



Contenuto

Istanze	3
Senekta.....	3
Miniera di Hererim	4
Illumiel.....	5
Ulteriori cambiamenti	5
Società di Pandora.....	6
Sistema	7
Battaglia della fortezza.....	8
Punti onore.....	8
Trasformazione	9
Missioni	11
Oggetti.....	11
Interfaccia utente (UI).....	12
Shimiol.....	12
Abilità	13
Ambiente.....	26
Altro.....	26
Personaggi	26
NPC.....	26
Caratteristiche GF 6.5v	27
Pass Atreia	27
Ricette di trasmutazione	27
Shugomat	27
Negozio della Sabbia Dorata	27

Istanze

Senekta

1. È stata aggiunta l'istanza "Senekta".



Nel cuore della Fortezza di Lakrum si nasconde Senekta, il tempio di Aion. Al suo interno, Ereshkigal, la 3a Signora dei Balaur, tenta di assorbire la forza assoluta della Reliquia di Aion. Gli Elisiani e gli Asmodiani hanno assediato e perlustrato la Fortezza di Lakrum. Sono riusciti a trovare un modo per arrivare a Senekta e hanno inviato le loro truppe a sconfiggere Ereshkigal.

Dal quel momento, però, non hanno più ricevuto segni di vita dai loro soldati. Dopo che anche altre truppe non erano più tornate dalla stessa missione, gli Elisiani e gli Asmodiani hanno deciso di reclutare dei guerrieri formidabili da mandare in aiuto. E ora questo ultimo drappello è in cammino verso Senekta per capovolgere le sorti della battaglia contro la Signora dei Balaur Ereshkigal.

- È possibile entrare dall'ingresso principale se la Fortezza di Lakrum è già stata conquistata. In caso contrario, è possibile entrare dall'Avamposto degli Arconti/dei Guardiani. Se la fortezza è stata conquistata dai Balaur, non sarà più possibile entrare.
- Durante la partita compare con una determinata probabilità "Shukiruk contrabbandiere/formidabile".
- I due ingressi dell'istanza di Senekta, quello che compare se la fortezza non è stata ancora conquistata e quello che compare una volta che è stata conquistata, sono equivalenti.
- Con una ricerca di gruppi su tutti i server, l'ingresso è possibile a prescindere dalla conquista o meno della Fortezza.
- Per il rango A a Senekta sono necessari 7.760 punti.

Giocatori max.	Livello	Ingressi	Tempo di recupero
18 persone	Livello 80	Pacchetto Oro: 3 volte alla settimana Principiante: 2 volte alla settimana	Mercoledì alle ore 09:00

Miniera di Hererim

1. È stata aggiunta l'istanza "Miniera di Hererim".



A Lakrum è stata scoperta una miniera in cui è presente il minerale raro "rim" in grandi quantità. Inizialmente si pensava fosse una buona notizia, ma i Daeva che sono stati mandati per estrarre il rim si sono imbattuti subito in un grande problema. La bramosia e la smania del comandante del gruppo, un Daeva di nome "Girad", l'hanno fatto diventare un non morto. E questo era solo l'inizio: lentamente tutti i Daeva della truppa sono diventati non morti. Per questo motivo è stato deciso di sigillare la miniera.

È diventato presto chiaro, però, che dietro all'incidente con i non morti si nascondeva tutta un'altra verità.

Giocatori max.	Livello	Ingressi	Tempo di recupero
1-6 persone	Livello 80	Pacchetto Oro: 4 volte alla settimana Principiante: 2 volte alla settimana	Mercoledì alle ore 09:00

- È possibile entrare dalla Guarnigione di Lakrum.
- La ricompensa è composta da punti Abisso, pietre di mana e lydium leggendario/definitivo.
- Durante la partita compare con una determinata probabilità "Shukiruk contrabbandiere/formidabile".

Illumiel

1. È stato aggiunto il campo di battaglia "Illumiel".

- È possibile entrare nel campo di battaglia tutti i giorni dalle ore 11:00 alle ore 15:00 e dalle ore 19:00 alle ore 00:00. È possibile entrare anche dalle ore 00:00 alle ore 03:00 (da lunedì a sabato) e dalle ore 00:00 alle ore 02:00 (di domenica).
- Si entra utilizzando l'interfaccia di ingresso.

È un campo di addestramento creato da Lady Lumiel per insegnare agli Asmodiani ad adattarsi al meglio a condizioni inaspettate. La natura curiosa e giocosa di Lumiel trasforma partecipanti della battaglia nel campo di addestramento in Sapienti e animali. Nello spazio creato da Lumiel, si è generata anche una violenta Corrente eterea che ha permesso agli Elisiani di scoprire l'esistenza del campo.

Per questo Elisiani e Asmodiani si affrontano ora a viso aperto: mentre gli Asmodiani tentano di annientare gli invasori, gli Elisiani cercano di scoprire quali sono i piani degli Asmodiani.

Giocatori max.	Livello	Ingressi	Tempo di recupero
3 vs 3	Dal liv. 76	Pacchetto Oro: 1 volta alla settimana Principiante: 1 volta al giorno	Ogni giorno alle ore 09:00

Ulteriori cambiamenti

1. È stato aumentato il numero di "emblemi del combattente" che si ricevono come ricompensa del campo di battaglia.
2. È stato spostato l'ingresso di Makarna dell'Amarezza e modificato il numero di ingressi di "Pacchetto Oro: 4 volte alla settimana" e "Principiante: 2 volte alla settimana".
3. I buff applicati a un personaggio non spariscono più dopo essere entrati nel Laboratorio Kubus di Kubrinerk.
4. È stato risolto un problema a causa del quale il simbolo dell'istanza "Laboratorio Kubus di Kubrinerk" non spariva dalla mappa anche se l'orario di ingresso era terminato.
5. È stato risolto un problema a causa del quale veniva consumata 1 moneta della trasformazione di Illumiel per la trasformazione compiuta usando la statua della trasformazione sul campo di battaglia.
6. Quando si entra a Illumiel, si riceve una "moneta della trasformazione di Illumiel".
7. È stato risolto un problema a causa del quale ai Balaur non venivano inflitti i danni aggiuntivi di alcune abilità da "Nergal" nella "Torre Sacra".
8. È stato risolto un problema a causa del quale veniva rimosso l'effetto "Potere: Energia del Signore dei Balaur" di "Beritra" in Makarna dell'Amarezza.
9. È stata aggiunta la "Fortezza della Rastrello d'Acciaio", che può essere utilizzata durante il periodo dell'evento.

Giocatori max.	Livello	Ingressi	Tempo di recupero
1 persona	Dal liv. 76	Pacchetto Oro: 1 volta alla settimana Principiante: 1 volta al giorno	Ogni giorno alle ore 09:00

10. Gli Elisiani e gli Asmodiani possono entrare nell'istanza attraverso l'ingresso della Fortezza della Rastrello d'Acciaio, che comparirà nel Rifugio della Vita Eterna e nel Tempio della Saggezza Eterna a Lakrum.
11. È stato risolto un problema a causa del quale non si apriva la porta anche se era stato sconfitto l'"Occhio di sorveglianza" nel "Giardino della Conoscenza".

Società di Pandora

1. È stata aggiunta la "Società di Pandora".



Questa società non fa distinzione di razza e non obbliga nessuno a sacrificarsi per l'onore. Opera a Lakrum secondo il motto "Ognuno verrà trattato in base al suo contributo". La Società di Pandora si compone dell'Ufficio di Sviluppo di Pandora, che si occupa degli insediamenti di Atreia e Balaurea, e dell'Ufficio di Reclutamento di Pandora, che recluta volontari per ingrossare le file della società. A molti interessa soprattutto che la Società di Pandora elargisca come ricompensa i cubuli e l'equipaggiamento di Pandora, in grado di tenere testa alla Signora dei Balaure Ereshkigal.

Per gli Elisiani e gli Asmodiani gli incarichi della "Società di Pandora" sono una buona occasione per dare una mano alla società e, allo stesso tempo, prepararsi a combattere Ereshkigal. Alcuni degli incarichi possono sembrare un po' insoliti a un primo sguardo...

1. A Lakrum compare ogni giorno a una determinata ora il "Sentiero per il Campo di Battaglia di Pandora". Può essere intrapreso solo da un determinato numero di persone, un partecipante alla volta.
2. Le ricompense previste in caso di vittoria consistono in diversi materiali per l'incantesimo, come casse con pietre di mana da antiche fino a definitive, pietre incantesimo per PvP/PvE o cubuli.

Orario della Società di Pandora	Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
						11:00	11:00
	13:00	13:00	13:00	13:00	13:00	13:00	13:00
						15:00	15:00
	18:00	18:00	18:00	18:00	18:00	18:00	18:00
	20:00	20:00	20:00	20:00	20:00	20:00	20:00
	22:00	22:00	22:00	22:00	22:00	22:00	22:00
	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00

Sistema

1. Nel sistema dei kubus è stato aggiunto l'effetto "Kubus di Ereshkigal".



2. È stata aggiunta una funzione con cui è possibile applicare e rimuovere stigmata direttamente dall'inventario.
3. Gli stigmata possono essere utilizzati direttamente dall'inventario, anche senza l'aiuto di un maestro dello stigma.
 - Quando uno stigma viene utilizzato dall'inventario, il tempo di recupero è 5 min.
4. È stato aggiunto il sistema "Identificare le abilità daevanion".



- È possibile incantare le abilità daevanion con i libri delle abilità.
- È possibile incantare o utilizzare come materiale solo le abilità leggendarie o superiori.
- Quando il libro delle abilità daevanion utilizzato è identico all'obiettivo dell'incantesimo, è più probabile che l'incantesimo vada a buon fine.
- Se durante un tentativo di incantesimo vengono utilizzati materiali speciali, il livello incantesimo rimarrà invariato anche nel caso l'incantesimo non vada a buon fine.
- Se l'incantesimo delle abilità daevanion va a buon fine, aumenta l'effetto dell'abilità o si accorcia il tempo

di recupero.

- Fondendo libri delle abilità è possibile ottenerne di nuovi.
- Per ottenere un libro delle abilità con la fusione sono necessari 4 libri delle abilità antichi o superiori.

Battaglia della fortezza

1. All'inizio della Battaglia della fortezza compaiono oggetti per aiutare la fazione più debole durante l'assalto o la difesa della fortezza.
2. La potenza degli oggetti che compariranno dipenderà dalla differenza di livello.
3. Si possono ottenere punti onore solamente distruggendo una parte degli oggetti che compariranno durante la Battaglia della fortezza.
4. È stato aumentato il numero di punti onore assegnati come ricompensa per l'assalto o la difesa (sia andati a buon fine che meno) della Fortezza di Lakrum e della Fortezza degli Dei.

Punti onore

1. È stato aggiunto un sistema di stagioni le cui ricompense dipendono dal numero di punti onore ottenuti in un determinato periodo di tempo.
2. I punti onore già ottenuti sono esclusi. Vengono calcolati solo i punti onore ottenuti nella rispettiva stagione.
3. Sui server in questione si distingue tra Elisiani e Asmodiani. È possibile controllare lo stato in: Menù - Community - Classifica - Punti onore.
4. Una volta terminata la stagione, viene assegnata la ricompensa in base alla classifica.

Trasformazione

1. È stata aggiunta una "Collezione della trasformazione".

- In base alla trasformazione, è possibile ricevere attributi e abilità extra.
- L'abilità della collezione "Fiamma dell'illusione" non può essere utilizzata contro i personaggi. Infligge colpi a segno aggiuntivi ai mostri della Torre della Sfida e agli oggetti di Prigga, Beritra ed Ereshkigal.



2. Sono state aggiunte nuove trasformazioni.

Classe	Trasformazione	Attributo
Alto	Coniglio malvagio	Vel. effetto: 9%; Vel. mov.: 30%; Att. magico: 63; Colpo crit. mag.: 165
	Barattolo dorato	Vel. att.: 9%; Vel. mov.: 30%; Att. fisico: 63; Colpo crit.: 165
Antico	Pixel	Vel. att.: 25%; Vel. mov.: 35%; Pot. guarigione: 45; Att. fisico: 71; Precisione: 220; Colpo crit.: 185
	Custode della Luce	Vel. eff.: 20%; Vel. mov.: 40%; Att. magico: 71; Dif. fisica: 76; Dif. magica: 76; Colpo crit. mag.: 185
	Custode dell'Oscurità	Vel. att.: 20%; Vel. mov.: 40%; Att. fisico: 71; Dif. fisica: 76; Dif. magica: 76; Colpo crit.: 185
	Sgherro dell'Oblío	Vel. effetto: 25%; Vel. mov.: 35%; Att. magico: 71; Prec. magica: 220; Colpo crit. mag.: 185
	Apostolo di Ereshkigal	Vel. att.: 12%; Vel. effetto: 9%; Vel. mov.: 40%; Pot. guarigione: 45; Att. magico: 71; Schivata: 231; Res. magia: 231
	Apostolo di Beritra	Vel. att.: 20%; Vel. mov.: 40%; Att. magico: 71; Dif. fisica: 76; Dif. magica: 76; Prec. mag.: 220
	Apostolo di Tiamat	Vel. att.: 25%; Vel. mov.: 35%; Pot. guarigione: 45; Att. magico: 71; Prec. magica: 220; Colpo crit. mag.: 185
Leggendario	Weda	Vel. effetto: 45%; Vel. mov.: 45%; Pot. guarigione: 57; Att. magico: 90; Dif. fisica: 95; Dif. magica: 95; Prec. magica: 275; Colpo crit. mag.: 235
	Prigga	Vel. attacco: 32%; Vel. effetto: 23%; Vel. mov.: 45%; Att. fisico: 90; Att. magico: 90; Precisione: 275; Prec. magica: 275; Colpo crit.: 235; Colpo crit. mag.: 235

	Grendal	Vel. att.: 35%; Vel. mov.: 60%; Pot. guarigione: 57; Att. magico: 90; Dif. fisica: 95, Dif. magica: 95, Prec. magica: 275; Colpo crit. mag.: 235
--	---------	--

3. È stata aggiunta una finestra dei messaggi che viene mostrata quando si ricevono le collezioni.
4. È stato risolto un problema a causa del quale spariva l'aspetto del Generale dei guardiani quando, in determinate circostanze, ci si trasformava in un Generale dei guardiani utilizzando una pergamena di trasformazione trasparente.
5. Gli occhi rossi dei personaggi asmodiani non vengono più mostrati quando la trasformazione è completata.
6. È stata aggiunta l'abilità "Collezione della trasformazione".

Collezioni	Abilità	Effetto
Guerra eterna	(Livello 1) Ciclone maledetto	Infligge 900 danni fissi agli avversari nel raggio di 10 m e diminuisce di 75 l'attacco fisico e magico per 10 sec.
Guerrieri di Tiamat	(Livello 1) Fiamma dell'illusione: Torre della Sfida	Infligge 150 danni magici da fuoco a un obiettivo che si trova a una distanza massima di 15 m. Infligge 3.300 danni aggiuntivi se l'obiettivo è un mostro della Torre della Sfida. Non si può utilizzare contro un giocatore.
Guerrieri di Ereshkigal	(Livello 1) Fiamma dell'illusione: Prigga	Infligge 150 danni magici da fuoco a un obiettivo che si trova a una distanza massima di 15 m. Infligge 3.300 danni aggiuntivi se l'obiettivo è Prigga. Non si può utilizzare contro un giocatore.
Guerrieri di Beritra	(Livello 1) Fiamma dell'illusione: Beritra	Infligge 150 danni magici da fuoco a un obiettivo che si trova a una distanza massima di 15 m. Infligge 3.300 danni aggiuntivi se l'obiettivo è Beritra. Non si può utilizzare contro un giocatore.
Cosa fate là?	(Livello 1) Fiamma dell'illusione: Ereshkigal	Infligge 150 danni magici da fuoco a un obiettivo che si trova a una distanza massima di 15 m. Infligge 3.300 danni aggiuntivi se l'obiettivo è Ereshkigal. Non si può utilizzare contro un giocatore.
Esperto di trasformazione magica	(Livello 2) Ciclone maledetto	Infligge 1.800 danni fissi agli avversari nel raggio di 10 m e diminuisce di 150 l'attacco fisico e magico per 10 sec.
Agenti formidabili	(Livello 2) Fiamma dell'illusione: Torre della Sfida	Infligge 300 danni magici da fuoco a un obiettivo che si trova a una distanza massima di 15 m. Infligge 6.600 danni aggiuntivi se l'obiettivo è un mostro della Torre della Sfida. Non si può utilizzare contro un giocatore.
Assumete le mie sembianze	(Livello 2) Fiamma dell'illusione: Prigga	Infligge 300 danni magici da fuoco a un obiettivo che si trova a una distanza massima di 15 m. Infligge 6.600 danni aggiuntivi se l'obiettivo è Prigga. Non si può utilizzare contro un giocatore.
Il capo di una volta	(Livello 2) Fiamma dell'illusione: Beritra	Infligge 300 danni magici da fuoco a un obiettivo che si trova a una distanza massima di 15 m. Infligge 6.600 danni aggiuntivi se l'obiettivo è Beritra. Non si può utilizzare contro un giocatore.
Esperto di trasformazione fisica	(Livello 2) Fiamma dell'illusione: Ereshkigal	Infligge 300 danni magici da fuoco a un obiettivo che si trova a una distanza massima di 15 m. Infligge 6.600 danni aggiuntivi se l'obiettivo è Ereshkigal. Non si può utilizzare contro un giocatore.

Missioni

1. Sono state aggiunte nuove missioni della Società di Pandora.
2. Sono state aggiunte nuove missioni a "Senekta".
3. Sono state aggiunte nuove missioni nella "Miniera di Hererim".
4. Sono state aggiunte nuove missioni per la "Battaglia di Illumiel".
5. Le ricompense delle missioni sono nuovi oggetti leggendari/definitivi disponibili dagli NPC.
6. È stata modificata una parte dell'ultima campagna di Lakrum.
 - Elisiani: supporto alla riconquista del Grande Tempio di Lakrum; Asmodiani: missione di supporto alla riconquista del Grande Tempio di Lakrum
7. Il livello di tutti i personaggi che avevano già iniziato la campagna prima dell'update verrà modificato di modo che non abbiano ricevuto ancora la ricompensa.
8. Le ricompense della missione di Pandora finale sono state modificate da casuali a fisse.

Oggetti

1. Sono stati aggiunti nuovi oggetti per modificare l'aspetto nella produzione magica.
 - I modelli degli oggetti per la modifica dell'aspetto e alcuni materiali possono essere acquistati dal mercante NPC di Lakrum.
 - È possibile ricevere altri materiali dai mostri della Società di Pandora.
2. Sono stati aggiunti 10 modi di produzione di Pandora alla produzione magica.
3. Sono stati aggiunti 2 oggetti per la produzione di Pandora all'elenco delle vendite del mercante degli oggetti per la produzione magica.
4. Sono state rimosse la vecchia cassa delle abilità daevanion da "Negozio della Sabbia Dorata - Lingotti d'oro" e ne è stata aggiunta una nuova.
5. Sono stati aggiunti degli oggetti che possono essere acquistati con monete della sfida della Torre della Sfida.
6. La "cassa delle abilità daevanion", droppata da Shukiruk contrabbandiere in alcune istanze, è stata cambiata a "cassa di Shukiruk".
 - Con la "cassa di Shukiruk" è possibile ricevere, con una determinata probabilità, delle nuove abilità daevanion.
7. Non si può più ricevere la Pergamena di ingresso per "Makarna dell'Amarezza" come ricompensa per la battaglia della fortezza.
8. La classificazione dell'armatura per il capo è stata cambiata da accessorio ad armatura.
 - I drop delle rispettive istanze sono stati adattati alla classificazione dell'armatura. (Ad es.: un elmo droppato a Narakkalli verrà droppato anche nella Torre Sacra.)
9. L'elenco delle vendite del Mercante di forza vitale contiene ora 2 oggetti in più per la raccolta di Pandora.
10. Sono stati aggiunti equipaggiamenti, stigmata, beni di consumo e pergamene di ingresso per le istanze al Negozio della Sabbia Dorata (alla voce "Negozio di lingotti d'oro").
11. Non si possono più ricevere materiali per l'artigianato e pietre di mana da alcuni mostri di Lakrum.
12. È stato cambiato il simbolo di alcuni libri delle abilità daevanion.
13. Il tasso di drop dei frammenti è stato in parte modificato per i mostri di Lakrum e nelle istanze.
14. È stato rimosso il drop di frammenti per alcuni mostri a Signia e Vengar.
15. È stato risolto un problema a causa del quale alcuni mostri a Lakrum non droppavano frammenti.
16. È stato migliorato che, quando si tenta di assumere l'aspetto di un oggetto normale avendo un'abilità dell'aspetto già applicata, l'"abilità" non sparisce.
17. Quando si tenta di modificare l'aspetto in un oggetto che possiede un'abilità dell'aspetto, cambia anche l'abilità.
18. È stato modificato il simbolo della "cassa dell'armatura leggendaria del ritorno".
19. Non sono più necessarie armature leggendarie quando si cambiano con armature di Pandora.
20. Le medaglie che si ottengono che le ricompense della classifica non possono più essere distrutte.
21. È ora possibile trovare la "cassa sontuosa di Shukiruk" nelle istanze Narakkalli, Torre Sacra, Miniera di Hererim, Dredgion di Ashunatal, Ruhnatorium, Makarna dell'Amarezza e Officina di Prometun.

22. È stata aggiunta la formula di produzione per la cassa delle abilità daevanion leggendarie.
23. Alla voce "Materiali per l'artigianato" è possibile acquistare l'"emblema del sapere daevanion" dal Rivenditore di materiali per l'artigianato a Lakrum.

Interfaccia utente (UI)

1. È stata modificata l'interfaccia del sistema dei kubus.
2. È stata aggiunta la "pietra incantesimo dello stigma" dagli "Agenti di commercio".
3. È stato risolto un problema a causa del quale agli Elisiani venivano mostrati contenuti per gli Asmodiani nel messaggio con le ricompense dopo un tentativo fallito nella Battaglia della fortezza (attacco/difesa).
4. È stata modificata l'immagine visibile alla fine della partita.
5. È stato risolto un problema a causa del quale alcune pietre incantesimo dello stigma venivano classificate in maniera errata nella finestra "Incaricate agenti di commercio".

Shimiol

1. È stata aumentata la forza d'attacco di alcune abilità shimiol.

Shimiol	Abilità	Effetti modificati
Saendukal	Colpo del potere sismico Colpo del potere sismico rinforzato	Il danno del colpo a segno extra viene aumentato del 500% circa.
Rosa d'Acciaio	Tiro potente Tiro potente rinforzato	
Kerub Kerubiano Kerubiel Arcikerubiel	Passo del drago dormiente	

- È stato risolto un problema a causa del quale le abilità shimiol non venivano registrate correttamente quando se ne spostava una nella macro.

Abilità

1. Sono state aggiunte abilità daevanion.

Classe	Abilità	Effetti dell'abilità aggiuntivi	Info abilità
Gladiatore	Salto selvaggio	Tremore selvaggio	- Attacco su larga scala fisico dopo un attacco con salto sugli avversari nel raggio di 25 m
			- Effetto che attrae verso l'utilizzatore gli avversari in un raggio di 3 m intorno all'obiettivo
			- Tempo di recupero aumentato
		Balzo improvviso	- Un singolo attacco con salto fisico su un obiettivo fino a 5 m di distanza
	- Forza d'attacco dell'abilità aumentata		
	Lama di fiamma danzante	Lama di fiamma battagliera rinforzata	- Colpo a segno fisico su un obiettivo fino a 17 m di distanza
			- Effetto di immobilizzazione
			- Tempo di recupero ridotto di Salto selvaggio
		Salto della lama	- Tempo di recupero aumentato
			- Colpo a segno fisico su un obiettivo fino a 17 m di distanza
- È stato aggiunto un effetto inciampo			
Templare	Colpo della tempesta di sangue	Ispettore della tempesta di sangue	- Tempo di recupero aumentato
			- Colpo a segno fisico su un obiettivo fino a 7 m di distanza; consuma PF
			- Effetto Contraccolpo
		Colpo della rimozione	- Ripetibile per 3 volte
			- Colpo a segno fisico su un obiettivo fino a 7 m di distanza
			- Probabilità che ci sia un assorbimento PF in caso di attacco andato a segno
	Arresto forza	Sfracellamento forza rinforzato	- Ripetibile per 2 volte
			- Colpo a segno fisico su un obiettivo caduto a terra
			- Forza d'attacco dell'abilità aumentata
			- La forza d'attacco dell'obiettivo viene diminuita di 100.
		- L'abilità successiva è più efficace quando l'obiettivo ha subito Inciampo.	
		- Con un colpo critico aumenta la probabilità che le abilità successive sferrino un colpo critico.	

		Sferzata alle caviglie	<ul style="list-style-type: none"> - Colpo a segno fisico su un obiettivo - La forza d'attacco dell'obiettivo viene diminuita di 100. - La forza d'attacco dell'utilizzatore viene diminuita di 100. - Esegue dei colpi aggiuntivi se l'obiettivo è caduto a terra
Assassino	Attacco a sorpresa della sanguisuga	Attacco a sorpresa bestiale	<ul style="list-style-type: none"> - Colpo a segno fisico su un obiettivo - Forza d'attacco dell'abilità aumentata - Probabilità che ci sia un assorbimento PF in caso di attacco andato a segno
		Attacco a sorpresa schiacciante	<ul style="list-style-type: none"> - Colpo a segno fisico su un obiettivo - Colpo a segno aggiuntivo con un attacco da dietro - Effetto inciampo quando l'obiettivo è stordito
	Distruzione delle catene	Taglio ripetuto rinforzato	<ul style="list-style-type: none"> - Colpo a segno fisico su un obiettivo - Forza d'attacco dell'abilità aumentata - Colpo a segno aggiuntivo con un attacco da dietro, avvelenamento o stordimento - Aumenta brevemente la probabilità che l'abilità di attacco sferri un colpo critico. - Ripetibile per 3 volte
			<ul style="list-style-type: none"> - Colpo a segno fisico su un obiettivo - Esegue dei colpi aggiuntivi se l'obiettivo è avvelenato - Stordisce l'obiettivo per un breve intervallo di tempo. - Ripetibile per 3 volte
		Corruzione dell'anima	<ul style="list-style-type: none"> - Colpo fisico su un obiettivo fino a 25 m di distanza che va sicuramente a segno - Rimuove l'effetto difensivo dell'obiettivo. - Tempo di recupero aumentato
			<ul style="list-style-type: none"> - Colpo fisico su un obiettivo fino a 30 m di distanza che va sicuramente a segno - Tempo di recupero aumentato - Forza d'attacco dell'abilità diminuita
	Freccia dell'annientamento	Freccia della morte	<ul style="list-style-type: none"> - Colpo a segno fisico su un obiettivo fino a 25 m di distanza
	Freccia del silenzio	Urto del silenzio	<ul style="list-style-type: none"> - Colpo a segno fisico su un obiettivo

		Freccia della cecità	- Effetto Silenzio (non può essere rimosso)
			- Tempo di recupero aumentato
			- Colpo a segno fisico su un obiettivo fino a 25 m di distanza
			- Effetto Legatura
Cantore	Pressione sismica del suolo	Esplosione sismica	- Colpo a segno fisico su un obiettivo che consuma PF
			- Forza d'attacco dell'abilità aumentata
		Risoluzione sismica	- Tempo di recupero aumentato
			- Colpo a segno fisico su un obiettivo fino a 3 m di distanza e su altri nemici nelle vicinanze.
	Risonanza offuscata	Interruzione della risonanza rinforzata	- Effetto inciampo
			- Tempo di recupero aumentato
		Taglio della risonanza ripetuto	- Colpo a segno fisico su un obiettivo
			- L'abilità successiva è più efficace quando l'obiettivo ha subito Inciampo.
Chierico	Luce del ripristino	Guarigione miracolosa	- Con un colpo critico aumenta la probabilità che l'abilità successiva sferri un colpo critico.
			- Colpo a segno fisico su un obiettivo
			- Forza d'attacco dell'abilità diminuita
			- Tempo di recupero ridotto
		Mano guaritrice	- Ripristina i PF di un obiettivo fino a 23 m di distanza.
			- L'effetto di ripristino viene aumentato per 5 sec.
	Contatto divino	Tuono rinforzato	- Ripetibile per 3 volte
			- Ripristino ridotto
			- Rimuove il tempo di attivazione.
			- Ripristina i PF di un membro del gruppo fino a 23 m di distanza.
			- Ripristina i PF dei membri del gruppo in un raggio di 5 m.
			- Questa abilità può essere usata solo per i membri del gruppo.
			- Colpo a segno magico su un obiettivo a una distanza massima di 25 m e su un massimo di altri 6 avversari che si trovano in un raggio di 5 m intorno all'obiettivo
			- Breve effetto di stordimento

		Lampo a catena	- Forza d'attacco dell'abilità aumentata
			- Colpo a segno magico su un obiettivo
			- Esegue dei colpi aggiuntivi se l'obiettivo è stordito
			- Ripetibile per 3 volte
			- Forza d'attacco dell'abilità diminuita
Fattucchiere	Lancia d'assalto	Lancia veloce	Colpo a segno magico su un obiettivo a una distanza massima di 25 m
			- Forza d'attacco dell'abilità aumentata
			- Velocità di movimento ridotta
			- Tempo di recupero aumentato
		Lancia spazio-tempo	Colpo a segno magico su un obiettivo a una distanza massima di 25 m
			- Possibilità minima di velocità di movimento ridotta
			- Probabilità che ci sia un assorbimento PF in caso di attacco andato a segno
	Eruzione vulcanica grande	Grande eruzione rinforzata	- Tempo di recupero ridotto con Salto alla cieca
			- Ripetibile per 3 volte
			- Dopo 4 sec., colpo a segno magico su un obiettivo a una distanza massima di 25 m e su un massimo di altri 6 avversari che si trovano in un raggio di 10 m intorno all'obiettivo
			- Tocco etereo
Incantatore	Indebolimento spirito	Grande esplosione sismica	- Colpo a segno magico su un obiettivo a una distanza massima di 25 m e su un massimo di altri 6 avversari che si trovano in un raggio di 7 m intorno all'obiettivo
			- Effetto Contraccolpo
			- Forza d'attacco dell'abilità diminuita
			- Tempo di recupero ridotto
		Distruzione dello spirito	Colpo a segno magico su un obiettivo a una distanza massima di 25 m
			- Colpo a segno aggiuntivo se l'obiettivo è uno spirito
			- Con un colpo critico, l'abilità successiva sferra un colpo critico.
			- Forza d'attacco dell'abilità aumentata

		Paralisi dello spirito	Colpo a segno magico su un obiettivo a una distanza massima di 25 m
			- Colpo a segno aggiuntivo se l'obiettivo è uno spirito
			- Tempo di attivazione ridotto
			- Forza d'attacco dell'abilità diminuita
	Marea dell'anima	Rapimento dell'anima rinforzato	Colpo a segno magico su un obiettivo a una distanza massima di 25 m
			- Forza d'attacco dell'abilità aumentata
			- Tempo di recupero ridotto per Indebolimento spirito e Colpo potenziato elementale
			- Ripetibile per 3 volte
		Incendio dell'anima	Colpo a segno magico su un obiettivo a una distanza massima di 25 m
			- Forza d'attacco dell'abilità aumentata
			- In caso di colpo critico: tempo di recupero ridotto di Dissoluzione magia, Rogo magico, Ritorno magico ed Esplosione di mana
			- Ripetibile per 5 volte
Bardo	Armonia della distruzione	Armonia della corazza di ferro	- Colpo a segno magico su un obiettivo
			- PM ridotti
			- Per 15 sec. resistenza aumentata a Stordimento, Contraccolpo, Rotazione e Tocco etereo per massimo 12 membri dell'alleanza fino a 25 m di distanza
			- Tempo di recupero aumentato
	Requiem della burrasca	Armonia della rappresaglia	- Colpo a segno magico su un obiettivo a una distanza massima di 25 m e su un massimo di altri 6 avversari che si trovano in un raggio di 3 m intorno all'obiettivo
			- Breve effetto di stordimento
			- Tempo di recupero aumentato
		Variazione della burrasca rinforzata	- Colpo a segno magico su un obiettivo a una distanza massima di 25 m e su un massimo di altri 6 avversari che si trovano in un raggio di 5 m intorno all'obiettivo.
			- Tocco etereo
		Armonia della burrasca	- Colpo a segno magico su un obiettivo a una distanza massima di

			25 m e su un massimo di altri 6 avversari che si trovano in un raggio di 5 m intorno all'obiettivo.
			- Forza d'attacco dell'abilità aumentata
			- Tempo di recupero aumentato
Tecnico dell'etere	Colpo potenziato del silenzio	Sferzata del silenzio pesante	- Colpo a segno magico su un obiettivo a una distanza massima di 6 m
			- Effetto Silenzio (questa abilità non può essere rimossa)
			- Tempo di recupero aumentato
	Colpo di cannone controffensivo	Fuoco di cannone del silenzio	- Colpo a segno magico su un obiettivo a una distanza massima di 12 m
			- Effetto Silenzio
			- Tempo di recupero aumentato
		Fuoco di cannone controffensivo rinforzato	- Forza d'attacco dell'abilità aumentata
			- Colpo a segno magico su un obiettivo a una distanza massima di 20 m dopo una difesa dalle armi e una resistenza alla magia avvenute con successo
			- Effetto di stordimento
			- Tempo di recupero ridotto di Colpo con balzo
		Colpo di cannone estensivo	- Con un colpo critico si resetta il tempo di recupero di Colpo con balzo
			- Colpo a segno magico su un obiettivo a una distanza massima di 20 m e su altri avversari che si trovano in un raggio di 5 m intorno all'obiettivo
			Ripetibile 2 volte
Tiratore	Proiettile di neve	Proiettile paralizzante	Colpo a segno magico su un obiettivo a una distanza massima di 25 m
			- Effetto di paralisi con tutti gli stati di shock
			- Tempo di recupero aumentato
			- Forza d'attacco dell'abilità aumentata
		Proiettile bloccante	- Colpo a segno magico su un obiettivo a una distanza massima di 25 m e su un massimo di altri 6 avversari che si trovano in un raggio di 10 m intorno all'obiettivo

	Raffica del ripristino	Fuoco rapido del ripristino rinforzato	- Velocità di movimento ridotta
			- Tempo di recupero aumentato
			- Colpo a segno magico su un obiettivo
			- Rigenerazione PF
			- Utilizzando l'abilità, si riduce il tempo di recupero della generazione magica.
			- Rigenerazione PF aggiuntiva con un colpo critico
			- Rigenerazione aumentata
	Raffica d'onore		- Ripetibile per 3 volte
			- Colpo a segno magico su un obiettivo
			- Rigenerazione PF

2. Sono stati cambiati gli effetti delle abilità di alcune classi.

Classe	Abilità	Effetti modificati
Templare	Scudo di Nezekan	Tempo di recupero: 30 min. → 20 min.
	Arresto	Tempo di recupero: 10 min. → 5 min.
	Ribellione	Il danno del colpo a segno aggiuntivo viene aumentato del 100% circa. Tempo di recupero: 3 min. → 2 min.
	Sfracellamento forza rinforzato	Condizione per l'Inciampo → condizione per Stordimento e Inciampo
	Ruggito beffardo	L'ira viene aumentata del 150% circa.
	Provocazione	L'ira viene aumentata del 150% circa.
	Istigazione alla furia	L'ira viene aumentata del 150% circa.
Gladiatore	Onda dell'ira	Tempo di recupero: 30 min. → 10 min.
	Provocazione	L'ira viene aumentata del 150% circa.
Cacciatore	Freccia eterea	Tempo di recupero: 30 min. → 10 min. Il danno delle abilità viene aumentato del 100%.
	Risolutezza del cacciatore	Tempo di recupero: 2 min. → 1 min.
	Occhio di tigre	L'attacco fisico viene aumentato del 10% a 500.
Assassino	Taglio a spirale	Tempo di recupero: 10 min. → 5 min.
	Giuramento del pugnale	Il danno del colpo a segno aggiuntivo viene aumentato del 100% circa.
	Applicazione polvere esplosiva	Il danno del colpo a segno aggiuntivo viene aumentato del 100% circa. Tempo di recupero: 3 min. → 2 min.
	Risolutezza	Tempo di recupero: 5 min. → 2 min. Durata: 3 min. → 1 min.
	Focus mortale	Tempo di recupero: 3 min. → 2 min.
	Taglio d'assalto	Tempo di recupero: 1 min. 30 sec. → 1 min.

	Massacro	Tempo di recupero: 1 min. 30 sec. → 30 sec. Tempo di attivazione: 0,8 sec. → 0,4 sec.
	Attacco con balzo	Tempo di recupero: 40 sec. → 30 sec.
	Macellaio della nebbia	La precisione magica viene aumentata da 1.000 a 2.000.
Chierico	Parola della distruzione	Tempo di recupero: 10 min. → 5 min.
	Assoluzione	Tempo di recupero: 30 min. → 15 min.
Cantore	Formula magica della tempesta	Tempo di recupero: 30 min. → 15 min.
	Promessa della terra	Il danno del colpo a segno aggiuntivo viene aumentato del 100% circa.
	Benedizione del vento	Il danno del colpo a segno aggiuntivo viene aumentato del 100% circa.
	Incantesimo della protezione	Schivata, parata e bloccaggio vengono aumentati da 100 a 250.
	Benedizione del vento	Tempo di recupero: 3 min. → 2 min. Durata: 60 sec. → 30 sec.
Bardo	Sinfonia della distruzione	Tempo di recupero: 30 min. → 15 min.
	Requiem dell'oblio	Numero dei potenziamenti magia rimossi: 2 liv. → 1 liv.
	Melodia del coraggio	È più facile da rimuovere con abilità dotate di rimozione magica rispetto al passato.
	Melodia della disciplina	È più facile da rimuovere con abilità dotate di rimozione magica rispetto al passato.
	Melodia della speranza	Tempo di recupero: 30 min. → 15 min.
	Eco tenue	La rigenerazione PF viene ridotta del 30% circa.
	Risonanza tenue	La rigenerazione PF viene ridotta del 30% circa.
	Rimbombo tenue	La rigenerazione PF viene ridotta del 30% circa.
	Melodia della gioia	La rigenerazione PF viene ridotta del 30% circa.
	Eco leggero	La rigenerazione PF viene ridotta del 30% circa.
Fattucchiere	Nuvola soporifera	Tempo di recupero: 10 min. → 5 min.
	Ira di Lumiel	Tempo di recupero: 30 min. → 15 min.
	Incendio	La resistenza alla magia diminuita aumenta del 500%. Durata: 30 sec. → 12 sec.
Incantatore	Incantesimo: Spirito della tempesta	Tempo di recupero: 10 min. → 10 sec.
	Incantesimo: Spirito del magma	
	Nuvola maledetta	Tempo di recupero: 30 min. → 15 min.
	Ira del luogo selvaggio	Il danno delle abilità di 1° livello viene aumentato del 100%. Il danno del 2° e 3° livello viene aumentato del 30%.
	Mudra della sottomissione	Tempo di recupero: 30 sec. → 10 sec.
	Evocazione spirito	Tempo di recupero: 30 sec. → 10 sec.
	Spirito rinforzante: Armatura dell'elemento	Tempo di recupero: 3 min. → 1 min.
	Blocco magico	Durata: 6-8 sec. → 7-8 sec.

Tiratore	Potere della magia	Tempo di recupero: 3 min. → 1 min. 30 sec.
	Potenziamento del proiettile magico	Il danno del colpo a segno aggiuntivo viene aumentato del 100% circa.
	Promessa della forza magica	Il danno del colpo a segno aggiuntivo viene aumentato del 100% circa.
	Respiro della forza magica	Viene potenziato l'effetto dell'aumento dei PF. Tempo di recupero: 3 min. → 1 min.
	Colpo alla testa concentrato	3 colpi critici → colpo critico per 2,5 sec. del 100%
	Occhio magico del centro	La precisione magica viene aumentata del 100% circa.
	Occhio spirituale mirato	Difesa PvP aggiuntiva: 2.000 → 3.000 Durata: 8 sec. → 10 sec.
	Istinto di sopravvivenza	È stato aggiunto l'effetto di annullare l'Immobilizzazione.
	Istinto di fuga	È stato aggiunto l'effetto di annullare l'Immobilizzazione.
	Proiettile paralizzante	- Condizione Contraccollo → tutti gli stati di shock
Tecnico dell'etere	Risacca d'ira	L'ira viene aumentata del 150% circa.
	Onda dell'ira	L'ira viene aumentata del 150% circa.

3. È stato risolto un problema a causa del quale la durata dell'abilità per Assassini "Posizione di fuga" era eccessiva.
4. L'infovelece dell'abilità passiva per assassini "Veemenza" è stata modificata.
5. Gli effetti dell'abilità dei Cantori "Incantesimo della protezione" e dell'abilità dei Bardi "Melodia della gioia" non possono più essere utilizzati in modalità cumulata.
6. È stato risolto un problema a causa del quale l'effetto "Aumento dell'attacco fisico" dell'abilità dei Cantori "Benedizione del vento" veniva applicato in maniera anomala.
7. È stato risolto un problema a causa del quale il danno dell'abilità dei Fattucchieri "Eruzione vulcanica grande" veniva applicato in maniera anomala in base al livello di abilità.
8. Il danno dell'abilità incantesimo "Fiamma infernale dell'ira" e il tempo di recupero di "Raffreddamento" vengono applicati in maniera anonima. L'errore verrà corretto al prossimo update.
9. È stato rimosso l'effetto "Riduzione del tempo di recupero di Cannone del drago divino" di 3° livello per l'abilità daevanion dei Tecnici dell'etere "Sferzata con idium su larga scala".
10. Per i Tiratori il tempo di recupero di "Respiro della forza magica" è stato cambiato a 1 min.
11. Sono stati cambiati gli attributi delle abilità legate a una benedizione e utilizzate in volo.
12. È stata modificata l'infovelece di alcune abilità.
13. È stato risolto un problema a causa del quale alcuni effetti delle abilità venivano applicati in maniera anomala.
14. È stato risolto un problema a causa del quale diminuiva leggermente il danno delle abilità di tutte le classi durante un combattimento in volo rispetto a un volo normale.
15. È stato corretto un errore nei dati dell'infovelece e nell'utilizzo delle abilità. Inoltre, sono stati modificati l'infovelece e l'effetto di alcune abilità.

Dati errati nell'infoveloce dell'abilità	Raffica del ripristino, Fuoco rapido del ripristino rinforzato, Fuoco rapido del ripristino, Raffica d'onore, Fuoco rapido ripetuto, Proiettile pesante, Comando: Muro di lava della protezione, Comando: Distruzione degli elementi, Comando: Onda elementale, Comando: Scarica elementale, Focus mortale, Corruzione dell'anima, Cortina di bloccaggio, Colpo della tempesta di sangue, Sibilo lacerante, Rimbombo dell'attacco, Pioggia di frecce incessante, Contraccolpo, Occhio di tigre, Ferita purulenta, Comando: Muro della protezione, Proiettile di neve, Proiettile bloccante, Sferzata distruttrice, Lancia d'assalto, Dono di Vaizel, Cilindro di fuoco, Protezione celeste, Conoscenza del saggio, Barricata in acciaio, Grido dell'incubo, Punizione, Trappola: Immobilizzazione, Corazza protettiva, Requiem di mosky, Velo d'emergenza protettivo, Velo di resistenza protettivo
Utilizzo errato degli effetti dell'abilità	Emblema del nascosto, Salto della lama, Scudo della velocità, Armonia della corazza di ferro
Effetti dell'abilità modificati	Colpo debilitante, Preparazione al combattimento, Benedizione della roccia, Amplificazione, Preghiera della protezione, Esplosione abbagliante, Macellaio della nebbia, Occhio prudente, Fusione di fiamma, Potere della magia, Velo d'emergenza protettivo
Infoveloce dell'abilità modificata	Colpo totale delle lame, Punizione devitalizzante, Esplosione dello scudo, Onda della guarigione, Fulmine dell'attacco divino, Stoccata, Collegamento guaritore, Interruzione della risonanza, Taglio della risonanza ripetuto, Passo della bestia, Ruggito della bestia, Incisione del sigillo, Giuramento del pugnale, Posizione di fuga, Freccia della distruzione, Freccia della morte, Armatura invernale, Vento tagliente, Armonia del silenzio, Colpo dell'anima, Fuoco rapido dell'anima, Raffica dell'anima, Raffica d'onore, Cannone del drago divino, Montante al mento, Attacco forte, Risoluzione sismica, Attacco a sorpresa schiacciante, Salto della lama, Colpo di cannone carico, Sferzata con idium su larga scala, Sferzata con idium, Pugno di idium, Colpo di scudo, Vento spadaccino, Caduta dell'ombra, Colpo con idium, Sferzata mortale, Esplosione di furia rinforzata, Esplosione di furia, Serie cieca, Colpo distruttore, Sferzata distruttrice, Colpo sfracellante, Tuono rinforzato, Grande eruzione, Grande eruzione rinforzata

16. È stato risolto un problema a causa del quale la superficie di "Abilità utilizzata" era vuota e non poteva essere utilizzata nessuna abilità perché non era stata selezionata nessuna abilità daevanion.
17. Sono stati modificati gli effetti dell'abilità dei Tecnici dell'etere "Velo protettivo" e "Velo di resistenza protettivo".
18. Alcuni effetti dell'abilità sono stati modificati.

Classe	Abilità	Modifiche
Gladiatore	Esplosione di furia, Onda dell'ira, Colpo sfracellante, Salto selvaggio, Scossa sismica, Colpo selvaggio, Sferzata robusta, Colpo corporeo, Colpo corporeo ripetuto, Sferzata corporea, Esplosione dell'ira, Colpo irato, Colpo debilitante, Onda esplosiva, Colpo affilato, Assorbimento dell'ira, Spada devitalizzante, Colpo totale delle lame, Colpo disintegrante duro, Prigione, Taglio deformante, Onda ostacolante, Colpo devitalizzante, Onda della stanchezza, Frantumazione della nostalgia, Colpo sicuro, Onda della rigenerazione, Interruzione del salto, Batosta mortale	Danno delle abilità aumentato
	Bandiera del campo di battaglia	Diminuzione della forza d'attacco fisica dei personaggi da 200 a 500

		<p>Diminuzione della forza d'attacco fisica dei personaggi di 200 → diminuzione della difesa fisica dei personaggi di 500 Tempo di recupero: 3 min. → 2 min.</p>
	Ululato	Tempo di recupero: 5 min. → 2 min.
	Posizione d'attacco, Posizione d'assalto, Voto dell'assalto, Condizioni dell'attacco, Preparazione al combattimento	Per l'aumento dell'attacco fisico le percentuali sono state modificate in valori numerici.
Templare	Vento spadaccino, Colpo con scudo, Contrattacco con scudo, Colpo di sanguisuga, Sferzata del giudizio, Sferzata dura sfiancante, Sferzata ripetuta, Giudizio, Colpo dell'eliminazione, Arresto forza, Punizione devitalizzante, Esplosione dello scudo, Colpo dell'inquisitore, Punizione.	Danno delle abilità aumentato
	Scudo robusto, Armatura eterea	<p>Durata: 30 sec. → 20 sec. Tempo di recupero: 3 min. → 2 min.</p>
	Scudo di Nezekan	Durata: 30 sec. → 20 sec.
	Furia distruttrice, Ribellione, Egida dei compagni	Per l'aumento dell'attacco fisico le percentuali sono state modificate in valori numerici.
	Salute grande, Onda punitiva	Tempo di recupero: 3 min. → 2 min.
	Corazza protettiva	<p>Durata: 3 min. → 2 min. Tempo di recupero: 5 min. → 3 min.</p>
Cacciatore	<p>Freccia eterea, Tiro assordante, Freccia lacerante, Freccia di griffonix, Freccia a spirale, Colpo di freccia, Tiro intrappolante, Tiro puntuale, Tiro mortale, Freccia del silenzio, Freccia dell'anima ascisa, Freccia dell'annientamento, Attacco tempestoso finale, Freccia della penetrazione, Freccia fulminea, Freccia torturante, Freccia del sigillo, Grandinata di frecce, Freccia mortale, Freccia del vento furioso, Freccia esplosiva</p>	Danno delle abilità aumentato
	Arco della benedizione	<p>Per l'aumento dell'attacco fisico le percentuali sono state modificate in valori numerici. Durata: 60 sec. → 40 sec. Tempo di recupero: 2 min. 30 sec. → 2 min.</p>

	Occhio sicuro, Affilamento frecce, Fervore, Trasformazione: Mau, Trasformazione: Benedizione dei Mau, Benedizione del vento	Per l'aumento dell'attacco fisico le percentuali sono state modificate in valori numerici.
	Trappola di collisione	Tempo di recupero: 3 min. → 2 min.
	Nascondiglio delle ombre	Tempo di recupero: 5 min. → 3 min.
Assassino	Taglio a spirale, Ruggito della bestia, Passo della bestia, Colpo della bestia, Incisione del sigillo, Attacco del sigillo, Sezione trasversale, Canino della bestia selvaggia, Lama rapida, Attentato, Distruzione delle catene, Ispettore delle anime, Attacco a sorpresa della sanguisuga, Declino accelerato, Agguato alle spalle, Attacco velenoso, Taglio d'assalto, Massacro, Attacco con balzo, Agguato fulmineo, Caduta dell'ombra, Attacco fulmineo, Incisione del sigillo delle catene, Lama con sigillo	Danno delle abilità aumentato
	Fervore, Risolutezza, Focus mortale	Per l'aumento dell'attacco fisico le percentuali sono state modificate in valori numerici.
	Potenziamento sensoriale, Granata abbagliante	Tempo di recupero: 3 min. → 2 min.
Tecnico dell'etere	Esplosione di idium, Colpo della tempesta, Fascio di idium, Bombardamento di idium, Colpo con balzo, Colpo, Attacco leggero, Attacco forte, Colpo a due mani, Onda del raffreddamento, Onda della distruzione, Salto della distruzione, Colpo di lama, Fiamma della distruzione	Danno delle abilità aumentato
	Convocazione mecha	Tempo di recupero: 10 sec. → 8 sec.
	Velo magico, Esplosione di idium	Tempo di recupero: 3 min. → 2 min.
Tiratore	Potenziamento del proiettile magico	Escluso obiettivo con colpo critico magico come effetto
	Lancio concentrato	Raggio d'azione frontale → raggio d'azione a tutto tondo Tempo di recupero: 7 sec. → 30 sec.
	Colpo di cannone magico	Tempo di recupero: 1 min. 30 sec. → 10 min.
Fattucchiere	Armatura invernale	Danno delle abilità aumentato
	Preghieria della veste di ferro	Durata, valore dello scudo di protezione, resistenza aumentata contro gli stati di shock
	Lancia veloce	-Velocità di movimento ridotta → difesa magica ridotta

	Barriera del rifugio	Tempo di recupero: 5 min. → 3 min.
	Maledizione della debolezza	Durata: 60 sec. → 30 sec. Tempo di recupero: 5 min. → 3 min.
	Colpo di tuono arcano	Tempo di recupero: 1 min. 45 sec. → 1 min. 30 sec.
Incantatore	Ciclone della collera, Pene infernali	Danno delle abilità aumentato
	Barriera degli spiriti	Valore dello scudo di protezione aumentato
	Comando: Sostituzione fedele	Durata: 2 min. → 1 min. Tempo di recupero: 5 min. → 3 min.
	Arresto sfiancante	Durata: 35 sec. → 12 sec. Valore aumentato della diminuzione della velocità d'attacco
	Stigma del potere	Valore aumentato della diminuzione della velocità d'attacco Valore aumentato dell'aumento della velocità di effetto Durata: 30 sec. → 16 sec.
	Oscurità raccapricciante	60 sec. → 30 sec. Effetto aggiuntivo della rigenerazione PF ridotta
	Spirito rinforzante: Armatura dello spirito	Per l'aumento dell'attacco fisico le percentuali sono state modificate in valori numerici.
	Assorbimento estensivo	Danno delle abilità aumentato Tempo di recupero: 3 min. → 2 min.
	Comando: Onda elementale	Tempo di recupero: 3 min. → 1 min. 30 sec.
Bardo	Variazione della fantasia, Variazione del mare	Danno delle abilità aumentato
	Armonia dell'anima, Armonia della morte, Armonia della distruzione, Variazione del mare	L'effetto dei PM ridotti viene modificato in percentuale.
	Variazione dell'illusione, Completo dell'illusione, Sinfonia dell'illusione	Tempo di recupero: 2 min. → 1 min.
	Melodia chiarificatrice del bucaneeve, Melodia protettrice del bucaneeve	Tempo di recupero: 3 min. → 2 min.
Cantore	Colpo del vento furioso	Danno delle abilità aumentato

	Formula dell'ispirazione, Incantesimo dell'istigazione, Protezione di Marchutan Protezione celeste, Benedizione del vento	Per l'aumento dell'attacco fisico le percentuali sono state modificate in valori numerici.
Chierico	Sigillo del giudizio	Effetto aumentato della difesa magica ridotta
	Catena delle sofferenze	Tempo di attivazione: 3 sec. → 2 sec.
	Scudo benedetto	Effetti di ripristino aumentati del 100% → potenziamento della guarigione aumentato di 500
	Inversione condizione	Tempo di recupero: 10 min. → 3 min.
	Incantesimo: Energia beffarda	Tempo di recupero: 5 min. → 2 min.

Ambiente

1. Sono state modificate alcune zone di Heiron.
2. Sono state modificate alcune zone di Lakrum.

Altro

1. È stato risolto un problema a causa del quale non si poteva utilizzare la funzione di registrazione video impostando il client a 64 bit.
2. È stato risolto un problema a causa del quale veniva interrotta temporaneamente la connessione di un personaggio durante una partita.
3. È stato risolto un problema a causa del quale il gioco non rispondeva più quando una schermata di caricamento raggiungeva il 99-100% avviando il gioco dal client a 64 bit con determinati PC.

Personaggi

1. È stato risolto un problema a causa del quale il personaggio spariva come se si fosse teletrasportato usando il mouse per muoverlo e trascinarlo.

NPC

1. È stato risolto un problema a causa del quale morivano tutti i personaggi a causa dell'attivazione erronea dello schema di annientamento dell'Ufficiale d'assalto nella "Torre Sacra".
2. Sono stati rimossi tutti gli NPC a Vengar che non vengono più utilizzati.
3. È stato risolto un problema a causa del quale veniva ripristinata la lista delle vendite per la merce rara quando l'NPC appariva di nuovo.

Caratteristiche GF 6.5v

Pass Atreia



1. Chi utilizza i Pacchetti Oro può ritirare ogni giorno una ricompensa dalla finestra "Pass Atreia".
2. Tra le altre ricompense si trova anche l'Oro shugo, disponibile finora solo con l'oggetto "Shugocopia".
3. L'oggetto gratuito "Shugocopia" è stato rimosso dallo Shop.

Ricette di trasmutazione

1. La "Cassa delle abilità daevanion (6 tipi)" è stata sostituita con la "Cassa delle abilità daevanion (10 tipi)" per le ricette di trasmutazione "Trasmutazione: [Esterio] Cassa delle abilità daevanion leggendarie (10 tipi)".
2. Il numero di punti esperienza richiesti per i cristalli della trasmutazione è stato ridotto da 15.000.000 XP a 8.000.000 XP.

Shugomat

1. Il "Contratto di trasformazione (50 tipi)" dello Shugomat è stato sostituito con il "Contratto di trasformazione (62 tipi)".

Negozi della Sabbia Dorata

1. Sarà possibile acquistare i seguenti oggetti nel Negozi della Sabbia Dorata solamente per un periodo limitato (03/04/2019 - 08/05/2019):

Oggetto	Prezzo	Limitazione
[Incisione] Contratto di trasformazione leggendario (7 tipi)	1.500x lingotto d'oro	1 per settimana
[Incisione] Contratto di trasformazione antico (11 tipi)	300x lingotto d'oro	1 per settimana
[Incisione] Contratto di trasformazione speciale (50 tipi)	100x lingotto d'oro	1 per settimana
[Incisione] Pietra incantesimo per PvP definitiva	150x lingotto d'oro	1 per settimana
[Incisione] Pietra incantesimo per PvE definitiva	120x lingotto d'oro	1 per settimana