

## AION Free-to-play

### Patchnotes 3.0

#### Inhaltsverzeichnis

Gebiete.....	2
Sarpan.....	2
Tiamaranta .....	2
Allgemeine Änderungen der Gebiete.....	3
Instanzen .....	4
Tahmes .....	4
Rentus Basis.....	4
Ladiswald/Dorgelgut .....	5
Aturam Himmelfestung .....	6
Versteck des Sandgebieters .....	6
Allgemeine Änderungen der Instanzen.....	7
Housing.....	9
Hausauktion.....	11
Dekoration.....	13
Fertigkeiten .....	18
Charakter .....	24
Gegenstände .....	25
Mounts .....	25
Weitere Gegenstände .....	26
NSC .....	30
Quests.....	31
UI .....	34
Zeichnen auf Karte .....	34
Neue Karten.....	35
Weitere Anpassungen des UI .....	36
Sonstiges.....	37



## Gebiete

Die Daeva der Elyos und Asmodier entdecken bislang unbekannte Gebiete in Balaurea.

### Sarpan

Nach der großen Katastrophe wurden viele Daeva, Soldaten von Siels Speer und Menschen zurückgelassen in Balaurea, einem aus dem Schutzschild entstandenen, neuem äußeren Gebiet. Hier versteckten sie sich vor den brutalen Balaur und irrten lange umher, bis sie schlussendlich Sarpan erreichten, ein Ödland, welches von den Balaur als Drana-Anbaugebiet genutzt wurde. Hier versuchten sie ruhig und unentdeckt in ihrer neuen Basis Kamar zu leben. Doch zogen sie schnell Tiamats Zorn auf sich und waren gezwungen, zurück nach Balaurea zu flüchten. Doch eines Tages erschien Kahrnun, der sich mit seiner geheimnisvollen Macht hinter die Flüchtenden stellte und ihnen neue Kraft gab. Sie nannten sich nun die Reian und kehrten in ihre neue Heimat zurück. Dank dem Drana erlangten sie nun selbst große Macht und mussten schlussendlich nicht mehr fliehen, sondern stellten sich gegen die Balaur, die sie auch bald aus Sarpan vertreiben konnten. Zu guter letzt schafften sie es auch, Kamar wieder zurückzuerobern und zu einer großen Stadt auszubauen. Doch ist damit lange kein Frieden gefunden: das ständige Eindringen der Dredgion, Tiamats Legionen, die mächtigen Sapiens, Tiamats eigenen, schier unerschöpflich wirkende Macht: all diese sorgen dafür, dass der Kontinent immer wieder kurz davor steht, von diesen Mächten verschlungen zu werden.



### Tiamaranta

Tiamaranta spiegelt in seiner gesamten Landschaft die Kräfte und Eigenschaften von Tiamat, das Land ist die Festung der Balaur und ihrer Gebieter. Das Gebiet teilt sich entsprechend in vier große Zonen auf: das Land des Risses, das Land der Schwerkraft, das Land des Zorns und das Land der Versteinerung. In jedem dieser Gebiete befindet sich eine Kraftquelle, die von Tiamats Vasallen geschützt wird. In der Mitte nun befindet sich ein riesiger Turm, welcher direkt mit Tiamats Festung verbunden ist und nur das Auge Tiamarantas genannt wird. Dennoch reicht die Kraft Kahrnuns in viele Zonen und hat diese zur Neutralität gezwungen. Doch sind Tiamarantas Auge und die Balaur-besetzten Bereiche Kriegsgebiete, in denen sich auch Elyos und Asmodier bekämpfen.



In den neuen Gebieten Sarpan und Tiamaranta, wurden Gruppenquest-Gebiete und Bossmonster hinzugefügt:



## Allgemeine Änderungen der Gebiete

- Innerhalb von ‚Tiamaratas Auge‘ kann kein Kisk aufgestellt werden.
  - Das Aus- und Einloggen in diesen Gebieten führt automatisch zur Rückkehr zum Bindepunkt oder zur Kiskstelle.
  - Es ist geplant, dies in der Zukunft so zu verändern, dass sich Spieler wieder auf ihrer Ausgangsposition wiederfinden, insofern sie sich nach einer bestimmten Zeit wieder einloggen.
  
- In einigen Gebieten in Inggison und Gelkmaros kann man kein Kisk mehr stellen.
  - Das Aus,- und Einloggen in diesen Gebieten führt automatisch zur Rückkehr zum Bindepunkt.
  - Zurzeit ist ein Fehler bekannt, dass das Ausloggen in der Inggison-Festung zur Rückkehr zum Bindepunkt führt. Bis der Fehler behoben wird, bitten wir die Spieler dies zu beachten, wenn sie sich in der Inggison-Festung ausloggen.
  
- Im Innern von ‚Padmarashka`s Höhle‘ wurden einige Landschaftsbereiche verändert.
- Einige Bereiche im Gebiet ‚Gelkmaros-Schlachtfeld‘ wurden verändert.
- Im Innern von ‚Udas Tempel‘ wurden das Gelände verändert.
- Im Innern von ‚Kromedes Prozess‘ wurden das Gelände verändert.
- Neutrale Gebiete, in denen kein PvP möglich ist, wurden sowohl zu den neuen, als auch zu alten Gebieten hinzugefügt.
  - In neutralen Gebieten ist das PvP zwischen Asmodiern und Elyos grundsätzlich nicht möglich.
  - As Als Ausnahme ist PvP in einigen Zonen innerhalb der neutralen Gebiete über die Duell-Option möglich.
  - Optionen wie Handeln, Party-Invite, Besuchen eines Shops oder Verfolgen eines Charakters der anderen Fraktion sind nicht möglich.
  - Sobald ein Spieler diese neutralen Gebiete betritt, erscheint oberhalb des Radars ein Symbol, welches anzeigt, ob PvP möglich ist oder nicht.



## Instanzen

Sechs neue und unterschiedliche Instanzen mit jeweils eigenem Spielkonzept erwarten die Spieler. Es ist wieder an der Zeit mit einer eingespielten Gruppe in das Abenteuer zu ziehen, um gegen neue, harte Bosse anzutreten, neue Strategien auszutüfteln und spannende Geschichten zu erleben.

### Tahmes

Einst versiegelte Tiamat den Drachen Raksha und seine Gefährten tief in einer gewaltigen Gruft, weil sie sich aufständig zeigten. Als sich nun die Daeva der Elyos und Asmodier zeigen und mit den Reian ein Bündnis eingehen, spürt Tiamat, dass hier eine größere Gefahr entsteht, und beginnt ein Ritual der Wiederbelebung, um das Raksha gegen die Reian zu in Stellung zu bringen. Doch diese bekommen Wind von Tiamats Plan und entsenden Truppen um herauszufinden, wo genau Tiamat Raksha versteckt hat. Nachdem sie den Eingang zur Gruft gefunden haben, treten sie nun an die Daeva heran, damit diese das Ritual noch irgendwie aufhalten...



#### Voraussetzungen:

Asmodier/Elyos können die Instanz durch das ‚Tahmes Tor‘ betreten. Das Tor befindet sich i Sarpan in der Satrakand-Zone.

Stufe	Cooldown	Spieler	Eintrittsquest
56~60	6 Std.	6	Nicht vorhanden

### Rentus Basis

Um besser im Kampf gegen die Balaur gewappnet zu sein, bauten die Reian direkt zwischen Sarpan und Tiamaranta eine geheime Festung, von der aus sie einen heimlichen Angriff gegen Tiamats Truppen einleiten wollten. Direkt hinter den Linien der Balaur bildeten sie dort neue Krieger aus, schmiedeten Waffen und Rüstungen und sammelten sich für den großen Angriff.

Doch dann werden sie von Merops, einem ihrer eigenen Generäle, verraten, sodass der Balaur-Brigadegeneral Vasharti zu einem Überraschungsangriff übergehen kann und die Festung in seine Gewalt bringt: durch einen Riss dringen Tiamats Truppen direkt in die Festung ein. Nur wenige Reian können fliehen, um vom Verrat zu berichten. Nun ist es an einer Allianz von Daevas, den Weg zur Rentus Basis wieder freizukämpfen, welcher zwischenzeitlich von den Balaur stark bewacht wird.





**Voraussetzungen:**

Asmodier/Elyos können die Instanz über den ‚Weg zur Rentus-Basis‘ betreten. Der Eingang befindet sich im Ausbildungslager der Balaur-Kavallerie.

Stufe	Cooldown	Spieler	Eintrittsquest
59+	12 Std.	6	Nicht vorhanden

**Ladiswald/Dorgelgut**

Der Ladiswald ist eine der Quellen der Geister. Hier haben diese schon seit Anbeginn der Zeiten gelebt. Zudem ist ihre Kraft und Energie hier am stärksten – so stark, dass nicht jeder in der Lage ist, den Wald zu betreten. Eine Reian-Zauberin namens Davlin zieht dennoch in den Wald, um dort in Ruhe die Tiefen des Waldes zu forschen. So errichtete sie dort Wohnstatt und Laboratorium, in dem sie von einem Golem geschützt agieren möge. Doch Zadra Zauberweber wollte sich die Macht der Geister und von Davlins Golem an sich reißen, um diese kombiniert zu einem noch mächtigeren Wesen zu verschmelzen. Deshalb hält er Davlin nun fest, und sie wird auch schnell vermisst. Ihre Freunde bitten nun die Daeva der Elyos und Asmodier, nach ihrer Freundin im Wald Ausschau zu halten und sie wenn nötig zu retten.



**Voraussetzungen:**

Asmodier/Elyos können die Instanz durch den ‚Eingang zum Ladiswald/Eingang zum Dorgelgut‘ betreten. Der Eingang befindet sich im Gebiet ‚Ladiswald‘.

Instanzen	Stufe	Cooldown	Spieler	Eintrittsquest
Ladiswald	57+	22 Std.	12	Nicht vorhanden
Dorgelgut	57+	22 Std.	12	Nicht vorhanden



## Aturam Himmelsfestung

Die Balaur zu Tiamaranta verfügen über eine mächtige Luftkampf-Truppe, die es ihnen ermöglicht, die Festungen der Asmodier und Elyos anzugreifen oder aber eindringende Kriegsflotten abzuwehren. Als Basis dient ihnen die Aturam Himmelsfestung, in der die Balaur-Truppen ausgebildet und ausgerüstet werden. Sie ist eine Insel, die direkt über Sarpan schwebt. Den Reian ist bewusst, dass sie aktuell nicht in der Lage sind, gegen die dortigen Truppen vorzugehen. Aus diesem Grund bitten sie Asmodier und Elyos, ihnen dabei zu helfen, die Festung zu infiltrieren und von innen heraus zu schwächen.



### Voraussetzungen:

Asmodier/Elyos können Sillion ansprechen um die Instanz zu betreten. Er hält sich im Galdar-Dorf auf. Um dafür zu sorgen, dass am Ende Instanz auch der Endboss erscheint, müssen die Spieler vor dem ersten Betreten der Instanz eine Quest von dem NPC Hariken annehmen.

Stufe	Cooldown	Spieler	Eintrittsquest
55 ~ 60	22 Std.	1	Nicht vorhanden

## Versteck des Sandgebieters

Einst erschuf Tiamat eine Box mit hochangereichertem Dratamin und versteckte diese tief in einem Erdriss. Als nun eine Gruppe Untergebener dieser wiederfinden sollten, erfuhren sie, dass das Dratamin schon längst von den dortigen Insekten gefressen worden war und sich diese nun in riesige Monster verwandelt hatten. Entsprechend unterlegen waren Tiamats Truppen und wurden schnell besiegt. Die siegreichen Insekten aber nahmen das Wissen, die Intelligenz und die Sprache ihrer Opfer in sich auf – und wurden so noch mächtiger und gefährlicher. Angeführt wurden sie vom Sandgebieter, welcher aus der Vermengung eines der Monster mit dem Anführer von Tiamats Truppen entstanden war. Nun ist es an den Daeva, sich den Monstren zu stellen und bis zu ihrem Anführer vorzudringen.





### Voraussetzungen:

Asmodier/Elyos können durch den ‚Eingang zum Versteck des Sandgebieters‘ die Instanz betreten. Der Eingang befindet sich im Gebiet ‚Zwielicht des Sabats‘ zu Sarpan.

Stufe	Cooldown	Spieler	Eintrittsquest
57 ~ 60	22 Std.	12	Nicht vorhanden

### Allgemeine Änderungen der Instanzen

- Die Instanz ‚Stahlharke‘ ist nun in Solo- und Gruppeninstanz aufgeteilt.
  - ‚Kabine der Stahlharke‘ wurde als Soloinstanz hinzugefügt.
  - ‚Kabine der Stahlharke‘ ist nur auf ‚Stahlharke Mitte‘ betretbar.
  - ‚Stahlharke‘ wurde als Gruppeninstanz hinzugefügt.
  - ‚Stahlharke‘ ist nur über ‚Stahlharke Unten‘ und ‚Stahlharke Oben‘ betretbar.
  - Die voneinander getrennten Stahlharke-Instanzen haben jeweils eine andere Wartezeit.
- Die Eintrittsstufe von ‚Talocs Höhle‘ wurde auf Stufe 60 erhöht.
- Die generelle Wartezeit von ‚Talocs Höhle‘ wurde auf 22 Stunden geändert.
- Charaktere ab Stufe 56, die sich für ‚Feuerprobe der Rivalen‘ angemeldet haben, können nun mit Gegnern zwischen Stufe 56 bis 60 trainieren.
- Die ‚Arena/Trainingsarena der Disziplin‘ endet nun automatisch, sobald der Punkteunterschied zwischen den Spielern mehr als 1500 beträgt.
- Die Revitalierungsverstärkung, die ein Charakter nach seiner Wiederauferstehung innerhalb der 3. Feuerprobe erhält, hat nun je nach Rangliste des Spielers eine unterschiedliche Wirkungsdauer.
- Die maximale Punktzahl, die ein Spieler in der ‚Arena/Trainingsarena der Disziplin‘ erhalten kann, wurde erhöht.
- Die Platzierungen und Zeit des Wiedererscheinsens von ‚Gesegnetes Relikt‘ in der ‚Arena/Trainingsarena der Disziplin‘ wurden geändert.
- Ein Erkennen der Rasse des Gegners aufgrund der Hintergrundfarbe der Schnellinfo ist in der ‚Arena/Trainingsarena der Vehemenz‘ nicht mehr möglich.
- Bei Spielern, die ‚Detailanzeige ablehnen‘ aktiviert haben, wurde der Charaktername durch die Option



- ,Details' in ,Arena/Trainingsarena der Disziplin' angezeigt. Dieser Fehler wurde behoben.
- ,Dorakiki der Dreiste' in ,Beshmundirs Tempel' erscheint nun allein ohne Gehilfe.
- Das Wiederauferstehen innerhalb der ,Dredgion', durch die Benutzung von ,Grabstein der Wiederbelebung' oder ,Elementarstein der Wiederbelebung', ist nicht mehr möglich.
- Die Statusleisten der Gruppenmitglieder wurden als ,Deaktiviert' angezeigt, sobald sie die Instanz ,Empyrianische Feuerprobe' betreten haben. Dieser Fehler wurde behoben.
- Das Benutzen von Mehrfachfeuer-Kanonen innerhalb der Instanz ,Feuerprobe der Rivalen' ist nicht mehr möglich.
- Die Fertigkeiten von ,Meisterschmied Debilkarim' in ,Udas Tempel-Gruft' wurden in einigen Gebieten nicht korrekt eingesetzt. Dieser Fehler wurde behoben.
- Das ständige Wiedererscheinen der ,Udas-Patrouille' selbst nach seinem Tod in ,Udas Tempel-Gruft', wurde korrigiert.



## Housing

2 neue Gebiete, Ellian und Pernon, wurden als Wohngebiete für das Housing hinzugefügt.



*Ellian (Elyos)*



*Pernon (Asmodier)*

In Heiron und Inggison (Elyos) wurden insgesamt 15 Häuser hinzugefügt.

Art	Luxusunterkunft	Nobelhaus	Einzelhaus
Anzahl	2	9	4



In Beluslan und Gelkmaros (Asmodier) wurden insgesamt 15 Häuser hinzugefügt.

Art	Luxusunterkunft	Nobelhaus	Einzelhaus
Anzahl	2	9	4

Den neuen Wohngebieten Ellian und Pernon wurden insgesamt 500 Häuser hinzugefügt. Zu den verschiedenen Arten der Häuser zählen Apartments, Anwesen, Luxusunterkünfte, Nobelhäuser und Einzelhäuser.

Art	Anwesen	Luxusunterkunft	Nobelhaus	Einzelhaus
Anzahl	4	123	139	234

	
<b>4 Anwesen</b>	<b>123 Luxusunterkünfte</b>
	
<b>139 Nobelhäuser</b>	<b>234 Einzelhäuser</b>

Ab Stufe 21 können Spieler die Quest ‚Der Traum vom eigenen Haus‘ erhalten. Bei erfolgreichem Abschließen der Quest erhalten die Spieler ein Apartment.

Pre-Quest zu ‚Ein Traum vom eigenen Haus‘:

Rasse	Stufe	Ort	NSC
Elyos	21	Der Teleporter in Ellian	Izunius
Asmodier	21	Der Teleporter in Pernon	Haretion



End-Quest um ein Apartment zu erhalten:

Rasse	Stufe	Questbezeichnung	NSC
Elyos	21	Der Traum vom eigenen Haus	Ceraeno
Asmodier	21	Der Traum vom eigenen Haus	Asnin

- Spieler können durch ‚Eingang zu den Apartments‘ in Ellian (Elyos) und Pernon (Asmodier) das Stadthaus betreten.
- Spieler, die ein eigenes Haus besitzen, können durch die Fertigkeit ‚Heimkehr‘ zu ihren Häusern gelangen. Bei erfolgreichem Abschließen der Quest ‚Ein Traum vom eigenen Haus‘, erhalten Spieler als Belohnung das Fertigungsbuch ‚Heimkehr‘.

### Hausauktion

Spiele können durch Versteigerung die Häuser der Klasse Anwesen, Luxusunterkunft, Nobelhaus und Einzelhaus erwerben.



*Hausauktionsfenster*

- Spieler können beim Hinweisschild den Erwerbsstatus verfolgen.
- Je nach Klasse und Wohngebiet der Häuser gibt es eine Stufenbeschränkung. Charaktere, die diese Bedingung nicht erfüllen, können an der Hausauktion nicht teilnehmen.



Art	Anwesen	Luxusunterkunft	Nobelhaus	Einzelhaus
<b>Benötigte Stufe für Hausauktion</b>	Ab Stufe 50	Ab Stufe 40	Ab Stufe 30	Ab Stufe 21
Art	Elyos		Asmodier	
	Heiron	Inggison	Beluslan	Gelkmaros
<b>Benötigte Stufe für Hausauktion</b>	Ab Stufe 40	Ab Stufe 50	Ab Stufe 40	Ab Stufe 50

- Spieler können durch Haus-Versteigerer, Butler oder am Hinweisschild ihr Gebot für die Hausauktion setzen.
- Sobald die Auktion abgeschlossen ist, kann der Charakter mit dem höchsten Gebot, das Haus erwerben.
- Sobald sich der Hausbesitzer wechselt, werden alle Charaktere außer dem aktuellen Hausbesitzer aus das Haus nach draußen gesetzt.
- Charaktere können sich nicht gleichzeitig für den Erwerb zwei verschiedener Häuser anmelden.
- Charaktere, die bereits Hausbesitzer sind, können auch durch weitere Auktion ein neues Haus erwerben. Sobald der Charakter ein weiteres Haus erworben hat, gilt für das neue Haus eine Aufschubzeit von 2 Wochen. In dieser Zeit können die Optionen des neu-erworbenen Hauses nicht benutzt werden.
- Die Aufschubzeit des neu erworbenen Hauses kann in diesen 2 Wochen auch aufgehoben werden, wenn der Hausbesitzer durch die Auktion das alte Haus an andere Spieler verkauft. Die Optionen vom neuen Haus werden dann freigeschaltet.
- Falls das alte Haus in den 2 Wochen an andere Spieler nicht verkauft wird, werden dem Charakter die Rechte als Hausbesitzer entzogen und das Haus geht automatisch in die Auktion. Wenn die Rechte entzogen werden, geht ein Teil des Hauspreises an den Hausbesitzer und die Aufschubzeit des neuen Hauses wird aufgehoben.
- Charaktere, die durch die Auktion alle Häuser versteigert und somit kein Haus mehr in Besitz haben, können vom Hausmeister-NSC das Apartment wieder zurückerhalten.

	Elyos	Admodier
Hausmeister der Apartments	Parrine	Sharik

- Für den Besitz und Erhalt des Hauses müssen wöchentlich Unterhaltungskosten gezahlt werden.
- Falls diese Zahlung in Rückstand gerät, werden nach der Reihe 1. und 2. Mahnung erteilt. Wenn mehr als 2 Wochen diese Kosten nicht beglichen werden, werden dem Hausbesitzer die Rechte entzogen und das Haus wird zum Verkauf in die Auktion gestellt. Ein Teil des Hauspreises geht an den Hausbesitzer zurück.



## Dekoration

Im eigenen Haus befindet sich die Option 'Layoutmodus'. Mit dieser Option kann das Innere und Äußere vom Haus gestaltet werden.



*Innenlayout-Modus*



*Außenlayout-Modus*

- Spieler können im eigenen Haus auf das Symbol rechts unten um zum Layoutmodus zu gelangen.



- Im Innenlayout-Modus können Spieler ihr die Innenwand, Boden und innere Einrichtungsgegenstände gestalten.

Typ	Anwesen	Luxusunterkunft	Nobelhaus	Einzelhaus	Apartment
<b>Einrichtungsgegenstände für Innen</b>	60	40	30	20	10
<b>Einrichtungsgegenstände für Außen</b>	12	8	6	4	0
<b>Poti &amp; Pora</b>	6	5	4	3	2

- Im Außenlayout-Modus können Spieler das Hausdach, Außenwand, Rahmen, Haustür, Garten, Zaun und Einrichtungsgegenstände gestalten.
- Spieler können Einrichtungsgegenstände für das Haus-Innere oder Haus-Äußere vom Hauseinrichtungshändler, Hausverwalter oder vom Möbelhändler erwerben. Die NSC befinden sich innerhalb des Dorfes.

Händler	Verkaufsliste
<b>Außeninstallationshändler</b>	Hausdach, Außenwand, Rahmen, Zaun
<b>Inneninstallationshändler</b>	Innenraum-Tapete, Innenboden
<b>Möbelhändler</b>	Möbel, Garten-Schmuck, Spezial-Schmuck, etc.
<b>Hausverwalter</b>	Hausierer, Lagerverwalter-Dienstvertrag, etc.
<b>Händler für Poti &amp; Pora</b>	Poti des Segens, Pora der Freundschaft, etc.
<b>Händler für Kennzeichen der Freundschaft</b>	Pora der Freundschaft

- Spieler können durch Herstellen, Essenzgewinnung, Händler oder Drop Installationsgegenstände erhalten, die ein besonderes Aussehen haben.



*Installationsgegenstände (Herstellung)*    *Installationsgegenstände (Essenzgewinnung)*

- In manchen Instanzen können Bossmonster Inneninstallationsgegenstände hinterlassen.
- Durch die Kiste der Wiederverwertung im Silberbrunnendorf in Ellia oder Brunnenplatzdorf in Pernon können Spieler Tapeten, Pora, etc. erhalten.
- In Ellia und Pernon erscheinen an 8 verschiedenen Orten zu unbestimmten Zeiten Händler des Shugo-Wandertrupps. Diese NSCs verkaufen Inneninstallationsgegenstände. Sie vergeben auch Quests, bei denen man nach erfolgreichem Abschließen der Quest, auch Installationsgegenstände erhalten kann.



- In Ellia und Pernon erscheinen an 4 verschiedenen Orten zu unbestimmten Zeiten Monster. Diese können als Belohnung Inneninstallationsgegenstände hinterlassen.
- Besondere Gegenstände können nach der Installation Items hinterlassen oder besitzen zusätzliche Optionen.
- Poti und Pora können im eigenen Haus platziert werden und können mit Hilfe von Dünger bedient werden. Spieler können diese Dünger beim Diener erwerben, der sich im Haus befindet.
- Durch die Benutzung von Poti und Pora können Spieler verschiedene Items und Zusatzoptionen erhalten.
- Durch die Installation von Lagermöbeln im Haus, können Spieler zusätzliche Lagerplätze erhalten.



### Lagerraum

Durch das Anbringen spezieller Installationsgegenstände im Haus, können Spieler den Warenhandel oder das Lager benutzen.





**Dienstvertrag**

Spieler können durch die Nutzung von Fassadenveränderung, das Aussehen von ihrem eigenen Haus verändern. Es gibt 3 verschiedene Fassadenveränderungen für Einzelhäuser 2 für Nobelhäuser. Für Luxusunterkünfte und Anwesern werden keine Fassadenveränderungen angeboten. Dies ist jedoch in Planung.

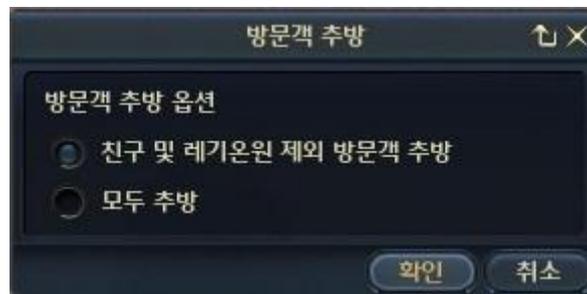
Typ	Aussehen		
<b>Klasse C</b>			
	<i>Single-Haus C01</i>	<i>Single-Haus C02</i>	<i>Single-Haus C03</i>
<b>Klasse B</b>			
	<i>Single-Haus B01</i>	<i>Single-Haus B02</i>	



- Hausbesitzer können unter Hausoptionen die Eintrittsbefugnis und das Hinweisschild einstellen.



- Im eigenen Haus hat der Hausbesitzer durch den Diener die Möglichkeit, Besucher zu verbannen.



Im eigenen Haus hat der Hausbesitzer durch die Kugel der Verbundenheit die Möglichkeit, zu den Häusern seiner Freunde zu gelangen.

- Die Kugel der Verbundenheit ist im Apartment und in Häusern aller Klassen angebracht.
- Durch die Kugel der Verbundenheit können Spieler die Häuser ihrer Freunde auswählen, um sich dorthin zu teleportieren.
- In der Liste der Kugel der Verbundenheit können Spieler die Adresse ihrer Freunde und die von ihnen hinterlegte Eintrittsbefugnis ansehen.
- Zu den Häusern, die von Freunden als ‚Geschlossen‘ eingestellt sind, können sich Spieler nicht teleportieren.



## Fertigkeiten

Durch die Erhöhung der maximalen Charakterstufe auf 60 wurden entsprechend neue Fertigkeiten hinzugefügt.

- Außerdem wurden bereits vorhandene Fertigkeiten mit höheren Stufen hinzugefügt.
- Spieler erhalten die neuen Fertigkeiten jeweils in der Beschützerhalle/Kaisinels Kloster in Sanctum (Elyos) und im Nationalratsgebäude/Machutans Konvent in Pandämonium (Asmodier).

Neue Fertigkeiten der Stufe 56 oder höher wurden hinzugefügt:

Klasse	Stufe	Fertigkeit	Fertigkeitsbeschreibung
Gladiator	56	Wiederholter Körperschlag I	2 x Wiederholungsaktivierung Fügt dem Ziel physischen Schaden zu
		Rüstung der Rache I	Schleudert 15 Sekunden lang 70 Schaden an den Angreifer zurück und absorbiert 100 Schaden
	58	Wirbelndes Blocken I	Stigma-Fertigkeit Erhöht 30 Sekunden lang Parieren um 200
		Energie-Explosion I	Fügt dem Ziel physischen Schaden zu
	60	Konter der Absorption I	Fügt nach erfolgreichem Parieren dem Ziel physischen Schaden zu und absorbiert 150% des Schadens
	60	Welle der Erschöpfung I	Stigma-Fertigkeit, 3 x Wiederholungsaktivierung Richtet im Umkreis physischen Schaden an und absorbiert 20% des Schadens
	60	Welle der Regeneration I	Stigma-Fertigkeit Fügt im Umkreis Schaden zu. 20% des Schadens wird als HP absorbiert (Wird mit Erlernen von Welle der Erschöpfung automatisch mit erlernt)
Templer	56	Wiederholter Schildschlag I	Wiederholungsaktivierung 3x Schlägt das Ziel mit dem Schild und fügt physischen Schaden zu
		Schild des Mutes I	Nach erfolgreichem Blocken, werden für 10 Sekunden der physische Angriff um 20%, die physische Krit.-Rate um 100 und die Trefferquote um 200 erhöht
	58	Untere Verteidigung I	Stigma-Fertigkeit Das Blocken erhöht sich um 1000, physische Verteidigung um 15%, Widerstand gegen Betäubung, Rückstoss, Drehung und Luftbindung werden auch um 1000 erhöht. Widerstand gegen Bewegungsunfähigkeit und Reduzierung der Bewegungsgeschwindigkeit werden um 1000 und magischer Ausgleichkraft wird um 700 erhöht
		Rüstung des Schutzes I	Erschafft über einem Gruppenmitglied einen Schild, der 10 Sekunden lang hält und max. 5000 Schaden mit 100%



			absorbiert (Nur für Gruppenmitglieder)
	60	Schwertwind I	Fügt dem Gegner zwischen dem Ziel und sich selbst physischen Schaden zu und lässt ihn stolpern
	60	Illusionsketten I	Stigma-Fertigkeit Zieht bis zu 3 Gegner zu sich selbst und erhöht deren Bedrohungs Wert. Die Bewegungsgeschwindigkeit des Ziels wird 10 Sekunden lang reduziert
Bogenschütze	56	Schneller Atem I	5 Sekunden lang wird die Aufbauzeit aller Fallen um 100% reduziert
	57	Tödlicher Giftpfeil I	Fügt dem Ziel physischen Schaden zu. Wenn das Ziel bereits vergiftet ist, wird zusätzlicher Schaden hinzugefügt
	58	Falle des Rachegeistes I	Stigma-Fertigkeit Stellt eine Falle auf, die das Ziel und die Gegner um es herum in Luftbindung versetzen
	59	Pfeil des Manaraubs I	Fügt dem Ziel physischen Schaden hinzu und absorbiert 50% des Schadens als Mana
	60	Dämonenpfeil I	Wiederholungsaktivierung bis zu 3x Fügt dem Gegner zwischen dem Ziel und sich selbst physischen Schaden zu und hat eine geringe Chance auf Betäubung des Ziels
	60	Pfeil des Schreis I	Stigma-Fertigkeit Gegner, die betäubt oder zurückgestoßen werden, stolpern, sich drehen oder sich in Luftbindung befinden, erhalten physischen Schaden
Assassine	56	Sprung der Bestie I	Fügt dem Ziel physischen Schaden zu. Betäubt das Ziel mit einer bestimmten Chance. Zugleich springt man selbst ein Stück rückwärts
	57	Kreuzschnitt I	Fügt dem Ziel physischen Schaden zu
	58	Schattenfall I	Stigma-Fertigkeit Fügt einem betäubten Gegner physischen Schaden zu und bringt ihn zum Stolpern
	59	Kettenvernichtung I	Wiederholungsaktivierung 3x Fügt dem Ziel physischen Schaden zu und addiert zusätzlichen Schaden, wenn es vergiftet oder betäubt ist
	60	Massaker I	Fügt dem Gegner zwischen sich und dem Ziel, physischen Schaden zu und versieht es mit einem Siegelmuster der Stufe 2. Der Gegner wird vergiftet und 10 Sekunden lang erhält er alle 2 Sekunden zusätzlichen Schaden
	60	Verwandlung: Schlächter I	Stigma-Fertigkeit Verwandelt den Assassinen für eine Minute in einen Schlächter. Während der Verwandlung wird Magieresistenz um 250, magische Präzision um 300 und die max. HP um



			3000 erhöht. HP und MP werden schnell wiederhergestellt
Zauberer	10 / 22 / 34 / 48 / 60	Magieausgleich erhöhen I ~ V	Die magische Abbruchsfähigkeit wird erhöht
	56	Speer des Windes I	Wiederholungsaktivierung 3x Fügt dem Ziel magischen Windschaden hinzu und reduziert mit einer geringen Wahrscheinlichkeit die Bewegungsgeschwindigkeit
	57	Illusion des Winters I	Teleportiert den Zauberer nach hinten und entfernt Bewegungsunfähigkeit und Geschwindigkeitsreduzierung
	58	Frost I	Stigma-Fertigkeit Friert den Gegner ein, der dann 3 bis 5 Sekunden betäubt und unangreifbar wird
	59	Robe des Windes I	Erhöht für 30 Minuten lang die magische Ausgleichskraft um 200
	60	Meteor beschwören I	Wiederholungsaktivierung bis zu 4x Erzeugt um sich herum magischen Erdschaden und wirft mit einer geringen Chance Gegner im Umfeld zurück
	60	Schlag des Sturms I	Stigma-Fertigkeit Fügt magischen Windschaden hinzu
Beschwörer	10 / 22 / 34 / 48 / 60	Magische Ausgleichskraft erhöhen I ~ V	Magische Ausgleichskraft wird erhöht
	56	Mana Explosion I	Entfernt einen Verstärkungszauber des Ziels und fügt magischen Schaden hinzu. Danach wird diesem 12 Sekunden lang alle 3 Sekunden Schaden zugefügt
	57	Albtraumfessel I	Ziel im Geistzustand wird 10 sekundenlang bewegungsunfähig
	58	Seelenflut I	Stigma-Fertigkeit, Wiederholungsaktivierung bis zu 5x Fügt dem Ziel magischen Wasserschaden zu
	59	Befehl: Groll I	Verbietet dem Geist umfangreiche Zornerhöhung einzusetzen
	60	Stärkender Geist: Rüstung des Elementes I	Die maximale HP des Geistes erhöht sich um 25%. Außerdem wird ein Schild aufgebaut, der mit 100% Wahrscheinlichkeit 20% des Schadens absorbiert und alle 3 Sekunden lang die HP um 5% heilt
60	Seelisches Mitgefühl I	Stigma-Fertigkeit Erhöht 2 Minuten lang die magische Präzision, Magieverstärkung und Magieausgleich des Beschwörers und des Geistes	
Kleriker	10 / 34 / 60	Magieausgleich erhöhen I~III	Magische Ausgleichskraft wird erhöht
	56	Donnerhieb I	Magischer Windschaden wird hinzugefügt
	57	Schild des	Heilt den Kleriker selbst um 1554. Für 10 Sekunden wird



		Lebens I	jedes Mal ein Schild aufgebaut, der zu 100% max. 1554 Schaden absorbiert, wenn der Charakter angegriffen wird
	58	Rettende Hand I	Stigma-Fertigkeit Verringert sich die HP des Ziels innerhalb 1 Minute um mehr als 50%, so wird das Ziel einmal um 2770 HP geheilt
	59	Reinigendes Licht I	Entfernt besondere Zustände des Ziels
	60	Urteilsschlinge I	Fügt einem Ziel magischen Windschaden zu. 9 Sekunden lang wird alle 3 Sekunden zusätzlicher magischer Schaden hinzugefügt und die Bewegungsgeschwindigkeit des Ziels verringert
	60	Macht der Zerstörung I	Stigma-Fertigkeit Die eigene magische Präzision und Magieverstärkung wird um 200 erhöht und die Heilverstärkung nimmt um 250 ab
Kantor	56	Blitzhieb I	Fügt einem Ziel innerhalb von 25m physischen Schaden zu
	57	Zauber des Durchbruchs I	30 Sekunden lang werden Widerstand gegen Betäubung, Stolpern und Durchdringung um 300 erhöht
	58	Aufwachen I	Stigma-Fertigkeit Ein auf den Kantor wirkender Zustand der Betäubung, des Rückstoß, des Fallens, der Drehung und der Luftbindung wird aufgehoben und der Widerstand gegen Betäubung, Rückstoß, Stolpern, Drehung und Luftbindung wird für 7 Sekunden um 700 erhöht
	59	Ausdauer Strahlung I	Entfernt einen auf den Kantor wirkenden besonderen Zustand
	60	Zauber des Erwachens I	Erhöht 2 Minuten lang die Magieverstärkung um 200, Treffsicherheit und magische Präzision um 100 und physischen Angriff um 20%
	60	Vernichtungsfeuer I	Stigma-Fertigkeit, Wiederholungsaktivierung bis zu 3x Fügt physischen Schaden hinzu
	60	Sprengung I	Stigma-Fertigkeit Fügt physischen Schaden hinzu und lähmt das Ziel für eine kurze Zeit (nach Erlernen von Vernichtungsfeuer, wird dieser Skill automatisch mit erlernt)



Neue Fertigkeiten wurden hinzugefügt, die ähnlich den Kettenfertigkeiten mehrmals wiederholt aktiviert werden können.

Klasse	Fertigkeit	Wiederholung	Beschreibung
Gladiator	Welle der Erschöpfung	3	Nach dem 3. Einsatz wird Welle der Regeneration noch eingesetzt
	Wiederholter Körperschlag	2	Kettenfertigkeit
Templer	Wiederholter Schildschlag	3	Kettenfertigkeit für Schilde
Jäger	Dämonenpfeil	3	Einzel-Fertigkeit
Assassine	Kettenvernichtung	3	Anwendung nach Attentat
Kantor	Vernichtungsfeuer	3	Nach 3. Einsatz Sprengung verwenden
Zauberer	Speer des Windes	3	Einzel-Fertigkeit
	Meteorit beschwören	4	Einzel-Fertigkeit
Beschwörer	Seelenflut	5	Einzel-Fertigkeit

- Die Anzahl der eingesetzten Wiederholungsaktivierung wird mit einem Pfeil rechts oben am Symbol dargestellt.
- Die Wiederholungsaktivierung wird genau wie bei den Kettenfertigkeiten im Bild angezeigt.



- Spieler können nun trotz ‚Schweigen‘ die Fertigkeit ‚Schock entfernen‘ benutzen.
- Bei der ‚Rüstung des Gleichgewichts‘ wurde der Wert des Widerstands von 1000 auf 800 gesenkt.
- Die Animationen von ‚Explosion der Wut I ~ IV‘ und ‚Brodelerde Explosion I ~ IV‘ bei einer Aktivierung im Flugmodus werden nun richtig dargestellt.
- Die Erholungszeit von ‚Stahlmauer-Verteidigung I‘ wurde von 12 auf 6 verkürzt.
- Durch die Nutzung von „Wut hervorrufen I ~ V“ des Templers erhalten Monster zusätzlichen Zorn. Dieser zusätzliche Zorn hält 5 Sekunden lang an und verschwindet danach.
- Die Formel für die Schadenberechnung von ‚Kraft brechen I ~ IV‘ beim Templer wurde geändert.
- Dem „Folgeschlag I“ des Assassinen wurden 300 magische Treffer zusätzlich hinzugefügt.
- Die Erholungszeit von „Raserei I“ beim Assassinen wurde von 30 Sek. auf 10 Sek. verringert.



- Die Erholungszeit von “Windschritt I” beim Assassinen wurde von 30 Min. auf 1 Min. verringert.
- Die Erholungszeit von “Eid der Präzision I” beim Assassinen wurde von 5 Min. auf 3 Min. verringert.
- Der Absorptionswert von “Erschöpfende Siegel-Explosion I ~ II” des Assassinen wurde erhöht.
- “Attentat I ~ III” des Assassinen kann nun auch bei Bewegung eingesetzt werden.
- “Qualvolle Klinge I ~ IV” des Assassinen kann nun auch bei Bewegung eingesetzt werden.
- “Wiederholte Siegel-Explosion I ~ II” des Assassinen kann nun auch bei Bewegung eingesetzt werden.
- Die magische Treffsicherheit bei “Blendende Explosion I” des Assassinen wurde erhöht.
- Der Reihe der Siegel-Explosions-Fertigkeit des Assassinen wurden zusätzliche Treffsicherheit hinzugefügt:
  - “Finstere Siegel-Nova I”, “Höllenexplosion I”, “Siegel-Explosion I ~ IV”, “Siegel-Schweigen I”, Erschöpfende Siegel-Explosion II”.
- Der Wert der Magieverstärkung von “Robe der Flammen II ~ III” beim Zauberer wurde leicht erhöht.
- Die Magieverstärkung von “Zikels Weisheit I” beim Zauberer wurde von 300 auf 500 erhöht.
- Der Schaden von “Göttliche Explosion II”, “Finstere Explosion II” beim Zauberer wurde gesenkt.
- “Furcht I” und “Angstschrei I” des Beschwörers haben nun eine leicht verkürzte Wirkungsdauer auf gegnerische Spieler.
- Bei dem “Befehl: Vertretung I” des Beschwörers wurde der Aktivierungsradius des beschworenen Geistes von 10M auf 20M erhöht.
- Dem “Segen des Felsen I” wurden 100 Magieausgleich zusätzlich hinzugefügt.
- Bei dem “Gebet des Fokus I ~ II” des Klerikers wurden Stolperwiderstand und Magieausgleich zusätzlich hinzugefügt und die magische Wirkzeit wurde von 1 Sek. auf Sofort gesenkt.
- Die Wirkung von “Unsterblicher Mantel I” des Klerikers wurde so geändert, dass auch magische Angriffe abgewehrt werden können.
- Bei “Zerschmettern I ~ VI” des Kantor/Klerikers wurde die magische Wirkdauer von 2 Sek. auf 1,5 Sek gesenkt.
- Die Zeit für den Rückruf der beschworenen Geister von Beschwörern wurde von 5 Sek. auf 3 Sek. verkürzt.
- Asmodier Beschwörer können während des Ausrüstens von “Zyklon-Diener III ~VI” den hochwertigen Stigma “Befehl: Ruinöser Angriff I” nicht ausrüsten. Dies wird mit dem nächsten Update behoben.
  - Wenn Beschwörer die Stigmen “Zyklon-Diener I ~ II” ausrüsten, können sie problemlos den hochwertigen Stigma ,Befehl: Ruinöser Angriff I‘ ausrüsten.



## Charakter

- Die maximale Stufe eines Charakters wurde von 55 auf 60 erhöht.
- Die Werte ‚Magieausgleich‘ und ‚Magische Verteidigung‘ wurden neu hinzugefügt.
- Der maximale Wert von Magieverstärkung wurde erhöht.
- ‚Energie der Rast‘ wird nun ab Stufe 10 gewährt.
- Die benötigten Erfahrungspunkte für ein Level-Up ab Stufe 46 wurden verringert.
  - Durch die Verringerung der benötigten Erfahrungspunkte für ein Level-Up, wurden dementsprechend die Werte von ‚Energie der Rast‘ und ‚Energie der Erlösung‘ angepasst.
- Die automatische Zielauswahl nach dem Erhalt von Heilfertigkeiten oder Verstärkungen wurde korrigiert.
- Ein Fehler der Bewegungshandbücher, bei denen Status ‚Bereits erlernt‘ nicht angezeigt wurde, obwohl die Fertigkeit schon erlernt war, wurde korrigiert.
- Ein Fehler der Aktivierung der Gottsteine der Lähmung trotz ‚Verwandlung: Wächter-General‘ wurde behoben.
- Gebiete in Ellian und Pernon wurden hinzugefügt, in denen die ‚Energie der Rast‘ wieder aufgefüllt wird.
  - Ein Charakter, der sich in diesem Gebiet aufhält, kann bis zu 15% seiner ‚Energie der Rast‘ auffüllen.
  - HP und MP können in diesem Gebiet ebenfalls regeneriert werden.
- Ein Fehler, bei dem Charaktere während des Gleitens ohne einen besonderen Grund schnell und senkrecht nach oben aufsteigen, wurde behoben.



## Gegenstände

### Mounts

Mounts wurden hinzugefügt. Diese werden wie normale Gegenstände im Inventar abgelegt.



Während Spieler sich auf diesen Mounts befinden, können sie sich im normalen Laufmodus, Flugmodus und im Gleitmodus fortbewegen.

- Die Mounts besitzen jeweils ihre eigene Bewegungsgeschwindigkeit. Diese kann nicht von der Bewegungsgeschwindigkeit der Charaktere beeinflusst werden.
- Einige der Mounts besitzen die Funktion ‚Sprint‘.
- Wenn Spieler die Mounts bestiegen haben, können sie durch die <R>-Taste den Sprint-Modus aktivieren. Im Flugmodus können Spieler durch die <R>-Taste senkrecht nach oben fliegen.
- Es ist möglich NPCs anzusprechen, während man ein Mount nutzt.
- Benutzen von Gegenständen und Fertigkeiten, sowie Kämpfen auf Mounts ist nicht möglich.
- Sobald ein Charakter ein Mount besteigt, wird ein beschworener Geist zurückgerufen.
- Sobald ein Charakter eine Instanz betritt während er sich auf Mounts befindet, wird dieses automatisch deaktiviert.
- Mounts werden deaktiviert, wenn Spieler angegriffen werden oder in bestimmte Zustände versetzt werden.
- Mounts werden deaktiviert, wenn Spieler auf ihnen eine Handelsagentur betreten.
- Spieler können einige dieser Mounts vom Mount-Händler in den Wohngebieten (Ellian/Pernon) erwerben.
- Bossmonster in manchen Instanzen oder Monster, die in den Wohngebieten erscheinen, können Mounts als Belohnung hinterlassen.
- ‚Meister‘ im Beruf ‚Handwerker‘ können Mounts herstellen, die von antiken Reian entwickelt wurden. Spieler können das Rezept und einige Materialien vom Sonderherstellungshändler in Sarpan erwerben.



## Weitere Gegenstände

- Mithril-Medaillen wurde hinzugefügt.
  - Spieler können durch Quests und den Münzbrunnen Mithril-Medaillen erhalten.
  - Münzbrunnen befinden sich in den neuen Gebieten Sarpan und Tiamaranta, sowie in den Wohngegenden der jeweiligen Fraktion (Ellian/Pernon).
- Ein neuer Beruf ‚Möbelherstellung‘ wurde hinzugefügt.
  - Gegenstände zum ‚Haus einrichten‘ können hergestellt werden.
  - In den Handwerksstraßen der Großstädte (Sanctum/Pandämonium) können Möbel hergestellt werden.
  - In den Wohngebieten der jeweiligen Fraktion (Ellian/Pernon) können Möbel hergestellt werden.
- Neue Rezepte für die jeweiligen Handwerksberufe wurden hinzugefügt.
- Der benötigte Wert der Handwerksfertigkeit einiger Rezepte wurde korrigiert.
- Die Option ‚Rezept entfernen‘ wurde hinzugefügt.
- Die Option ‚Handwerksexpertentum / Handwerksmeisterschaft aufgeben‘ wurde hinzugefügt.
  - Spieler Möglichkeit ihre Handwerksmeister aufzusuchen und gegen eine bestimmte Kinah ihr Handwerk aufzugeben.
  - Sobald Spieler ihr Handwerk aufgeben haben, werden die Liste der erlernten Rezepte gelöscht.
  - Auch nach dem Aufgeben eines Handwerksexpertentums /Handwerksmeisterschaft, besteht weiterhin die Chance, Handwerke zu erlernen.
- ‚Werkbänke für intensive Studien‘ wurden hinzugefügt. An diesen Werkbänken erhöht sich die Fertigungsstufe des Handwerks schneller als an normalen Werkbänken.
  - Die ‚Werkbänke für intensive Studien‘ befinden sich im Bezirk ‚Bekannter Herstellungsort‘ in den Wohngebieten (Ellian/Pernon).
  - Wenn Spieler Gegenstände am ‚Werkbank für intensive Studien‘ herstellen möchten, brauchen sie neben den Materialien zusätzlich ‚Verbesserungssteine‘ für die Herstellung.
  - Spieler können die ‚Verbesserungssteine‘ bei den jeweiligen Handwerkshändlern erwerben.
- Die Händler des Tigraki-Werks in den jeweiligen Großstädten (Sanctum/Pandämonium) verkaufen nun Rezepte für die Herstellung von Heliotrop-Kristallen.
- Die Erfolgsquote der Verzauberung auf hergestellte Gegenstände wurde korrigiert, sodass sie etwas höher liegt als bei der Verzauberung von normalen Gegenständen.
- Das ‚Mana-Spende‘ System wurde hinzugefügt.
  - Gegenstände, bei denen ‚Mana-Spende‘ durch Verbrauch von Abysspunkten möglich sind, wurden hinzugefügt.
  - ‚Mana-Spende‘ ist nicht bei allen sondern nur bei geeigneten Gegenständen möglich.
  - Gegenstände, die die Wirkung der ‚Mana-Spende‘ auf sich tragen, erhalten zusätzliche Werte.
  - Es existieren 2 Stufen der ‚Mana-Spende‘.
  - Die aufgeladene Wirkung der ‚Mana-Spende‘ wird durch Kampf-Aktionen (Angriff, Verteidigung, Fertigkeit) aufgebraucht.
  - Bei einer Fusion 2 verschiedener Zweihandwaffen, die jeweils für ‚Mana-Spende‘ geeignet sind, werden alle zusätzlichen Werte, die durch ‚Mana-Spende‘ auf die Waffen wirken, übernommen.
  - Zweihandwaffen die mit Verbesserungsstufen versehen sind, können nicht mit Zweihandwaffen fusioniert werden, die für ‚Mana-Spende‘ geeignet sind.



- Spieler haben die Möglichkeit bei NSCs die ‚Mana-Spende‘ auf die Gegenstände auftragen zu lassen.

Elyos		Asmodier	
Ort	NSC	Ort	NSC
Sanctum	Jematis	Pandämonium	Printigel
Sarpan	Tereisa	Sarpan	Cheriera
Tiamaranta	Geltras	Tiamaranta	Cheisar

- Ein System wurde hinzugefügt, das unbestimmte Werte auf bestimmte Gegenstände aufträgt.
  - Das System gilt nicht bei allen, sondern nur bei einigen bestimmten und geeigneten Gegenständen.
  - Mit einer fixierten Wahrscheinlichkeit, verändern sich beim Gewinn des Gegenstands bestimmte Werte.
- Für die Feuerprobe wurden Gegenstände hinzugefügt, die Spieler mit Feuerproben-Medaillen und Abzeichen des Muts erwerben können.
  - Gegenstände, die ab Stufe 60 getragen werden können, wurden hinzugefügt.
  - Die NSCs, die die 2. Verbesserungsstufe aufladen, wurden geändert.

Gegenstände	Vorher	Nachher
Waffen (Elyos)	Scobi	Reia
Rüstungen (Elyos)	Marre	Marion
Waffen (Asmodier)	Shalvia	Nodor
Rüstungen (Asmodier)	Lonkus	Dorsi

- Es wurden Abyss-Gegenstände hinzugefügt, die ab Stufe 60 getragen werden können.
  - Der Erwerb ist in Kaisinels Kloster/Machutans Konvent und beim Leistungshändler im Sarpan-Gebiet möglich.
  - Abyss-Rüstungen der Stufe 60 sind nach Kategorien geordnet und können jeweils nur von den geeigneten Klassen getragen werden:

Kategorie	Klasseninfo
Plattenrüstung	Templer / Gladiator
Kettenrüstung	Kleriker / Kantor
Lederrüstung	Assassine / Jäger
Stoffrüstung	Zauberer / Beschwörer

- Einige dieser Abyss-Gegenstände haben je nach Abyss-Rang eine Beschränkung beim Anlegen.
- Einige Abyss-Gegenstände sind für die ‚Mana-Spende‘ geeignet.



- Bei Spielern, die diese beschränkten Gegenstände angelegt haben und die Bedingung nicht mehr erfüllen, werden die Gegenstände nach einer bestimmten Zeit automatisch abgelegt.
- Bei einer Fusion von Zweihandwaffen dieser Kategorie wird die Beschränkung der Waffe übernommen, die den höheren Rang als Bedingung aufweist.
- Der Abyss-Rang des Spielers hat keinerlei Einfluss auf den Erwerb der Abyss-Gegenstände dieser Kategorie.
- In Kaisinels Kloster (Elyos) und Machutants Konvent (Asmodier) werden Abyss-Gegenstände der Stufe 50 nicht mehr angeboten.
- Das Aussehen von manchen defekt dargestellten Gegenständen wird nun korrekt angezeigt.
- Der Spezialmaterialien-Quartiermeister verkauft nun für die eigene Fraktion den korrekten Schlüssel zu Padmarashkas Höhle.
- Spieler können nun, je nach Ergebnis in der Feuerprobe der Rivalen, sowohl in der ‚Arena der Disziplin‘ als auch in der ‚Arena der Vehemenz‘ die ‚Medaille der Chance‘ erhalten.
  - Arena der Vehemenz: Der Schein wird automatisch an Spieler vom 4. bis zum 10. Platz verliehen.
  - Arena der Disziplin: Der Schein wird an den Spieler auf Platz 2 verliehen.
  - Beim NSC ‚Arena-Verwaltungshauptmann‘ der Feuerprobe können Spieler ihre ‚Medaille der Chance‘ in eine ‚Kiste der Chance‘ umtauschen.

Rasse	NSC	Ort
Elyos	Ambos	Feuerprobe der Rivalen (Kaisinel)
Asmodier	Trium	Feuerprobe der Rivalen (Machutan)

- Folgende Gegenstände können Spieler aus der ‚Kiste der Chance‘ erhalten:

Art	Bezeichnung	Wirkung
Magische Gegenstände	Fesselperle der Feuerprobe der Rivalen	Für eine Zeit lang werden die Gegner im Umfeld bewegungsunfähig
	Unbesiegbarkeitsperle der Feuerprobe der Rivalen	Für eine Zeit lang wird der Charakter unverwundbar
	Mutperle der Feuerprobe der Rivalen	Für eine Zeit lang erhört sich die Angriffsgeschwindigkeit
	Edles Aufstiegswasser der Feuerprobe der Rivalen	Für eine Zeit lang verringert sich die Zauberwirkzeit
	Erholungperle der Feuerprobe der Rivalen	Stellt HP und MP wieder her
	Verwandlungsperle für die Feuerprobe der Rivalen	Verwandelt Spieler in ein mächtiges Monster

- Alle Kugeln können nur in der Arena benutzt werden. Die Erholungszeit für das Wiederverwenden beträgt 10 Minuten.



- Durch die Benutzung von ‚Verwandlungssperle für die Feuerprobe der Rivalen‘ können sich Spieler in Monster verwandeln. Nach einer bestimmten Zeit hebt sich die Verwandlung wieder auf.



- Während der Verwandlung erhöhen sich einige Werte des Charakters und er kann drei zusätzliche Fertigkeiten benutzen:

Fertigkeit	Beschreibung
 Fluch des alten Baumes	Fügt einem Ziel ins bis zu 25m Distanz 5000 Feuerschaden zu. <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ziel: Gewähltes Ziel</li> <li>➤ Aktivierungszeit: Sofort</li> <li>➤ Erholungszeit: 10 Sek.</li> </ul>
 Schlingpflanzen-Falle	Macht ein Ziel in bis zu 25m Distanz für 5 Sekunden bewegungsunfähig. <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ziel: Gewähltes Ziel</li> <li>➤ Aktivierungszeit: Sofort</li> <li>➤ Erholungszeit: 10 Sek.</li> </ul>
 Harz Absorption	Alle negativen Zustandsveränderungen werden aufgehoben. <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ziel: Selbst</li> <li>➤ Aktivierungszeit: Sofort</li> <li>➤ Erholungszeit: 30 Sek.</li> </ul>

- Das Glänzende Lederset des Taktischen Offiziers wird nun korrekt angezeigt.
- Das Aussehen des Wappens der Legionsumhänge zeigt nun kein Unterschied zwischen Rasse oder Geschlecht.
- Das Aussehen mancher bisher defekt angezeigter Gegenstände wird nun korrekt angezeigt.
- Die Spezialmaterialien-Quartiermeister in Inggison und Gelkmaros verkaufen keine Gegenstände der gegnerischen Fraktion mehr.



## NSC

- Einige Monsterplatzierungen in den Zonen Kahbara-Mine / Pilzsporenstrasse / Timolia-Mine in Poeta wurden geändert.
- Einige Monsterplatzierungen in den Zonen Anturoon-Kreuzung / Ishalgen-Gefangenenlager / Odella-Plantage / Dubaro-Schulcht in Ishalgen wurden geändert.
- Die Platzierung und Einstufung der Monster in den Zonen Tursin-Außenposten / Tursin-Garnion / Kantas Küste in Veteron wurden geändert, damit auch ein Zusammenspiel in kleineren Gruppen innerhalb dieser Gebiete ermöglicht wird.
- Die Platzierung und Einstufung der Monster in den Zonen Schwarzklaunen-Dorf / Schwarzklaunen-Außenposten in Altgard wurden geändert, damit auch ein Zusammenspiel in kleineren Gruppen innerhalb dieser Gebiete ermöglicht wird.
- Die Platzierung und Einstufung der Monster in den Zonen Kisha-Dorf / Indratu-Kaserne wurden geändert, damit auch ein Einzelspiel innerhalb dieser Gebiete ermöglicht wird.
- Die Platzierung und Einstufung der Monster im Raureif-Außenposten wurden geändert, damit auch ein Einzelspiel innerhalb dieses Gebiets ermöglicht wird.
- Das Verhaltensmuster des Bossmonsters ‚Dalia Senglande‘ in der Esoterrasse, wurde korrigiert. Das Einsetzen von bestimmten Fertigkeiten gegen seinen Diener ‚Grünfinger‘ während des Bosskampfes führt nicht mehr zu „anormalem“ Verhalten von Dalia.
- Eine Fertigkeit des Bossmonsters ‚Isbariya der Entschlossene‘ in Beshmundirs Tempel wurde korrigiert, so dass sie keine Wirkung mehr auf die Geister des Beschwörers haben.
- Ein Fehler, der dazu geführt hatte, dass der ‚Hitzige Gomju‘ in der ‚Empyrianschen Feuerprobe‘ seinen Diener nicht beschwört, ist nun behoben.
- Wegen „anormalen“ Verhaltens wurden die unten aufgelisteten NSCs entfernt. Die NSCs werden so schnell wie möglich korrigiert und wieder eingestellt. Bis dahin bitten wir um Verständnis.

Elyos	Asmodier
Schokios	Indaron
Salvius	Hodorski



## Quests

- Missionen, die in den neuen Gebieten Sarpan und Tiamaranta führen, wurden hinzugefügt:
  - Die Sarpan-Mission ‚Tag des Ansturms‘ erhalten Spieler automatisch auf Stufe 55. Mit der Annahme dieser Mission können sie von Balaurea nach Sarpan gelangen.
  - Die Tiamaranta-Mission erhalten die Spieler automatisch mit Stufe 58.
- Balaur-Jagd-Quests im neuen Gebiet Sarpan wurden hinzugefügt.
  - Eine Jagd-Quest, in der man Balaur erledigen muss, die in 4 verschiedenen Orten wahllos auftauchen, wurde hinzugefügt.
  - Spieler müssen die Quests nicht extra annehmen. Sobald sie am Kampf teilnehmen, erhalten sie diese automatisch und wenn die Jagd erfolgreich war, schließt sie sich ebenfalls wieder automatisch. Damit erhalten die Spieler auch ihre Belohnungen.
- Organisationen wurden hinzugefügt, die in den neuen Gebieten Sarpan und Tiamaranta die tägliche Quests anbieten.
  - Daevas ab einer bestimmten Stufe, können sich bei einem NSC anmelden, der sich in Sarpan befindet.

Rasse	Stufe	Name der Organisation	NSC
Beide	55	Schwarzwolkenhändler-Unterstützungsgruppe	Chicorun

- Arbeitsaufträge für die Möbelherstellung wurden hinzugefügt.
  - Durch die Arbeitsaufträge für die Möbelherstellung kann die Handwerksstufe erhöht werden.
- Eine Herstellungsorganisation wurde hinzugefügt.
  - Handwerksmeister, die eine bestimmte Stufe erreichen (egal von welchem Handwerk), können durch die Anmeldung beim NSC in der Großstadt der Organisation beitreten.
  - Sobald Spieler ein Mitglied der Organisation ist, erhält er die täglichen Quests.

Rasse	Stufe	Name der Organisation	NSC
Elyos	29	Elyische Berufsinnung	Erenon
Asmodier	29	Asmodische Berufsinnung	Asharu

- Neue Daevanion-Quest für Stufe 60 wurde hinzugefügt.
  - Durch ein NSC im Sarpan-Gebiet können Spieler die 60er Daevionen-Quest erhalten.
  - Um die Daevanion-Quest anzufangen, müssen alle Missionen in Sarpan und alle anderen Mission in Tiamaranta abgeschlossen sein mit der Ausnahme von [Die Tiamaranta-Angelegenheit].

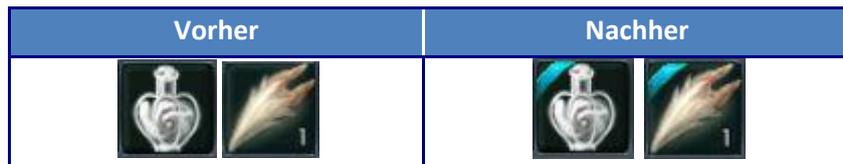
Rasse	Stufe	Questbezeichnung	NSC
Beide	60	Erste Prüfung, um Siels Speer zu werden	Kahrn



- Durch die Housing-Quest können Spieler ein Apartment erwerben.
  - Die Quest kann in Ellian (Elyos) und in Pernon (Asmodier) begonnen werden.
  - Sobald die Housing-Quest abgeschlossen ist, erhalten Spieler die Fertigkeit ‚Heimkehr‘. Mit dieser Fertigkeit kann der Spieler sich selbst und seine Gruppenmitglieder zu seinem Haus teleportieren.
- Eine Quest wurde hinzugefügt, mit der man einen Stigmaplatz für Hochwertige Stigma freischalten.
  - Spieler erhalten diese Quest beim Stigmameister in Sarpan.

Rasse	Stufe	Questbezeichnung	NSC
Elyos	58	Die Befähigung zu noch größeren Kräften	Bariunos
Asmodier	58	Die Befähigung zu noch größeren Kräften	Baut

- Questgegenstände wurden gekennzeichnet, damit man sie von normalen Gegenständen besser unterscheiden kann.



- Die Questbezeichnung für die Handwerksmeister-Quest wurde geändert.
  - Der Ablauf der Quest, die Erfahrungspunkte, Titel, sowie Auswahlgegenstände sind alle gleichgeblieben.
- Der Verlauf und die Belohnungen einiger Quests in den Anfängergebieten (Poeta/Ishalgen) wurden geändert.
- Der Inhalt einiger Mission und Quests wurde geändert.
  - Die Anzahl der benötigten Materialien und Monster wurde geändert.
  - NSCs zur Annahme und zum Abschließen der Quest wurden geändert.
  - Durch die Veränderung der Einstufung einiger Monster wurden manche Gruppenquests in Soloquest umgeändert.
- Die Belohnungen von Missionen und Quests wie z.B. Kinah, Verbrauchsgegenstände, Stigmascherben und Erfahrungspunkte wurden angepasst.
  - Bei 3063 Quests ab Stufe 10, wurden die Erfahrungspunkte erhöht.
  - Bei 491 Quests ab Stufe 10, wurden Kinah-Belohnung, Verbrauchsgegenstände und Stigmascherben-Belohnung erhöht.



- In den neuen Gebieten Sarpan und Tiamaranta, wurden verschiedene Quests hinzugefügt, mit denen man [Kahruns Abzeichen] als Belohnung erhalten kann.
  - [Kahruns Abzeichen] können in Rüstungen/Schmuck und Spezialgegenstände eingetauscht werden.

Ort	Belohnung	NSC
<b>Sarpan</b>	Schild-Verwalter	Ruade
	Schild-Verstärker	Kalnia
	Waffen-Verwalter	Iskada
	Rüstungs-Verwalter	Barisne
	Schmuck-Verwalter	Denebia
	Spezial-Hauptmann	Equos
	Waffen-Verstärker	Yord
	Rüstungs-Verstärker	Bahar
	Schmuck-Verstärker	Midoar
	Sonderausrüstungsverstärker	Diero
<b>Tiamaranta</b>	Schild-Verwalter	Pias
	Waffen-Verwalter	Heilon
	Rüstungs-Verwalter	Leipaz
	Schmuck-Verwalter	Luziel
	Waffen-Verstärker	Ruias
	Rüstungs-Verstärker	Suije
	Schmuck-Verstärker	Ardia
	Schild-Verstärker	Cremaon
	Spezial-Hauptmann	Aena
	Sonderausrüstungsverstärker	Minasas

- Folgende Gegenstände können mit Kahruns Abzeichen erworben werden:
  - Stufe 57 Heroisch • Stufe 60 Heroisch • Stufe 60 Sagenhaft • Stufe 60 Episch
- Um den Gegenstand der nächsten Stufe zu erwerben, braucht man den Gegenstand der vorherigen Stufe und [Kahruns Abzeichen].
- Der gewünschte Gegenstand muss von derselben Sorte sein wie der Gegenstand der vorherigen Stufe.

**Beispiel:**

Azurschuppenschwert des Reian-Rekruten + [Kahruns Abzeichen] → Azurschuppenschwert des Reian-Legionärs (Kauf möglich)

Azurschuppenschwert des Reian-Rekruten + [Kahruns Abzeichen] → Schuppenschwert des Reian-Legionärs (Kauf nicht möglich)



- Ein neuer NSC für den Münztausch wurde hinzugefügt.
  - Münzsammler, die die Lichtmacht-Medaille von Elyos und die Blutritter-Medaille der Asmodier in [Kahruns Abzeichen] umtauschen, wurde hinzugefügt.

Rasse	Stufe	NSC
Elyos	55	Lukachinerk, Kururinerk
Asmodier	55	Kawarinerk, Honarinrinerk

- Spieler können nun die Handwerksexperten-Quest erhalten, sobald ihre Handwerksstufe auf 399 und sie über Stufe 29 sind. Dies gilt auch, wenn sie die Quest ‚Experte der Handwerkskunst‘ nicht abgeschlossen haben, die sie durch Arbeitsaufträge erhalten können.
- Bei der Folgequest ‚Taktik zur Zerstörung der Himmelsfestung‘, die man nach Abschließen von ‚Ausgesurkt‘ vom NSC Silion erhält, wurden Fehler entdeckt. Diese Quest wurde aktuell abgeschaltet. Der Inhalt der Quest wird so schnell wie möglich korrigiert.

## UI

### Zeichnen auf Karte

Eine Option, mit der man auf der Karte zeichnen und die Ergebnisse dann an Gruppen-, Allianz- oder Unionmitglieder verschicken kann, wurde hinzugefügt.

- Im unteren Bereich der Karte befindet sich ein Paintbox-ähnliches Symbol. Über dieses aktiviert man die Zeichenoption. Um es zu deaktivieren, muss der Spieler wieder auf das Symbol klicken.
- Über die Option ‚Karte senden‘ können Spieler diese an Gruppen-, Allianz- oder Unionmitglieder verschicken.
  - Nur das Menu der eigenen Gruppe wird aktiviert.
- Die Karte, die mit der Option ‚Karte senden‘ an die Union verschickt wird, geht nur an den Unionshauptmann und an die Vizehauptmänner.
- Bei Mitgliedern der Gruppe, Allianz oder Union, die den Lageplan erhalten haben, erscheint ebenfalls im unteren Bereich der Karte ein Symbol und sie haben die Möglichkeit, sich diesen Lageplan durch Klicken auf das Symbol anzuschauen.
- Nach dem Zeichnen können diese Bilder gespeichert und auch wieder abgerufen werden.
- Die gespeicherten Bilder befinden sich dann als BMP-Bilddateien im Aion-Installationsordner unter ‚UserMapPainting‘.
- Solange die Farb-Leiste aufgefüllt ist, können Spieler mit 4 verschiedenen Farben zeichnen bis sobald die Farb-Leiste aufgebraucht ist.





## Neue Karten

Die Karten für folgende Instanzen wurden hinzugefügt:

Name der Instanz			
Draupnir-Höhle	Feuertempel	Stahlharke	Adma-Festung
Theobomos-Geheimlabor	Udas-Tempel	Udas-Tempelgruft	Beshmundir-Tempel
Himmelstempel von Arkanis	Azoturan Festung	Lepharisten-Geheimlabor	Alquimia-Labor
Indratu-Festung	Abyss-Splitter	Esoterrasse	Nochsana-Ausbildungslager
Abyss von Asteria	Kammer im rechten Flügel	Kammer im linken Flügel	Schwefelbaum-Nest
Kaverne von Roah	Krotan-Kammer	Kysis-Festung	Miren-Festung



## Weitere Anpassungen des UI

- Die transparente Karte wurde korrigiert, sodass die Anzeigeelemente der Karte zu sehen sind.
  - Alle Anzeigeelemente, die erscheinen, wenn ein Spieler die Karte auf minimale Entfernung fixiert hat, werden auf der transparenten Karte angezeigt.



- Die durch die Option ‚Details‘ angezeigten Informationen wurden geändert.
  - Die Information zum Flügel eines Charakters ist nun zu sehen.
  - Die Richtung des Pfeils für den Wechsel der Waffe wurde korrigiert.
- Unter ‚Vorschau‘ kann man auch das Aussehen der Flügel sehen.
- Die Werte der ausgerüsteten Flügel werden nun automatisch mit den Werten eines ausgewählten Flügels verglichen.
- Im Startmenu → Optionen wurde eine Option hinzugefügt, sodass ein Spieler die Namen der Materialien sehen kann.
  - Wählt ein Spieler diese Option aus, so werden die Namen der Materialien immer angezeigt.
- Makros können insgesamt nicht mehr länger als 290 Sek. andauern.
  - Die Makro, die vor dem Patch geschrieben worden sind und länger als 290 Sek. dauern, können nicht mehr benutzt werden.
  - Beim Makroschreiben werden neue Makros, die insgesamt länger als 290 Sek. andauern, nicht mehr gespeichert.
- Die Kategorien Dekoration und Möbel wurden in der Handelsagentur hinzugefügt.
- Bei Spielern, die im Breitbildmodus die automatische Fensteranordnung aktiviert hatten, wurde die Position des Chat-Fensters und der Minimap nach Aus- und Einloggen verschoben. Dieser Fehler wurde behoben.



- Wenn Spieler die transparente Karte vergrößern und sich ausloggen, ohne die Minimap zu schließen, änderte sich immer die Ausgangsposition der Karte. Dieser Fehler wurde behoben.

## Sonstiges

### Grafik

- Beim ersten Einloggen nach dem Patch von 3.0 wird automatisch überprüft ob die Hardware die Optionen der ‚High Graphic Engine‘ unterstützen, und dann auf ‚Hohe Qualität‘ geändert.
- In der erweiterten Einstellung der Grafikoption wurde das Abschnitt ‚Hohe Lichteffekt-Qualität‘ hinzugefügt.

### Abyss

- Während einer Belagerung können die Tore der Balaurea-Festungen durch Charakterfähigkeiten wie Heilung nicht mehr aufgeladen werden.

### Belagerungskampf

- 4 Festungen wurden in Tiamaranta-Gebiet hinzugefügt.
  - Die 4 Festungen sind alle 3 Stunden einnehmbar.
  - Sobald die Festungen einnehmbar werden, erscheinen im Innern der Festungen die Vasallen.
  - Die jeweiligen Festungen können eingenommen werden, wenn der Vasall fällt.
  - Der Belagerungskampf endet, wenn der Vasall innerhalb 30 Minuten nicht fällt.
  - Wird eine Festung belagert, erscheint ein NSC, der Quests vergibt, die Medaillen als Belohnung haben. Anders als bei den Festungskämpfen werden bei diesen Belagerungskämpfen keine Medaillen per Post verteilt.
  - Werden die Festungen nicht von den Balaurn, sondern von einer anderen Fraktion gehalten, gelangen diese Festungen 5 Minuten vor Beginn des Belagerungskampfes wieder in Besitz der Balaur.
  - Belagert eine Spezies mehr als 2 Festungen in gleichzeitig, öffnet sich ein Pass, durch den Spieler zu Tiamarantas Auge gelangen.
  - Die Belagerung der Festungen hat keine Auswirkung auf das Einflussverhältnis der Fraktionen.



- Im Tiamaranta-Gebiet wurden 11 neue Artefakte hinzugefügt.
  - Für die Aktivierung des Artefakts ist ein Großer Artefakt-Aktivierungsstein notwendig.
  - Die Erholungszeit für die Wiederverwendung der Artefakte beträgt 5 Minuten.

Artefaktbezeichnung	Artefakt-Wirkung
Schlag der Spaltung	Alle Gegner in der Umgebung erleiden verheerenden Riss-Schaden.
Beben der Spaltung	Alle Feinde in der Umgebung werden zu Boden geschleudert und erleiden MP-Schaden
Schwerkraft-Schock	Alle Feinde in der Umgebung erleiden verheerenden Schock-Schaden
Schwerkraft-Fessel	Alle Feinde in der Umgebung werden in ‚Luftbindung‘ gesetzt
Sturm der Wut	Alle Feinde in der Umgebung erleiden verheerenden Wut-Schaden
Mutation der Wut	Alle Feinde in der Umgebung werden in Magma-Geister verwandelt
Schlag der Versteinerung	Alle Gegner in der Umgebung erleiden verheerenden Versteinerungs-Schaden
Verwandlung der Versteinerung	Alle Gegner in der Umgebung werden in Kristallgolems verwandelt und paralysiert
Zorn des Chaos	30 Sek. nach Aktivierung erhalten alle Gegner in der Umgebung 5000 Explosions-Schaden
Schutz der Stille	Alle Verbündeten in der Umgebung erhalten für 12 Sek. 5% Heilung
Schild des Schwerpunktes	Bei allen Verbündeten in der Umgebung wird der Verteidigungswert leicht erhöht

