

AION[®]

FREE-TO-PLAY

Patch Notes Update 5.1 „Der Weise des Turms“



Überblick



Instanzen

[Garten des Wissens](#)

[Kroban-Stützpunkt](#)

[Ruhnatorium-Ruinen](#)

[Balaure-Marschroute](#)

[Ashunatal-Dredgion](#)

[Riss des Vergessens](#)

[Sonstige Anpassungen](#)



Fertigkeiten

[Neuerungen](#)

[Änderungen](#)



Gegenstände

[Magische Fertigung](#)

[Sonstige Anpassungen](#)



Quests

[Neuerungen](#)

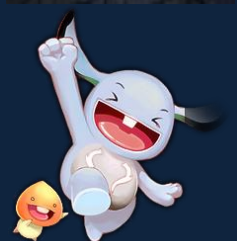
[Anpassungen](#)



User Interface

[Neuerungen](#)

[Anpassungen](#)



Sonstiges

[Sonstiges](#)

[Charakter](#)

[NSC](#)

Instanzen

Garten des Wissens



Die Instanz ‚Garten des Wissens‘ wurde hinzugefügt.

An diesem geheimnisvollen Ort wurde zahlreiche Aufzeichnungen über die Geschichte Atreias angefertigt, die nun in der Bibliothek des Wissens aufbewahrt werden.



Um diese Instanz betreten zu können, musst du zunächst die Quest in der Bibliothek des Wissens absolvieren. Du gelangst über das Artefakt des Wissens im Inneren des Turms der Ewigkeit dorthin.

Eintritts-NSC	Bedingung
'Artefakt des Wissen' im Turm der Ewigkeit	Eintritt erst möglich, wenn die Mission für Bibliothek des Wissens abgeschlossen ist. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Elyos: Die Beschützer des Archivs des Anbeginns ➤ Asmodier: Die Beschützer des Archivs des Anbeginns
'Riss der Erinnerung' innerhalb der Bibliothek des Wissens	Eintritt durch den 'Riss der Erinnerung' der nach Besiegen vom Endboss in der Bibliothek des Wissens, erscheint

Eintrittsvoraussetzungen

Charaktere	Stufe	Eintrittszurücksetzung	Mögliche Eintritte
6	Ab Stufe 66	Mittwoch 9 Uhr morgens	4x (Gold-User) 2x (Starter)

Kroban-Stützpunkt



Die Instanz ‚**Kroban-Stützpunkt**‘ wurde hinzugefügt.

In dieser Instanz tobt ein Kampf um die Artefakte des Turms der Ewigkeit. Verhindere, dass sie den Balaur in die Hände fallen!

Die Instanz befindet sich in der Nähe vom ‚Farbsumpf‘ in Esterra (Elyos) und der ‚Schlucht der Verdammnis‘ in Nosra (Asmodier).

Eintrittsvoraussetzungen

Charaktere	Stufe	Eintrittszurücksetzung	Mögliche Eintritte
6	Ab Stufe 66	Mittwoch 9 Uhr morgens	3x (Gold-User) 1x (Starter)

Ruhnatorium-Ruinen



Die Schlachtfeld-Instanz ‚**Ruhnatorium-Ruinen**‘ wurde hinzugefügt.

Diese alte Arena der Ruhn wurde in Kaldor entdeckt. Es heißt, an diesem Ort befinden sich mächtige Schätze ...

- In der Instanz tretet ihr innerhalb von 20 Minuten in Gruppen 6 Spieler vs. 6 Spieler an. In der Mitte der Arena befindet sich das ‚Versiegelte Relikt des Ruhnstammes‘.
- Bei einem Sieg mit mehr als 41.000 Punkten könnt ihr zusätzliche Belohnungen erhalten. Die Information hierzu kann im Zwischenstands-Fenster eingesehen werden.

Eintrittsvoraussetzungen

Einteilung	Eintrittsbedingung
Eintrittsstufe	Ab Stufe 66
Eintrittstyp	Neue Gruppe, Schnelle Gruppe, Als Gruppe eintreten
Anzahl der Charaktere	Min. 6 Spieler der gleichen Fraktion
Eintrittszurücksetzung	Jeden Morgen um 9 Uhr
Mögliche Eintritte	1x täglich (Gold-User) 1x Mittwoch/Samstag (Starter)
Eintrittszeit	Täglich 22 Uhr bis 0 Uhr

Balaur-Marschroute

Die Schlachtfeld-Instanz ‚**Balaur-Marschroute**‘ wurde hinzugefügt.

Nutze spezielle Shugo-Fähigkeiten, um die Bauteile der Maschinenwaffen zu bergen. Doch Vorsicht, du wirst auf Daevas der gegnerischen Fraktion treffen!

Innerhalb von 20 Minuten tretet ihr mit einer Gruppe von 6 Spielern gegen 6 Spieler an. Mit Hilfe der Shugo-Fertigkeiten müsst ihr die Bauteile finden und gegen die feindliche Gruppe bestehen.

Eintrittsvoraussetzungen

Einteilung	Eintrittsbedingung
Eintrittsstufe	Ab Stufe 66
Eintrittstyp	Neue Gruppe, Schnelle Gruppe, Als Gruppe eintreten
Anzahl der Charaktere	Min. 6 Spieler der gleichen Fraktion
Eintrittszurücksetzung	Jeden Morgen um 9 Uhr
Mögliche Eintritte	2x täglich (Gold-User) 2x Mittwoch/Samstag (Starter)
Eintrittszeiten	Mo – So 00-02 Uhr Mo – So 19-21 Uhr Mo, Di, Do – So 12-14 Uhr Mi 13 – 15 Uhr

Ashunatal-Dredgion

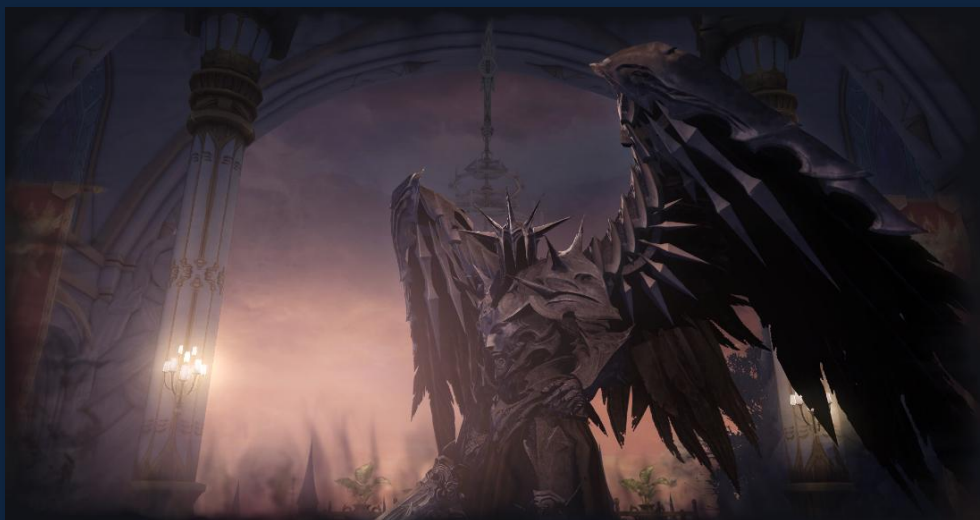
Die Instanz 'Ashunatal-Dredgion' wurde hinzugefügt.

Gefahren lauern hier überall. Halte die gegnerische Fraktion in Schach und lege Ashunatal das Handwerk!

Eintrittsvoraussetzungen

Einteilung	Eintrittsbedingung
Eintrittsstufe	Ab Stufe 66
Eintrittstyp	Neue Gruppe, Schnelle Gruppe, Als Gruppe eintreten
Anzahl der Charaktere	Min. 6 Spieler der gleichen Fraktion
Eintrittszurücksetzung	Jeden Morgen um 9 Uhr
Mögliche Eintritte	3x täglich (Gold-User) 3x Mittwoch/Samstag (Starter)
Eintrittszeiten	Mo – So 00-02 Uhr Mo – So 19-21 Uhr Mo, Di, Do – So 12-14 Uhr Mi 13 – 15 Uhr

Riss des Vergessens



Die Instanz '**Riss des Vergessens**' wurde hinzugefügt.

Reise zurück in die Zeit kurz nach den gescheiterten Friedensverhandlungen und werde Zeuge der Zerstörung des Turms der Ewigkeit. Unterstütze die Gebieter und alten Schicksals-Daevas im Kampf gegen die Balaur. Vielleicht kannst du den Lauf der Geschichte verändern...

- Töte Monster innerhalb der vorgegebenen Zeit um Punkte zu erhalten.
- Benutze die Transformationsfertigkeiten um die Monster zu besiegen. Monster sind verwundbar gegen bestimmte Elementarinkarnationen.

Eintrittsvoraussetzungen

Einteilung	Eintrittsbedingung
Eintrittsstufe	Ab Stufe 66
Anzahl der Charaktere	1
Eintrittszurücksetzung	Jeden Morgen um 9 Uhr
Mögliche Eintritte	1x täglich (Gold-User) 1x Montag/Mittwoch/Freitag/Sonntag (Starter)

Sonstige Anpassungen

- Bei einigen Schlachtfeld-Instanzen wurde die erforderliche Eintrittsstufe geändert.

Instanzen	vorher	Nachher
Jormungand-Marschroute	Ab Stufe 61	Stufe 61 - 65
Ruhnatorium		
Schlachtfeld von Kamar	Ab Stufe 61	Ab Stufe 66
Schlachtfeld der Stahlmauerbastion		

- Die ‚Feuerprobe der Rivalen‘ und die Trainingsarena für Stufe 46-50 können von nun an nicht mehr betreten werden.
- Die Eintrittsstufe für die ‚Feuerprobe der Rivalen‘ wurde geändert.

Eintrittsstufe	Instanzen
51-55	Arena der Disziplin/Vehemenz/Kooperation Trainingsarena der Disziplin /Vehemenz/Kooperation/Einheit
56-60	Arena der Disziplin/Vehemenz/Kooperation und Arena des Ruhms Trainingsarena der Disziplin /Vehemenz/Kooperation/Einheit
61-65	
66-75	

- Die Arena und Trainingsarena für Stufe 61-75 wurde auf 61-65 geändert.
- Eine Arena und Trainingsarena (Stufe 66-75) für Schicksals-Daevias wurden hinzugefügt.
- Um Esterra und Nosra leichter erreichbar zu machen, wurden in Kaisinels Akademie und Marchutans Konzil Menüs und Teleporter hinzugefügt.
- Die Eintrittsvoraussetzungen für ‚Feuerprobe der Rivalen‘ wurde geändert.

Instanzen	Vorher	Nachher
Arena der Disziplin	Eintritt durch Arena-Ticket	5x Wöchentlich (GP)
Arena der Vehemenz		3x Wöchentlich (Free)
Arena der Kooperation		Wird jeden Mittwoch um 9 Uhr morgens zurückgesetzt
Arena des Ruhms	3x Ticket für die Arena des Ruhms	4x Ticket für die Arena des Ruhms

- In der Arena der Kooperation und der Arena des Ruhms von ‚Feuerprobe der Rivalen‘ wurde das schwebende Objekt in der Phase Trefone-Turm auf eine Position fixiert.
- Ein Fehler, durch den einige beschworene Geister beim Endboss der ‚Rentus-Basis‘ und ‚Verlorenen Rentus-Basis‘ nicht durch die offene Tür gelangten, wurde behoben.
- Die aufgestellten ‚Äther des Schocks‘ und ‚Äther der Explosion‘ bei ‚Feuerprobe der Rivalen‘ in der Arena/Trainingsarena der Kooperation und der Trainingsarena der Einheit hatten teilweise eine niedrigere Stufe eingestellt. Dieser Fehler wurde behoben.
- Die Monster in der ‚Stahlmauerbastion‘ wurden auf Stufe 68 angehoben.
- Die Position des Ausgangs in der ‚Aturam-Himmelsfestung‘ wurde verändert, sodass er nun besser wahrgenommen werden kann.

Fertigkeiten

Neuerungen

Es wurden neue Fertigkeiten hinzugefügt, die den Charakter auf Stufe 75 durch Anwendung der Kreationsmacht in eines der vier Elemente verwandelt.

- Hierfür muss der Charakter Stufe 75 erreicht haben und die vorherige Fertigkeit (das ‚Mitgefühl‘ des jeweiligen Elements) auf Stufe 5 verstärken sowie anschließend Kreationsmacht verleihen.
- Die jeweilige Verwandlung bleibt für 5 Minuten erhalten und hat eine Abklingzeit von 60 Minuten. Die Abklingzeit wird unter den Elementen geteilt.
- Die Abklingzeit verringert sich jedes Mal um jeweils 5 Minuten, wenn man +1 Kreationsmacht-Verstärkung durch das zusätzliche Verleihen von Kreationsmacht erreicht.
- Während der Verwandlung werden die Charakterwerte je nach Elementareigenschaft enorm erhöht. Hierbei werden die Werte der angelegten Ausrüstungen jedoch nur teilweise angewandt.
- Bei einer Verwandlung werden alle aktuellen Verstärkungen (z.B. aktivierte Fertigkeiten, Mantren etc.) sowie Debuffs (negative Zustandseffekte) entfernt und eine exklusive Verwandlungsfertigkeit aktiviert.
- Pro Elementareigenschaft können 5 verschiedene Fertigkeiten benutzt werden. Während der Verwandlung können keine anderen Fertigkeiten außer den genannten benutzt werden.

Inkarnation des Windes



Exklusive Verwandlungsfertigkeiten (Wirkzeit/Abklingzeit)	Fertigkeitseffekt
Energie des Sturms (Sofort / 2s)	<ul style="list-style-type: none"> • Erhöht die Angriffsgeschwindigkeit um 30%, die Angriffsreichweite um 10m. • Erhöht die natürliche Regeneration und den Widerstand gegen Schockzustände um 500 Punkte. • Bei einem Angriff werden mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit die Eure Bewegungsfähigkeit einschränkende Zustände aufgehoben und Eure Bewegungsgeschwindigkeit wird 5 Sekunden lang um 50% erhöht. • Bei einem Angriff mit Blitzeinschlag wird die Erholzeit von Blitz-

	<p>Magnetfeld zurückgesetzt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jedoch mit eingeschränkter Bewegungsfähigkeit
Blitzeinschlag (Sofort / 5s)	<ul style="list-style-type: none"> • Fügt Zielen magischen Windschaden zu und verringert die Erholzeit von Windstoß um 3 Sekunden. • Befindet sich das Ziel im Schockzustand oder ist die Bewegungsgeschwindigkeit des Ziels reduziert, erleidet es zusätzlichen Windschaden.
Blitz-Magnetfeld (0s / 15s)	<ul style="list-style-type: none"> • Fügt einem Ziel und anderen Gegnern in einem Umkreis von 6m um das Ziel magischen Windschaden zu und verringert die Bewegungsgeschwindigkeit 3 Sekunden lang um 50%. • Die Bewegungsgeschwindigkeit der Gegner im angegriffenen Gebiet wird alle 10 Sekunden jeweils 3 Sekunden lang um 50% reduziert. • Dies hat keinen Effekt auf die erhöhte Reichweite von Energie des Sturms.
Windstoß (0.5s / 21s)	<ul style="list-style-type: none"> • Fügt dem Ziel Windschaden zu. • Leidet das Ziel unter einem die Bewegungsfähigkeit einschränkenden Zustand, wird es in der Luft bewegungsunfähig.
Schock entfernen (Sofort / 1m)	<ul style="list-style-type: none"> • Entfernt alle Betäubungs-, Niederwerfen-, Stolpern-, Dreh- und Äthergriff-Effekte, die auf Euch angewandt wurden. Die Widerstandswerte gegen Betäubung, Rückschlag, Stolpern, Drehung und Äthergriff werden für 7 Sekunden um 1.000 erhöht

Inkarnation des Feuers



Exklusive Verwandlungs-fertigkeiten (Wirkzeit/Abklingzeit)	Fertigkeitseffekt
Flammenansturm (0s / 9s)	<ul style="list-style-type: none"> • Stürmt auf ein Ziel und fügt ihm physischen Schaden zu. • Verursacht Tanzendes Feuer, 10 Sekunden lang wird 2 Mal der Effekt von allen Angriffsfertigkeiten um 50% erhöht.
Rote Flammenklinge (0s / 4s)	<ul style="list-style-type: none"> • Fügt Gegnern in einem kegelförmigen Bereich vor Euch physischen Schaden zu.

	<ul style="list-style-type: none"> • Steht das Ziel unter Schock oder hat das Ziel Tanzendes Feuer/Flamme erlitten, wird ihm zusätzlicher Feuerschaden zugefügt.
Sengender Angriff (0s / 3s)	<ul style="list-style-type: none"> • Verursacht bei einem Ziel physischen Schaden und betäubt es vorübergehend. • Wenn das Ziel Tanzendes Feuer/Flamme erlitten hat, werden diese Zustände aufgehoben und zusätzlicher Schaden verursacht. Ein Teil vom Schaden wird als TP wiederhergestellt.
Wilder Flammentanz (0.5s / 15s)	<ul style="list-style-type: none"> • Fügt Gegnern in Umkreis von 7m physischen Schaden zu. • Verängstigt und verlangsamt die Gegner 6 Sekunden lang. Ein Teil der Gegner erleidet außerdem Tanzendes Feuer.
Schock entfernen (Sofort / 1m)	<ul style="list-style-type: none"> • Entfernt alle Betäubungs-, Niederwerfen-, Stolpern-, Dreh- und Äthergriff-Effekte, die auf Euch angewandt wurden. Die Widerstandswerte gegen Betäubung, Rückschlag, Stolpern, Drehung und Äthergriff werden für 7 Sekunden um 1.000 erhöht

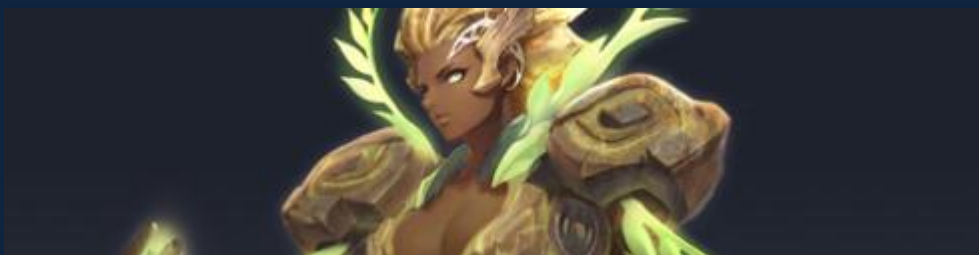
Inkarnation des Wassers



Exklusive Verwandlungs-fertigkeiten (Wirkzeit/Abklingzeit)	Fertigkeitseffekt
Frost-Consierd (0s / 6s)	<ul style="list-style-type: none"> • Fügt einem Ziel sowie einem weiteren Gegner um das Ziel magischen Wasserschaden zu • Steigert die Stufe von Frost.
Eispickel (0s / 0.5s)	<ul style="list-style-type: none"> • Fügt einem Ziel, das von Lähmung, Betäubung, Rückschlag, Stolpern oder Äthergriff betroffen ist, magischen Wasserschaden zu. • Gegner, die bereits Statue Stufe 3 erlangt haben, erleiden zusätzlichen magischen Wasserschaden und werden zurückgeworfen.

Welle der Eiseskälte (1s / 10s)	<ul style="list-style-type: none"> • Fügt Zielen in einem kegelförmigen Bereich vor Euch magischen Wasserschaden zu. • steigert ihren Zustand auf Frost Stufe 2. • Gegner, die bereits Statue Stufe 3 erlangt haben, erleiden zusätzlichen magischen Wasserschaden und werden zurückgeworfen.
Regen der Heilung (Sofort / 3s)	<ul style="list-style-type: none"> • Entfernt alle besonderen Zustände eines Ziels • Stellt sofort 1.500 TP, und dann 3 Sekunden lang alle 1 Sekunde 1.000 TP wieder her.
Schock entfernen (Sofort / 1m)	<ul style="list-style-type: none"> • Entfernt alle Betäubungs-, Niederwerfen-, Stolpern-, Dreh- und Äthergriff-Effekte, die auf Euch angewandt wurden. Die Widerstandswerte gegen Betäubung, Rückschlag, Stolpern, Drehung und Äthergriff werden für 7 Sekunden um 1.000 erhöht.

Inkarnation der Erde

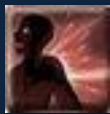


Exklusive Verwandlungs-fertigkeiten (Wirkzeit/Abklingzeit)	Fertigkeitseffekt
Mächtiger Sprung (0s / 10s)	<ul style="list-style-type: none"> • Springt zu einem Ziel fügt physischen Schaden zu. • Fügt Feinden in einem Umkreis von 6m um das Ziel zusätzlichen physischen Schaden zu und macht sie bewegungsunfähig.
Felsenfaust (Stapelbar / 5s)	<ul style="list-style-type: none"> • <Stufe 1> • Fügt einem Ziel physischen Schaden zu und absorbiert einen Teil des zugefügten Schadens als TP. • Setzt die Abklingzeit von Felsenfaust zurück. • Leidet das Ziel unter einem Schock- oder die Bewegungsfähigkeit einschränkend Zustand, wird ihm zusätzlicher physischer Schaden zugefügt und ein Teil des zugefügten Schadens als TP absorbiert.

	<ul style="list-style-type: none"> • <Stufe 2> • Fügt einem Ziel und anderen Gegnern in einem Umkreis von 6m um das Ziel physischen Schaden zu und absorbiert einen Teil des zugefügten Schadens als TP. • Leidet das Ziel unter einem Schock- oder die Bewegungsfähigkeit einschränkend Zustanden, wird ihm zusätzlicher physischer Schaden zugefügt und ein Teil des zugefügten Schadens als TP absorbiert.
Boden-schmetterschlag (0s / 5s)	<ul style="list-style-type: none"> • Fügt einem Ziel und anderen Zielen in einem Umkreis von 7m um das Ziel je nach Entfernung physischen Schaden zu. • Leidet das Ziel unter einem Schock- oder die Bewegungsfähigkeit einschränkend Zustand, wird ihm zusätzlicher physischer Schaden zugefügt.
Gebrüll der Erde (0.5s / 24s)	<ul style="list-style-type: none"> • Fügt Zielen in einem Umkreis von 7m physischen Schaden zu und wirft sie nieder. • Erhöht ihren Zorn und der eigene Widerstand gegen Furcht, Lähmung sowie Beeinträchtigungen der Bewegungsgeschwindigkeit wird erhöht. • Der erlittene Schaden verringert sich, je weiter die TP sinken.
Schock entfernen (Sofort / 1m)	<ul style="list-style-type: none"> • Entfernt alle Betäubungs-, Niederwerfen-, Stolpern-, Dreh- und Äthergriff-Effekte, die auf Euch angewandt wurden. Die Widerstandswerte gegen Betäubung, Rückschlag, Stolpern, Drehung und Äthergriff werden für 7 Sekunden um 1.000 erhöht

- Neue ‚Schicksals-Daeva-Fertigkeiten‘ wurden hinzugefügt. Sie sind durch das Verleihen von Kreationsmacht erhältlich.
 - Je Charakterklasse wurden 4 aktive Fertigkeiten sowie 4 Eigenschaftsfertigkeiten hinzugefügt.
 - Schicksals-Daeva-Fertigkeiten sind höhere Daeva-Fertigkeiten, die zusätzliche Effekte besitzen.
 - Einige dieser Fertigkeiten können bis zur 5. Stufe verstärkt werden.
 - Die Daeva- und die Schicksals-Daeva-Fertigkeiten teilen sich die gleiche Abklingzeit und können nicht zusammen eingesetzt werden.
 - Dem Icon einer Schicksals-Daeva-Fertigkeit wurde am Rand ein Effekt hinzugefügt zur besseren Unterscheidung.

Daeva-Fertigkeiten



Schicksals-Daeva-Fertigkeiten



- Aktive Fertigkeiten der jeweiligen Charakterklasse:

Klasse	Erhältlich auf Stufe	Standard Daeva-Fertigkeit	Neue Schicksals-Daeva-Fertigkeiten
Templer	68	Schlag der Züchtigung	Schlag des Blutsaugers
	70	Barbarischer Hieb	Urteilshieb
	72	Ansturm	Harter Ansturm
	74	Illusionsketten	Schnelle Festnahme
Gladiator	68	Welle der Absorption	Woge der Wiederherstellung
	70	Rasender Hieb	Wilder Sprung
	72	Konzentriertes Blocken	Konzentrierter Verteidigungsschild
	74	Angriffshaltung	Ansturmhaltung
Assassine	68	Überraschungsangriff	Überraschungsangriff des Blutsaugers
	70	Seelenschnitt	Seelenspalter
	72	Hinterhalt	Schneller Hinterhalt
	74	Wirbelwindschnitt	Wirbelwind-Hieb
Jäger	68	Pfeil des Anfalls	Pfeil der aufgestiegenen Seele
	70	Zielgenauer Pfeil	Pfeil der Vernichtung
	72	Schlaffalle	Traumfalle
	74	Atem der Natur	Segnung der Natur
Zauberer	68	Speer des Windes	Sturmspeer
	70	Managewinn	Meditation
	72	Feuer der magischen Kraft	Höllenflamme des Zorns
	74	Gabe der Eisengewandung	Gebet der Eisengewandung
Beschwörer	68	Elementarschlag	Elementar-Schmetterschlag
	70	Befehl: Sturm der Elemente	Befehl: Elementarentladung
	72	Befehl: Schützender Geist	Befehl: Geisterbarriere
	74	Vertrag der Resistenz	Illusionsvertrag
Kleriker	68	Donnerschlag	Donnerschockschlag
	70	Explosion der Macht	Machtschmetterschlag
	72	Heilende Pracht	Welle der Heilung
	74	Gebet des Fokus	Gebet des Widerstands
Kantor	68	Resonanztrübung	Resonanzangriff

	70	Wiederholtes Zerschmettern	Kettenschlag
	72	Perfektes Parieren	Kreuzschild
	74	Versprechen der Erde	Eid der Erde
Schütze	68	Gezielter Kanonenschuss	Konzentrierter Kanonenschuss
	70	Schnellfeuerhaltung	Schnellfeuerbereitschaft
	72	Überlebensinstinkt	Fluchtinstinkt
	74	Geistiges Auge	Gezieltes geistiges Auge
Äthertech	68	Mystischer Panzer	Magischer Schutzschirm
	70	Zornwelle	Zorneswelle
	72	Idium-Faust	Idium-Schlag
	74	Kampfkraftverstärkung	Kampfkraftmaximierung
Barde	68	Requiem der Böe	Requiem des Sturms
	70	Melodie der Heiterkeit	Heitere Melodie
	72	Melodie der Schneebblume	Schneebblumenmelodie
	74	Störender Tanz	Illusionstanz

○ Eigenschaftsfertigkeiten:

Erhältlich auf Stufe	Fertigkeitsname	Effekt
67	Verteidigungsstärkung	PVE-Verteidigung erhöhen
69	Angriffsverstärkung	PVE-Angriff erhöhen
71	Feindabwehr erhöhen	PVPVerteidigung erhöhen
73	Feindangriff erhöhen	PVP-Angriff erhöhen

Daeva-Fertigkeit	Schicksals-Daeva-Fertigkeit
Mystischer Panzer	Magischer Schutzschirm
Kampfkraftverstärkung	Kampfkraftmaximierung

Änderungen

- In der Fertigungsbeschreibung der Kleriker-Fertigkeit „Blendendes Licht“ fehlte die Beschreibung zur Distanz des Zauberspruchs. Dieser Fehler wurde korrigiert.

Gegenstände



Magische Fertigung

- Die neue Herstellungsmethode **‘Magische Fertigung’** für Schicksals-Daevas wurde hinzugefügt.
 - Die ‘Magische Fertigung’ kann nach dem Aufstieg zum Schicksals-Daeva genutzt werden.
 - Abgesehen von einigen Gegenständen können die meisten ohne besondere Muster automatisch erhalten werden.
 - Durch [Shift+P] oder [Fertigkeit – Aktion/Funktion – Sammeln/Herstellung – Magische Fertigung] kann das Fenster für die magische Fertigung geöffnet werden.
 - Anders als die bestehende Herstellungsmethode, kann ohne weitere Werkbank eine magische Fertigung durchgeführt werden und es besteht keine Gefahr auf einen Fehlschlag. Während Aktionen wie im Flug oder im Kampf kann die magische Fertigung jedoch begrenzt sein.
 - Bei einer erfolgreichen magischen Fertigung können neben den Herstellungs-EP auch normale Erfahrungspunkte erhalten werden.
 - Wie bei den bestehenden Herstellungen besteht eine Chance auf eine Komboherstellung, die einen höheren Herstellungsgegenstand als Ergebnis hat.
 - Wie bei der bestehenden Herstellung, können bei der magischen Fertigung je nach Herstellungsstufe verschiedene Gegenstände hergestellt werden.
 - Einige Materialien für die magische Fertigung können von Monstern aus Esterra/Nosra oder aus einigen Instanzen erhalten werden. Ebenfalls können die Materialien von einigen Händlern erworben werden.

Titel	Elyos	Asmodier
<Händler für magische Fertigungsgegenstände>	Kalio	Erendil
<Belohnungshändler für magische Fertigungsgegenstände>	Ipis	Albanis

- Die Funktion **‘Fertigkeit erneut verstärken’** wurde hinzugefügt.
 - Im Fenster für Verstärken/Modifizieren wurde **‘Fertigkeit erneut verstärken’** als Menü hinzugefügt. Durch Verwendung einer Schriftrolle zur Fertigkeitsverstärkung können

Fertigkeiten neu verstärkt werden.

- Im Tooltip von Gegenständen kann überprüft werden, ob dieser erneut verstärkt werden kann: ‚(Erneute Verstärkung möglich)‘. Gegenstände, bei denen eine erneute Verstärkung nicht möglich ist, werden mit ‚(Erneute Verstärkung nicht möglich)‘ angezeigt.
- Die Verringerung der empfohlenen Stufe durch Verwendung von Gegenständen wurde als neue Funktion hinzugefügt.
 - Im Fenster für Verstärken/Modifizieren wurde ‚Verringerung der empfohlenen Stufe‘ als Menü hinzugefügt. Dort kann die empfohlene Stufe verringert werden.
 - Diese Funktion kann nur bei Gegenständen angewandt werden, bei denen eine Verringerung der empfohlenen Stufe möglich ist. Die Stufe kann nur um den im jeweiligen Gegenstand eingestellten Wert verringert werden.
 - Ist die empfohlene Stufe des Gegenstands um das Maximum verringert, kann diese Funktion nicht mehr hierauf angewandt werden.

Sonstige Anpassungen

- Die Trankgegenstände wurden vereinfacht.
 - Alle Tränke und Seren die während der Spieldurchführung erhältlich sind, werden zu Wiederherstellungstränken oder zu Seren der Wiederherstellung geändert.
 - ‚Göttliches Lebens-/Mana-Serum‘ wird zu ‚Göttliches Serum der Wiederherstellung‘ geändert.
 - Alle Lebens-/Mana-Gegenstände, -Muster oder -Morphrezepte im Besitz werden zu Wiederherstellungs-Gegenständen, -Mustern oder –Morphrezepten geändert.
 - Alle in der Liste für Herstellung oder Substanz morphen registrierten Lebens-/Mana-Gegenstände werden entfernt.
- In Esterra und Nosra wurde der NSC ‚Accessoireverstärker des Garten des Wissens‘ hinzugefügt.
 - Mit Materialien, die im Garten des Wissens erhältlich sind, kann beim Accessoireverstärker Gegenstände eingetauscht werden.
- Mit Materialien, die in der Instanz Garten des Wissens erhältlich sind, können höherwertige Ausrüstungen eingetauscht werden.
 - Jede Ausrüstung besteht aus 4 Serien und kann beim NSC ‚Ausrüstungsverstärker des Irrgartens‘ umgetauscht werden.
- Der Ergebnisgegenstand aus der Herstellung ‚Meister: Magie-Diogenit‘ wurde zu ‚Bündel mit Magie-Diogenit‘ geändert.
 - Wenn ‚Bündel mit Magie-Diogenit‘ geöffnet wird, können 5 Typen von Magie-Diogenit erhalten werden.
- Die Anzahl der Gegenstände, die für Morph: Verfeinerter Wiederherstellungstrank erforderlich sind, wurde geändert.
- Ein Fehler, dass Monster aus Akaron keine Ätherfeld-Fragmente hinterlassen, wurde behoben.
- Die Gegenstände ‚Paschids Horn‘ und ‚Paschids Klaue‘ können nicht mehr benutzt werden.
 - Sie können nicht mehr von Monstern erhalten werden.
 - Die bereits erhaltenen Gegenstände werden zu zerstörten Gegenständen und können

verkauft werden.

- In der Alchemie wurde die Herstellung 'Bündel mit göttlichem Serum der Wiederherstellung' hinzugefügt.
 - Das Muster 'Bündel mit göttlichem Serum der Wiederherstellung' kann bei Musterhändlern in den jeweiligen Großstädten oder in Housing-Gebieten erworben werden.

Gebiet	Titel	Elyos	Asmodier
Sanctum/ Pandämonium	< Musterhändler >	Usiros	Allan
	< Händler für Alchemiemuster >	Darius	Fenris
Elian/ Pernon	< Musterhändler >	Ques	Benotie
	< Händler für Alchemiemuster >	Hemes	Grad

- Es wurde geändert, dass das 'Gold-Narky-Ei' und das 'Gold-Karky-Ei' nun handelbar sind.
- In der Verkaufsliste vom Verdiensthändler für spezielle Offiziersgegenstände im Tempel der Ehre / der Ruhmeshalle, wurde der Gegenstand 'Ehrenvolles göttliches Serum der Wiederherstellung' hinzugefügt.

Fraktion	NSC
Elyos	Iriana
Asmodier	Aruna

- Bei der Charaktererstellung werden nun ‚Wiederherstellungstrank des Lehrlings‘ und ‚Serum der Wiederherstellung des Lehrlings‘ als Starthilfe ausgegeben.
- Der Spezialwarenhändler in der Zuflucht der Rückkehrer verkauft nun keine ‚[Patrouille] Verbesserter Lebens-/Mana-Trank‘ und ‚Verbessertes Lebens-/Mana-Serum‘ mehr.
- Das Material für ‚Morph: Wiederherstellungstrank‘ und ‚Morph: Serum der Wiederherstellung‘ wurde geändert.
- Limitierte Stigmen können nun als zerstörte Gegenstände verkauft werden.
- Bei einem Fehlschlag einer Stigmaverstärkung wird das Ziel-Stigma von nun an nicht mehr zerstört, sondern auf die Verstärkungsstufe +0 zurückgesetzt.

Vorher	Nachher
<ul style="list-style-type: none"> • Zielstigma wird zerstört • Materialstigma wird zerstört 	<ul style="list-style-type: none"> • Verstärkungsstufe vom Zielstigma sinkt auf +0 • Materialstigma wird zerstört

- Einige unbrauchbare Gegenstände können nun als zerstörte Gegenstände verkauft werden.
- Bei Waffen des Esterra-/Nosra-Beschützers, die als Belohnung von Missionsquests erhältlich sind, ist nun das Magische Morphen möglich.
- Es wurde geändert, dass aus der Sternenlichtfragment-Kiste der Feuerprobe nun Sternenlichtfragmente erhältlich sind.
- Die Benutzungsstufe für Verstärkter Wiederherstellungstrank und Verfeinerter Wiederherstellungstrank wurde auf Stufe 50 geändert.

- Ein Fehler, dass Waffen des vergessenen Ruhn-Kämpfers verstärkt werden können, obwohl sie Aussehensgegenstände sind, wurde korrigiert.

Quests

Neuerungen

- In Esterra und Nosra wurden Missionquests für Schicksals-Daevas hinzugefügt.

Fraktion	Gebiet	Questname
Elyos	Esterra	Wedas Bitte
		Der Geheimauftrag
		Das Geheimdokument
		Das Schutzartefakt
		Der Korridor
Asmodier	Nosra	Peregrans Bitte
		Der Geheimauftrag
		Das Geheimdokument
		Das Schutzartefakt
		Der Korridor

- Es wurden Missionsquest und normale Quests hinzugefügt, die in 'Garten des Wissens' durchgeführt werden können.
 - Folgende Quests können nur von Schicksals-Daeva ab Stufe 66 durchgeführt werden. Diese können von aufgestellten NSCs, durch Instanzeintritt oder in bestimmten Gebieten erhalten werden.

Elyos

Questname	Questannahme
[Instanz/Gru] Die Zuflucht der Zügelung	Automatisches Erhalten bei Betreten von Garten des Wissens
[Instanz/Gru] Der Erd-Jotun	
[Instanz/Gru] Wiedersehen mit Weda	
[Instanz/Gru] Eine dringende Bitte	Ador <Verwalter der Zuflucht>
[Instanz/Gru] Der Altar der Leere	Teria <Mitglied der Himmelslichter>
[Instanz/Gru] Ein geheimer Ort	
[Instanz/Gru] Die letzten Himmelslichter	
[Instanz/Gru] Der Kisk der Asmodier	Radilis <Mitglied der Himmelslichter>
[Instanz/Gru] Das Auge der Überwachung	Automatisches Erhalten bei Betreten von bestimmten Gebieten im Garten des Wissens
[Instanz/Gru] Flucht aus der verseuchten Bibliothek	
[Instanz/Gru] Kampf gegen Piton	
[Instanz/Gru] Die schlafende Königin	
[Instanz/Gru] Die Quelle der Verseuchung	

Asmodier

Questname	Questannahme
[Instanz/Gru] Der verschwundene Peregran	Automatisches Erhalten bei Betreten von Garten des Wissens
[Instanz/Gru] Der Erd-Jotun	
[Instanz/Gru] Wiedersehen mit Peregran	
[Instanz/Gru] Eilige Kontaktaufnahme	Konratu <Verwalter der Zuflucht>
[Instanz/Gru] Aufzeichnungen des Lebens	Ube <Mitglied der Schattenbringer>
[Instanz/Gru] Ein geheimer Ort	
[Instanz/Gru] Die letzten Schattenbringer	
[Instanz/Gru] Der Elyos-Kisk	Stiget <Mitglied der Schattenbringer>
[Instanz/Gru] Das Auge der Überwachung	Automatisches Erhalten bei Betreten von bestimmten Gebieten im Garten des Wissens
[Instanz/Gru] Die Klippe der Vernichtung	
[Instanz/Gru] Kampf gegen Piton	
[Instanz/Gru] Die schlafende Königin	
[Instanz/Gru] Die Quelle der Verseuchung	

- Es wurden Quests hinzugefügt, die in den neuen Schlachtfeld-Instanzen durchgeführt werden können.

Ashunatal-Dredgion

Elyos	Asmodier
[Instanz/Gru] Kampf gegen die Ashunatal-Dredgion	[Instanz/Gru] Kampf gegen die Ashunatal-Dredgion
[Instanz/Gru] Eroberung der Waffen der Ashunatal-Dredgion	[Instanz/Gru] Waffen der Ashunatal-Dredgion
[Instanz/Gru] Kampf gegen den Kapitän der Dredgion	[Instanz/Gru] Kampf gegen den Kapitän

Ruhnatorium-Ruinen

Elyos	Asmodier
[Instanz/Gru] Die versiegelten Relikte	[Instanz/Gru] Versiegelte Ruhn-Relikte
[Instanz/Gru] Ein unvorhersehbarer Kampf	[Instanz/Gru] Ein unausweichlicher Kampf

Balaur-Marschroute

Elyos	Asmodier
[Instanz/Gru] Verstärkung für die Balaur-Marschroute	[Instanz/Gru] Einsatz auf der Balaur-Marschroute
[Instanz/Gru] Schlacht auf der Balaur-Marschroute	[Instanz/Gru] Gefecht auf der Balaur-Marschroute

- Bei der Arena für Schicksals-Daevas in der 'Feuerprobe der Rivalen' wurden neue Wiederholungsquests hinzugefügt.

Elyos	Asmodier
Fortsetzung des Trainings	Feuerprobe der Rivalen

- Es wurden Tutorialquests für die 'Magische Fertigung' von Schicksals-Daevas hinzugefügt.

Fraktion	Questname	Annahmegebiet	Quest-NSC
Elyos	Entdeckung einer neuen Macht	Esterra	<Händler für magische Fertigungsgegenstände> Kalio
Asmodier	Geisterenergie der Finsternis	Nosra	<Händler für magische Fertigungsgegenstände> Erendil

Anpassungen

- Bei folgenden Kriegsquests, die in Esterra und Nosra durchgeführt werden, wurden Ehrenpunkt-Belohnungen hinzugefügt.

Fraktion	Questname
Elyos	[Spion/Tägl] Angriff auf Nosra
	[Notkommando] Esterra-Verteidigung
Asmodier	[Spion/Tägl] Angriff auf Esterra
	[Notkommando] Nosra-Verteidigung

- Aufgrund von Änderung der Eintrittsstufe und –methode der Feuerprobe der Rivalen, wurden einige Questeingstellungen geändert.
 - Alle relevanten Quests, die vorher mit Stufe 46 erhalten wurden, werden nun mit Stufe 51 erhalten. Die Erfahrungspunkte und Kinahmenge der Belohnungen wurden der Stufe 51 angepasst.
 - Aufgrund von Änderung der Eintrittsmethode für die 'Feuerprobe der Rivalen', wurde die Quest, die das Arenaticket austeilt, entfernt.
- Einige Missionsquests, die vor dem Update 'Die große Invasion' erhalten wurden, wurden in neue Missionsquests geändert.
 - Die vorherigen Missionsquests können nicht mehr erhalten werden und alle Missionquests, die in der Durchführung waren, wurden entfernt.
 - Nach Entfernen der vorherigen Missionsquests, werden neue Missionsquests erhalten. Nach Abschluss von ersten Befehlsquests können die Missionsquests von Anfang an durchgeführt werden.
 - Wenn alle vorherigen Missionsquests in den entsprechenden Gebieten bereits abgeschlossen wurden, werden keine der neuen Missionquests im Austausch erhalten.
- Bei einigen Großstadt-Quests wurden Änderungen an den Einstellungen vorgenommen.
 - Einige wichtige Quests wurden in normale Quests umgeändert.
 - Die benötigte Stufe für die Annahme/Durchführung von einigen Quests wurde von Stufe 10 auf Stufe 29 erhöht.

- Bei einigen Quests wurden die Erfahrungspunkte und Kinahbelohnungen erhöht.
- Bei Quests, die in Schlachtfeld der Stahlmauerbastion durchgeführt werden, wurden Annahmebedingungen und Belohnungen geändert.
 - Die Vorquest für folgende Quests wurde entfernt. Die erforderliche Stufe für die Questannahme wurde auf Stufe 66 geändert.

Fraktion	Questname
Elyos	[Instanz/Allianz] Paschids Fall
	[Instanz/Allianz] Das Schlachtfeld der Stahlmauerbastion
	[Instanz/Allianz] Sturm auf die Festung
Asmodier	[Instanz/Allianz] Paschids Ende
	[Instanz/Allianz] Rückeroberung des Schlachtfelds der Stahlmauerbastion
	[Instanz/Allianz] Durchbrechen der Festungstore

- Es wurden Lichtmacht-/Blutritter-Quests hinzugefügt, die Charaktere ab Stufe 66 annehmen können.

Fraktion	Questname	Erhältlich
Elyos	[Tägl] Kampf gegen die Asmodier	Bei Beitritt von Lichtmacht/Blutritter
	[Spion/Tägl] Einmarsch in Nosra	
Asmodier	[Tägl] Kampf gegen die Elyos	
	[Spion/Tägl] Einmarsch in Esterra	

- Die benötigte Stufe von Lichtmacht-/Blutritter-Quests, die Charaktere ab Stufe 61 annehmen können, wurde geändert.

Fraktion	Questname	Änderung
Elyos	[Tägl] Krieg gegen die Asmodier	Annehmbar für Stufe 61 - 65
	[Spion/Tägl] Einmarsch in Vengar	
Asmodier	[Tägl] Krieg gegen die Elyos	
	[Spion/Tägl] Einmarsch in Signia	

- Es wurden 2 neue Quests hinzugefügt, die für Charaktere ab Stufe 37 in Eltnen für Elyos und in Morheim für Asmodier, erhältlich sind.
 - Die Quests können in Heiron für Elyos und in Beluslan für Asmodier abgeschlossen werden.

Fraktion	Questname	Questannahme
Elyos	Perentos Bitte	In der Nähe vom Eingang zu Feuertempel Automatische Annahme bei Betreten
Asmodier	Neritas Bitte	

- Die Belohnung von Missionsquest 'Eine Zeremonie in Sanctum/Pandämonium' für Elyos/Asmodier wurde geändert.

Fraktion	Questname	Vorher	Nachher
Elyos	Eine Zeremonie in Sanctum	Waffe der Prophezeiung	Waffe der Prophezeiung
		+0 Verstärkung / Keine Manasteine angebracht	+10 Verstärkung / Manasteine angebracht
Asmodier	Eine Zeremonie in Pandämonium	Waffe des Karma	Waffe des Karma
		+0 Verstärkung / Keine Manasteine angebracht	+10 Verstärkung / Manasteine angebracht

- Die EP-Belohnungen von einigen Quests wurden geändert, die im Stufenbereich 20 bis 24 durchgeführt werden.

Fraktion	Gebiet	Änderungen
Elyos	Sanctum	Erhöhung der EP-Belohnung bei der Missionsquest 'Ein Splitter der Finsternis'
Asmodier	Pandämonium	Erhöhung der EP-Belohnung bei der Missionsquest 'Keine Flucht vor dem Schicksal'

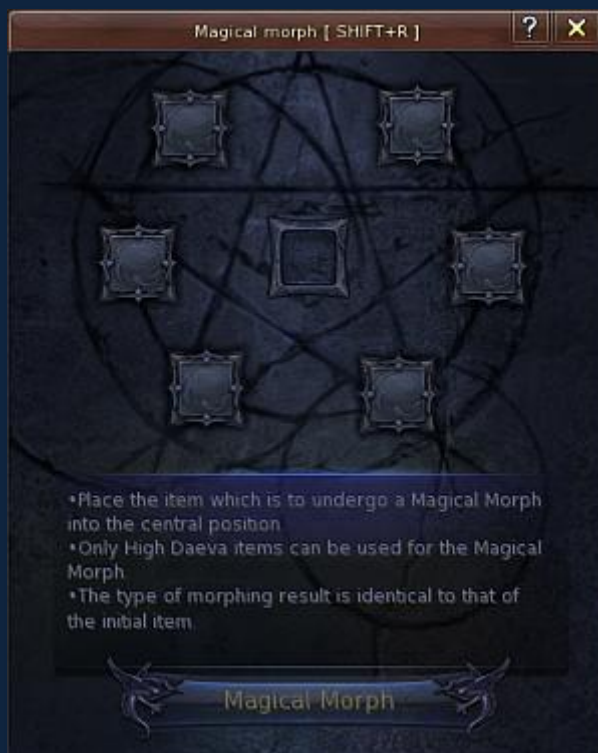
- Die Stigma-Quests wurden geändert.
 - Als Belohnung werden keine Sigma-Bündel mit limitierten Stigmen mehr ausgegeben, welche nicht verstärkt werden können, sondern passend zur Charakterklasse die richtigen Stigmen.
 - Stigma-Quests können von nun an auch durch <Sofortige Belohnung> abgeschlossen werden. Daher können Stigma-Belohnungen nun auch direkt erhalten werden, statt erst zum NSC zu müssen.

Fraktion	Erhältlich auf Stufe	Quest vor der Änderung	Quest nach der Änderung
Elyos	30	Persephone's Unterstützungswaren	Unterstützung aus Sanctum 1
	40	Felias' Unterstützungswaren	Unterstützung aus Sanctum 2
	45	Miriyas Unterstützungswaren	Unterstützung aus Sanctum 3
	50	Miriyas Motivierungswaren	Unterstützung aus Sanctum 4
	55	Daniele's Unterstützungswaren	Unterstützung aus Sanctum 5
Asmodier	30	Herner's Unterstützungswaren	Unterstützung aus Pandämonium 1
	40	Pargelberg's Unterstützungswaren	Unterstützung aus Pandämonium 2
	45	Aud's Unterstützungswaren	Unterstützung aus Pandämonium 3
	50	Aud's Motivierungswaren	Unterstützung aus Pandämonium 4
	55	Garaa's Unterstützungswaren	Unterstützung aus Pandämonium 5

- Charaktere, die bereits die alten Stigma-Quests angenommen haben oder sie gerade durchführen, erhalten die neuen Quests. Sollte die alte Stigma-Quest bereits abgeschlossen sein, muss die neue nicht durchgeführt werden.
- Als abschließende Belohnung für die Missionsquests ‚Ein Splitter der Finsternis‘ (Elyos) und ‚Keine Flucht vor dem Schicksal‘ (Asmodier) werden nun zur Charakterklasse passende Stigmen ausgegeben.
- Bei der Asmodier-Missionsquest mit Hreidmar in Morheim erleichtert nun ein Teleport vom Observatorium von Morheim zum Nebelmähndorf die Durchführung der Quest.

UI

Neuerungen




- Magisches Morphen wurde für Schicksals-Daevas hinzugefügt.
 - Um Magisches Morphen zu erhalten, muss ein Charakter zum Schicksals-Daeva aufsteigen.
 - Durch [Shift+R] oder [Fertigkeit – Aktion/Funktion – Sammeln/Herstellung – Magisches Morphen] kann das Fenster für magisches Morphen geöffnet werden.
 - Bei „Magisches Morphen“ können Waffen/Rüstungen/Schmuck als Maß-/Materialgegenstände benutzt werden.
 - Als Maß-/Materialgegenstände für Magisches Morphen können nur Schicksals-Daeva-Gegenstände benutzt werden.
 - Um Magisches Morphen durchzuführen, muss der Maßgegenstand in der Mitte registriert und ein Gegenstand vom selben Typ (Waffe/Rüstung/Schmuck) als Materialgegenstand registriert werden.
 - Für ein magisches Morphen wird mindestens 1 Materialgegenstand benötigt. Es können bis zu 6 Materialgegenstände registriert werden.
 - Je nach Maß-/Materialgegenstände und der eingesetzten Anzahl der Gegenstände, die für das Magische Morphen benutzt werden, ändert sich das Ergebnis.
 - Beim Magischen Morphen besteht die Chance zusätzliche Belohnung zu erhalten.
 - Anders als beim normalen Morphen fallen außer dem Material keine weiteren Kosten wie z.B. GK, für Magisches Morphen an.
 - Klickt auf das '?' im rechten oberen Bereich vom Fenster und wählt

[Verstärken/Modifizieren] um Hinweise zu Magisches Morphen zu erhalten.

Anpassungen

- Ein Fehler, durch den bei Benutzung von Heimkehr, das Umgebungsbild nicht einwandfrei angezeigt wird, wurde behoben.
- Die Anzeige von einigen Verstärkungseffekten wurde getrennt.
 - Die getrennten Verstärkungseffekte sind wie folgt:

Effekte		
	Sonderrecht als Besitzer eines Hauses	Energie der Rast
Legionsvorteile	Energie des Goldsterns	Belohnung für den neuen User/Zurückkehrender Nutzer
	Energie der Erlösung	Energie des Wachstums

- Die Anzeigemethode von 'Verringerung der empfohlenen Stufe' bei Gegenständen, wurde geändert.
- Von nun an muss man bei einer Questannahme nicht mehr komplett herunter scrollen und alle Belohnungen angesehen, bevor die Quest angenommen werden kann.
- Wegen der hinzugefügten vollständigen Element Verwandlungen für Schicksals-Daevas der Stufe 75 wurden Änderungen am UI vorgenommen.
 - Es wurden Tooltips bezüglich der Verwandlungsfertigen und die UI für Kreationsmacht verleihen/verringern hinzugefügt.
 - Bei Auswahl der Lupe  werden nun die Informationen zu Verwandlungsfertigkeiten angezeigt.
- Im UI-Fenster 'Kreationsmacht verleihen' wurde der Tab 'Schicksals-Daeva-Fertigkeiten' hinzugefügt.
 - Der Tab-Name 'Fertigkeitsverstärkung' wurde zu 'Daeva-Fertigkeiten' geändert.
- Die Anzeige für Höhenunterschiede wurde verbessert.

Höhenunterschied	Höhe	Anzeige
Mehr als 0m bis weniger als 5m	-	Grünes '='-Zeichen
Mehr als 5m bis weniger als 25m	Bei große Höhe	Rotes 'Kurzpfeil'-Zeichen
	Bei geringe Höhe	Blaues 'Kurzpfeil'-Zeichen
Mehr als 25m Höhenunterschied	Bei große Höhe	Rotes 'Langpfeil'-Zeichen
	Bei geringe Höhe	Blaues 'Langpfeil'-Zeichen

- Bei NSC Tooltips auf der Karte und solche, die durch 'Ort finden'/'Wegfindung' auf der Karte angezeigt werden, wurden Informationen zu 'Höhenunterschied' und 'Entfernung' hinzugefügt.
- Ein Fehler, durch den im Fenster der Instanz-Ergebnisse die Informationen zu

Belohnungsgegenständen abgeschnitten angezeigt wurden, wurde korrigiert.

- Die Suchfunktion für Fertigkeitsverstärkung beim Handelsagenten wurde verbessert.
 - Es reicht nun aus, einige Silben des Fertigkeitensnamens einzugeben, um die Ergebnisliste anzeigen zu lassen.
- Das Symbol für die Verwandlungsfertigkeit von Schicksals-Daevas wurde zur jeweiligen Eigenschaft passend geändert.

Sonstiges

- Auf dem Anfänger-Server sind nun auch Signia und Vengar betretbar.
 - Ein Betreten des feindlichen Gebietes ist nicht möglich.
 - Einige Instanzen, die sich im feindlichen Gebiet befinden oder bei denen man Abysspunkte erhalten kann, sind nicht betretbar. Es handelt sich um:
 - Zuflucht der Ruhn, Verlorene Zuflucht, Verlorene Rentus-Basis, Versiegelte Halle des Wissens, Verfluchtes Dorgel-Gut, Makarna
- Ab sofort ist das Teleportieren auch in die Dörfer von Signia und Vengar über einen Klick auf der Karte möglich.
- Die Teleportationskosten von Ellegif nach Sanctum oder Signia betragen nun 1 Kinah.
- Es wurden Markierungen hinzugefügt, um den Weg von Inggisons-Illusionsfestung zur Instanz Taloc's Höhle besser zu kennzeichnen.

Charakter

- Von nun an wird auch bei Schicksals-Daevas ab Stufe 66 bei einem Logout die Energie der Rast aufgefüllt.
- In den folgenden Gebieten erhält man die Verstärkung ‚Licht der Rast‘ nun nicht mehr.

Fraktion	Gebiete
Elyos	Elian
	Esterra
	Zuflucht der Rückkehrer
Asmodier	Pernon
	Nosra
	Zuflucht der Rückkehrer

- Die Kamera-Zoomfunktion wurde verbessert.
 - Bei einem Zoom-in wird nun unabhängig von der Charaktergröße die Augenhöhe als Maß genommen.
- Durch einen Fehler, erhielt man manchmal beim Erledigen von Spielern der gegnerischen Fraktion EP, obwohl bei mehrmaligem Erledigen keine weiteren EP erhalten werden sollten. Dies wurde korrigiert.
- Ein Fehler, durch den selbst bei 15 Sekunden an restlicher Flugzeit bei Schicksals-Daevas keine Hinweise angezeigt werden, wurde korrigiert.

NSC

- Es wurden neue NSCs hinzugefügt, bei denen Gegenstände mit den neuen ‚Abzeichen der

Unendlichkeit' aus der 'Feuerprobe der Rivalen' erworben werden können.

Fraktion	NSC-Name	
Elyos	Alkarops	Spika
	Ricardo	Arachnis
Asmodier	Vladimir	Andarta
	Henrich	Brima

- Durch die neu hinzugefügten NSCs in der 'Feuerprobe der Rivalen' wurden die dort vorher stationierten NSCs zum Amt für Belohnungen verlegt.
- Die Beritra-Legion aus der Dredgion in Reshanta wurde gegen die Ereshkigal-Legion getauscht.
- Monster, die während der Vengar-Missionsquest erscheinen, hinterlassen von nun an keine Kinah mehr.
- Der Titel des NSCs, bei dem Irrgarten-/Apollons-Ausrüstungen verstärkt werden können, wurde von 'Ausrüstungsverstärker des Irrgartens' zu 'Ausrüstungsverstärker' geändert.
- In Esterra und Nosra wurden NSCs der Lichtmacht bzw. Blutritter aufgestellt.

Position	NSC	Titel
Esterra Ariel Tempel	Hiro	<Offizier der Lichtmacht>
	Epigonos	<Vogt der Lichtmacht>
	Amino	<Lichtmacht-Agent>
Nosra Azphel Tempel	Siente	<Offizier der Blutritter>
	Mallan	<Vogt der Blutritter>
	Kaller	<Mitglied der Blutritter>

- Die Stigma-Quartiermeister und Stigma-Händler in den jeweiligen Gebieten wurden entfernt.
- Ein Fehler, durch den ein Teil des Aussehens von Leah in Sanctum nicht angezeigt wurde, wurde korrigiert.