

AION[®]

FREE-TO-PLAY

Patchnote dell'update 5.3



Istanze


Arena Dorata



È stata aggiunta l'Arena Dorata.

Nell'Arena Dorata si affrontano 32 giocatori in tutto. I duelli, in cui i vincitori procedono alla fase successiva, si succedono secondo la Tabella dei combattimenti e indipendentemente dalla fazione.

Solo i Daeva del destino possono entrare nell'arena.

Una volta iniziato l'orario di ingresso, si attiva il bottone  ed è possibile iscriversi.

Requisiti per accedere

| Istanze | Orario di ingresso | Numero di ingressi | Ripristino degli ingressi |
|----------------|--|--|---------------------------------|
| Ordalia Dorata | Fine settimana (sab. - dom.) dalle 12:00 alle 12:00 | 2 volte (utenti Oro) 2 volte (principianti) | Tutti i mercoledì alle 09:00 |

Tempo d'attesa

Una volta entrati nell'arena, i giocatori attendono all'interno dell'Ordalia Dorata.



- Quando si accede all'interno dell'Ordalia Dorata diminuisce il numero degli ingressi.
- Quando sono presenti tutti i giocatori o è scaduto il tempo, viene creata la Tabella dei combattimenti. Una volta scaduto il tempo d'attesa, i giocatori entrano nell'Arena Dorata e hanno inizio i duelli.
- Nell'Ordalia Dorata sono presenti degli NPC utilizzabili durante il tempo d'attesa.
- Una volta stabilito chi è l'avversario, viene visualizzata la Tabella dei combattimenti, così come si può vedere nell'immagine in basso.



[Esempio] Finale nella Tabella dei combattimenti.

- Il nome del proprio personaggio è evidenziato in rosso. Grazie alle icone di classe i giocatori possono vedere con che tipo di avversari hanno a che fare.
- I personaggi arrivati in finale sono mostrati al centro. Il vincitore verrà mostrato poi in alto.


Duello

- Una volta entrati nell'Arena Dorata scatta un tempo d'attesa di 1 minuto. Un duello dura invece 5 minuti.
- All'inizio del duello tutti i giocatori ricevono per 60 sec. l'effetto "Occhio d'aquila dorato", che gli permette di vedere gli avversari nascosti.
- All'interno dell'Arena Dorata non possono essere utilizzati determinate abilità e oggetti.

Vittoria e sconfitta

- Si riceve 1 punto per ogni vittoria in ogni turno. Vince il duello il personaggio che riceve per primo 2 punti.
- Se allo scadere dei 5 minuti il duello finisce in parità, si combatte per altri 2 minuti. Durante i 2 minuti supplementari vince il personaggio che riceve per primo 1 punto.
- Nel caso il duello dovesse finire in parità anche dopo i supplementari, il vincitore verrà stabilito in base a punti prestazione, PF e livelli.
- Se, una volta entrati nell'Arena Dorata, non si presenta nessun avversario durante il tempo d'attesa, il giocatore presente passa automaticamente al turno successivo.
- Il vincitore passa al turno successivo mentre il personaggio che ha perso rimane nell'Ordalia Dorata.

Ricompense

- È possibile vedere le ricompense per ogni duello cliccando su [Conferma ricompensa] nella Tabella dei combattimenti.
 - Dopo essere entrati nell'Ordalia Dorata, si può aprire la Tabella dei combattimenti cliccando sul simbolo delle spade vicino al tempo.
- In caso di sconfitta si ricevono le ricompense del turno precedente.
(Esempio) Ricompense ottenute dal personaggio B
 - Risultato del turno precedente: il personaggio A ha perso e riceve una ricompensa. Il personaggio B ha vinto e non riceve nessuna ricompensa.
 - Risultato degli ottavi di finale: il personaggio B ha perso e riceve una ricompensa. Il personaggio C ha vinto e non riceve nessuna ricompensa.
 - Il personaggio C vince poi i quarti di finale, la semifinale e la finale; riceve la ricompensa per il vincitore della finale.
- Durante il tempo d'attesa nell'Ordalia Dorata è possibile assistere in modalità spettatore ai duelli degli altri personaggi.
 - Una volta terminato il duello del proprio personaggio, è possibile vedere i duelli degli altri personaggi nell'Ordalia Dorata cliccando sul simbolo  nella Tabella dei combattimenti in alto a destra.
- È possibile ottenere punti della competizione nell'Ordalia Dorata.
 - Alla finestra [Inizio - Community - Classifica] si può vedere il proprio rango e quelli dell'intero server.
 - I punti della competizione vengono distribuiti durante la stagione in base alle vittorie/sconfitte nei singoli duelli dell'Arena Dorata.
 - Alle ore 09:00 del giorno successivo alla fine della stagione verranno distribuite le ricompense in base ai punti raccolti.

Cambiamenti nelle istanze

- Sono stati diminuiti i PF del "Comandante Gegares" nella Fenditura dell'Oblio.
- L'abilità di trasformazione di liv. 75 non può più essere utilizzata nella Fenditura dell'Oblio.
- Nell'Accampamento dell'Avanguardia del "Giardino della Conoscenza" viene utilizzato ora l'effetto di indebolimento di "Percezione potenziata".
- È stata utilizzata una barriera per fare in modo che la "Barricata della Strada delle Spore Scure" della "Base Strategica di Kroban" possa essere eseguita in maniera graduale.
 - La barriera scompare concludendo il livello precedente della "Barricata della Strada delle Spore Scure".
- Sono stati aggiunti dei punti esperienza alle ricompense del Percorso di Marcia dei Balaur e per la vittoria/sconfitta/parità nelle Rovine del Ruhnatorium.
- Sono stati aumentati da 100 a 180 i punti onore che si possono ottenere sconfiggendo il boss finale dell'istanza "Dredgion di Ashunatal".
- Nelle condizioni dei ranghi della "Fenditura dell'Oblio" è stato abbassato da 30 a 29 minuti il tempo di esecuzione per il rango D.
- Sono stati aumentati i punti onore ottenibili come ricompensa nell'Arena della Gloria/della Furia/della Disciplina/della Cooperazione a partire dal livello 66.
- Nell'Arena della Gloria a partire dal livello 66 è stata aggiunta allo Scrigno con ricompense dell'arena la nuova Medaglia in minerale di spinello.

- Si possono ricevere come ricompensa le nuove medaglie in minerale di spinello con lo Scrigno con ricompense dell'arena per il 1° e il 2° posto.
- Sono state aggiunte le nuove medaglie (medaglia in minerale di spinello) e punti onore alla ricompensa per le istanze Campo di Battaglia a partire dal livello 66.

| Istanze | Risultato | Punti onore | Oggetti |
|---|-----------|-------------|-----------------------------------|
| Percorso di Marcia dei Balaur | Vittorie | 150 | 750 Minerali di spinello spezzati |
| | Sconfitte | 30 | - |
| | Pareggi | 30 | - |
| Rovine del Ruhnatorium | Vittorie | 150 | 750 Minerali di spinello spezzati |
| | Sconfitte | 30 | - |
| | Pareggi | 30 | - |
| Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio | Vittorie | 300 | 750 Minerali di spinello spezzati |
| | Sconfitte | 60 | - |
| | Pareggi | 60 | - |
| Campo di Battaglia di Kamar | Vittorie | 150 | 750 Minerali di spinello spezzati |
| | Sconfitte | 30 | - |
| | Pareggi | 30 | - |

- Sconfiggendo i mostri principali nell'istanza "Dredgion di Ashunatal" si possono ricevere ora punti onore.

| Nome del mostro | Punti onore |
|--------------------|-------------|
| Capitano Ashunatal | 540 |
| Menehune | 300 |
| Raima | 300 |

- È stato modificato il livello di ingresso delle istanze nell'Abisso Inferiore.

| Istanze | Prima | Dopo |
|---|------------|------------|
| Nido dell'Albero di Zolfo | Livello 30 | Livello 45 |
| Camera dell'Ala Sinistra | | |
| Camera dell'Ala Destra | | |
| Stanza del Tesoro dell'Isola delle Radici | Livello 40 | Livello 45 |
| Stanza del Tesoro del Campo di Battaglia del Crepuscolo | | |
| Stanza del Tesoro dell'Isola del Tornado | | |
| Stanza del Tesoro dell'Isola dello Zefiro | | |
| Stanza del Tesoro del Conflitto di Krakon | | |

- Non si può più accedere al Campo di Addestramento di Nochsana dall'Abisso Inferiore.
- L'ingresso dell'Esoterrazzamento è stato spostato nell'Avamposto di Inggison e nella Postazione Difensiva di Gelkmaros.
- È stato in parte modificato l'effetto dell'abilità di trasformazione utilizzata nella Fenditura

dell'Oblío.

- È stato diminuita la forza d'attacco di base di "Trasformazione: Incarnazione della terra".
- Sono state apportate altre modifiche alle abilità di trasformazione esclusive, come illustrato di seguito.

| Abilità di trasformazione | Abilità di trasformazione esclusive | Modifiche |
|--|-------------------------------------|--|
| Trasformazione: Incarnazione dell'acqua | Radice della guarigione | <ul style="list-style-type: none"> ● Tempo di recupero modificato a 1 sec. ● Numero di PF della guarigione aumentati a 2.000 ● Cambiata con "Guarisce ogni 1,5 sec. per 4,5 sec." |
| Trasformazione: Incarnazione della terra | Salto potente | <ul style="list-style-type: none"> ● Aumentati danni del colpo extra a tipo Assassino ● Tempo di recupero modificato a 9 sec. |
| | Pugno delle rocce livello 1-2 | <ul style="list-style-type: none"> ● Aumentati danni del colpo extra a tipo Assassino |
| | Colpo potenziato al suolo | |
| | Ruggito della terra | <ul style="list-style-type: none"> ● Aumentati danni del colpo extra a tipo Assassino ● Tempo di recupero modificato a 15 sec. |

Correzione degli errori

- È stato corretto un errore a causa del quale il personaggio non poteva più uscire dall'arma di difesa dei Ruhn quando la utilizzava nella "Torre Difensiva dei Ruhn" e nella "Torre Difensiva dei Ruhn (eroico)" dopo aver impiegato l'abilità "Fuga".
- È stato corretto un errore che impediva l'esecuzione dell'istanza "Fortezza di Azoturan".

Abisso

- La zona dell'Abisso è stata ridotta e il metodo di esecuzione delle rispettive fortezze superiori e inferiori modificato.



Quando la Legione di Ereshkigal utilizza come base le tre isole ed espande le sue forze, gli Elisiani/Asmodiani dichiarano lo stato di emergenza e tentano di chiamare a raccolta i Daeva più capaci.

Il governatore di Reshanta spiega ai Daeva il grande pericolo che incombe sulla città e li incita a partecipare con entusiasmo alle missioni.

Ai Daeva convocati viene assegnata la missione di difendere l'Abisso contro la Legione di Ereshkigal e la fazione avversaria così come di scendere in battaglia.

- Le zone nell'Abisso Superiore/Inferiore sono state rimpicciolite e alcune aree modificate.
- È stata modificata la modalità delle battaglie della fortezza nella zone dell'Abisso. Ora è possibile solamente attaccare la fortezza.
- Durante le battaglie della fortezza è possibile creare unioni di guerra nell'Abisso a Kaldor. Le fortezze devono essere conquistate dalle unioni di guerra se si vogliono ricevere le ricompense per la conquista della fortezza. Il "Capo dell'unione", il "Capo dell'alleanza dell'unione" e il "Capo dell'alleanza" possono ricevere inoltre ulteriori ricompense.
 - È possibile consultare l'annuncio dell'unione di guerra nell'annuncio [2] in

basso.

- È stata modificata la modalità delle battaglie della fortezza nell'Abisso Inferiore come illustrato di seguito.
 - È possibile formare unioni di guerra 10 minuti prima dell'inizio delle battaglie della fortezza nell'Abisso Inferiore. Una volta iniziate le battaglie della fortezza gli Elisiani vengono teletrasportati all'Approdo di Teminon mentre gli Asmodiani all'Approdo di Primum.
 - Una volta cominciate le battaglie della fortezza compare la carovana commerciale di Shugo. Sconfiggete i mostri balaur che hanno assalito la carovana commerciale per prenderne il controllo e ottenere vantaggi utili per la battaglia della fortezza.



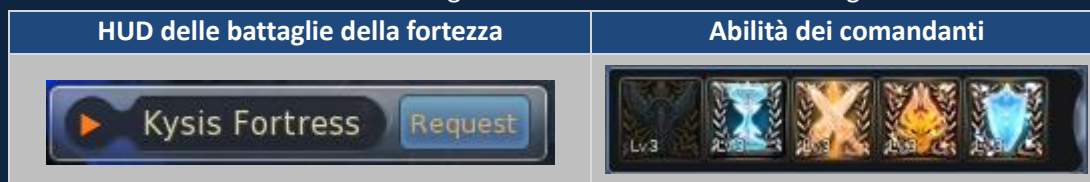
| Carovana commerciale di Shugo | Vantaggio |
|---|--|
| ① Nave di Oharunerk (Arcipelago di Zolfo) | Evoca mercenari nella Fortezza di Zolfo. Evoca un NPC a Terminon/Primum che teletrasporta alla Nave di Oharunerk. |
| ② Nave di Joarinerk (Isola dello Zefiro) | Viene utilizzato un buff che aumenta la difesa PvP per 10 minuti. Evoca un NPC a Terminon/Primum che teletrasporta alla Nave di Joarinerk. |
| ③ Nave di Temirunerk (Isola di Leibo) | Viene utilizzato un buff che aumenta l'attacco dei balaur. Evoca un NPC a Terminon/Primum che teletrasporta alla Nave di Temirunerk. |
| ④ Nave di Shairinerk (Isola del Tornado) | Viene utilizzato un buff che aumenta la difesa PvP per 10 minuti. Evoca un NPC a Terminon/Primum che teletrasporta alla Nave di Shairinerk. |
| ⑤ Nave di Bominerk (Ala Sinistra di Siel) | Evoca mercenari nella Fortezza Occidentale di Siel. Evoca un NPC a Terminon/Primum che teletrasporta alla Nave di Bominerk. |
| ⑥ Nave di Sasuminerk (Ala Destra di Siel) | Evoca mercenari nella Fortezza Orientale di Siel. Evoca un NPC a Terminon/Primum che teletrasporta alla Nave di Sasuminerk. |

- Una volta iniziata la battaglia per le 3 fortezze nell'Abisso Inferiore, compare un'ulteriore porta della fortezza nei passaggi interni di collegamento con il Generale dei guardiani. Una volta distrutte 1 porta esterna e quella interna si disattiva lo scudo di protezione del Generale dei guardiani ed è possibile attaccare.
- Durante la battaglia della fortezza nell'Abisso Inferiore gli Elisiani/Asmodiani raccolgono determinati punti prestazione. Una volta che ha vinto una delle due fazioni, vengono distribuite le ricompense per la sconfitta/vittoria.
 - Se i balaur conquistano la fortezza, però, né gli Elisiani né gli Asmodiani possono ricevere ricompense.
- È stata modificata la modalità delle battaglie della fortezza nell'Abisso Superiore, come illustrato di seguito.
 - È possibile formare unioni di guerra 10 minuti prima dell'inizio delle battaglie della fortezza nell'Abisso Superiore. Una volta iniziate le battaglie della fortezza, i personaggi vengono divisi in fazioni e teletrasportati nelle vicinanze della fortezza.
 - Una volta raggiunto il numero minimo necessario per formare un'unione di guerra, la finestra del punteggio sostituisce quella dell'unione di guerra.



- I punti sono divisi in Elisiani/Asmodiani/balaur. I balaur cominciano con 10.000 punti, mentre gli Elisiani/Asmodiani possono conquistare punti distruggendo gli oggetti.
 - ✂ Quando appaiono degli oggetti della fazione avversaria, possono essere anche distrutti.
- È possibile conquistare punti attraverso frammenti nei pressi delle fortezze, dei comandanti, delle porte delle fortezze, delle pietre della conquista e in altri modi.
- La fazione con più punti conquista la fortezza indipendentemente dal fatto se abbiano sconfitto o no il Generale dei guardiani.
 - ✂ Se i balaur possiedono il punteggio più alto o gli Elisiani e gli Asmodiani hanno lo stesso punteggio, i balaur conquistano la fortezza e non si ricevono ricompense.
 - ✂ Quando gli Elisiani/Asmodiani conquistano la fortezza, la fazione avversaria riceve la ricompensa per la sconfitta.

- Per far sì che tutte le fazioni possano partecipare alle battaglie della fortezza nell'Abisso è stata rimossa la ricompensa della legione per la Legione dei Conquistatori.
 - Sono stati aumentati i livelli e gli attributi degli oggetti nell'Abisso Superiore/Inferiore.
- Sono state aggiunte la funzione "unione di guerra", con cui molti personaggi possono prendere parte alla battaglia della fortezza in modo automatico, e nuove abilità dei capi.
 - Vale per tutte le battaglie della fortezza. A partire da 10 minuti prima dell'inizio delle battaglie della fortezza viene visualizzata in alto a destra un HUD della battaglia della fortezza quando ci si trova nella zona della battaglia (ad esempio: a Kaldor nel caso della battaglia della fortezza di Anoha). Il bottone "Unitevi all'unione di guerra" viene attivato però solo nei pressi delle fortezze.
 - Cliccando il bottone "Unitevi all'unione di guerra" dell'HUD della battaglia della fortezza viene registrato l'ingresso nell'unione di guerra, che viene effettuato poi automaticamente a 5 minuti dall'inizio della battaglia. (Da questo momento in poi tutti gli altri personaggi che si uniscono vengono aggiunti all'unione di guerra nel giro di 1 minuto)
 - Nel caso delle unioni di guerra automatiche il "Capo dell'unione di guerra", il "Capo dell'alleanza dell'unione di guerra" e il "Capo dell'alleanza" vengono scelti in base al rango più alto.
 - Dopo aver formato automaticamente l'unione di guerra, i rispettivi capi dell'alleanza possono impostare manualmente la formazione.
 - In un'unione di guerra si possono iscrivere fino a 576 giocatori. Nel caso delle fortezze nell'Abisso si possono iscrivere personaggi a partire dal livello 45 mentre per le altre fortezze a partire dal livello 66.
 - Per formare un'unione di guerra sono necessari almeno 24 giocatori.



- Iscrivendosi a un'unione di guerra vengono annullati tutti i gruppi e tutte le alleanze esistenti e dopo l'iscrizione non è possibile formarne di nuovi.
- Si può abbandonare l'unione di guerra selezionando "Abbandonate l'unione di guerra" nell'HUD della battaglia della fortezza. Abbandonando la zona del combattimento si esce automaticamente dall'unione.
- I capi dell'alleanza delle rispettive fazioni possono bannare i membri. Quando si viene bannati non si può più far parte dell'unione di guerra per 5 minuti. (Quando invece si abbandona l'unione di guerra è possibile tornare in qualsiasi momento)
- Una volta creata un'unione di guerra si attivano abilità dei comandanti esclusive che possono essere utilizzate solo dal "Capo dell'unione di guerra", dal "Capo dell'alleanza dell'unione di guerra" e dal "Capo dell'alleanza".
- Le abilità dei comandanti possono essere utilizzate dai capi con un rango superiore a Ufficiale a 1 stella. In base al rango possono essere utilizzate abilità differenti.

| Nome abilità | Tempo di recupero | Numero minimo di membri per l'utilizzo | Descrizione |
|------------------------------------|--|--|--|
| Evoca: kisk del campo di battaglia | 30 min. | 96 persone | Evoca un kisk a cui si possono legare fino a 576 personaggi. Rigenera per 3 sec. PF, PM e tempo di volo degli alleati nel raggio di 15m e conferisce uno scudo di protezione per 1 minuto. |
| Ordine di marcia | 15 min. | 48 persone | Aumenta per 3 min. la velocità di movimento, la velocità di attacco e di effetto, l'attacco fisico e il potenziamento magia dei membri dell'alleanza dell'unione. |
| Incoraggiamento dell'ufficiale | 5 min. (Il tempo di recupero viene ripartito) | 12 persone | Aumenta per 3 min. i PF massimi e l'attacco PvP dei membri dell'alleanza. |
| Annientamento dei Balaur | | 12 persone | Distribuisce un buff che sferra un colpo extra per 2 min. con una probabilità del 100% quando i membri dell'alleanza attaccano i balaur. |
| Difesa dell'ufficiale | | 12 persone | Vengono annullati tutti gli stati negativi utilizzati sui membri dell'alleanza. Rigenera PF e conferisce uno scudo che assorbe per 30 sec. il 50% dei danni. |

- Le abilità dei comandanti possono essere utilizzate solamente quando si raggiunge il numero minimo di membri dell'alleanza/unione/unione di guerra riportato nella tabella.
- Le abilità dei comandanti sono tanto più efficaci quanto è alto il rango Abisso.

Cambiamenti

- È stato modificato l'orario delle battaglie della fortezza nell'Abisso Superiore/Inferiore e di Anoha.

| Ora | Lun | Mar | Mer | Gio | Ven | Sab | Dom |
|-------------|--------------------------|--|--------------------------|--|---|---|---|
| 18:00-19:00 | Fortezza di Zolfo | Siel Fortezza Orientale/ Occidentale | Fortezza di Zolfo | Siel Fortezza Orientale/ Occidentale | Fortezza di Zolfo Siel Fortezza Orientale/ Occidentale | Fortezza di Zolfo Siel Fortezza Orientale/ Occidentale | Fortezza di Zolfo Siel Fortezza Orientale/ Occidentale |
| 21:00-22:00 | Krotan Miren Kysis | Anoha | Krotan Miren Kysis | Anoha | Krotan Miren Kysis | Pangea | |

- I personaggi che erano o sono legati nell'Abisso prima dell'update "Rianimazione del Signore dei balaur" o il cui posto di ritrovo si trova nell'Abisso Superiore verranno trasportati come illustrato di seguito.
 - I personaggi legati nell'Abisso Inferiore non verranno teletrasportati.

| Fazione | Regione |
|-----------|-------------------------------------|
| Elisiani | Approdo di Teminon - Piazza Latis |
| Asmodiani | Approdo di Primum - Piazza Centrale |

- Sono state modificate alcune impostazioni dei manufatti nell'Abisso Inferiore.

| Manufatto | Prima | Dopo |
|-------------------|--------------------------------------|--|
| Aura dell'Abisso | 800 danni ogni 4 sec. Per 12 sec. | 1.000 danni ogni 3 sec. Per 15 sec. |
| Grido del sangue | Disponibile a est | Disponibile a nord |
| Pioggia illusoria | Disponibile a ovest | Disponibile a est |

- È stata modificata la ricompensa per determinati livelli dei Rinforzi dell'approdo nell'Abisso Superiore.

| Struttura di difesa | Cambiamenti | Contenuto aggiuntivo |
|---------------------|---|---|
| Livello 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Include tutti i vantaggi dell'approdo di livello 2 • Compare l'energia del volo che aiuta a ripristinare il tempo di volo • Compaiono il mercante di materiali artigianali, modelli e oggetti di consumo e un rivenditore • [Elisiani] Compare il Corridoio di Inggison • [Asmodiani] Compare il Corridoio di Gelkmaros | <ul style="list-style-type: none"> • Include tutti i vantaggi dell'approdo di livello 2 Compare l'energia del volo che aiuta a ripristinare il tempo di volo • Compaiono il mercante di materiali artigianali, modelli e oggetti di consumo e un rivenditore • Compaiono il Corridoio dell'Akaron e il Corridoio di Kaldor |
| Livello 4 | <ul style="list-style-type: none"> • Include tutti i vantaggi dell'approdo di livello 3 • Compare l'energia vitale che aumenta i PF massimi • Compare il soldato di potenziamento per le guarnigioni dalla 60 alla 65 • Compare un supervisore dell'antica reliquia • Compaiono un Corridoio di Akaron e un Corridoio di Kaldor | <ul style="list-style-type: none"> • Include tutti i vantaggi dell'approdo di livello 3 Compare l'energia vitale che aumenta i PF massimi • Compare il soldato di potenziamento per le guarnigioni dalla 60 alla 65 • Compare il mercante di oggetti di consumo (simboli d'onore) • Compare un supervisore dell'antica reliquia • Compare l'assistente all'ingresso del Varco del Passato |
| Livello 5 | <ul style="list-style-type: none"> • Include tutti i vantaggi dell'approdo di livello 4 • Compare il mercante di oggetti di consumo (simboli d'onore) • Compare l'energia della battaglia decisiva che migliora l'attacco • Compare l'assistente all'ingresso della Torre Difensiva dei Ruhn | <ul style="list-style-type: none"> • Include tutti i vantaggi dell'approdo di livello 4 • Compaiono materiali per la produzione magica e un venditore di pietre di affinamento • Compare l'energia della battaglia decisiva che migliora l'attacco • Compare l'assistente all'ingresso del Laboratorio del Signore degli Elementi • Compare l'assistente all'ingresso delle Rovine di Adma • Il numero di ingressi per la Fenditura dell'Oblivio aumenta di 1 |
| Livello 6 | <ul style="list-style-type: none"> • Include tutti i vantaggi dell'approdo di livello 5 • Compare il soldato di potenziamento per le guarnigioni dalla 50 alla 55 • Compare il mercante di equipaggiamenti (medaglie della battaglia) • Compare l'assistente all'ingresso delle Fortezze da Battaglia nascoste | <ul style="list-style-type: none"> • Include tutti i vantaggi dell'approdo di livello 5 Compare il soldato di potenziamento per le guarnigioni dalla 50 alla 55 • Compare il mercante di equipaggiamenti (simboli d'onore) • Compare l'assistente all'ingresso delle Fortezze da Battaglia nascoste • Compare l'assistente all'ingresso del |

| | | |
|------------------|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Compare l'assistente all'ingresso del Ruhnadium | <p>Nascondiglio di Arkhal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il numero di ingressi per il Laboratorio del Signore degli Elementi aumenta di 2 • Il numero di ingressi per le Rovine di Adma aumenta di 2 |
| Livello 7 | <ul style="list-style-type: none"> • Include tutti i vantaggi dell'approdo di livello 6 • Compare il grande potenziatore di FD • Compare l'assistente all'ingresso del Katalamize • Il numero di ingressi per la Torre Difensiva dei Ruhn e per la Torre Difensiva dei Ruhn (eroico) aumenta di 4 • Il numero di ingressi per il Ruhnadium e per il Ruhnadium (eroico) aumenta di 4 | <ul style="list-style-type: none"> • Include tutti i vantaggi dell'approdo di livello 6 • Compare il grande potenziatore di FD • Compare l'assistente all'ingresso della Base Strategica di Kroban • Il numero di ingressi per il Nascondiglio di Arkhal aumenta di 3 |
| Livello 8 | <ul style="list-style-type: none"> • Include tutti i vantaggi dell'approdo di livello 7 • Compare il soldato di potenziamento per le guarnigioni dalla 56 alla 59 • Compare il grande fornitore di magia • Compare l'assistente all'ingresso per il Bastione d'Acciaio • Il numero di ingressi per il Katalamize aumenta di 2 • Il numero di ingressi per il Bastione d'Acciaio aumenta di 2 | <ul style="list-style-type: none"> • Include tutti i vantaggi dell'approdo di livello 7 • Compare il soldato di potenziamento per le guarnigioni dalla 56 alla 59 • Compare il grande fornitore di magia • Il numero di ingressi per la Base Strategica di Kroban aumenta di 3 • Il numero di ingressi per la Biblioteca della Conoscenza aumenta di 4 • Il numero di ingressi per il Giardino della Conoscenza aumenta di 4 |

- A parte i contenuti rimossi o modificati, tutti i vantaggi rimangono uguali.
- È stata modificata la modalità di esecuzione della "battaglia della fortezza di Anoha" a Kaldor.
 - È stata rimossa la difesa della fortezza nella "battaglia della fortezza di Anoha". La fortezza viene conquistata automaticamente dalla fazione balaur prima dell'inizio della battaglia della fortezza successiva.
 - I giocatori che si fermano nelle vicinanze della fortezza all'inizio della battaglia della fortezza di Anoha vengono teletrasportati in insediamenti amici (Elisiani: Insediamento di Saphirunerk, Asmodiani: Insediamento di Rubininerk) e possono utilizzare carri armati per la battaglia della fortezza.
 - ✂ Gli oggetti necessari per i carri armati possono essere acquistati dal mercante di beni di consumo nella base di Kaldor.
 - Completando con successo per 2 volte la "battaglia della fortezza di Anoha" compare il mostro "Custode adirato di Anoha". Si riceve automaticamente una missione quando ci si muove nelle vicinanze della Fortezza di Anoha.
 - Una volta evocato, il mostro "Custode adirato di Anoha" rimane evocato per 60 minuti.

- Sono state modificate alcune impostazioni dei manufatti a Kaldor.

| Manufatto | Prima | Dopo |
|--------------------------|--------------------------------------|--|
| Inferno di fiamme | Infligge 3.300 danni per 5 volte. | Infligge 3.900 danni per 5 volte. |
| Annientamento dell'anima | Infligge 2.000 danni PM per 5 volte. | Infligge danni pari al 95% dei PM per 5 volte. |

- Le fortezze di Inggison e Gelkmaros sono ora inaccessibili. Le fortezze di Inggison e Gelkmaros sono ora inaccessibili e non è più possibile combattervi battaglie della fortezza.
 - Dato che non sono più accessibili, non è più possibile utilizzare manufatti a Inggison e Gelkmaros.
- È stata modificata la modalità di apparizione dei mostri custodi nelle vicinanze delle fortezze.
 - Per far sì che il mostro compaia bisogna conquistare la fortezza un determinato numero di volte.

| Regione | Fortezza | Numero delle conquiste |
|------------------|------------------------------|-----------------------------|
| Abisso Inferiore | Fortezza di Zolfo | Elisiani/Asmodiani: 5 volte |
| | Fortezza Occidentale di Siel | |
| | Fortezza Orientale di Siel | |
| Abisso Superiore | Fortezza di Krotan | Elisiani/Asmodiani: 3 volte |
| | Fortezza di Kysis | |
| | Fortezza di Miren | |
| Kaldor | Fortezza di Anoha | Elisiani/Asmodiani: 2 volte |

- Per far sì che tutte le fazioni possano partecipare alle battaglie della fortezza nell'Abisso è stata rimossa la ricompensa della legione per la Legione dei Conquistatori.
- Tutti i punti per i Rinforzi dell'approdo degli Elisiani/Asmodiani verranno ripristinati in seguito al cambiamento delle zone nell'Abisso Superiore.
- Sono stati aumentati i livelli e gli attributi degli oggetti nell'Abisso Superiore/Inferiore.
- Quando, prima di una battaglia della fortezza, si forma un'unione di guerra per la primissima volta la composizione è ora automatica in base alla classe dei personaggi.
- Sono stati modificati gli attributi di mostri e NPC della "Fortezza di Anoha" a Kaldor.
 - Sono stati diminuiti gli attributi del generale dei guardiani balaur.
 - Sono stati diminuiti gli attributi dei mostri nelle basi strategiche di difesa.
 - Sono stati diminuiti i PF della recinzione di ferro balaur nella base strategica di difesa e della porta della fortezza di Anoha.
- Sono stati ridotti i PF del furibondo Anoha, che compare dopo aver conquistato la "Fortezza di Anoha" un determinato numero di volte.
- È stato modificato il colore dell'Isola Galleggiante sulla Mappa del mondo <M> per rendere le zone intorno a Reshanta più visibili.

- È stato raddoppiato il numero di PA che si può ricevere in poco tempo con il PvP quando si entra a far parte di un'unione di guerra durante una battaglia della fortezza.
 - È valido solo se si entra a far parte di un'unione di guerra. Se si abbandona l'unione di guerra o se non si entra proprio a farne parte la quantità massima di PA impostata finora resta invariata.
- È stata apportata una modifica per cui si ricevono ricompense in base ai punti prestazione anche quando i balaur conquistano la fortezza.
 - Il personaggio però deve fare parte di un'unione di guerra e aver ottenuto una determinata quantità di punti prestazione.
- Non è più momentaneamente possibile utilizzare l'abilità di trasformazione liv. 75 a Pangea.

Missioni

Missioni aggiunte

- Sono state aggiunte nuove missioni per la trasmutazione magica.

| Fazione | Disponibile al liv. | Nome missione | NPC missione |
|-----------|---------------------|-------------------------------|------------------------------|
| Elisiani | Dal liv. 66 | Abilità dei Daeva del destino | <Daeva d'assalto> Pelen |
| Asmodiani | Dal liv. 66 | Abilità dei Daeva del destino | <Custode delle ombre> Edorin |

- È stata aggiunta una missione della campagna eseguibile da personaggi a partire dal livello 66.

| Fazione | Nome missione | Disponibile |
|-----------|---|--|
| Elisiani | La chiamata del sommo sacerdote Jucleas | Disponibile automaticamente dal livello 66 |
| Asmodiani | La chiamata del sommo sacerdote Balder | Disponibile automaticamente dal livello 66 |

- Sono state aggiunte delle missioni che possono essere eseguite durante le battaglie della fortezza nell'Abisso Superiore/Inferiore e a Kaldor.

Abisso Inferiore

| Elisiani | Asmodiani |
|--|--|
| [Unione] Annientamento del generale dei guardiani della Fortezza Occidentale di Siel | [Unione] Annientamento del generale dei guardiani della Fortezza Occidentale di Siel |
| [Giorn.] Pulizia della Camera dell'Ala Sinistra | [Giorn.] Pulizia della Camera dell'Ala Sinistra |
| [Comando di emergenza] Annientamento del custode della Fortezza Occidentale di Siel | [Comando di emergenza] Annientamento del custode della Fortezza Occidentale di Siel |
| [Disposizione urgente] Incarico di riconquista della Fortezza Occidentale di Siel | [Disposizione urgente] Incarico di riconquista della Fortezza Occidentale di Siel |
| [Unione] Annientamento del generale dei guardiani della Fortezza Orientale di Siel | [Unione] Annientamento del generale dei guardiani della Fortezza Orientale di Siel |
| [Giorn.] Pulizia della Camera dell'Ala Destra | [Giorn.] Pulizia della Camera dell'Ala Destra |
| [Comando di emergenza] Annientamento del Custode della Fortezza Orientale di Siel | [Comando di emergenza] Annientamento del Custode della Fortezza Orientale di Siel |
| [Comando di emergenza] Incarico di riconquista della Fortezza Orientale di Siel | [Comando di emergenza] Incarico di riconquista della Fortezza Orientale di Siel |
| [Unione] Annientamento del generale dei guardiani della Fortezza di Zolfo | [Unione] Annientamento del generale dei guardiani della Fortezza di Zolfo |
| [Giorn.] Bonifica del Nido dell'Albero di Zolfo | [Giorn.] Bonifica del Nido dell'Albero di Zolfo |
| [Comando di emergenza] Annientamento dei custodi della Fortezza di Zolfo | [Comando di emergenza] Annientamento dei custodi della Fortezza di Zolfo |
| [Comando di emergenza] Incarico di riconquista della Fortezza di Zolfo | [Comando di emergenza] Incarico di riconquista della Fortezza di Zolfo |

Abisso Superiore

| Elisiani | Asmodiani |
|--|--|
| [Unione] Annientamento del generale dei guardiani della Fortezza di Krotan | [Unione] Annientamento del generale dei guardiani della Fortezza di Krotan |
| [Giorn.] Bonifica della Fortezza da Battaglia di Krotan | [Giorn.] Bonifica della Fortezza da Battaglia di Krotan |
| [Comando di emergenza] Annientamento dei custodi della Fortezza di Krotan | [Comando di emergenza] Annientamento dei custodi della Fortezza di Krotan |
| [Comando di emergenza] Incarico di riconquista della Fortezza di Krotan | [Comando di emergenza] Incarico di riconquista della Fortezza di Krotan |
| [Unione] Annientamento del generale dei guardiani della Fortezza di Miren | [Unione] Annientamento del generale dei guardiani della Fortezza di Miren |
| [Giorn.] Bonifica della Fortezza da Battaglia di Miren | [Giorn.] Bonifica della Fortezza da Battaglia di Miren |
| [Comando di emergenza] Annientamento dei custodi della Fortezza di Miren | [Comando di emergenza] Annientamento dei custodi della Fortezza di Miren |
| [Comando di emergenza] Incarico di riconquista della Fortezza di Miren | [Comando di emergenza] Incarico di riconquista della Fortezza di Miren |
| [Unione] Annientamento del generale dei guardiani della Fortezza di Kysis | [Unione] Annientamento del generale dei guardiani della Fortezza di Kysis |
| [Giorn.] Bonifica della Fortezza di Kysis | [Giorn.] Bonifica della Fortezza di Kysis |
| [Comando di emergenza] Annientamento dei custodi della Fortezza di Kysis | [Comando di emergenza] Annientamento dei custodi della Fortezza di Kysis |
| [Comando di emergenza] Incarico di riconquista della Fortezza di Kysis | [Comando di emergenza] Incarico di riconquista della Fortezza di Kysis |

Kaldor

| Elisiani | Asmodiani |
|--|--|
| [Unione] Annientamento del generale dei guardiani della Fortezza di Anoha | [Unione] Annientamento del generale dei guardiani della Fortezza di Anoha |
| [Comando di emergenza] Annientamento di Anoha il Furibondo della Fortezza di Anoha | [Comando di emergenza] Annientamento di Anoha il Furibondo della Fortezza di Anoha |
| [Comando di emergenza] Incarico di riconquista della Fortezza di Anoha | [Comando di emergenza] Incarico di riconquista della Fortezza di Anoha |

- Sono state aggiunte nuove missioni "comando di emergenza" eseguibili nell'Abisso Inferiore.
 - Queste missioni vengono ricevute automaticamente entrando nell'area delle rispettive fortezze o delle Isole delle Tempeste.

| Elisiani | Asmodiani |
|--|--|
| [Comando di emergenza] Annientamento degli invasori della Fortezza di Zolfo | [Comando di emergenza] Annientamento della minaccia della Fortezza di Zolfo |
| [Comando di emergenza] Annientamento degli invasori della Fortezza Occidentale di Siel | [Comando di emergenza] Annientamento della minaccia della Fortezza Occidentale di Siel |
| [Comando di emergenza] Annientamento degli invasori della Fortezza Orientale di Siel | [Comando di emergenza] Annientamento della minaccia della Fortezza Orientale di Siel |
| [Comando di emergenza] Annientamento degli invasori delle Isole delle Tempeste | [Comando di emergenza] Annientamento della minaccia delle Isole delle Tempeste |

- Sono state aggiunte nuove missioni in cui bisogna sconfiggere la fazione avversaria nell'Abisso Inferiore in base al Rango Abisso.
 - Le nuove missioni vengono ottenute automaticamente quando si entra nella zona dell'Abisso con il titolo che gli Elisiani possono ottenere completato la missione "Nuovo incarico per l'annientamento dei soldati asmodiani" e gli Asmodiani completando la missione "Incarico di annientamento dei nuovi soldati elisiani".

| Elisiani | Asmodiani |
|---|--|
| [Comando di emergenza] Annientamento dei soldati asmodiani di rango 9 | [Comando di emergenza] Annientamento dei soldati elisiani di rango 9 |
| [Comando di emergenza] Annientamento dei soldati asmodiani di rango 8 | [Comando di emergenza] Annientamento dei soldati elisiani di rango 8 |
| [Comando di emergenza] Annientamento dei soldati asmodiani di rango 7 | [Comando di emergenza] Annientamento dei soldati elisiani di rango 7 |
| [Comando di emergenza] Annientamento dei soldati asmodiani di rango 6 | [Comando di emergenza] Annientamento dei soldati elisiani di rango 6 |
| [Comando di emergenza] Annientamento dei soldati asmodiani di rango 5 | [Comando di emergenza] Annientamento dei soldati elisiani di rango 5 |
| [Comando di emergenza] Annientamento dei soldati asmodiani di rango 4 | [Comando di emergenza] Annientamento dei soldati elisiani di rango 4 |
| [Comando di emergenza] Annientamento dei soldati asmodiani di rango 3 | [Comando di emergenza] Annientamento dei soldati elisiani di rango 3 |
| [Comando di emergenza] Annientamento dei soldati asmodiani di rango 2 | [Comando di emergenza] Annientamento dei soldati elisiani di rango 2 |
| [Comando di emergenza] Annientamento dei soldati asmodiani di rango 1 | [Comando di emergenza] Annientamento dei soldati elisiani di rango 1 |
| [Comando di emergenza] Scontro con ufficiali asmodiani | [Comando di emergenza] Scontro con ufficiali elisiani |
| [Comando di emergenza] Scontro con generali asmodiani | [Comando di emergenza] Scontro con generali elisiani |

- Sono state aggiunte 2 missioni che possono essere eseguite nell'istanza Esoterrazzamento.

| Fazione | Nome missione | NPC missione |
|-----------|---------------------------------|---|
| Elisiani | Messaggio dall'Esoterrazzamento | Disponibile dall'NPC vicino all'ingresso all'Esoterrazzamento |
| | Per la riconquista | |
| Asmodiani | Richiesta dall'Esoterrazzamento | Disponibile dall'NPC vicino all'ingresso all'Esoterrazzamento |
| | Per la riconquista | |

- Sono state aggiunte missioni eseguibili nell'Arena Dorata.

| Fazione | Nome missione | NPC missione |
|--------------------|--------------------------------------|---|
| Elisiani/Asmodiani | Cosa sa Daeva di Arena Dorata, jang? | <Compagnia Commerciale Sabbia Rossa> Peronerk |

Cambiamenti delle missioni

- Alcuni oggetti delle missioni sono stati sostituiti con oggetti distrutti.
 - La modifica interessa gli oggetti relativi alle missioni delle campagne introdotte con l'update 4.7 ed eliminate con questo aggiornamento.
 - Possono essere trasformati in kinah nella finestra [Vendi tutti gli oggetti distrutti].
- Sono stati modificati sia il livello per ricevere ed eseguire le missioni nell'Abisso Superiore sia le ricompense (punti esperienza/kinah).
- È stato aumentato a 45 il livello per ricevere la missione per l'ingresso nell'Abisso "Prova di volo", nel caso degli Elisiani, e "L'ultimo posto di controllo", nel caso degli Asmodiani.
 - I personaggi con un livello inferiore a 45 e che non hanno ancora eseguito la missione per l'ingresso nell'Abisso possono accedervi solo dopo aver completato la missione al livello 45.
- È stato aumentato il livello per ricevere ed eseguire alcune missioni nell'Abisso Inferiore e sono stati modificati alcuni contenuti.
- Sono state eliminate le missioni interessate dalla cancellazione delle battaglie della fortezza a Inggison e Gelkmaros, dal rimpicciolimento della zona dell'Abisso e dal cambiamento delle modalità delle battaglie della fortezza.
 - Le missioni già ricevute o eseguite saranno annullate. Entrando nelle zone elencate sopra è possibile eseguire nuove missioni.
- Sono state modificate le ricompense di alcune missioni PvP.
 - È stata aumentata la ricompensa in punti onore ed è possibile ricevere anche frammenti di medaglie in minerale di spinello.
- È stato parzialmente corretto il livello per ricevere missioni giornaliere dall'organizzazione elisiana Portatori di Luce e da quella asmodiana Cavalieri di Sangue.
- Sono state eliminate alcune missioni a Akaron e Signia/Vengar con cui si potevano ottenere medaglie di ceranium.
- Sono stati modificati alcuni contenuti degli incarichi della legione di livello 8.
- L'oggetto titolo che i personaggi ottenevano dopo aver completato la missione elisiana

"Nuovo incarico per l'annientamento dei soldati asmodiani" e quella asmodiana "Incarico di annientamento dei nuovi soldati elisiani" non può più essere distrutto.

- È stato modificato il livello per ricevere ed eseguire determinate missioni nell'Abisso Superiore.

Correzione degli errori

- In determinate situazioni non era possibile ottenere la missione asmodiana "Il segreto del tesoro delle seiren". Il problema è stato risolto.
- È stato corretto un errore a causa del quale, durante la missione elisiana "Dominio del cielo", non era possibile attaccare il "Nido delle arpie" da determinate posizioni.
- È stato corretto un errore a causa del quale il personaggio veniva teletrasportato in posizioni anomale durante la missione "Il prezzo della benevolenza" per gli Elisiani e "Una chiamata sospetta" per gli Asmodiani.
- È stato corretto un errore a causa del quale erano presenti nella lista delle missioni alcune missioni "comando di emergenza" che non potevano essere accettate.
 - Le missioni già ricevute o eseguite saranno annullate.

| Fazione | Nome missione |
|-----------|---|
| Elisiani | [Comando di emergenza] Ordine di Telemaco |
| | [Comando di emergenza] Ordine di Perento |
| Asmodiani | [Comando di emergenza] L'ordine di Aegir |
| | [Comando di emergenza] L'ordine di Nerita |

- È stato corretto un errore a causa del quale veniva mostrato un messaggio di sistema errato completando la missione "[Giorn.] La riabilitazione di Ladacus" nell'Abisso Inferiore.
- È stato corretto un errore a causa del quale non compariva l'NPC Jafnhar durante la missione "La scomparsa di Jafnhar".

Oggetti

Nuovi oggetti

- Sono state aggiunte estima e acqua benedetta per estima, che possono essere utilizzate dai Daeva del destino.
 - Aggiungendo l'estima all'equipaggiamento viene aggiunto, in base al livello di rafforzamento, il potere della creazione dei Daeva del destino.
 - È possibile aggiungere estima all'equipaggiamento nella scheda dell'estima nel profilo del personaggio (scelta rapida: P). Gli slot si ampliano in base al livello del personaggio.



※ Lo slot utilizzato dipende dal livello del Daeva del destino.

- Si può produrre estima con la magia (a partire dall'abilità Produzione 60) consumando materiali che fanno parte dell'equipaggiamento.
 - I materiali possono essere prodotti con la magia o acquistati dal mercante di oggetti per la lavorazione magica a Esterra/Nosra.
- L'estima può essere potenziata con "Acqua benedetta per estima" o con la "Pietra incantesimo onnipotente" nella finestra [Potenziamenti/modifiche - Potenza estima].
- L'estima che fa parte dell'equipaggiamento non può essere potenziata e deve essere rimossa dall'equipaggiamento se si vuole tentare un potenziamento.
 - L'Acqua benedetta per estima può essere ottenuta con una certa probabilità dai mostri bossi delle seguenti istanze per Daeva del destino.

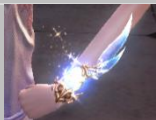
| Lista delle istanze | | |
|--|-----------------------------|---------------------------|
| Laboratorio del Signore degli Elementi | Rovine di Adma | Nascondiglio di Arkhal |
| Base Strategica di Kroban | Biblioteca della Conoscenza | Giardino della Conoscenza |

- È stato aggiunto il "Bracciale del signore".
 - Il Bracciale del signore è un nuovo accessorio che può essere riposto nel nuovo slot.

- Il Bracciale del signore può essere acquistato nelle grandi città, come illustrato di seguito.

| Fazione | Nome oggetto | Regione | Mercante NPC |
|-----------|------------------------|--------------|---|
| Elisiani | Bracciale di Kaisinel | Sanctum | Fenna <Modificatore degli accessori del Signore> |
| Asmodiani | Bracciale di Marchutan | Pandaemonium | Fedo <Modificatore degli accessori del Signore> |

- Per il Bracciale del signore viene utilizzata per impostazione predefinita la difesa PvP. Una volta potenziato il bracciale con il Siero di potenziamento possono essere aggiunti altri attributi.
 - A partire dal livello +6 viene aggiunto anche l'attacco PvP e può essere potenziato fino a un massimo di +10.
- In base al livello di potenziamento vengono sbloccati degli alloggiamenti per le pietre di mana e cambia l'aspetto dell'oggetto.

| Livello di potenziamento | Alloggiamento pietra di mana | Aspetto |
|--------------------------|---------------------------------------|--|
| Standard | Nessuno |  |
| Livello 5 | 1 alloggiamento |  |
| Livello 7 | 1 ampliamento extra (2 alloggiamenti) | - |
| Livello 10 | 1 ampliamento extra (3 alloggiamenti) |  |

※ Le pietre di mana dell'ampliamento possono essere potenziate con pietre di mana di livello inferiore a 80. (Pietre di mana per Daeva del destino escluse)

※ L'alloggiamento per le pietre di mana e l'aspetto del bracciale vengono ripristinati in caso fallisca il potenziamento e la pietra mana riposta nell'alloggiamento sparisce.

- Sono stati aggiunti nuovi equipaggiamenti dell'Abisso per i Daeva del destino.
 - Possono essere acquistati con le "medaglie in minerale di spinello" dai seguenti NPC.

| Fazione | Nome NPC | Luogo |
|-----------|--------------------------|--|
| Elisiani | Perita, Tegraro, Rapaeon | Accademia di Kaisinel Sala della Gloria |
| Asmodiani | Ridar, Jaubark, Kapanem | Concilio di Marchutan Tempio dell'Onore |

- Quando fallisce il potenziamento di accessori Daeva del destino, l'oggetto viene

distrutto e, in base al tipo di accessorio e al livello di potenziamento, si possono ottenere dei "Frammenti della pietra dell'illusione del caos".

- Servono 10 "Frammenti della pietra dell'illusione del caos" per creare 1 "Pietra dell'illusione del caos". Quest'ultima può essere scambiata dai mercanti di pietre dell'illusione in cambio di Punti Abisso.

| Fazione | <Mercante di pietre dell'illusione> | Luogo |
|-----------|-------------------------------------|----------------------------|
| Elisiani | Damurang | Rifugio di Ariel a Esterra |
| Asmodiani | Remorung | Tempio di Azphel a Nosra. |

- Sono stati aggiunti dei nuovi equipaggiamenti Daeva del destino, disponibili in alcune istanze e nei campi.
 - Quando fallisce il potenziamento di accessori Daeva del destino, l'oggetto viene distrutto e, in base al tipo di accessorio e al livello di potenziamento, si possono ottenere "Frammenti della pietra dimensionale del caos".
- Nelle città di Esterra/Nosra sono state aggiunte delle fontane dove è possibile scambiare medaglie di ceranium con altre in minerale di spinello.
- Sono stati aggiunti nuovi equipaggiamenti Daeva del destino.
 - Sono stati aggiunti nuovi equipaggiamenti della Truppa di difesa degli Arconti/dell'arciguardia acquistabili con le "medaglie in minerale di spinello". Sono disponibili dai seguenti NPC.

| Fazione | Nome NPC | Luogo |
|-----------|-------------------------|--|
| Elisiani | Perita, Tegrao, Rapaeon | Accademia di Kaisinel Sala della Gloria |
| Asmodiani | Ridar, Jaubark, Kapanem | Concilio di Marchutan Tempio dell'Onore |

- Sono stati aggiunti equipaggiamenti Daeva del destino disponibili nell'Abisso Superiore.
- Quando fallisce il potenziamento di accessori Daeva del destino, l'oggetto viene distrutto e, in base al tipo di accessorio e al livello di potenziamento, si possono ottenere degli oggetti.

| Tipo di accessorio | Oggetti |
|---|---|
| Truppa di difesa degli Arconti/dell'arciguardia Pretore degli Arconti/dell'arciguardia | Frammento della pietra dell'illusione del caos Frammento della pietra magica dell'illusione del caos |
| Legione di Prigga Simbolo del gelo | Frammento della pietra dimensionale del caos Frammento della pietra dimensionale magica del caos |

- Servono 10 "Frammenti della pietra dell'illusione del caos" per creare 1 "Pietra dell'illusione del caos". Quest'ultima può essere scambiata dai mercanti di pietre dell'illusione in cambio di Punti Abisso.

| Fazione | <Mercante di pietre dell'illusione> | Luogo |
|-----------|-------------------------------------|----------------------------|
| Elisiani | Damurang | Rifugio di Ariel a Esterra |
| Asmodiani | Remorung | Tempio di Azphel a Nosra. |

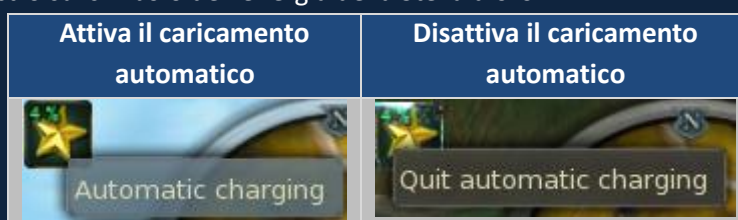
- Servono 10 "Frammenti della pietra dimensionale/dimensionale magica del caos" per creare 1 "Pietra dimensionale/dimensionale magica del caos" ed è possibile produrre con la magia 5 diverse pietre dimensionali magiche.
- Nelle città di Esterra/Nosra sono state aggiunte delle fontane per scambiare le nuove medaglie.
 - Nelle fontane è possibile ottenere con una certa probabilità le nuove medaglie in cambio di quelle di ceranium.
- Nelle fontane delle basi nell'Abisso Inferiore delle rispettive fazioni è stata aggiunta una funzione che permette di scambiare medaglie d'oro con medaglie di platino.
 - È possibile eseguire uno scambio anche nella fontana in cui finora venivano scambiate medaglie d'argento con medaglie d'oro.
- Sono stati aggiunti nuovi modelli per la produzione magici.
 - È possibile acquistare tipologie di equipaggiamento dal mercante di tipologie di equipaggiamento speciali a Nosra/Esterra.
 - Il modello dell'Uovo di miol può essere acquistato dal mercante di modelli speciali a Nosra/Esterra.
- È stato aggiunto un miol da cui sono disponibili come ricompensa pacchi di materiali per la produzione magica.
 - È possibile produrre il miol con la magia. Dal miol si possono ottenere pacchi di materiali per la produzione magica (inferiori/normali/grandi/di alta qualità).
- Dal miol che produce i materiali per la produzione magica è stato diminuito il numero di oggetti offerti come cibo.

| Nome del miol | Cibo per miol | N. cibo per miol | |
|------------------|----------------------|------------------|------|
| | | Prima | Dopo |
| Ribbit indaco | Carne secca per miol | 4 | 2 |
| Draky del prato | Dolce per miol | 8 | 3 |
| Elrok striato | Cotoletta per miol | 12 | 4 |
| Cagnolino bianco | Carne per miol | 16 | 6 |

- Sono stati aggiunti dei metodi di produzione magica con cui è possibile produrre pergamene (fini/eleganti) in metallo/in pelle/in tessuto/con pietre preziose.
- È stato aggiunto un modello di produzione magica con il quale è possibile creare della polvere magica.
 - Il modello di produzione per la polvere magica viene ricevuto automaticamente. Per la produzione è necessario lo strumento per la scomposizione di Rankino.
 - Lo strumento per la scomposizione di Rankino può essere acquistato dagli NPC Kalio (Esterra) o Erendil (Nosra).

Cambiamenti degli oggetti

- È stata aggiunta una funzione di caricamento automatico alla Stella d'oro.
 - Il caricamento automatico può essere attivato o disattivato cliccando con il tasto destro sul simbolo dell'energia della Stella d'oro.



- Quando il caricamento automatico è attivo, la Stella d'oro viene utilizzata automaticamente quando la sua energia caricata scende sotto il 4%.
- Sono state cambiate alcune funzioni di oggetti taroc.
 - Gli oggetti taroc possono essere conservati in magazzini privati.
 - È possibile possedere più oggetti taroc dello stesso tipo.
- La Pozione di ripristino affinata può essere utilizzata ora sia dai Daeva che dai Daeva del destino.
- Sono stati modificati i tentativi di raccolta disponibili e il numero di oggetti raccolti.

| Oggetti da raccogliere | Tentativi di raccolta possibili | | Numero di raccolta | |
|---|---------------------------------|------|--------------------|------|
| | Prima | Dopo | Prima | Dopo |
| Oggetti da raccogliere a terra | 3 | 1 | 1 | 3 |
| Oggetti da collezionare in aria (Etere) | 5 | 1 | 1 | 3 |

- Sono stati distrutti gli Stendardi delle fortezze Katalam eliminate (fortezze di Sillus, Bassen e Prades).

| Nome oggetto | Prezzo di vendita |
|------------------------------------|-------------------|
| Stendardi della Fortezza di Sillus | 450 Punti Abisso |
| Stendardo della Fortezza di Bassen | 560 Punti Abisso |
| Stendardi della Fortezza di Prades | 560 Punti Abisso |

- Alcuni oggetti delle missioni che non sono più utilizzabili sono stati distrutti e modificati in modo che non possano più essere droppati.
- Le medaglie di platino sono ora commerciabili.
- Gli oggetti distrutti non possono più essere commerciati né depositati.
- La trasmutazione magica consuma ora kinah dopo un determinato numero di tentativi.
 - La trasmutazione magica è gratis per 3 volte al giorno.
 - A partire dalla quarta trasmutazione è necessaria una determinata quantità di kinah per la produzione magica.
 - Il numero delle volte che è possibile utilizzare la trasmutazione magica viene azzerato ogni giorno alle 9 del mattino.

- È stato aumentato il tasso di drop di equipaggiamenti degli NPC nemici che si sono infiltrati nell'Isola Celeste e a Esterra/Nosra.
- È stato cambiato il colore di alcuni oggetti.


Correzione degli errori


- È stato corretto un errore a causa del quale non veniva visualizzato l'effetto di potenziamento di alcune armi di Lanmark ai livelli 15 e 20.
- È stato corretto un errore a causa del quale gli oggetti dell'evento disponibili accedendo e connettendosi non potevano essere ottenuti in determinate circostanze.
- È stato corretto un errore a causa del quale non veniva visualizzato nella finestra dei risultati il simbolo dell'oggetto bonus ottenibile in maniera casuale attraverso la produzione magica.
- È stato corretto un errore a causa del quale era possibile ricevere oggetti inadeguati sconfiggendo i mostri nelle zone di Esterra e Nosra.
- È stato corretto un errore a causa del quale non si otteneva nessun materiale estraendo scudi Daeva del destino o fallendo un tentativo di potenziamento.
- È stato corretto un errore a causa del quale era possibile, in alcune circostanze, ottenere equipaggiamenti della fazione avversaria attraverso la produzione magica.
- È stato corretto un errore a causa del quale l'animazione di alcune armi "dello spettro" non veniva visualizzata correttamente da +15 in poi.
- È stato corretto un errore a causa del quale alcuni oggetti non erano del colore giusto dopo essere stati colorati.
- È stato corretto un errore a causa del quale non veniva mostrato nell'anteprima l'oggetto risultato delle benedizioni per l'equipaggiamento anche quando non possedeva alcuna abilità propria.
- È stato corretto un errore a causa del quale mancava lo scudo di Apollo dalla lista delle armi del potenziatore di equipaggiamento a Esterra o Nosra.
- È stato corretto un errore a causa del quale non veniva mostrato correttamente il nome del modello di alcune pietre di affinamento.
- È stato corretto un errore a causa del quale non venivano mostrati correttamente alcuni oggetti quando indossati.
- È stato corretto un errore a causa del quale non veniva applicata l'abilità specifica alle armi di Luminiel o Peitan ottenute con la benedizione per l'equipaggiamento.

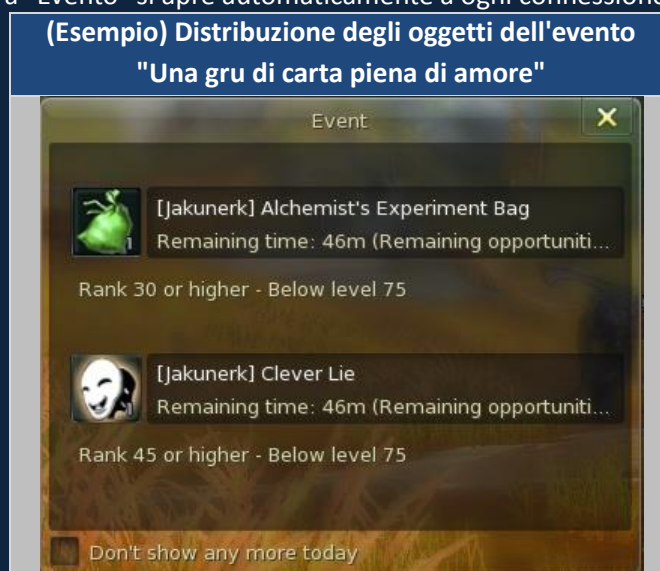
Interfaccia

Novità

- Nella scheda "Profilo - Info" è stato aggiunto uno slot per il Bracciale del signore.
 - Lo slot per il Piumaggio ornamentale è stato adattato di conseguenza, come illustrato di seguito.

| Profilo - Info | Descrizione |
|---|--|
|  | 1. Slot per il bracciale aggiunto 2. Slot per il Piumaggio ornamentale modificato |

- È stata aggiunta la categoria [Bracciale] alle categorie degli oggetti dell'agente di commercio.
 - La si può trovare alla finestra [Incarica agenti di commercio - Tutti - Accessorio - Bracciale].
- È stata aggiunta un'impostazione che disattiva l'apertura del menù di sistema con il tasto <ESC>.
 - Si può attivare o disattivare l'impostazione "Apri menu di sistema con ESC" nella finestra [Sistema - Opzioni di gioco - Interfaccia utente].
- È stata aggiunta una finestra informativa che mostra lo stato della distribuzione degli oggetti ricompensa che si possono ottenere in base al tempo di connessione durante un evento.
 - La finestra "Evento" può essere aperta cliccando sul bottone  in basso a destra.
 - Nel caso durante un evento fossero disponibili oggetti non ancora riscattati, la finestra "Evento" si apre automaticamente a ogni connessione.



- Selezionando "Non mostrare più oggi" la finestra Evento resterà chiusa fino al giorno successivo.
- È stato aggiunto un tasto di scelta rapida per l'Unione di guerra della fortezza.

- La scelta rapida di default è <Maiusc+O>, ma può essere cambiata nella scheda "Unione di guerra" nella finestra [Opzioni - Comandi da tastiera - Apri/chiedi finestra].

Modifiche

- È stata cambiata la modalità con cui vengono ottenute le ricompense del Passaporto di Atreia.



- Cliccando sul bottone [Ottieni] della ricompensa ① l'oggetto viene aggiunto direttamente all'inventario. È possibile ricevere altre ricompense alle ore 9:00 del giorno successivo.
- Connettendosi nel mese dell'anniversario del primissimo personaggio si attiva il bottone [Ottieni] per la ricompensa ②, che può essere dunque riscattata.
- Le ricompense non riscattate rimangono disponibili finché non si clicca sul bottone [Ottieni]. Una volta completati tutti i timbri del passaporto, è possibile ricevere un'altra volta le ricompense.
- Le ricompense che non si trovano nella Cassa di ricompense vengono spedite per posta al personaggio che si è connesso per ultimo dopo l'update.
- È stato introdotto un miglioramento che permette di impostare automaticamente le barre azione standard 1-5 di quelle per le abilità specifiche della classe mostrate nuovamente dopo aver utilizzato la trasformazione.
- È stato modificato il modo in cui viene visualizzata la Bussola che segnala se i giocatori avversari si trovano più in alto o in basso.
 - Quando l'avversario si trova più di 25 metri più in alto o in basso, compare il simbolo semitrasparente ◆.
 - Se l'avversario si trova fuori dal campo visivo, viene mostrato sulla Bussola.
- È stata apportata una modifica per cui il PG nemico che ha attaccato il personaggio per ultimo viene selezionato in maniera preferenziale attivando l'impostazione "Sistema - Comandi da tastiera - Combattimento - Seleziona prossimo PG nemico".
- È stata semplificata la registrazione degli oggetti per la produzione magica.

- Viene visualizzato ora un messaggio di errore quando si tenta di registrare oggetti potenziati.
- Gli oggetti dell'equipaggiamento sono esclusi ora dalla lista degli oggetti che si possono vedere utilizzando l'impostazione "Mostra tutto".
- Gli oggetti potenziati/rinforzati vengono mostrati ora in fondo alla lista utilizzando la funzione "Mostra tutto".
- È stato modificato il metodo di pagamento delle commissioni per la registrazione degli oggetti nell'Agenzia di Commercio.
 - Per registrare gli oggetti è necessario pagare solo una piccola quantità di kinah come costo di registrazione. Il resto della commissione viene saldato una volta venduti gli oggetti registrati.

| Prima | Dopo |
|---|---|
| Pagamento dell'intera commissione durante la registrazione degli oggetti. | Pagamento dei costi di registrazione durante la registrazione degli oggetti. Il resto della commissione viene pagato dopo la vendita dell'oggetto. |

*Se tutti gli oggetti registrati non vengono venduti allo scadere della durata della registrazione, non viene addebitato il resto delle commissioni.

- I costi vengono calcolati senza la tariffa rimanente. Questa somma può essere consultata alla finestra [Agenzia di Commercio - Somma al netto delle commissioni].
- Agli oggetti registrati prima dell'update non verrà applicato nessun costo aggiuntivo, dato che è già stata pagata la somma intera.

Correzione degli errori

- È stato corretto un errore a causa del quale dal tecnico dell'etere la distanza mostrata nel tooltip in modalità scheda non era corretta.
- È stato corretto un errore a causa del quale il sito non veniva aperto correttamente cliccando su "Profilo - Informazioni account - Premi AION".
- È stato corretto un errore a causa del quale non era visibile il Bracciale del signore cliccando su "Mostra dettagli" degli altri personaggi.
- È stato corretto un errore a causa del quale non veniva mostrata correttamente la quantità quando si aggiungevano 10.000 Frammenti di potere all'equipaggio.
- È stato aggiunto un errore a causa del quale l'effetto sonoro della produzione magica continuava a essere riprodotto anche dopo aver chiuso la finestra.
- È stato corretto un errore a causa del quale il Maestro Stigma nella base dell'Abisso Superiore non veniva visualizzato sulla Mappa del mondo <M>.
- È stato corretto un errore a causa del quale, in alcune circostanze, non venivano visualizzati correttamente gli oggetti nella lista dell'Asta per la casa.
- È stato corretto un errore a causa del quale il deposito condiviso di oggetti nel magazzino della legione non veniva annotato nel Registro utilizzo.
- È stato corretto un errore a causa del quale non funzionava correttamente l'opzione "Salva ed elimina" nello Script housing.
- È stato corretto un errore a causa del quale i personaggi asmodiani che avevano utilizzato l'abilità di trasformazione nella Fenditura dell'Oblivio comparivano nella ricerca della fazione avversaria.

NPC

Nuovi NPC

- È stato aggiunto un simbolo per segnalare l'operazione di infiltrazione che compare a Esterra/Nosra in determinati momenti. È stato aggiunto inoltre un NPC assistente con cui si può raggiungere il punto di osservazione nelle vicinanze dell'Isola Celeste.
 - Quando sull'Isola Celeste compare la flotta d'assalto della fazione avversaria, viene visualizzato un messaggio di aiuto e in basso sulla Mappa del mondo vengono mostrati dei simboli.

| Esterra | Nosra |
|---|--|
| Flotta d'assalto degli Arconti | Flotta d'assalto dei guardiani |
|  |  |

- Quando sull'Isola Celeste compare la flotta d'assalto della fazione avversaria, si possono utilizzare gli NPC elencati di seguito per raggiungere il punto d'osservazione nei pressi dell'Isola Celeste.

| Fazione | Ufficiale della flotta di difesa | Luogo |
|-----------|----------------------------------|------------------|
| Elisiani | Pilatos | Rifugio di Ariel |
| Asmodiani | Kunak | Tempio di Azphel |

Cambiamenti degli NPC

- Sconfiggendo i mostri nell'istanza "Dredgion di Ashunatal" si ricevono ora punti esperienza.
- È stato modificato il livello degli NPC Portatori di Luce a Esterra e Nosra.
- Sono stati modificati l'aspetto, il nome e il titolo delle statue di teletrasporto posizionate nelle rispettive regioni degli Elisiani/Asmodiani.
- Sono stati in parte modificati gli schemi di combattimento dei mostri boss "Berson" e "Ventus".

- Alcuni mercanti NPC sono stati modificati in seguito alla chiusura della "Fortezza di Inggison" e della "Fortezza di Gelkmaros".

| Fazione | Nome NPC | Regione | Oggetti in vendita |
|-----------|---|--------------|---|
| Elisiani | Heriel <Mercante di materiali> | Inggison | Frammento dell'incisione del maestro |
| | Sabotes <Strumenti per l'estrazione di essenza> | Sanctum | Libro delle trasformazioni della sostanza |
| | Maire <Strumenti per l'estrazione di etere> | Sanctum | Libro delle trasformazioni della sostanza |
| Asmodiani | Heriel <Mercante di materiali> | Gelkmaros | Frammento dell'incisione del maestro |
| | Relir <Strumenti per l'estrazione di essenza> | Pandaemonium | Libro delle trasformazioni della sostanza |
| | Areke <Strumenti per l'estrazione di etere> | Pandaemonium | Libro delle trasformazioni della sostanza |

- Gli oggetti dell'Abisso, acquistabili con punti Abisso e Medaglie di platino, sono disponibili ora anche nella base di Teminon/Primum a Reshanta.

| Luogo | Nome NPC |
|---------------------|---|
| Fortezza di Teminon | Opeira <Rivenditore di armi potenti> |
| | Ruposie <Rivenditore di armature potenti> |
| | Dirion <Rivenditore di accessori potenti> |
| Fortezza di Primum | Roimde <Rivenditore di armi potenti> |
| | Yeperk <Rivenditore di armature potenti> |
| | Kauer <Rivenditore di accessori potenti> |

- A causa di alcuni cambiamenti nelle modalità delle battaglie della fortezza nell'Abisso Superiore/Inferiore sono stati rimossi gli NPC della legione e aggiunti Maestri Stigma.
- Sono stati modificati gli attributi e le caratteristiche di alcuni mostri nella Fenditura dell'Oblío.
 - Il "Comandante Gegares" compare in maniera casuale come tipo Guerriero, Assassino, Fattucchiere o Speciale.
 - Vengono utilizzati ora degli effetti dello stato per il "Comandante Gegares" e il "Capo dei ladri d'élite della Legione di Baranath".
 - Sono stati modificati alcuni attributi del "Comandante Gegares".
- Viene visualizzato ora un messaggio quando appare il Generale dei guardiani durante le battaglie della fortezza nell'Abisso Superiore.
- Sono stati modificati i danni da esplosione delle mine aeree balaur posizionate nell'Abisso Inferiore.
- Sono stati aggiunti dei percorsi che portano dall'Abisso Superiore al Teletrasportatore nella base dell'Abisso Inferiore.
- L'impostazione "Apri/chiudi altri personaggi" nella finestra [Sistema - Comandi da tastiera - Funzione] non può più essere utilizzata per i kisk.

Correzione degli errori

- È stato corretto un errore a causa del quale alcuni mostri a Esterra ricomparivano 2 ore dopo essere stati sconfitti.
- È stato corretto un errore a causa del quale alcuni mostri boss a Esterra/Nosra non comparivano al momento prestabilito.
- È stato corretto un errore a causa del quale non veniva visualizzato correttamente l'aspetto degli NPC "Vicht" e "Noiman" nel Campo di Addestramento di Primum dell'Abisso Inferiore.
- È stato corretto un errore a causa del quale la FD non veniva ricevuta come dovuto distruggendo gli oggetti evocati da alcuni mostri.

Personaggi

Novità dei personaggi

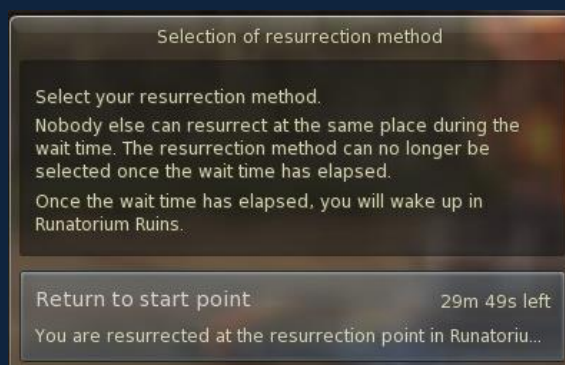
- Sono stati aggiunti punti di ritrovo di rianimazione nelle seguenti regioni.

| Mondo | Regioni aggiunte |
|-----------------|-------------------|
| Elysea | Poeta |
| | Eltnen |
| | Verteron |
| | Heiron |
| | Inggison |
| | Theobomos |
| | Signia |
| | Esterra |
| | Ishalgen |
| Asmodae | Morheim |
| | Altgard |
| | Beluslan |
| | Brusthonin |
| | Gelkmaros |
| | Vengar |
| | Nosra |
| | Abisso Inferiore |
| Abisso | |
| Balaurea | Gola di Silentera |
| | Akaron |
| | Kaldor |

Cambiamenti dei personaggi

- Sono state modificate le condizioni per il calcolo del rango Abisso in base ai punti onore.
 - Non vengono più sottratti punti onore ogni giorno alle ore 12:00 ai personaggi con il rango Ufficiale a 1 stella o superiore.
 - I personaggi che non hanno ricevuto punti onore nelle ultime quattro settimane non vengono più inclusi nel calcolo del rango e ricevono ora il rango in base ai punti Abisso attuali. Per il calcolo del rango verranno presi in considerazione i personaggi che hanno ricevuto più di 1.450 punti onore nelle ultime 4 settimane.
 - In seguito al cambiamento delle condizioni per il calcolo del rango Abisso, i punti onore per ricevere il rango saranno impostati temporaneamente a 0. Dopo 4 settimane verrà ripristinato il punteggio normale.
 - Queste modifiche non influiranno sulla quantità di punti onore attuali.
- Dopo l'update lo status dell'equipaggio delle fortezze nell'Abisso Superiore/Inferiore e nella Fortezza di Anoha a Kaldor cambierà in "balaur".
 - Verranno riscossi i punti onore distribuiti al Generale di brigata della Legione dei Conquistatori.
- I Daeva del destino non precipitano più durante il volo, anche quando scade il tempo di volo, ma mantengono invece il loro stato di volo.
 - Quando si riceve lo stato di volo il personaggio non si può più muovere.

- In questo stato non è possibile la raccolta.
- È possibile utilizzare, però, abilità e oggetti. Una volta ripristinato il tempo di volo con una pozione, il personaggio può riprendere a volare.
- Sono stati diminuiti i punti abilità per la raccolta (estrazione di essenza, estrazione di etere).
- I personaggi possono utilizzare ora l'abilità "Ritorno" durante il volo.
 - È stata in parte modificata la finestra del metodo di rianimazione che compare dopo la morte di un personaggio.
 - Quando muore un personaggio vengono mostrate tutte le possibilità di rianimazione in una sola finestra.
 - È stato aggiunto un metodo di rianimazione che permette al personaggio di rianimarsi in un Punto di ritrovo, in modo da potersi risvegliare nella stessa area dov'era morto. È valido solo quando l'area in cui il personaggio è morto è diversa dell'area del Punto di ritrovo dove fa ritorno.



- Il numero massimo di segnalazioni con "Invia segnalazioni della caccia automatica" è stato cambiato da 10 a 30.
- È stato modificato il modo in cui vengono visualizzati i titoli ricevuti.
 - [Numero dei titoli normali (numero dei titoli speciali)/Numero massimo di titoli normali]

Correzione degli errori

- È stato corretto un errore a causa del quale veniva ridotto il tempo di volo quando si annullava la scheda di Taroc attraverso attacchi nemici durante l'abilità Scatto.
- È stato corretto un errore a causa del quale non veniva visualizzato correttamente il movimento del "Maestro di arti marziali" quando un'arma fa parte dell'equipaggiamento.
- È stato corretto un errore a causa del quale non venivano visualizzate correttamente alcune animazioni delle abilità attivate con carte abilità.
- È stato corretto un errore a causa del quale i personaggi atterravano nel posto sbagliato utilizzando il Teletrasportatore dell'Abisso a Signia/Vengar.

| Fazione | Regione | Nome NPC |
|-----------|---|----------|
| Elisiani | Signia - Avamposto della Legione del Nuovo Inizio | Gainu |
| Asmodiani | Vengar - Tempio dell'Oasi | Peruso |

- È stato corretto un errore a causa del quale i personaggi si ritrovavano poi in un punto di ritrovo nemico rianimandosi nel punto di ritrovo a Kaldor .

Abilità

Nuove abilità

- Sono state aggiunte nuove [Carte abilità] con cui sono state cambiate le animazioni delle abilità.
 - Le animazioni possono essere ottenute con le carte abilità. È possibile vedere le abilità aggiunte alla finestra [Abilità - Animazione dell'abilità].
 - L'animazione può essere modificata cliccando il bottone Animazione dell'abilità nelle informazioni di dettaglio.
- È stata aggiunta l'abilità dei Daeva del destino "Incremento resistenza delle pietre della divinità".
 - Sono necessari 3 PC (Potere della creazione) per un aumento di +1. La Resistenza può essere aumentata fino a +4.
 - Con un aumento di +1 la Repressione della pietra della divinità viene aumentata dello 0,2% e può essere aumentata fino a un massimo dell'1%.

Cambiamenti delle abilità

- Nel tooltip dell'abilità Trasformazione: Incarnazione del fuoco/dell'acqua/del vento/della terra è stato aggiunto come contenuto il colpo extra in base alle caratteristiche dell'elemento.
- Sono state modificate alcune abilità di trasformazione dei Daeva del destino.
 - È stato diminuita la forza d'attacco di base di "Trasformazione: Incarnazione della terra".
 - Sono state apportate altre modifiche alle abilità di trasformazione esclusive, come illustrato di seguito.

| Abilità di trasformazione | Abilità di trasformazione esclusive | Modifiche |
|--|-------------------------------------|--|
| Trasformazione: Incarnazione dell'acqua | Radice della guarigione | <ul style="list-style-type: none"> ● Tempo di recupero modificato a 1 sec. ● L'abilità può essere utilizzata ora anche in movimento. ● Cambiata con "Guarisce ogni 1,5 sec. per 4,5 sec." |
| Trasformazione: Incarnazione della terra | Salto potente | <ul style="list-style-type: none"> ● Aumentata la forza d'attacco dell'abilità. ● Tempo di recupero modificato a 9 sec. |
| | Pugno delle rocce livello 1-2 | <ul style="list-style-type: none"> ● Aumentata la forza d'attacco dell'abilità. ● Regolata la quantità di assorbimento di PF. |
| | Colpo potenziato al suolo | <ul style="list-style-type: none"> ● Aumentata la forza d'attacco dell'abilità. |
| | Ruggito della terra | <ul style="list-style-type: none"> ● Aumentata la forza d'attacco dell'abilità. ● Tempo di recupero modificato a 15 sec. |

Correzione degli errori

- È stato corretto un errore a causa del quale il tempo di recupero di alcune abilità non veniva ripristinato correttamente.
- È stato corretto un errore a causa del quale il tempo di recupero di alcune abilità non veniva ripristinato correttamente in alcune circostanze.
- È stato corretto un errore a causa del quale l'abilità dell'incantatore "Incantesimo: Membro gruppo" non funzionava in alcune zone di Gelkmaros.
- È stato corretto un errore a causa del quale alcune abilità non potevano essere utilizzate in determinate condizioni.

Sistema

- Sono stati spostati gli obelischi nelle città di Sanctum e Pandaemonium.



Elisiani (Sentiero della Grandezza)



Asmodiani (Ponte di Vifrost)

- Di conseguenza sono stati spostati a Sanctum e Pandaemonium i punti di ritrovo per gli oggetti di ritorno.
- Sono state aggiunte delle correnti del vento a Reshanta superiore per raggiungere meglio le fortezze e l'Isola Galleggiante.
 - La corrente comincia dall'Approdo di Magos/Tokanu e finisce sull'Isola di Kysis.
 - È possibile abbandonare la corrente mentre la si sta utilizzando o scenderne di lato.
- I sentieri delle correnti si creano quando iniziano i combattimenti della fortezza a Reshanta superiore.
- Sono stati corretti alcuni dettagli dell'istanza "Processo di Kromede".
- Sono stati corretti alcuni dettagli dell'istanza "Fenditura dell'Oblío".
- Sono stati corretti alcuni dettagli dell'Abisso.
- Sono stati modificati alcuni dettagli di Esterra.
- È stato corretto un errore a causa del quale l'Area di Ricerca nelle vicinanze del Rifugio di Ariel a Esterra appariva, in determinate circostanze, come uno Spirito guardiano asmodiano.
- È stato corretto un errore a causa del quale non venivano visualizzate in maniera corretta alcune texture di Akaron.