elite-Archontenzenturios
Erinnerungen des Elite-Archontentribuns

16. In der Daevanion-Quest der Stufe 50 wurden 4 NSCs hinzugefügt.

Fraktion	NSC-Name
Elyos	Dairos, Iocaste
Asmodier	Tragi, Genoveva

17. Die Ortsbeschreibung von Schicksalsriss in der Elyos-Abyss-Kampagne "Eine wichtige Entscheidung" wurde verbessert.
18. Den Belohnungen für wöchentliche Wiederholungsquests in Laphsaran wurde das "Bündel mit Balaur-Materialien" hinzugefügt.
    - Es handelt sich um ein automatisches Auslosungsbündel. Direkt nach dem Erhalt des Bündels erhaltet Ihr mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit Gegenstände.
19. Mit der Lageänderung der Basen verändert sich auch der Ort für die Ausführung von Laphsaran-Quests.
20. Die Questbelohnungen für die Laphsaran-Garnison wurden geändert.
21. Für vier wöchentliche Wiederholungsquests in Laphsaran erhaltet Ihr nun verbesserte EP-Belohnungen.
22. Ihr erhaltet nun als Belohnungen der wöchentlichen Quest in Laphsaran Platinmedaillen (bisher Schwarzgold-Medaillen).
    - Wenn Quests vor dem Update angenommen wurden, gelten sie automatisch als abgebrochen.
23. Die Anzahl der Mithril-Medaillen und Mithril-Medaillenstücke, die Ihr als Belohnung für die Laphsaran-Gruppenquest erhaltet, wurde angepasst.
24. Die Monster, die in wöchentlichen Laphsaran-Quests von Elyos/Asmodier vernichtet werden müssen, wurden getauscht.
25. Die Durchführung von 3 Laphsaran-Kampagnen wurde vereinfacht.
    - Mit der Vereinfachung werden Kampagnen-Gegenstände, die Ihr bereits besitzt, nach dem Update gelöscht.
    - Wenn die entsprechenden Kampagnen vor dem Update bereits ausgeführt wurden, gelten sie nach dem Update als abgeschlossen.

Kampagne (Elyos)	Kampagne (Asmodier)
Notlandung in Laphsaran	Missglückte Notlandung
Unbekannte Begegnung	Rätselhafte Begegnung
Die Sammlung von Fluchtinformationen	Für die Flucht

26. Belohnungs-EP von 5 Laphsaran-Kampagnen wurden erhöht.

Kampagne (Elyos)	Kampagne (Asmodier)
Zeit für einen Vorstoß	Zeit für einen Angriff
Notlandung in Laphsaran	Missglückte Notlandung
Unbekannte Begegnung	Rätselhafte Begegnung
Die Sammlung von Fluchtinformationen	Für die Flucht
Die langersehnte Lösung	Die lang gesuchte Route

27. Das Teleportieren in einigen Abyss-Quests wurde vereinfacht.
28. Ihr erhaltet nun in einigen Quests Verbrauchsgüter als Belohnung anstatt der Kinah.
29. Mithril-Münzen als Quest-Belohnung wurden durch Schutztruppmünzen ersetzt.
30. Ihr könnt nicht mehr dem Alabaster-Orden und den Feldhütern beitreten.
    - Wenn Ihr Mitglied dieser Gruppen seid, könnt Ihr sie verlassen, indem Ihr einer anderen Gruppe beitretet.
    - Einige Quests dieser Gruppen können nicht mehr erhalten werden. Wenn Ihr die entsprechenden Quests bereits erhalten habt, könnt Ihr sie noch ausführen.
31. Helfer-Quests von Alabaster-Orden und Feldhütern wurden durch Schutztrupp-Helfer-Quests ersetzt.
32. Es wurde geändert, an wen über die Schutztrupp-Quest berichtet werden soll.
33. Konsortium und Charlirunerks Dämonen wurden zum Schutztrupp umgewandelt.
    - Einige Quests dieser Gruppen können nicht mehr erhalten werden. Wenn Ihr die entsprechenden Quests bereits erhalten habt, könnt Ihr sie noch ausführen.
    - Belohnungstruhen dieser Gruppen wurden zu Schutztrupptruhen umgewandelt.
    - Schutztrupp-Quests können über den Schutztrupp-NSC ausgeführt werden.
    - Belohnungen vom Konsortium-NSC und Charlirunerks Dämonen-NSC wurden gelöscht.
34. Ihr könnt nun die Helfer-Quests des Konsortiums und von Charlirunerks Dämonen nicht mehr erhalten.
    - Wenn Ihr die entsprechenden Quests vor dem Update erhalten habt, könnt Ihr sie ausführen.
35. Während der Lichtmacht-/Blutritter-Quest könnt Ihr "[Tägl] Beseitigung der Elyos/Asmodier" nicht mehr erhalten.
36. Bisherige Questbelohnungen für Lichtmacht/Blutritter-Medaille wurden geändert.
37. Die Anzahl der Gegner, die Ihr in der Laphsaran-PvP-Quest und Lichtmacht/Blutritter-PvP-Quest erledigen müsst, wurde geändert.

- Wenn Quests vor dem Update angenommen wurden, gelten sie automatisch als abgebrochen.

38. Ihr könnt nun "[Tägl] Beseitigung der Asmodier/Elyos" (Lichtmacht/Blutritter) erhalten.
    - Die Questbelohnungen für "[Tägl] Beseitigung der Asmodier/Elyos" wurden geändert.
39. Die Anzahl der EP als Belohnung für einige Quests wurde erhöht.

Elyos-Quests	Asmodier-Quests
Versprechen des Gebieters	Versprechen der Macht
Ursprung der Finsternis	Quelle der Finsternis
Gefrorene Zeit	Erstarrte Zeit

40. Wenn Ihr Euch in der Kampagne "Eine gefangene Flamme" mit Bulagan unterhaltet, erhaltet Ihr nun 1 Eintrittsschriftrolle für den Feuertempel.
41. General-, Offizier- und Soldaten-Quests wurden geändert und hinzugefügt.
    - Wenn Ihr diese Quests vor dem Update erhalten habt, werden sie nach dem Update zurückgesetzt.

Fraktion	Quest-NSC
Elyos	Kyarena
Asmodier	Nekros

42. Quests zu [Siels Kraft] Waffen wurden gelöscht.
    - Laufende Quests, die vor dem Update erhalten wurden, werden nach dem Update gelöscht.
    - Quest-Gegenstände, die Ihr vor dem Update erhalten habt, werden nach dem Update gelöscht.
    - Ihr könnt den Shulack-Veredler nicht mehr verwenden.
43. Wenn vor dem Update die letzte Laphsaran-Kampagne ausgeführt wurde, gilt sie nach dem Update als erfolgreich abgeschlossen.

Fraktion	Quest
Elyos	Die langersehnte Lösung
Asmodier	Die lang gesuchte Route

44. Eine Prophezeihungsquest wurde hinzugefügt, in der Ihr Schicksalsfragmente erhalten könnt.
    - Ihr erhaltet sie automatisch, wenn Ihr die Stufe 58 erreicht.
    - Wenn Ihr 5 Schicksalsfragmente zusammensetzt, erhaltet Ihr das Fertigkeitsbuch [Vorrat] Schnelles Gleiten.
45. Es wurden Prophezeihungsquests für jede Fraktion hinzugefügt.

- Wenn Ihr die Quest "Gewinner der Wette" erfolgreich abgeschlossen habt, können Elyos bei Jucleas und Asmodier bei Balder die entsprechenden Quests erhalten
- Wenn Ihr die Quests "Kriegstreiber und Truhenzerstörer" erfolgreich abgeschlossen habt, können Elyos bei Jucleas und Asmodier bei Balder die entsprechenden Quests erhalten.

46. Die Quest Meta-Stigma I wurde hinzugefügt.
    - Erhältlich beim Stigmameister nahe den Festungen der jeweiligen Fraktionen in Balaurea.
47. Große-Stigma-Quests können nun nicht mehr aufgegeben werden.
48. Umtausch-Quest für Schnelles Gleiten II wurde hinzugefügt.

Fraktion	Quest	Erhältlich bei	Stufe
Elyos	Das Geheimnis für spektakuläres Gleiten	Flugtransporter Fliegunerk	Ab Stufe 58
Asmodier	Das Geheimnis für kunstvollen Flug	Flugtransporter Fliegunerk	Ab Stufe 58

    - Wenn die Quest abgebrochen wird, wird nur das Fertigkeitsbuch eingezogen.
49. Die Anzahl der Monster im Einführungsgebiet der Elyos/Asmodier, Respawn-Zeit und die Wahrscheinlichkeit, Questgegenstände zu erhalten, wurden geändert.
50. EP-Belohnungen einiger Kampagnen des Einführungsgebiets wurden verbessert.
51. Die Durchführung von Odium-Kampagne der Dukaki-Siedlung wurde vereinfacht.
52. Anfangs-NSC für Memoiren der versunkenen Legion und die Quest Herz der Erinnerung wurde geändert.
53. Einige Gegenstände, die Ihr für die Asmodier-Kampagne "Die Gräber der Rothimmel-Legion" brauchtet, wurden gelöscht.
54. Die Funktion Teleportieren des Quest-NSC kann nun im Flug verwendet werden.
55. Einigen Kampagnen/Quests der Großstädte wurde die Funktion Teleportieren hinzugefügt.
56. Die Respawn-Zeit von Monstern und NSC, die für die Ausführung von einigen Quests benötigt werden, wurde geändert.
57. Während der Quests "Gefangene Kameraden" (Elyos/Asmodier) könnt Ihr Euch nicht mehr direkt zum Gefangenen teleportieren.
58. Ihr könnt die Quests Vorbereitung auf Bollvig, Schwingen der Meisterschaft und Hurons Brief nicht mehr erhalten.

- Laufende Quests, die vor dem Update erhalten wurden, werden nach dem Update gelöscht.

59. Fehler behoben: Einige Stufen der Quest Richelles Geschenk konnten nicht ausgeführt werden.
60. Fehler behoben: Einige Monster droppten Gegenstände, die Quests enthielten, die nicht angenommen werden konnten.
61. Fehler behoben: Die Questgegenstände von [Gruppe] Verbesserte Waffen konnten nicht in der Quest verwendet werden.
62. Fehler behoben: Die Quest [Spion] Spieglein, Spieglein konnte nicht abgeschlossen werden.
63. Fehler behoben: Die Kriegstreiber-Quest wurde nicht korrekt ausgeführt.
64. Fehler behoben: Im Dialog des NSC während der Ausführung der Kampagne Die Gräber der Rothimmel-Legion wurden Informationen über Quest-Materialgegenstände angezeigt, die nicht verwendet werden können.

Gegenstände

1. Es wurde eine Funktion zur Neuverleihung von Ausrüstungsfertigkeiten hinzugefügt.
    - Bei der Neuverleihung von Fertigkeiten handelt es sich um ein System, mit dem Ihr die Fertigkeiten von Ausrüstungen, die bereits über Fertigkeiten verfügen, gegen Zahlung in eine von mehreren Fertigkeiten ändern könnt.
    - Bei der Neuverleihung von Fertigkeiten erhält man zufällig eine Fertigkeit aus der verfügbaren Fertigkeitenliste. Ist man mit der Änderung nicht zufrieden, kann man [Bisherige Fertigkeit behalten] auswählen. Will man die geänderte Fertigkeit übernehmen, muss man [Ergebnis anwenden] auswählen.

- In diesem Update können die folgenden Ausrüstungsfertigkeiten neu verliehen werden:
  Elite-Rüstung des Wächter-/Archonten-Kommodores
- Wenn Ihr zum Zeitpunkt des Updates diese Ausrüstung besitzt, könnt Ihr die Ausrüstungsfertigkeit in eine andere Fertigkeit mit derselben Wirkung ändern.
- Geht dafür zu Spieloptionen > Charakter > Menü.

- Die Neuverleihung von Ausrüstungsfertigkeiten soll später auch auf andere Ausrüstungen ausgeweitet werden.

2. Von nun an wird die Futteranzahl festgelegt, die Ihr für Belohnungen von produktiven Miols benötigt.

Inhalt	Bisher	Geändert
Zwerg-Acarun-Ei	30x Futter ±10% (zufällig)	30x Futter
Rund-Ayas-Ei	40x Futter ±10% (zufällig)	40x Futter
Medaillenschlucker-Poppy-Ei		
Knopfaugen-Mookie-Ei	100x Futter ±10% (zufällig)	100x Futter
Milder Ksellid-Ei		
Stur-Poroco-Ei		

3. In Dokkaebi Kosmos könnt Ihr neue Ausrüstungen erhalten.
4. Schwingen des Wächter-/Archonten-Kommodores wurden hinzugefügt.
   - Wenn Ihr die Schwingen anlegt, könnt Ihr nun die Fertigkeit Zerstörungswut des ausgefallenen Daevas verwenden.
5. Accessoires des Wächter-/Archonten-Kommodores wurden hinzugefügt. Je nach Accessoire-Upgradestufe werden die Hauptattribute verbessert.

Gegenstand	Attribut-Typ	Glänzend	Leuchtend	Shimmernd	Prächtig	Heilig
Korund-Halskette des Wächter-/Archonten-Admirals	Krit. Treffer	57	57	60	60	63
	Präzision	134	140	140	146	146
Türkis-Halskette des Wächter-/Archonten-Admirals	Mag. krit. Treffer	22	22	23	23	24
	Präzision	55	58	58	61	61
Korund-Ohrring des Wächter-/Archonten-Admirals	Krit. Treffer	44	44	46	46	48
	Präzision	104	107	107	110	110
Türkis-Ohrring des Wächter-/Archonten-Admirals	Mag. krit. Treffer	17	17	18	18	19
	Präzision	42	44	44	46	46
Korund-Ring des Wächter-/Archonten-Admirals	Krit. Treffer	30	30	32	32	34
	Präzision	71	74	74	77	77
Türkis-Ring des Wächter-/Archonten-Admirals	Mag. krit. Treffer	12	12	13	13	14
	Präzision	29	31	31	33	33
Ledergürtel des Wächter-/Archonten-Admirals	Phys. Angriff	16	16	17	17	18
	Präzision	71	74	74	77	77
Schärpe des Wächter-/Archonten-Admirals	Magieverstärkung	42	42	45	45	48
	Präzision	29	31	31	33	33

Lederhut des Wächter-/Archonten-Admirals Plattenhelm des Wächter-/Archonten-Admirals	Phys. Angriff	3	3	4	4	5
	TP	412	457	457	503	503
Stoffbandana des Wächter-/Archonten-Admirals Kettenhelm des Wächter-/Archonten-Admirals	Magieverstärkung	82	82	85	85	88
	TP	412	457	457	503	503

6. Abyss-Admiral/Kommodore-Ausrüstungen wurden hinzugefügt.
    - Ihr könnt sie beim Admirals-Ausrüstungshändler erhalten.
    - Der Preis aller Ausrüstungen des Kommodores sind gleich.
    - Nur wenn Ihr Abyss-Admiral-Ausrüstungen anlegt, werden die Kampffertigkeiten aktiviert.
    - Die Kampffertigkeiten bleiben weiterhin bestehen, wenn Ihr Abyss-Admiral-Ausrüstungen ohne Kampffertigkeiten anlegt.
7. Die Eigenschaft von "[Event] Waffenkiste der Verzückung" wurde geändert, damit sie im Account-Lagerhaus gelagert werden kann.
8. Der Schnellinfo für den Gegenstand "[Event] Kinah-Bündelfragment" wurde eine Beschreibung der Umtauschstelle hinzugefügt.
9. In der Schnellinfo von Waffenfusion werden nun die Namen der Fusionswaffen angezeigt.
10. Ihr könnt nun mit Schutztruppmünzen Ausrüstungen des Tribuns, Elite-Tribuns, Primus-Pilus und Elite-Primus-Pilus kaufen.
11. Wenn Ihr Eisenmünze, Bronzemünze, Silbermünze, Goldmünze, Platinmünze, Silbermedaille und Goldmedaille, Mithril-Münze, Alabaster-Medaille, Feldhüter-Medaille, Konsortium-Medaille und Charlirunerks Dämonen verwendet, erhaltet Ihr eine Schutztruppmünze.
12. Schutztruppmünzen können nun global gehandelt werden.
13. Rüstungen und Waffen des Gefreiten, Stigma-Bündel und 2 Titelkarten wurden hinzugefügt.
    - Ihr erhaltet sie beim Händler für Schutztruppbelohnungen.
14. Gold- und Silbermedaillen können nicht mehr zerstört werden.
15. Uralte Kronen, uralte Kelche, uraltes Siegel und uralte Ikonen können nun 100-mal gestapelt werden.

16. Das Aussehen von Flammende subterranische Waffen können nicht mehr modifiziert und extrahiert werden.
17. Die Verkaufsliste von Ausrüstungen, die Ihr mit Mithril-Münzen kaufen konntet, wird durch Ausrüstungen des Gefreiten ersetzt.
18. Aus der Verkaufsliste der Abyss-Verbrauchsgüter wurde das Blaugold-Medaillenbündel entfernt.
19. Beim Blaugold-Medaillenhändler in Inggison und Gelkmaros könnt Ihr Blaugold-Medaillen gegen Platinmedaillenkiste eintauschen.
20. Rüstungen des Elite-Himmelfahrtskommandos könnt Ihr nun mit Platinmedaillen kaufen (bisher mit Schwarzgold-Medaillen).
21. Ihr könnt Schwarzgold-Medaillen gegen Platinmedaillen eintauschen.
22. Platinmedaille können nun gehandelt und auch global gehandelt werden.
23. Die Preise für die Fertigkeitsbücher Kräftiger Hieb I und Erosion I wurden geändert.
24. Rückkehrschriftrolle nach Laphsaran kann auch in Apheta Beluslan verwendet werden.
25. Mit " [Event] Eintrittsschriftrollenbündel für Instanz" können nun andere Instanzen gewählt werden:
    - "Beshmundirs Tempel" wurde entfernt.
    - "Udas-Tempel" wurde entfernt.
    - "Udas-Tempelgruft" wurde entfernt.
    - "Dokkaebi Kosmos" wurde hinzugefügt.
    - "Brennende Blutfestung" wurde hinzugefügt.
26. Mehrere stapelbare Auswahlbündel können nun auf einmal geöffnet werden.
27. Eine Sperrfunktion für Ausrüstungsgegenstände wurde hinzugefügt.
    - Über das Schloss-Symbol im unteren Bereich des Inventars könnt Ihr die Funktionen Sperren/Entsperren verwenden.
    - Ihr könnt Ausrüstungsgegenstände im Inventar, von angelegten Ausrüstungen und im Ausrüstungsset-Interface aussuchen und sperren.
    - Gesperrte Gegenstände können folgende Funktionen nicht einsetzen:

Handel	Registrierung im Kleiderschrank
Verkauf	Moreth-Eintragung
Zerstörung	GK-Verleihung
Verstärken	Quest-Tausch
Extraktion	Im Lagerhaus aufbewahren
Aussehen verändern	Seelenbindung

28. Wenn Ihr im Chat auf einen Gegenstand mit Wahrscheinlichkeits-Info klickt, wird nun Pop-up-Fenster mit detaillierter Zusammensetzung angezeigt.
29. Die Abklingzeit von Kristallen wird nicht mehr mit Seren geteilt.
    - Die Abklingzeit von Kristallen wurde auf 20 Min. geändert.
    - Kristalle können nun nicht mehr gesammelt werden.
    - Der Verkaufsliste von Alchemiehändlern wurden Muster für Kristalle hinzugefügt.
    - Betrifft nicht [Extra] Pezehnerks Arznei.
30. Zur Warnung, die angezeigt wird, wenn Ihr das Aussehen des Gegenstands wechselt, wurde die Nachricht "Registrierung in Globales Auktionshaus nicht möglich" hinzugefügt.
31. Einige Bezeichnungen von Gegenständen, die der Arena-Quartiermeister in Empyrianische Feuerprobe verkauft und Orte, an denen sie verwendet werden können, wurden geändert.
32. Mindeststufe der Zweitwaffe für die Waffenfusion wurde entfernt.
    - Auch wenn die Stufe der Zweitwaffe höher ist als die der Fusionswaffe kann sie für die Fusion verwendet werden.
33. Neuer Gottstein Äthergriff wurde hinzugefügt.
34. Die Schnellinfos der Gegenstände mit Gesamt-Verzauberungsstufen zeigen nun Infos über Gegenstände mit dem Effekt der verstärkten Synergie an.
35. Die Gegenstandsränge von Schwingenkiste einer anderen Welt und Waffe/Schild/Schwingen des himmlischen Drachen werden geändert
36. Die Beschreibung der Option von möglicher GK-Verleihung in der Schnellinfo wurde geändert.
37. Energie-Gegenstände können nicht mehr im Miol-Inventar registriert werden.
38. Fehler behoben: Einige Effekte von Drachenklauen wurden nicht an beiden Händen abgespielt.
39. Fehler behoben: Der Buff Rotans Energie konnte nicht mit dem Buff Verwandlungsbonbon kombiniert werden.
40. Fehler behoben: Bonbon: Robuster Daeva konnte nicht für die Legionsproduktion verwendet werden.
41. Fehler behoben: Schwingen des Wächter-/Archonten-Admirals waren nicht symmetrisch, wenn Ihr glittet.

42. Fehler behoben: Wenn Ihr nach dem Anlegen von Schild des dunklen Tigers oder Bogen des weisen Drachenkönigs in den Kampfmodus wechseltet, konnten die Waffen nicht verwendet werden.

Verzauberung

1. Das Garantierte +10 Verzauberungs-System wurde hinzugefügt.
    - Ihr könnt es verwenden, wenn Ihr den Reiter "Garantierte Verzauberung" im Fenster Gegenstand verzaubern öffnet. Wenn alle Bedingungen erfüllt wurden, wird die Ausrüstung garantiert auf +10 verzaubert.
    - Anwendbar nur auf +0 bis +5 Ausrüstungen.

[Detailmenü für Garantierte Verzauberung]

(1)

- Verzauberungssteine können eingesehen werden, die garantiert verzaubert werden sollen.
- Die Menge an Verzauberungssteinen, die zu Beginn der Verzauberung der Waffe eingesetzt wurden, wird registriert und kann nicht verändert werden.
- Der Verzauberungsstein aus dem Würfel, der verzaubert werden soll, kann zusätzlich registriert und kann gelöscht werden.

(2)

- Die Mindeststufe des Verzauberungssteins, der für die Garantierte Verzauberung benötigt wird, kann eingesehen werden.

- Die Mindeststufe des Verzauberungssteins wird je nach Ausrüstungsrang und -stufe erhöht.

Gegenstandsrang	Mindeststufe von benötigten Verzauberungssteinen
Normal	Gegenstandsstufe +0
Selten	Gegenstandsstufe +5
Heroisch	Gegenstandsstufe +15
Sagenhaft	Gegenstandsstufe +35
Episch	Gegenstandsstufe +50

(3)

- Die Anzahl an Verzauberungssteinen, die für die Garantierte Verzauberung zusätzlich benötigt wird, kann eingesehen werden.
- Die benötigte Anzahl an Verzauberungssteinen wird je nach aktueller Verzauberungsstufe der Ausrüstung erhöht.

Verzauberungsstufe	Anzahl der benötigten Verzauberungssteine
+0	10 Stück
+1	9 Stück
+2	8 Stück
+3	7 Stück
+4	6 Stück
+5	5 Stück

(4)

- Die zusätzlich benötigten Verzauberungssteine können im Gegenstandswürfel registriert werden.
- Wenn der Verzauberungsstein registriert wird, werden alle Verzauberungssteine im entsprechenden Slot registriert. Wenn Ihr mehr Verzauberungssteine besitzt als zusätzlich notwendig, wird nur die benötigte Menge registriert.
    - ➢ Bsp.: Wenn 5 zusätzliche Verzauberungssteine der Stufe 93 benötigt werden:
        - > Wenn Ihr mehr als 3 Verzauberungssteine der Stufe 93 und höher besitzt, werden alle 3 registriert.
        - > Wenn Ihr mehr als 7 Verzauberungssteine der Stufe 93 und höher besitzt, werden 5 davon registriert.

Stigma

1. Stigma-Seiten wurden hinzugefügt.
    - Wenn eine Stigma-Verankerung freigeschaltet wird, könnt Ihr 2 Seiten verwenden.
    - Um die Stigma-Seite zu ändern, benötigt Ihr die 1,5-fache Menge an Stigmascherben, die zum Ausrüsten/Ablegen benötigt werden.
    - Auf der Stigma-Seite ausgerüstete Stigmen werden nach der Änderung der Seite nicht ins Inventar zurückgelegt.
2. Stigma-Seiten können geändert werden, wenn der Charakter sich nicht im besonderen Zustand (wie Kampf oder Gleiten) befindet.
    - Die Wirkzeit für die Änderung der Stigma-Seite beträgt 3 Sek.
    - Toggle-Fertigkeiten werden gelöscht, wenn die Stigma-Seite geändert wird.
    - In der Arena oder Trainingsarena kann die Stigma-Seite nicht geändert werden.
3. Wenn Ihr während der Änderung der Stigma-Seite Schaden erleidet, der Charakter transportiert wird oder der Zustand des Charakters sich ändert, wird die Änderung der Stigma-Seite abgebrochen.
4. Gleichzeitig mit Eurem Ausrüstungsset könnt Ihr auch die Stigma-Seite festlegen, die geändert werden soll.
    - Die Stigma-Seite kann gemeinsam mit dem Ausrüstungsset geändert werden.
    - Wenn Ihr nicht genügend Stigmascherben besitzt oder in Eurem aktuellen Zustand keine Änderung der Stigma-Seite möglich ist, wird nur das Ausrüstungsset geändert.
5. Bei der Änderung der Stigma-Seite könnt Ihr auch die entsprechende Nummer auf der Aktionsleiste ändern.
    - Wenn die Stigma-Seite geändert wird, wechselt Ihr zur gewählten Aktionsleiste.
    - Bewegliche Aktionsleisten werden nicht geändert.
6. Während Ihr Stigmen ausrüstet/entfernt, kann die Stigma-Seite nun nicht mehr gewechselt werden.
7. Meta-Stigma I wurde hinzugefügt.
    - Erhältlich bei NSC nahe den Festungen der jeweiligen Fraktionen in Balaurea, des Eingangs der Großstadt und des Konvents.

Fertigkeiten

1. Die Fertigkeit des Wächter-Generals wurde erneuert.

Fertigkeit	Beschreibung
Verwandlung: Wächter-General I	5 Min. lang werden Eure TP und MP um 7.800, max. TP um 7.800, max. MP um 15.600, die Bewegungsgeschwindigkeit und Fluggeschwindigkeit um 10 erhöht. Wenn ihr einen anderen Spieler angreift, fügt Ihr zusätzlichen Schaden zu. Abklingzeit: 1 Std. Wirkzeit 2 Sek.
Verwandlung: Wächter-General II	5 Min. lang werden Eure TP und MP um 9.360, max. TP um 9.360, max. MP um 18.720, die Bewegungsgeschwindigkeit und Fluggeschwindigkeit um 10 erhöht. Wenn ihr einen anderen Spieler angreift, fügt Ihr zusätzlichen Schaden zu. Abklingzeit: 1 Std. Wirkzeit 2 Sek.
Verwandlung: Wächter-General III	5 Min. lang werden Eure TP und MP um 10.920, max. TP um 10.920, max. MP um 21.840, die Bewegungsgeschwindigkeit und Fluggeschwindigkeit um 20 erhöht. Wenn ihr einen anderen Spieler angreift, fügt Ihr zusätzlichen Schaden zu. Abklingzeit: 1 Std. Wirkzeit 2 Sek.
Verwandlung: Wächter-General IV	5 Min. lang werden Eure TP und MP um 12.480, max. TP um 12.480, max. MP um 24.960, die Bewegungsgeschwindigkeit und Fluggeschwindigkeit um 30 erhöht. Wenn ihr einen anderen Spieler angreift, fügt Ihr zusätzlichen Schaden zu.

	Abklingzeit: 1 Std. Wirkzeit 2 Sek.
Verwandlung: Wächter-General V	5 Min. lang werden Eure TP und MP um 15.600, max. TP um 15.600, max. MP um 31.200, die Bewegungsgeschwindigkeit und Fluggeschwindigkeit um 30 erhöht. Wenn ihr einen anderen Spieler angreift, fügt Ihr zusätzlichen Schaden zu. Abklingzeit: 1 Std. Wirkzeit 2 Sek.
Abyss-Sturm I	Fügt bis zu 6 Zielen in einem Umkreis von 20m 850 mag. Schaden zu. (Dieser Treffer wird nur von PvP-Attributen beeinflusst.)
Abyss-Sturm II	Fügt bis zu 12 Zielen in einem Umkreis von 20m 900 mag. Schaden zu. (Dieser Treffer wird nur von PvP-Attributen beeinflusst.)
Abyss-Sturm III	Fügt bis zu 18 Zielen in einem Umkreis von 20m 1.100 mag. Schaden zu. (Dieser Treffer wird nur von PvP-Attributen beeinflusst.)
Abyss-Sturm IV	Fügt bis zu 18 Zielen in einem Umkreis von 20m 1.300 mag. Schaden zu. (Dieser Treffer wird nur von PvP-Attributen beeinflusst.)
Abyss-Energie I	Erzeugt eine Energie, die 6 Gegnern in einem Radius von 20m um ein Ziel in bis zu 20m Entfernung 850 mag. Schaden zufügt. (Dieser Treffer wird nur von PvP-Attributen beeinflusst.)
Abyss-Energie II	Erzeugt eine Energie, die 6 Gegnern in einem Radius von 20m um ein Ziel in bis zu 20m Entfernung 1.000 mag. Schaden zufügt.

	(Dieser Treffer wird nur von PvP-Attributen beeinflusst.)
Spiegelschild des Abyss I	Wirft 30 Sek. lang 1.000 Schaden von Gegnern im Umkreis von 30m zurück. Abklingzeit: 2 Min.
Abyss-Welle I	Betäubt bis zu 18 Gegner in einem Umkreis von 20m um Euch 5 Sek. lang. Abklingzeit: 1 Min.
Abyss-Flutwelle I	Fügt bis zu 18 Zielen in bis zu 30m vor Euch 1.300 mag. Schaden zu und wenn sie von einem Spieler angegriffen werden, erleiden sie 30 Sek. lang zusätzlichen Schaden. (Dieser Treffer wird nur von PvP-Attributen beeinflusst.)
Abyss-Vollstreckung I	Fügt einem Ziel in bis zu 30m Distanz 5.000 magischen Schaden zu. Abklingzeit: 2 Min. (Dieser Treffer wird nur von PvP-Attributen beeinflusst.)

2. Einige Fertigkeitseffekte wurden geändert.
   - Nähere Informationen sind unter Fertigkeiten: Informationen und Balance-Änderungen zu finden.
3. Einige Stigma-Fertigkeitseffekte wurden geändert.
   - Nähere Informationen sind unter Fertigkeiten: Informationen und Balance-Änderungen zu finden.
4. Wenn Ihr einen Krieger/Späher/Magier/Priester erschafft, erhaltet Ihr nun zusätzliche Angriffsfertigkeiten.
   - Diese werden nach der Charaktererstellung im Slot registriert.

Klasse	Fertigkeit
Krieger	Kräftiger Hieb I
Späher	Überraschungsangriff I
Magier	Erosion I
Priester	Geheiligter Schlag I

5. Der Effekt von Beruhigendes Flüstern I bis III (Jäger) kann nun entfernt werden.
6. Tippfehler in der Systemnachricht, die bei Verwendung von Erosion I bis V angezeigt wird, wurden korrigiert.

7. Informationen zur Fertigkeit Flügel stärken I wurde korrigiert.
8. Fertigkeiten, die Ihr im Flug nicht verwenden konntet, können nun verwendet werden.
9. Fehler behoben: Wenn Ihr die Faustkämpfer-Fertigkeit Stählerne Haltung I verwendet, wurde Parieren nicht aktiviert.
10. Fehler behoben: Wenn ein Ziel mit dem Effekt Blendende Explosion I einen Standardangriff mit dem Zauberbuch ausführte, wurde der Treffer als phys. Angriff angerechnet.
11. Fehler behoben: Bedingte Fertigkeiten wurden nicht aktiviert, wenn mag. Angriffe abgewehrt wurden.
12. Fehler behoben: Wenn die passive Fertigkeit Wohlwollen angewendet wurde, wurde der MP-Verbrauch erhöht.
13. Fehler behoben: Die Effekte von Giftpfeil und Giftfalle von Jäger überlappten sich.
14. Fehler behoben: Die Debuff-Symbole für Giftfalle III und Giftfalle IV waren identisch.
15. Fehler behoben: Charaktere konnten im Fall keine Fertigkeiten verwenden.

Buch der Legenden

1. Das Dokkaebi-Kosmos-Gemälde wurde hinzugefügt.
2. Die Vervollständigung vom Lumiel-Gemälde wurde vereinfacht.
    - Chance auf Identifizierung für Unbekanntes edles Lumiel-Gemäldeteil wurde geändert.
    - Der Verkaufsliste von Abenteurer-Shugo wurde Lumiels Gemäldekiste hinzugefügt.
    - Ätherklassen in Inggison/Gelkmaros droppen nun 2x Unbekanntes großes Lumiel-Gemäldeteil anstelle von einem.
    - Bodenziele in Inggison/Gelkmaros droppen nun 4x Geringer Lumiel-Gemäldestaub anstelle von 3.
    - In der Nähe der 5. Garnison in Laphsaran werden nun 7x Geringer Lumiel-Gemäldestaub anstelle von 5 gedroppt.
    - Ätherklassen in Laphsaran droppen nun 2x Unbekanntes großes Lumiel-Gemäldeteil anstelle von 3.

- Wächter in der 5. Garnison in Laphsaran droppen nun 3x Unbekanntes großes Lumiel-Gemäldeteil anstelle von 2.
- Wenn Ihr Lumiels Gemäldekiste verwendet, erhaltet Ihr nun jeweils 2x Unbekanntes, Normales und Großes Gemäldeteil anstelle von jeweils 1.

3. Fehler behoben: Die Liste vom Buch der Legenden "Antike Gemälde" wurde nicht korrekt angezeigt.

Daeva Pass

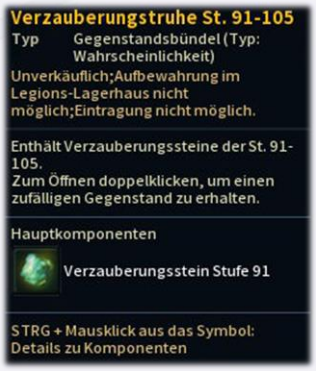
1. Daeva-Pass-Premiumwürfel wurde hinzugefügt.
    - Kann verwendet werden, wenn die Premium-Belohnung des Standard-Passes freigeschaltet wird.
    - Kann bis zum Ende der Saison verwendet werden, in der die Premium-Belohnung freigeschaltet wurde. Danach kann sie weder gelagert noch verwendet werden.
    - Gegenstände im deaktivierten Premiumwürfel können ins Standard-Inventar verschoben werden. Zudem können sie in Handelsagentur und Globales Auktionshaus gehandelt und in Moreth und Kleiderschrank registriert werden.

AION-Look

1. Fehler behoben: Vorschau von Schwingen im Kleiderschrank funktionierte nicht.

UI

1. Die UI-Benutzerfreundlichkeit wurde verbessert, damit Gegenstände und Wahrscheinlichkeit von Bündeln und anderen Inhalten leichter erkennbar sind.
    - Mit STRG + Mausklick auf das Icon könnt Ihr direkt den Inhalt und Wahrscheinlichkeit eines Bündels aufrufen.

Hauptgegenstand und Komponenten des Bündels	Wahrscheinlichkeit für einzelne Komponenten
	

Gegenstand	Anzahl	Wahrscheinlichkeit
Verzauberungsstein Stufe 101	1	6.6600%
Verzauberungsstein Stufe 102	1	6.6600%
Verzauberungsstein Stufe 103	1	6.6600%
Verzauberungsstein Stufe 104	1	6.6600%
Verzauberungsstein Stufe 105	1	6.6600%
Verzauberungsstein Stufe 91	1	6.6700%
Verzauberungsstein Stufe 92	1	6.6700%

- Mit STRG + Mausklick auf die Herstellungsmaterialien könnt Ihr das Ergebnis des Zusammenbaus aufrufen.
- Um die jeweilige Chance auf erhältliche Gegenstände einzusehen, müsst Ihr den Terminon-/Primum-Münzbrunnen benutzen.
- Per STRG + Mausklick auf das Miol-Ei könnt Ihr Eure Chance auf Miol-Produkte aufrufen.
- Wenn Ihr im Verzauberungsfenster mit der Maus über Eurem Gegenstand verweilt, ruft Ihr damit die Schnellinfo für 'Gegenstand bei erfolgreicher Verzauberung' auf.
- Per STRG + Mausklick auf Luxus-Farben ruft Ihr die Merkmale und Chancen pro Luxus-Farbe auf.
- Wenn Ihr unter [AION-Look - Kleiderschrank - Aussehen färben] das zu färbende Aussehen und Eure Luxus-Farbe eingebt, wird ein Button aktiviert, mit dem Ihr die Merkmale und Chancen pro Luxus-Farbe aufrufen könnt.
- Per STRG + Mausklick auf [Buch der Legenden]-Gemälde könnt Ihr die Chance auf Identifizierung, Zerlegung und Zusammenbau aufrufen.
- Wenn Ihr einen Gegenstand herstellt, könnt Ihr die Chance auf erfolgreiche Herstellung aufrufen.

2. Das System 'Exklusive Bewegung' wurde hinzugefügt.
    - Nur bei Aussehen bestimmter Outfits kann die Exklusive Bewegung verwendet werden.
3. Die Hintergrundanimation bei der Serverauswahl wurde modifiziert.
4. Das Splash-Bild nach dem Spielstart wurde modifiziert.
5. Beim Beenden des Spiels wird ein neues Bild angezeigt.
6. Der Stigma-Schnellinfo wurden Informationen über die Stigma-Seite in Benutzung hinzugefügt.
7. Der Schnellinfo für Stigmen, die Voraussetzungen erfüllen müssen, wurden Informationen über den Stand der erfüllten Voraussetzungen je nach Stigma-Seite hinzugefügt.
8. Die PvP-Angriffe, die im Zweihandkampf nicht verwendet werden können, werden in der Waffen-Schnellinfo als grau markiert.
9. In der Waffen-Schnellinfo wird der PvP-Angriff nun mit dem Göttlichkeitseffekt angezeigt.
10. Das Aussehen der Weltkarte (M) wurde erneuert.
11. In Buff-Info werden nun bis zu 32 Buffs angezeigt.
    - Debuff-Info-Fenster wurde umpositioniert.
12. Der Hinweistext, der angezeigt wird, wenn die max Anzahl der Charaktererstellung überschritten wird, wurde korrigiert.
13. Es wurden 3 neue weibliche Charakter-Voreinstellungen hinzugefügt.
14. Wenn ein Charakter erstellt wird, wird ein Umschaltebutton für Flug/Landung im Slot registriert.
15. Ihr könnt nun bis zu 30 Buffs des ausgewählten Ziels einsehen.
16. Die Schnellinfos zu Event-Vorteilsbuffs wurden ergänzt.
17. Aus der Karte der Hauptregionen von Elysea, Asmodae und Balaurea wurde der Nebel entfernt.
18. In jeder Region werden nun alle Ränge der gegnerischen Fraktion angezeigt.
19. Erklärungen im Menü Garantierte Verzauberung wurden ergänzt.
20. Wenn ein Charakter erstellt wird, wird der Umschaltebutton für Flug/Landung in eine Schnellwahltaste mit Alt+1 umgewandelt.
21. Fehler behoben: Wenn Lagerung in Globales Auktionshaus nicht möglich ist und Ihr mit der Maus über Registrierungskosten fuhrt, wurde die Schnellinfo über die Gebühren der Stufe 1 angezeigt.

22. Fehler behoben: Wenn Ihr beim NSC Belohnungen eintauschtet, wurde die Anzahl der Tauschgegenstände nicht korrekt angezeigt.
23. Fehler behoben: Wenn das Fenster [Eintritt vorbereiten] für serverübergreifende Instanzen geschlossen wird, kann es über das angezeigte Symbol wieder einwandfrei geöffnet werden.
24. Fehler behoben: Die Wahrscheinlichkeit für 'Ergebnis von Zusammenbau aufrufen' wird nun korrekt angezeigt.
25. Fehler behoben: Fertigkeit-FX bestimmter Boss-Monster wird bei allen Optionen nun wieder korrekt angezeigt.
26. Fehler behoben: Wenn vom Fenster Server auswählen zum Fenster Charakterauswahl gewechselt wurde, wurde das erstere nicht komplett geschlossen.
27. Fehler behoben: Im Umfrage- und Questbelohnungsmenü konnte der Inhalt vom Bündel nicht eingesehen werden.
28. Fehler behoben: In mancher Auflösung wurde die Systemnacht in der Mitte des Bildschirms nicht angezeigt.
29. Fehler behoben: In manchen Formaten wurde die System-Nachricht nicht korrekt angezeigt.
30. Fehler behoben: Nach der HUD-Bearbeitung wurden die 1. und 2. erweiterte Aktionsleiste nicht in der erweiterten Aktionsleiste oben angezeigt.
31. Fehler behoben: Wenn mag. Fertigkeit widerstanden wurde, wurde eine falsche Systemnachricht angezeigt.
32. Fehler behoben: Die Farben der nördlichen und südlichen Basis in Laphsaran waren vertauscht.
33. Fehler behoben: Wenn Ihr Gegenstände im Kleiderschrank registriertet, deren Aussehen verändert werden soll, wurde die Premium-Farbe nicht in der Vorschau angezeigt.
34. Fehler behoben: Die Scrollfunktion des Questwürfels konnte nicht verwendet werden.
35. Fehler behoben: Wenn das Inventar-Fenster geschlossen wurde, blieb das Questwürfel-Fenster bestehen.

Sonstige

1. Die Registrierungskosten der Obelisken wurden geändert.
2. Undirborg-Vestibül in Inggison wurde in Verlassenes Undirborg-Vestibül umbenannt.
3. Vorhalle des Subterranea-Tempels in Gelkmaros wurde in Verlassene Vorhalle des Subterranea-Tempels umbenannt.
4. Fehler behoben: Beim Kauf von Gegenständen mit AP wurde fälschlicherweise eine Nachricht über Degradierung angezeigt.
5. Wenn Ihr zwischen Hauptserver und Schlachtfeld-Server wechselt, bleibt nun der Chatverlauf erhalten.
6. Das Symbol für die Sturm-Angriffsfertigkeit wird nicht mehr angezeigt, wenn Ihr schnell geleitet, ohne die Sturm-Angriffsfertigkeit gelernt zu haben.
7. Fehler behoben: Wenn sich im Legions-Lagerhaus Gegenstände befanden, wurden zeitweise Hinweise angezeigt.
8. Fehler behoben: Bei einigen Bildschirmauflösungen wurden die Illustrationen vom Laden und Spiel beenden und das Hintergrundbild von Mitwirkenden nicht korrekt dargestellt.
9. Fehler behoben: Die Animation bestimmter Waffen wurde in der Videosequenz nicht korrekt dargestellt.
10. Fehler behoben: Wenn das Spiel im Modus "Pseudo-Vollbild" lief, wurde die Größe von EP-Balken nicht korrekt wiedergegeben.
11. Fehler behoben: In mancher Grafik waren Windströmungen schwer erkennbar.
    - Dafür muss die Grafikqualität auf hoch eingestellt werden.

Einstellungen

1. Nicht verwendete Tabs unter [Tastenbelegung - Fenster öffnen/schließen] wurden gelöscht.
2. Fehler behoben: In der Einstellung Standardgrafik flackerte der Bildschirm zeitweise, wenn Ihr Laphsaran betretet.

AION CLASSIC EUROPE

PATCH NOTES

Classic Europe Spezifikationen

1. Die Event-Instanz "Illusionsturm" bleibt weiterhin aktiv.
2. Arena: Für Matches in den Arenen erhaltet ihr AP.
3. Die folgenden Gegenstände wurden als Beute für den Endboss im Dokkaebi Kosmos hinzugefügt:

Instanz	Boss	Gegenstand	Anzahl
Dokkaebi Kosmos	Gangcheol (normal)	Hervorragendes Manastein-Bündel	1
		Besonders Große Veredelungssteine (Qualität: normal-sagenhaft)	1
	Gangcheol (schwer)	Erhebliches Manastein-Bündel	1
		Besonders Große Veredelungssteine (Qualität: normal-sagenhaft)	1

4. Der Gegenstand "Verzauberungstruhe St. 91-105" kann mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit von Gangcheol im Dokkaebi Kosmos erhalten werden.
5. Den folgenden Quests in Laphsaran wurde 2x "[Event] Seltene Manasteintasche (Stufe 60)" als Belohnung hinzugefügt:

Fraktion	Questname
Elyos	[Wöch] [1. Garnison] Verhinderung der Blutdrana-Ernte
	[Wöch] [1. Garnison] Besetzte Tiamat-Legionsfestung zerstören
	[Wöch] [2. Garnison] Verhinderung des Blutdrana-Anbaus
	[Wöch] [2. Garnison] Drakan in der Festung
Asmodier	[Wöch] [1. Garnison] Verhinderung des Blutdrana-Ernteplans
	[Wöch] [1. Garnison] Besetzte Tiamat-Legionsfestung erobern
	[Wöch] [2. Garnison] Verhinderung des Blutdrana-Anbauplans
	[Wöch] [2. Garnison] Drakan in der Festung vernichten

4. Die TP einiger Monster und Objekte der Apheta Beluslan-Festung wurden reduziert.
5. Eine neue Saison für den Anfänger-Pass wurde hinzugefügt.
6. Eine neue Saison für den Fortschritt-Pass wurde hinzugefügt.

Fertigkeiten: Informationen und Balance-Änderungen

1. **Balance-Anpassung von Fertigkeiten des Gladiators**
   Der Gladiator ist bereits sehr stark im PvP, also haben wir uns bei dieser Anpassung auf seine Benutzerfreundlichkeit konzentriert.
   Die **Kettenfertigkeit Wagemutiger Schlag** wurde bisher mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit aktiviert, **nun wird sie bedingungslos garantiert aktiviert**. Dadurch wird zwar im PvE ein höherer DPS erzielt, aber durch das langsame Tempo der Fertigkeit wird die Fertigkeit im PvE, wo Ihr im Kampf ständig in Bewegung seid, eher uninteressant. Damit stellten wir fest, dass die Auswirkungen auf den PvP relativ gering sind und setzten die Erneuerung fort.

Fertigkeit	Vorher	Geändert
Wagemutiger Schlag	Fügt dem Ziel physischen Schaden zu. Zerreißen - Wagemutiger Schlag (wird mit einer Wahrscheinlichkeit aktiviert)	Fügt dem Ziel physischen Schaden zu. Zerreißen - Wagemutiger Schlag (**garantierte Aktivierung**)

   Zusätzlich dazu wird die Fertigkeit **Todestreffer**, die nur bei Stolpern/Äthergriff verwendet werden konnte, **so verändert, dass sie bedingungslos aktiviert werden kann**. Dadurch soll erreicht werden, dass die Fertigkeit auch in Situationen, in denen besondere Zustände schwer herstellbar sind, wie z. B. im Kampf gegen schwierige Bosse, einfacher eingesetzt werden kann.

Fertigkeit	Vorher	Geändert
Todestreffer	Verursacht bei einem gestolperten oder durch Äthergriff gebundenen Ziel phys. Schaden.	Verursacht bei einem ~~gestolperten oder durch Äthergriff gebundenen~~ Ziel **(Bedingung gelöscht)** phys. Schaden.

2. **Balance-Anpassung von Fertigkeiten des Templers**
   Um die Benutzerfreundlichkeit zu verbessern, wurde beim Templer ähnlich wie beim Kantor **die Bedingung für die Aktivierung geändert**.
   Schildschwung kann nun auch **ohne erfolgreiches Blocken verwendet werden.**
   Schild des Mutes kann **auch bei Magiewiderstand aktiviert werden** und Fertigkeiten,

die bisher nur gegen mag. Gegner verwendet werden konnten, können nun auch gegen phys. Gegner angewendet werden.

Fertigkeit	Vorher	Geändert
Schildschwung (Nur Elyos)	Verursacht nach erfolgreichem Blocken physischen Schaden.	Verursacht ~~nach erfolgreichem Blocken~~ **(Bedingung gelöscht)** physischen Schaden.
Schild des Mutes	Nach erfolgreichem Blocken wird 10 Sek. lang Euer phys. Angriff um 20%, phys. krit. Treffer um 100 und Präzision um 200 erhöht. Abklingzeit: 5 Sek.	Nach erfolgreichem Blocken und **Magiewiderstand (zusätzliche Bedingung)** wird 10 Sek. lang Euer phys. Angriff um 20%, phys. krit. Treffer um 100 und Präzision um 200 erhöht. Abklingzeit: 5 Sek.

Zusätzlich wurden noch die folgenden Fertigkeiten angepasst:

Fertigkeit	Vorher	Geändert
Äther-Rüstung	30 Sek. lang wird Euer Magiewiderstand um 800 erhöht.	30 Sek. lang wird Euer Magiewiderstand um 800 **und der Magiewiderstand Eurer Gruppenmitglieder um 200** erhöht.
Große Gesundheit	Stellt für Euch die TP wieder her.	Stellt für Euch **und Eure Gruppenmitglieder in einem Umkreis von 25m** die TP wieder her.
Bedrohlicher Spott	Provoziert ein Ziel in bis zu 15m Distanz und erhöht seinen Zorn Euch gegenüber. Reduziert seine Angriffsgeschwindigkeit für eine Weile.	Provoziert ein Ziel in bis zu 15m Distanz und erhöht seinen Zorn Euch gegenüber. Reduziert seine Angriffsgeschwindigkeit für eine Weile. **Trefferwahrscheinlichkeit wird erhöht und Abklingzeit von Gefangenschaft, Konzentrierte Gefangenschaft, Illusionsketten um 30% reduziert.**

3. **Balance-Anpassung von Fertigkeiten des Assassinen**

Fertigkeit	Vorher	Geändert
Eid der Präzision	30 Sek. lang werden Eure Präzision und mag. Präzision um 500 erhöht.	30 Sek. lang werden Eure Präzision und mag. Präzision um 500 erhöht. **Präzision und mag. Präzision Eurer Gruppenmitglieder werden um 200 erhöht.**
Wurfdolch	Fügt einem Ziel in bis zu 20m Entfernung physischen Schaden zu, betäubt es anschließend 2 Sek. lang und hebt Schutzeffekte auf.	Fügt einem Ziel in bis zu 20m Entfernung **und bis zu 3 Gegnern im Umkreis von 2m physischen Schaden zu, betäubt sie anschließend 2 Sek. lang und hebt Schutzeffekte auf.**
Blitzschnell	Ihr bewegt Euch sofort 10m nach vorne. Sämtliche Effekte, die Bewegungsunfähigkeit verursachen und die Bewegungsgeschwindigkeit reduzieren, werden entfernt.	Ihr bewegt Euch sofort 10m nach vorne. Sämtliche Effekte, die Bewegungsunfähigkeit verursachen und die Bewegungsgeschwindigkeit reduzieren, werden entfernt. **Ihr seid 2 Sek. lang im Versteckmodus.**
Schlag der Finsternis, Göttlicher Schlag, Triniels Langdolch, Vaizels Langdolch	-	**Erhöht den physischen Schaden um 50%.**

4. **Balance-Anpassung von Fertigkeiten des Jägers**
   Auch beim Jäger wurde die Kettenfertigkeit **Giftpfeil**, die nach Heckenschuss verwendet wird, zu einer **einfachen Fertigkeit umgewandelt**, um die Benutzerfreundlichkeit zu

steigern. Um dem anhaltenden Problem der fehlenden MP des Jäger im PvE entgegenzuwirken, wurde die **MP-Regeneration von Kühne Klugheit verdoppelt**.

Fertigkeit	Vorher	Geändert
Giftpfeil	Fügt dem Gegner phys. Schaden zu und vergiftet ihn 12 Sek. lang zum Schweigen. Heckenschuss - Giftpfeil (Kettenfertigkeit)	Fügt dem Gegner phys. Schaden zu und vergiftet ihn 12 Sek. lang zum Schweigen. ~~Heckenschuss - Giftpfeil (Kettenfertigkeit)~~
Kühne Klugheit	1 Min. 30 Sek. lang wird bei jedem Angriff 60 Punkte Eurer MP wiederhergestellt.	1 Min. 30 Sek. lang wird bei jedem Angriff **120** Punkte Eurer MP wiederhergestellt.

Zusätzlich dazu wurde die Aktive Fertigkeit **Pfeile schärfen**, die Ihr eigenständig an- und ausschalten musstet, **zu einer dauerhaft aktiven umgewandelt**.
Da es sich um eine Stigma-Fertigkeit handelte, die mithilfe der Stigma-Seite neu ausgerüstet oder **nach der Wiederbelebung manuell aktiviert werden musste, war die Benutzung eingeschränkt**. Nun wird sie direkt nach dem Ausrüsten aktiviert, und somit wird die Benutzerfreundlichkeit erhöht.

Fertigkeit	Vorher	Geändert
Pfeile schärfen	Phys. Angriff des Bogens wird um 10% erhöht. Aktive Fertigkeit	Phys. Angriff des Bogens wird um 10% erhöht. **Passive Fertigkeit**

Des Weiteren wurden noch die folgenden Fertigkeiten angepasst:

Fertigkeit	Vorher	Geändert
Atem der Natur	5 Min. lang werden Eure natürliche TP-Regeneration und Manabehandlung erhöht. Eure maximalen TP erhöhen sich um 2.000.	5 Min. lang werden Eure natürliche TP-Regeneration und Manabehandlung erhöht. Eure maximalen TP erhöhen sich um 2.000, **die maximalen TP Eurer Gruppenmitglieder um 1.000.**
Beruhigendes Flüstern	Reduziert den Zorn eines Ziels in bis zu 25m Distanz. 30 Sek. lang wird für Euch der Widerstand gegen Betäubung, Rückschlag, Stolpern, Drehung, Äthergriff erhöht.	Reduziert den Zorn eines Ziels in bis zu 25m Distanz. 30 Sek. lang wird für Euch **und Gruppenmitglieder in der Nähe**

		der Widerstand gegen Betäubung, Rückschlag, Stolpern, Drehung, Äthergriff erhöht.
Schlaffalle	Baut eine Falle mit Reichweite um Euch auf. Die Falle versetzt einen Gegner in Schlaf, wenn er sich ihr nähert.	Baut eine Falle mit Reichweite um Euch auf. Die Falle versetzt bis zu **4 Ziele in Schlaf, wenn sie sich ihr nähern.**

5. **Balance-Anpassung von Fertigkeiten des Zauberers**

Die folgenden Fertigkeiten des Zauberers wurden angepasst:

Fertigkeit	Vorher	Geändert
Steinhaut	Erschafft für 5 Min. einen Schutzschild, der Schaden absorbieren kann.	Erschafft für 5 Min. einen Schutzschild, der Schaden absorbieren kann. **Ihr erleidet 50% weniger Schaden durch Angriffe der feindlichen Fraktion.**

6. **Balance-Anpassung von Fertigkeiten des Beschwörers**

Die folgenden Fertigkeiten des Beschwörers wurden angepasst:

Fertigkeit	Vorher	Geändert
Erstickungssog	Fügt einem Ziel mag. Windschaden zu.	Fügt einem Ziel **und bis zu 3 weiteren Gegnern in einem Umkreis von 3m um das Ziel herum** mag. Windschaden zu.
Grausige Düsternis	30 Sek. lang wird bei einem Ziel in bis zu 25m Entfernung die max. TP und MP um 2.200 und die Heilstärkung um 700 reduziert und die Regeneration von Manapunkten verhindert. (Kann nicht aufgehoben werden.)	30 Sek. lang wird bei einem Ziel in bis zu 25m Entfernung **und bei weiteren 3 Gegnern im Umkreis von 3m des Ziels** die max. TP und MP um 2.200 und die Heilstärkung um 700 reduziert und die Regeneration von Manapunkten verhindert. (Kann nicht aufgehoben werden.)

Steinhaut	Erschafft für 5 Min. einen Schutzschild, der Schaden absorbieren kann.	Erschafft für 5 Min. einen Schutzschild, der Schaden absorbieren kann. **Ihr erleidet 50% weniger Schaden durch Angriffe der feindlichen Fraktion.**

7. **Balance-Anpassung von Fertigkeiten des Klerikers**

Die erste Fertigkeitsanpassung des Klerikers betrifft **die Erhöhung des PvE-Schadens der Stigma-Fertigkeit Gebet der Zerstörung**.
Dadurch soll Eure Leistung als Schadenverteiler und in Solo-Instanzen gestärkt werden. Wir erwarten, dass damit Euer Schaden in PvE um etwa 20% erhöht wird.

Fertigkeit	Vorher	Geändert
Gebet der Zerstörung	20 Sek. lang werden Eure mag. Präzision und mag. Verstärkung um 200, mag. krit. Treffer um 50 erhöht und die Wirkzeit aller mag. Fertigkeiten um 10% verringert.	20 Sek. lang werden Eure mag. Präzision und mag. Verstärkung um 200, mag. krit. Treffer um 50 erhöht und die Wirkzeit aller mag. Fertigkeiten um 10% verringert. **Zusätzlich dazu wird der Schaden um 20% erhöht, wenn Ihr einen NSC angreift.**

Als Nächstes möchten wir uns mit der Fertigkeit **Wohlwollen** befassen.
Die Erhöhung des MP-Verbrauchs bei Fertigkeiten-Aktivierung wurde **entfernt**.
Zugleich wurde diese Fertigkeit zu einer **passiven Fertigkeit umgewandelt**. Dadurch wurde die **Benutzerfreundlichkeit der Fertigkeit verbessert**.

Fertigkeit	Vorher	Geändert
Wohlwollen	Die Heilstärkung wird um 250 und der MP-Verbrauch um 8% erhöht. Aktive Fertigkeit	Die Heilstärkung wird um 250 ~~und der MP-Verbrauch um 8%~~ erhöht. **Passive Fertigkeit**

Zusätzlich dazu kann die Fertigkeit **Hand der Regeneration** nicht mehr durch Aufhebungseffekt der mag. Verstärkung entfernt werden, um zu vermeiden, dass der Heiler während des Kampfes lahmgelegt wird.
Zuletzt wurde die Wirkzeit von **Gunst des empyrianischen Gebieters von 12 Sek. auf 30 Sek. erhöht, um zu vermeiden, dass es zum MP-Mangel kommt**.

Fertigkeit	Vorher	Geändert
Hand der Regeneration	30 Sek. lang werden bestimmte Male die Effekte der Heilfertigkeiten um 50% erhöht und die Wirkzeit der Heilfertigkeiten um 50% verringert.	30 Sek. lang werden bestimmte Male die Effekte der Heilfertigkeiten um 50% erhöht und die Wirkzeit der Heilfertigkeiten um 50% verringert. **(Diese Fertigkeit kann nicht entfernt werden.)**
Gunst des empyrianischen Gebieters	Die Fertigkeit kann 12 Sek. lang verwendet werden, ohne MP zu verbrauchen.	Die Fertigkeit kann **30** Sek. lang verwendet werden, ohne MP zu verbrauchen

8. **Balance-Anpassung von Fertigkeiten des Kantors**

Es werden insgesamt 4 Fertigkeiten des Kantors angepasst.
Aufgrund der Besonderheit der Klasse wird der Kantor häufig als **zusätzlicher Heiler** eingesetzt.
Deshalb wurde die **Heilstärkung der Göttliche-Kraft-Fertigkeit Yustiels/Marchutans Schutz um 300 erhöht**.

Fertigkeit	Vorher	Geändert
Yustiels Schutz/ Marchutans Schutz	30 Sek. lang wird Euer phys. Angriff verdoppelt.	30 Sek. lang wird Euer phys. Angriff verdoppelt **und die Heilstärkung um 300 erhöht**.

Zusätzlich dazu kann nun die Fertigkeit **Spritzender Schwung**, die nur bei erfolgreichem Parieren verwendet werden konnte, auch **ohne diese Bedingung zu erfüllen, verwendet werden**.
Der Kantor kann nach erfolgreichem Parieren zwischen 3 Fertigkeiten wählen. Wir hatten das Gefühl, dass diese Tatsache neue Spieler und Rückkehrer überforderte, deshalb möchten wir dagegen vorgehen.

Fertigkeit	Vorher	Geändert
Spritzender Schwung	Fügt dem Ziel nach erfolgreichem Parieren phys. Schaden zu.	Fügt dem Ziel **~~nach erfolgreichem Parieren~~ (Bedingung gelöscht)** phys. Schaden zu

Wie bereits erwähnt, kann der Kantor nach erfolgreichem Parieren neben der Fertigkeit **Spritzender Schwung, Riposte und Körperverstärkung/Selbstbewusste**

Verteidigung verwenden. Die letzten zwei Fertigkeiten werden nun nicht nur nach erfolgreichem Parieren, sondern **bei Magiewiderstand aktiviert**.
Dies ist ein Schritt, um die Benutzerfreundlichkeit der Fertigkeit zu verbessern, da Magiewiderstandsets immer beliebter werden. Wir hoffen, Euch dadurch zu ermöglichen, vorausschauender gegen mag. Gegner vorzugehen.

Fertigkeit	Vorher	Geändert
Riposte	Fügt dem Ziel nach erfolgreichem Parieren phys. Schaden zu und betäubt es kurz.	Fügt dem Ziel nach erfolgreichem Parieren und **Magiewiderstand (Bedingung hinzugefügt)** phys. Schaden zu und betäubt es kurz.
Körperverstärkung (Selbstbewusste Verteidigung)	Nach erfolgreichem Parieren werden 15 Sek. lang Eure phys. Abwehr um 500 und alle Elementarverteidigungen um 100 erhöht.	Nach erfolgreichem Parieren und **Magiewiderstand (zusätzliche Bedingung)** werden 15 Sek. lang Eure phys. Abwehr um 500 und alle Elementarverteidigungen um 100 erhöht.

9. **Balance-Anpassung von Fertigkeiten des Rächers**
Auch beim Rächer gab es viele Aktivierungsbedingungen, die mit erfolgreichem Parieren einhergingen. Deshalb möchten wir die Schwierigkeit bei der Steuerung anpassen.
Deshalb beabsichtigen wir, **Elektrische Ladung und Stromverstärkung zu einer Fertigkeit umzuwandeln, die auch ohne vorangehendes erfolgreiches Parieren aktiviert wird**.

Fertigkeit	Vorher	Geändert
Elektrische Ladung	Lädt nach erfolgreichem Parieren Ionenstrom auf 60 auf.	Lädt ~~nach erfolgreichem Parieren~~ **(Bedingung gelöscht)** Ionenstrom auf 60 auf.
Stromverstärkung	Nach erfolgreichem Parieren werden 20 Sek. lang Euer phys. Angriff um 15% und Eure mag. Präzision um 200 erhöht.	~~Nach erfolgreichem Parieren~~ **(Bedingung gelöscht)** 20 Sek. lang werden Euer phys. Angriff um 15% und Eure mag. Präzision um 200 erhöht.

10. Balance-Anpassung von Stigma-Fertigkeiten

Bisher haben wir uns auf einzelne Fertigkeiten konzentriert, die die Richtung des Kampfes zwischen den Klassen beeinflussten oder die im Kampf weniger verwendet wurden, um die Benutzerfreundlichkeit zu steigern.
Da die Änderung einzelner Fertigkeiten keine grundlegende Veränderung mit sich bringt, haben wir uns Gedanken darüber gemacht, ob es eine Möglichkeit gibt, Fertigkeiten zielgerichteter einzusetzen. Deshalb haben wir eine Änderung der Stigmen vorbereitet, die es Euch ermöglicht, neue Strategien zu entwickeln.

Wie Ihr schon wisst, muss für jeden Stigma-Zweig ein normales Stigma als Voraussetzung angelegt werden, bevor ein Großes (Seltenes/Heroisches) Stigma angelegt werden kann.
Diese Bedingung wirkte einschränkend, deshalb haben wir einen neuen Gegenstand hinzugefügt und **die Ausrüstungsbedingung für den Stigma-Zweig entfernt**.

Meta-Stigmen besitzen keine zu erfüllenden Bedingungen und Ihr benötigt vorher keine normalen Stigmen auszurüsten, um sie anzulegen.
Wir hoffen, dass Ihr mit der Einführung von Meta-Stigmen die Stigmen passend zu den einzelnen Situationen auswählen, verwenden und sie zielgerichteter im Kampf einsetzen könnt.

Großes Stigma (bisher)	Großes Meta-Stigma
Kann angelegt werden, wenn Vorstigma angelegt wurde. **Segen des Windes V/V** Wertigkeit Abyss Typ Stigmastein Handel nicht möglich;Unverkäuflich;Aufbewahrung im Account-Lagerhaus nicht möglich;Aufbewahrung im Legions-Lagerhaus nicht möglich;Nicht global handelbar Verfügbar für Kantor Stufe 59 oder höher Fertigkeitsvoraussetzung Zauber der Falle Spritzender Schwung Alle Fertigkeiten für Seite 1 erfüllt. Alle Fertigkeiten für Seite 2 erfüllt.	Kann angelegt werden, auch wenn Vorstigma nicht angelegt wurde. Gleiche Attribute wie bei bisherigen Großen Stigmen **[Meta-Stigma] Segen des Windes I** Wertigkeit Abyss Typ Stigmastein Handel nicht möglich;Unverkäuflich;Aufbewahrung im Account-Lagerhaus nicht möglich;Aufbewahrung im Legions-Lagerhaus nicht möglich;Nicht global handelbar Verfügbar für Kantor Stufe 60 oder höher

Passend zu allen seltenen/heroischen Abyss-Stigmen aller Klassen werden Meta-Stigmen hinzugefügt. Der Faustkämpfer erhält 4 und alle anderen Klassen erhalten jeweils 6 Meta-Stigmen.

[Meta-Stigma der Klassen]

Klasse	Fertigkeit	
Gladiator	Zerstörerischer Angriff I	Angriffshaltung I
	Sehnenzerstückler I	Technischer Konter I
	Scharfer Schlag I	Wirbelnder Schlag I
Templer	Große Gesundheit I	Schutzpanzer I
	Bedrohlicher Spott I	Gedankenzerstörung I
	Magischer Schmetterschlag I	Bestrafende Welle I
Assassine	Narbe der Bestie I	Qualvolle Klinge I
	Betäubende Explosion I	Sprengpulveranwendung I
	Blitzschneller Angriff I	Sinnesverstärkung I
Jäger	Böenpfeil I	Raserei des Mistral I
	Lodernde Falle I	Explosionspfeil I
	Entschlossenheit des Jägers I	Pfeile schärfen I
Zauberer	Illusionssturm I	Illusion I
	Elementar-Schutzbereich I	Felsen beschwören I
	Bittgebet des Fokus I	Arkaner Donnerschlag I
Beschwörer	Beschwörung: Zyklon-Diener I	Stärkender Geist: Rüstung des Geistes I
	Geistheilung I	Stigma der Macht I
	Magische Umkehr I	Hand des Schlafes I
Kleriker	Pracht der Wiedergeburt I	Gedächtnisverlust I
	Beschwörung: Heilende Energie I	Kette des Leidens I
	Hand der Reinkarnation I	Schwächende Explosion I
Kantor	Magische Erholung I	Schutz des Felsens I
	Heilschub I	Wiederhergestellte Ausdauer I
	Segen des Windes I	Desorientierender Hieb I
Rächer	Aufgeladener Schnitt I	Heilungsblitz I
	Blitzeinschlag I	Sparmodus I
	Aufgeladener Schlag I	Blitzspaltung I
Faustkämpfer	Todesfaust-Konter I	Blitz-Kampfstellung I
	Prügeltracht I	Ultraschnell I

Durch die Quest könnt Ihr einmal kostenlos ein Meta-Stigma auswählen und darüber hinaus könnt Ihr sie wie die bisherigen Abyss-Stigmen mit AP kaufen.

Mit dem Meta-Stigma-Update werden auch einige Stigma-Fertigkeiten angepasst.

[Gladiator/Templer]
Bei einigen Stigma-Fertigkeiten von Gladiator und Templer, die aufgrund zu langer Wirkzeit selten verwendet wurden, wurde die Wirkzeit entfernt. Dafür wurde der Schaden des Treffers ein bisschen verringert, um eine zu große Auswirkung der Anpassung zu vermeiden.

Klasse	Fertigkeit	Vorher	Geändert
Gladiator	Zerstörerischer Angriff	Fügt einem Ziel mit hoher Wahrscheinlichkeit phys. Schaden zu. Wirkzeit: 1,7 Sek.	Fügt einem Ziel mit hoher Wahrscheinlichkeit phys. Schaden zu. **Sofort wirksam**
	Schwerer Zertrümmerungsschlag	Fügt bis zu 6 Gegnern in einem Umkreis von 7m phys. Schaden zu. Trifft mit hoher Wahrscheinlichkeit. Zudem bringt Ihr sie mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit stolpern. Wirkzeit: 2 Sek.	Fügt bis zu 6 Gegnern in einem Umkreis von 7m phys. Schaden zu. Trifft mit hoher Wahrscheinlichkeit. Zudem bringt Ihr sie mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit stolpern. **Sofort wirksam**
	Sicherer Schlag	Fügt einem Ziel mit hoher Wahrscheinlichkeit phys. Schaden zu. Wirkzeit: 2,1 Sek.	Fügt einem Ziel mit hoher Wahrscheinlichkeit phys. Schaden zu. **Sofort wirksam**
Templer	Schildsprengung	Fügt einem Ziel mit hoher Wahrscheinlichkeit phys. Schaden zu	Fügt einem Ziel mit hoher Wahrscheinlichkeit phys. Schaden zu

		und bringt es zum Stolpern. Wirkzeit: 2 Sek.	und bringt es zum Stolpern. **Sofort wirksam**

[Assassine/Jäger]
Die Assassinen-Fertigkeit 'Vernichtender Vertrag' erhielt nur im Flug eine größere Angriffsreichweite. Nach der Verbesserung kann sie nun auch auf dem Boden verwendet werden. Die Jäger-Fertigkeit 'Quälender Pfeil' fügt nun einen erhöhten phys. Schaden bei Treffern zu, um seinen Einsatz als sagenhaftes Stigma zu erhöhen.

Klasse	Fertigkeit	Vorher	Geändert
Assassine	Betäubende Explosion	Fügt einem Ziel in bis zu 11m Entfernung magischen Feuerschaden zu und betäubt es. Wirkzeit: 1,2 Sek.	Fügt einem Ziel in bis zu 11m Entfernung magischen Feuerschaden zu und betäubt es. **Sofort wirksam**
	Verwandlung: Vernichtender Vertrag	Eure mag. Präzision, max. TP und Angriffsgeschwindigkeit werden erhöht und die MP werden schnell wiederhergestellt. Außerdem erhöht sich Eure Reichweite um 2m, solange Ihr fliegt.	Eure mag. Präzision, max. TP und Angriffsgeschwindigkeit werden erhöht und die MP werden schnell wiederhergestellt. Außerdem erhöht sich Eure Reichweite um 2m, ~~**solange Ihr fliegt**~~.
Jäger	Quälender Pfeil	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu und wenn es von einem Spieler angegriffen wird, erleidet es 12 Sek. lang zusätzlichen Schaden. (PvP-Abwehr: ca. -15%)	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu und wenn es von einem Spieler angegriffen wird, erleidet es 12 Sek. lang zusätzlichen Schaden. (PvP-Abwehr: ca. -**30**%)

[Zauberer/Beschwörer]
Der MP-Verbrauch der Zauberer-Fertigkeit 'Meteorit beschwören' wurde verringert. Um den Einsatz der Beschwörer-Fertigkeit 'Lebenskraft' zu fördern, wurde der mag. Schaden etwas erhöht, da dies den Überlebenseffekt unterstützt.

Klasse	Fertigkeit	Vorher	Geändert
Zauberer	Meteorit beschwören	Fügt Gegnern im Umkreis von 10m magischen Erdschaden zu und wirft sie mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit zurück. MP-Verbrauch: 480	Fügt Gegnern im Umkreis von 10m magischen Erdschaden zu und wirft sie mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit zurück. MP-Verbrauch: **336**
Beschwörer	Lebenskraft	Fügt einem Ziel magischen Feuerschaden zu und absorbiert 75% des zugefügten Schadens als TP. Wirkzeit: 2 Sek.	Fügt einem Ziel magischen Feuerschaden zu und absorbiert **100**% des zugefügten Schadens als TP. Wirkzeit: **1** Sek.

[Kleriker/Kantor]
Die Reichweite der Kleriker-Fertigkeit 'Eiternde Wunde' wurde erhöht. Die Wirkzeit der Kantor-Fertigkeit 'Heilschub' wurde von 3 Sek. auf 2 Sek. herabgesetzt. Der Schaden von 'Abstumpfender Hieb' wurde erhöht und seine Abklingzeit verringert, um dem sagenhaften Stigma gerecht zu werden.

Klasse	Fertigkeit	Vorher	Geändert
Kleriker	Eiternde Wunde	Fügt einem Ziel in bis zu 15m Entfernung 42 magischen Wasserschaden zu. 1 Min. lang wird sein Wiederherstellungseffekt um 50% verringert.	Fügt einem Ziel in bis zu **25**m Entfernung 42 magischen Wasserschaden zu. 1 Min. lang wird sein Wiederherstellungseffekt um 50% verringert.
Kantor	Heilschub	Stellt die TP des Ziels wieder her. Wirkzeit: 3 Sek.	Stellt die TP des Ziels wieder her. Wirkzeit: **2** Sek.

	Abstumpfender Hieb	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu, reduziert 7 Sek. lang die Angriffsgeschwindigkeit des Ziels und bringt es zum Schweigen. Abklingzeit: 40 Sek.	Fügt dem Ziel phys. Schaden zu, reduziert 7 Sek. lang die Angriffsgeschwindigkeit des Ziels und bringt es zum Schweigen. Abklingzeit: **30** Sek.

[Rächer/Faustkämpfer]
Die mögliche Verwendungsbedingungen von Starkstromabfall des Rächers wurde von 2 auf 5 erhöht, damit diese Fertigkeit im Gruppenspiel mehr eingesetzt werden kann. Tracht Prügel des Faustkämpfers kann nun öfter eingesetzt werden und die Abklingzeit von Fülle & Leere wurde angepasst, sodass ein größerer Schaden bei Treffern erzielt werden kann.

Klasse	Fertigkeit	Vorher	Geändert
Rächer	Starkstromabfall	Fügt einem zurückgeworfenen Ziel oder einem im Äthergriff und bis zu 8 Gegnern innerhalb von 7m mag. Windschaden zu, bringt sie 4 Sek. lang unaufhebbar zum Schweigen und schlägt sie aus der Luft.	**Fügt einem betäubten, zurückgeworfenen, gestolperten, sich im Zustand Drehung befindenden Ziel und einem im Äthergriff** und bis zu 8 Gegnern innerhalb von 7m mag. Windschaden zu, bringt sie 4 Sek. lang unaufhebbar zum Schweigen und schlägt sie aus der Luft.
Fautskämpfer	Tracht Prügel	Abklingzeit: 1 Min. 30 Sek.	Abklingzeit: **40** Sek.
	Fülle & Leere	Sprintet auf ein Ziel in bis zu 15m Distanz zu und fügt ihm phys. Schaden zu. Abklingzeit 1 Min.	Sprintet auf ein Ziel in bis zu 15m Distanz zu und fügt ihm phys. Schaden zu. Abklingzeit: **40** Sek.