

AION[®]

FREE-TO-PLAY

Ghiaccio fatale Patchnote dell'update 5.8



Contenuto

Istanze	3
Torre Sacra	3
Rifugio di Mirasch	3
Ulteriori cambiamenti	4
Abisso	7
Personaggio	9
Abilità	10
Interfaccia utente	11
Shimiol	14
Missioni	16
Oggetti	18
NPC	21
Altro	23

Istanze

Torre Sacra

1. È stata aggiunta l'istanza "Torre Sacra".



- L'istanza si può raggiungere dagli approdi dell'Abisso superiore (Elisiani: Approdo di Magos / Asmodiani: Approdo di Tokanu) tramite il "molo d'imbarco della nave da guerra <Direzione Torre Sacra>".

Giocatori	Livello	Ripristino degli ingressi	Numero di ingressi
6 giocatori	Dal liv. 66	Mercoledì alle ore 09:00	4 volte (utente oro) 2 volte (principianti)

Rifugio di Mirasch

2. L'istanza "Rifugio di Mirasch" è stata inserita come ricompensa per la battaglia della fortezza.



- La fazione che ha conquistato la Fortezza degli Dei può raggiungere l'istanza tramite l'entrata all'interno della fortezza.
- Per la fazione che non è riuscita a conquistare la Fortezza degli Dei, esiste un'entrata fuori dalla fortezza, la "Porta Segreta del Rifugio di Mirasch", attraverso la quale si può accedere all'istanza.

Giocatori	Livello	Ripristino degli ingressi	Numero di ingressi
1 giocatore	Dal liv. 66	Mercoledì alle ore 09:00	4 volte (utente oro) 2 volte (principianti)

Ulteriori cambiamenti

3. Le modalità di completamento di "Gola di Ventonevoso" sono state modificate.

- Le condizioni che permettono la comparsa del mostro boss sono state modificate.

Nome del mostro	Condizioni di partecipazione	Modifiche
Bagarut del caos	Compare 8 min. dopo l'inizio Compare 3 min. dopo il completamento	Rimossa la ricompensa con oggetti; la fazione che elimina il mostro ottiene il buff
Kaisan misterioso	Compare a partire dai 37 giocatori	I punti campo di battaglia ottenuti a seguito del completamento sono stati incrementati.
Mahot	Compare 3 min. dopo il completamento	-
Dagon		-

- I valori dei mostri presenti nell'istanza sono stati ridotti.
 - Sul campo di battaglia si possono guadagnare max. 8.000 punti.
 - Nel punto di inizio, il mercante NPC è stato rimosso e gli oggetti in vendita sono stati modificati.
 - Le ricompense con l'emblema del campo di battaglia e i PA sono state incrementate.
 - All'interno della guarnigione è stato inserito un altare. Quando il personaggio muore sul campo di battaglia, questi risuscita nell'altare.
 - In caso di resurrezione nell'altare, il personaggio ottiene un rafforzamento che dura 30 sec.
 - Dall'altare si può andare dietro la guarnigione. Quest'area è una zona neutrale. I personaggi che si trattengono in quest'area non possono subire alcun attacco.
 - Chi abbandona volontariamente il campo di battaglia prima della fine del combattimento sarà penalizzato con un tempo di attesa della durata di 60 min.
 - Verrà aggiornato il tempo di attesa dei personaggi che hanno abbandonato regolarmente il campo di battaglia dopo la fine del combattimento e il tempo di attesa di quelli che sono stati espulsi dalla propria alleanza.
 - La ricompensa per "Gola di Ventonevoso" è stata incrementata. Se si guadagnano più di 4.000 punti, si possono ottenere delle ricompense extra.
4. Nel 3° round dell'"Arena/Arena di Addestramento della Furia" e "dell'"Arena/Arena di Addestramento della Gloria" sono stati modificati le modalità di ottenimento dei punti e altri contenuti.
- Se un personaggio muore durante il 3° round, gli verranno sottratti solo il 50% dei punti.

Istanze	Modifiche
Arena/Arena di Addestramento della Furia	Detrazione del 50% dei punti per i personaggi al 1° e al 2° posto
Arena/Arena di Addestramento della Gloria	Detrazione del 50% dei punti per i personaggi al 1° posto

- I punti che si ottengono a seguito dell'eliminazione dell'avversario verranno triplicati nell'"Arena/Arena di Addestramento della Furia" e quadruplicati nell'"Arena/Arena di Addestramento della Gloria" indipendentemente dalle rispettive classifiche.
 - È stato rimosso il simbolo che nel 3° round compare sulla testa dei personaggi che stanno nei piani alti della classifica.
5. È stato ridotto il grado di difficoltà del "Museo del Sapere".
- È stato ridotto il danno respinto da "Ganesh".

- I PF max di "Bulion" sono stati ridotti in modo drastico.
 - Sono stati ridotti i PF max. di "Anfide parassita di un altro mondo" evocato da "Bulion".
 - Sono stati ridotti i PF max. del "Cuore di Bulion".
 - È stato risolto un problema a causa del quale, a seguito della battaglia con "Ganesh" nell'istanza "Museo del Sapere", non veniva rimosso un effetto di indebolimento.
6. Al completamento delle missioni a "Narakkali", che si possono compiere entro un tempo di 15 min., ora si ottengono delle ricompense migliori.
7. Sono state apportate le seguenti modifiche alla Ordalia Dorata / Ordalia Dorata (combattimenti di gruppo):
- Nella "Ordalia Dorata" è stata introdotta una porta per il periodo di ri-equipaggiamento dopo la morte.
 - In caso di morte durante il combattimento compare una porta su entrambi i lati. I giocatori verranno teletrasportati dalla loro parte (risurrezione) e possono rientrare nell'area di combattimento dopo 5 secondi.
8. Per evitare l'abuso di alcune funzioni di "Ordalia Dorata / Ordalia Dorata (combattimenti di gruppo) sono state introdotte le seguenti modifiche:
- Se si abbandona "Ordalia Dorata" durante la competizione, i punti del personaggio verranno resettati.
 - Se tutti i membri del gruppo abbandonano "Ordalia Dorata" durante la competizione, i punti del team verranno resettati.
9. Sono stati modificati il numero di ingressi e l'orario di ingresso per "Ordalia Dorata (combattimenti di gruppo)".

Modifiche	Prima	Dopo
Numero di ingressi	4 volte	2 volte
Orario di ingresso	Sab: dalle ore 09:00 alle ore 24:00 Dom: dalle ore 00:00 fino alle ore 00:00	Sabato e domenica: dalle ore 19:00 alle ore 22:00

- Il punteggio standard per la ricompensa stagionale è stato ridotto in modo conforme al nuovo numero di ingressi per "Ordalia Dorata (combattimenti di gruppo)".
10. Non è più consentito l'uso della funzione [Gestisci amici – Cerca] nell'arena / arena di addestramento.
11. L'orario di chiusura stagionale per "Ordalia Dorata", "Arena della Disciplina", "Torre della Sfida" e "Ordalia Dorata (combattimenti di gruppo)" è stato stabilito alle ore 07:59.
12. Le nuove stagioni iniziano ai seguenti orari:

Istanza	Inizio stagionale
Ordalia Dorata Arena della Gloria	10/02/2018 alle ore 09:00
Ordalia Dorata (combattimenti di gruppo) Torre della Sfida	17/02/2018 alle ore 09:00

13. Modifiche nella "Torre della Sfida"

- Tra le ricompense stagionali per il 1° posto, a seconda della classe del personaggio, sono state aggiunte le "ali dorate del vincitore".
- È stato inserito un siero di vita. Il siero si può prendere dalla cassa dopo l'accesso nella Torre della Sfida. Effetto del siero: rigenera 6.000 PF. Tempo di recupero: 2 minuti.
- Nei livelli 20, 24 e 28 sono stati inseriti degli ulteriori mostri ordinari.
- Gli effetti dell'abilità della "Strega Grendal" al livello 40 sono stati modificati.

14. Sono stati risolti i seguenti problemi nella "Torre della Sfida".

- È stato risolto un problema a causa del quale, durante i combattimenti dei livelli 33, 34 e 35, a seconda della situazione, il personaggio usciva dall'area delimitata.
- È stato risolto un problema a causa del quale, dopo il reset di mercoledì, a seconda della situazione, a partire dal livello 1, comparivano dei mostri presenti in altri livelli.
- È stato risolto un problema a causa del quale, dopo la trasformazione dello spirito nei livelli 17 e 18, la trasformazione continuava a permanere per un certo periodo di tempo anche dopo aver abbandonato l'istanza.
- È stato risolto un problema a causa del quale, in certi casi, al livello 34, non funzionava la funzione esplosione dell'artefatto di difesa.
- È stato risolto un problema a causa del quale, durante il completamento dell'istanza, alcuni messaggi di sistema venivano visualizzati in modo errato.
- È stato risolto un problema a causa del quale, contro alcuni mostri le abilità non venivano eseguite in modo corretto.
- È stato risolto un problema a causa del quale, se il personaggio subisce uno stordimento da parte di alcuni mostri, il giocatore non riesce ad attivare l'abilità "Rimozione shock".
- Alcuni mostri non conferiscono più il titolo al giocatore.

15. È stato risolto un problema a causa del quale, la "Paratoia Interna" nel Bastione d'Acciaio non veniva distrutta in modo appropriato.

16. Il numero dei giocatori per la "Caverna di Padmarashka", originariamente 48, è stato ridotto a 12.

- A causa del cambiamento relativo al numero dei giocatori, i valori di alcuni mostri sono stati diminuiti.

17. È stato risolto un problema a causa del quale nell'UI per le abilità dei Daeva del destino che compare nella Fenditura dell'Oblio non veniva visualizzato il tempo di recupero.

18. È stato risolto un problema a causa del quale nella lista delle istanze comparivano dei nomi di istanze che non venivano utilizzate.

19. Cambiamenti relativi ai seguenti luoghi: "Rovine di Adma/Laboratorio del Signore degli Elementi/Nascondiglio di Arkhal/Base Strategica di Kroban":

- Le condizioni che permettono la comparsa del mostro boss sono state modificate.
 - Nell'area del mostro boss compaiono 3 kisk.
 - 3 giocatori devono selezionare contemporaneamente un kisk ciascuno per far comparire il mostro boss.
- È stata ridotta la quantità di mostri ordinari e mostri boss. Inoltre, sono stati modificati lo schema di combattimento e alcuni potenziamenti delle abilità.
- Il numero dei giocatori è stato portato a 3.
- Il livello di accesso per "Nascondiglio di Arkhal/Base Strategica di Kroban" è stato modificato.

Istanze	Livello di ingresso precedente	Nuovo Livello di ingresso
Nascondiglio di Arkhal	Dal liv. 66	Dal liv. 69
Base Strategica di Kroban	Dal liv. 66	Dal liv. 72

20. Le istanze e le istanze nascoste nelle fortezze di Miren, Krotan e Kysis sono state chiuse e non sarà più possibile accedervi.

Abisso

1. La Fortezza degli Dei, finora sigillata, è stata rinnovata e ora di nuovo disponibile.



- La Fortezza degli Dei si trova nel Nucleo di Reshanta. Il nucleo si può raggiungere in volo dal centro di Reshanta (56a Guarnigione - l'Area delle Fiamme).
- Come per altri combattimenti che si tengono nelle fortezze, si può partecipare al combattimento nella fortezza entrando a far parte di un'unione di guerra.
- Come ricompensa per la battaglia della fortezza si possono ottenere medaglie in minerale di spinello o materiali quali la "pietra dell'anima del comandante" per la benedizione per l'equipaggiamento.
- All'ingresso del nucleo dell'Abisso sono stati inseriti dei magazzini della fazione.

Elisiani	Asmodiani
Posto di marcia delle Ali della Libertà	Posto di marcia dei Messaggeri del Caos

- All'interno del nucleo si trovano i magazzini della fazione per Elisiani e Asmodiani. Ora si possono disporre i kisk del campo di battaglia solo in queste location.
- Non appena inizia la battaglia della fortezza, sarà possibile volare solo attorno alla fortezza.
- Se la Fortezza degli Dei viene conquistata dagli Elisiani o dagli Asmodiani, all'interno del nucleo compaiono le truppe di Oris che hanno fatto ritorno. Una volta che vengono eliminate, si possono ottenere PE, PA e punti onore.
- Quando la battaglia della fortezza è terminata, tutti i giocatori eccetto i membri dell'unione di guerra della fazione vincitrice vengono teletrasportati fuori dal Nucleo dell'Abisso e non potranno accedere al Nucleo dell'Abisso per un certo periodo di tempo.
- Se nella zona superiore dell'Abisso viene conquistata una fortezza contrassegnata in questo modo, si possono ottenere degli utili cannoni d'assedio per la battaglia della fortezza nella Fortezza degli Dei.



- Se si conquistano i 5 manufatti, durante la battaglia della fortezza è possibile distruggere le porte della fortezza esterne più rapidamente.
- Inoltre, sono disponibili i manufatti dimensionali, gli NPC di supporto per gli alleati, reliquie protettive per la Porta della Fortezza interna, unità di supporto per gli Abbattiporte. Questi possono risultare molto utili per la battaglia della fortezza nella Fortezza degli Dei.

2. Orari delle fortezze modificati:

Orario server	Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
18:00 - 19:00	Abisso Inferiore		Abisso Inferiore		Abisso Inferiore		
21:00 - 22:00	Abisso Superiore	Fortezza degli Dei	Abisso Superiore	Fortezza di Anoha	Abisso Superiore	Fortezza degli Dei	Pangea

- Il metodo di distribuzione delle prestazioni della ricompensa per la battaglia della fortezza è stato migliorato.
 - Anche se il personaggio non ottiene dei PA, questi può ottenere i punti prestazione, se i PA ottenuti sono stati registrati nell'unione di guerra di cui fa parte.
 - Tuttavia, anche se il personaggio fa parte dell'unione di guerra, questi deve trovarsi vicino alla fortezza.
- Sono stati migliorati i metodi per l'evocazione dei guardiani nella zona superiore di Reshanta.

Finora	Miglioramenti
Totale di conquiste della fortezza (2)	Numero di conquiste della fortezza deciso in modo casuale (1)

- Sono stati ridotti drasticamente i PF dei guardiani e dei mostri evocati che compaiono nella zona superiore di Reshanta.
- Nelle battaglie della fortezza nella zona superiore di Reshanta è stato ridotto il numero dei mostri che stanno a difesa della fortezza.
- Nell'infeveloce per la battaglia della fortezza sono state rimosse delle informazioni irrilevanti (numero max. delle conquiste).
- Sono stati modificati i potenziamenti che le fazioni più deboli ottengono come supporto, quando le fortezze della stessa fazione vengono conquistate una dopo l'altra.
- Sono stati modificati i punti per il potenziamento dell'approdo che si ottengono dopo aver eliminato i comandanti della fortezza.
- Sono stati modificati dei vantaggi che si ottengono dal numero di conquiste totali delle fortezze: le fortezze dell'Abisso vengono resettate e queste vengono prese dai Balaur.
- Sono stati incrementati la durata di utilizzo dei kisk del campo di battaglia e il tempo di recupero abilità di "evoca: kisk del campo di battaglia".
- Nelle battaglie della fortezza dell'Abisso Superiore non compaiono più i mostri balaur che attaccano la torre di comando e i comandanti.
- È stato risolto un problema a causa del quale, nel Nucleo dell'Abisso, i mostri balaur di livello 65 comparivano nel punto sbagliato.
- Non si può più utilizzare la Carovana commerciale di Shugo. Offriva dei vantaggi nelle battaglie della fortezza nell'Abisso Inferiore.

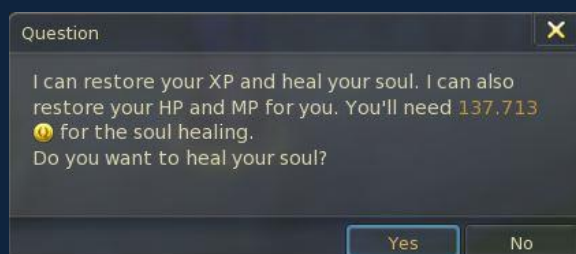
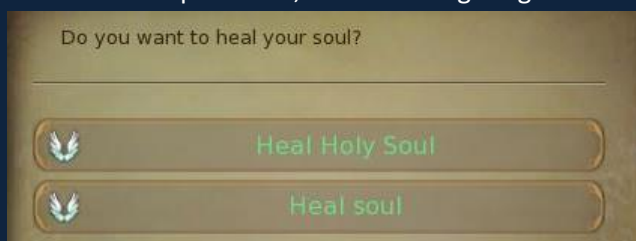
15. Nei rispettivi ormeggi delle flotte presenti nel Nucleo di Reshanta è stato introdotto un NPC che, all'inizio della battaglia della fortezza, evoca i "cannoni d'assedio di supporto" attorno alla Fortezza degli Dei. Questi risultano utili per la distruzione delle porte esterne.
- Se si parla con l'NPC e gli si consegna una certa somma di kinah, questi evoca 1 "cannone d'assedio di supporto".
 - Il "cannone d'assedio di supporto" si materializza di fronte alla porta esterna e risulta utile per distruggere la porta.

Ormeggio della flotta dei Messaggeri del Caos	Ormeggio della flotta delle Ali della Libertà
Sabirn	Riobell
Vindalf	Hernon
Yuno	Ganimede

16. È stato risolto un problema a causa del quale, in caso di conquista della Fortezza di Kaldor e delle fortezze dell'Abisso Inferiore, la legione che ha effettuato la conquista veniva visualizzata sia nell'UI che come messaggio.
17. È stato risolto un problema a causa del quale, durante la battaglia della fortezza nell'Abisso Superiore, capitava che non comparisse il comandante dei Balaur.

Personaggio

1. È stata introdotta la funzione "guarigione dell'anima".
- Con questa funzione, oltre alla già presente guarigione dell'anima, vengono ripristinati dei PF e dei PM. Sono stati introdotti anche i costi.
 - Se non sono più presenti PE da ripristinare, la funzione "guarigione dell'anima" non si può utilizzare.



2. Quando si ha il tiratore scelto e si annulla il Negozio privato, il revolver a etere viene visualizzato nella mano destra.
3. È stato corretto il movimento per "attiva riposo" dei personaggi femminili quando si utilizza "[Carta di movimento] Pattinata sul ghiaccio".

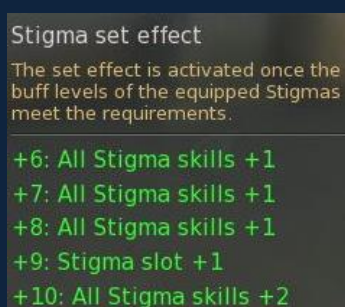
4. Quando si abbandona la corrente di vento, non si attiva più il tempo di attesa.
 - Se non si deve sottostare al tempo di attesa per effettuare di nuovo il volo, la modalità volo si attiva immediatamente. Se invece il tempo di attesa si attiva, bisogna aspettare che sia scaduto prima di poter volare.
5. Sono stati ridotti i PE necessari per salire di livello nell'esecuzione della produzione magica.
6. È stato risolto un problema a causa del quale venivano resettati i PF quando si effettuava un cambio di arma con il pulsante "Cambia arma" nella finestra delle informazioni del personaggio.
7. È stato risolto un problema a causa del quale, in alcune situazioni, i valori relativi all'idian distribuiti in un oggetto venivano applicati in modo errato.

Abilità

1. È stato introdotto l'effetto set dello stigma.
 - L'interfaccia utente per gli stigmata è stata modificata nel modo in cui viene visualizzata qui di seguito.



- È stato inserito un alloggiamento stigma che si attiva tramite effetto set.
- Nella parte inferiore della finestra è stata inserita un'infoveloce che permette di visualizzare gli effetti set.
- L'effetto set stigma si attiva quando il livello incantesimo soddisfa tutte le condizioni degli stigmata in uso. Se non si soddisfano le condizioni necessarie, l'effetto set viene disattivato.



2. Se l'esecuzione dell'incantesimo stigma va a buon fine, a partire dal livello +9 comparirà una notizia di notifica del successo nella chat regionale.
3. Il livello minimo necessario per l'utilizzo delle abilità del chierico "Onda della purificazione" livello 2 è stata portata dal livello 59 al livello 49.
4. Nelle abilità "servitore sacro", "energia di qualità" e "energia della punizione" sono state inserite delle informazioni relative al raggio di azione.
5. Gli stigma potenziati si possono ora utilizzare come materiale per incantesimi.
 - Al momento della registrazione degli stigma potenziati verranno visualizzate le informazioni nell'UI del potenziamento.
6. È stato rimosso un errore a causa del quale gli stigma del cacciatore "trappola fiammeggiante", dopo un certo lasso di tempo, restano identici.

Interfaccia utente

1. È stato migliorato il libro dei mostri.



- È stata inserita la tab "Preferiti". Questa tab si attiva automatica quando si registra dei preferiti.
- Con il simbolo stella si possono registrare/eliminare i Preferiti.
- Se si inserisce una nuova voce, essa verrà mostrata con l'effetto rotazione.
- Nella tab, in alto a destra, verranno visualizzati insieme il numero delle nuove voci e il numero delle voci con le quali si possono ottenere delle ricompense.
- È stata rimossa la tab in cui si potevano scegliere elisiani/asmodiani. Ora, verranno visualizzati in una schermata.
- Nel Libro dei mostri verranno visualizzati anche i mostri dell'istanza.
- Il segnalibro per istanze ha un colore e un'immagine differenti. In questo modo si distingue dal segnalibro per le regioni.
- Cliccando su [Mostra posizione] nel "Libro dei mostri" verranno visualizzati tutti i luoghi e non solo quelli presenti nelle vicinanze.



2. L'aspetto del pass Atreia è stato modificato..



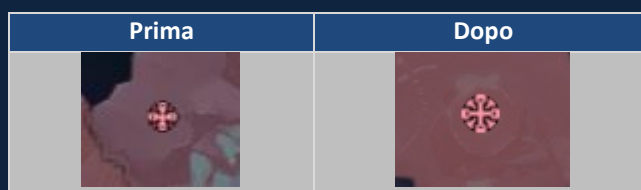
3. I messaggi della chat dei capigruppo sono stati messi in rilievo.

- A sinistra del nome del personaggio viene visualizzato il simbolo "corono d'oro".
- Se i diritti vengono trasferiti ad un altro personaggio, il simbolo scompare.

Tipo	Personaggio in rilievo	Chat in rilievo
Gruppo	Capogruppo	Informazioni, tutti i canali della chat, Bisbiglia
Alleanza	Capo dell'alleanza	Informazioni, tutti i canali della chat, Bisbiglia
Unione	Capo dell'unione	Informazioni sull'unione, tutti i canali della chat, Bisbiglia
Unione di guerra	Capo dell'unione di guerra	Informazioni sull'unione di guerra, informazioni sull'unione, informazioni, tutti i canali della chat, Bisbiglia

4. Quando si entra a far parte di un gruppo (gruppo/alleanza/unione/Unione di guerra) o se si modifica lo stato di un gruppo, verranno visualizzate le informazioni del gruppo in questione.

5. Per una migliore visualizzazione, il simbolo dei "manufatti" presente sulla carta è stato ingrandito.



6. Nella parte superiore della finestra per la benedizione per l'equipaggiamento è stata inserita una descrizione per gli oggetti relativi al risultato.
7. Sono stati rimossi i colori della fazione (p. es. rosso per i Balaur) sulla Mappa del mondo (M) per rendere maggiormente riconoscibile l'area nel Nucleo dell'Abisso.
8. È stato risolto un problema a causa del quale, in alcune situazioni, nella barra delle operazioni scomparivano i simboli degli shimioi.
9. È stato risolto l'errore a causa del quale non si potevano scegliere i tipi di mostro all'apertura del Libro dei mostri dopo il login del personaggio.
10. È stato risolto un errore a causa del quale mancava l'icona nel Kenobikan presente sulla [Mappa del mondo – Mostra regione sulla carta].
11. È stato risolto un problema a causa del quale il simbolo dell'abilità per "Daeva del destino" nella "Fenditura dell'Oblivio" lampeggiava per 30 secondi dopo la trasformazione.
12. È stato risolto un problema a causa del quale, nell'anteprima dei risultati della finestra della benedizione per l'equipaggiamento, non veniva visualizzata la quantità delle possibili confezioni.
13. È stato risolto un problema a causa del quale, durante il completamento dell'istanza "Ordalia Dorata (combattimenti di gruppo)", il numero dei giocatori veniva visualizzato in modo errato.
14. È stato risolto un problema a causa del quale, in [Abilità - Animazione dell'abilità], veniva visualizzata la barra di scorrimento sulla descrizione.

Shimiol

1. Sono stati introdotti 5 nuovi shimiol.

Nome	Livello	Punti abilità shimiol (A seconda del livello di evoluzione l'effetto dell'abilità viene applicato in modo differente)		Effetto di evocazione
Weda	A	Fulgore della purificazione	<ul style="list-style-type: none"> - Rigenera alcuni PF - I PF vengono rigenerati per 6 sec. ogni 2 sec. 	(Fisico) Incrementa PF, attacco, precisione, colpo critico (Magico) Incrementa PF, colpo critico magico, potenziamento magia, precisione magica
		Trasformazione: Vecchio amico	<ul style="list-style-type: none"> - Per 30 sec. si attivano sia gli effetti di potenziamento e che quelli di trasformazione - Attacchi fisici e magici sono stati incrementati - Incrementa velocità di attacco, velocità di movimento, velocità effetto e la velocità di volo - Incrementa l'efficacia delle abilità di guarigione - Incrementa i PF massimi 	
Kromede	A	Tiro shock ripetuto successivo	<ul style="list-style-type: none"> - Attacco magico rivolto su un unico obiettivo - Esegue dei colpi aggiuntivi se l'obiettivo è stordito. 	
		Misera rivolta	<ul style="list-style-type: none"> - Attacco magico rivolto su un unico obiettivo - Stordimento per 2 sec. - Incrementa una volta l'effetto per la seguente abilità 	
Iperione	A	Scarica di energia	<ul style="list-style-type: none"> - Attacco magico sul bersaglio e sugli obiettivi presenti nelle vicinanze - Riduce i PM dell'obiettivo 	
		Campo Etereo di id	<ul style="list-style-type: none"> - Rimuove tutti gli stati alterati. - Rigenera alcuni PF - Riduzione danni per 15 sec. 	
Karemiwen	B	Tempesta di ghiaccio	<ul style="list-style-type: none"> - Attacco magico rivolto su un unico obiettivo 	(Fisico) Incrementa PF, attacco, colpo critico (Magico) Incrementa PF, potenziamento magia, precisione magica
		Ferita profonda	<ul style="list-style-type: none"> - Attacco magico rivolto su un unico obiettivo - L'obiettivo ottiene colpo magico ogni 2 sec. per 10 sec. - Riduce la velocità di movimento per 10 sec. 	
Saendukal	B	Colpo del potere sismico	<ul style="list-style-type: none"> - Attacco magico sul bersaglio e sugli obiettivi presenti nelle vicinanze 	
		Esplosione di furia	<ul style="list-style-type: none"> - Attacco magico sul bersaglio e sugli obiettivi presenti nelle vicinanze - Probabilità di inciampo 	

2. Incrementa gli effetti delle abilità su alcuni shimiol.

Shimiol confuso	Effetti dell'abilità
Shita	Incremento danni nel PvP/PvE
Grendal	Incremento danni nel PvP/PvE
	Distruttore di stanze Incrementa di 700, per 8 sec., la resistenza contro ammutolimento, legatura, sonno, paura, paralisi, scossa. Aumenta anche la velocità di volo e la velocità di corsa.
	Distruttore di stanze rinforzato Incrementa velocità di volo, velocità di corsa; aumenta di 1.000 la resistenza contro tutti stati particolari.

3. Sono stati ridotti i costi dell'ascensione shimiol.

Rango	Prima	Dopo
Livello A	1.800.000 kinah	500,000 kinah
Livello B	1.000.000 kinah	300.000 kinah
Livello C	500,000 kinah	100.000 kinah

4. Nei contratti di shimiol ordinario e shimiol grande è stata incrementata la probabilità a partire dal rango C.
5. Le abilità degli shimiol non ricevono più alcun influsso dagli effetti di potenziamento delle abilità del personaggio.
6. Ora l'evocazione e l'invio degli shimiol sono possibili anche in volo.
7. Il livello minimo necessario per l'utilizzo degli shimiol è stato portato dal livello 66 al livello 10.
 - I personaggi a partire dal livello 10 ricevono punti abilità shimiol dopo l'update.
 - Ora il livello 10 è il livello minimo necessario per l'uso dei contratti shimiol.
8. Se si ottengono più del 50% o il 100% dei punti crescita shimiol, incrementano il livello e gli attributi degli effetti di evocazione.
 - I punti crescita vengono visualizzati a seconda della quantità ricevuta.
9. È stata diminuita in modo drastico la quantità di shimiolum necessaria per l'evoluzione degli shimiol di livello B e C.
10. È stato introdotto l'oggetto "contratto per shimiol inferiore" come ricompensa ottenibile nella Fenditura dell'Oblivio.
11. L'effetto di evocazione per alcuni shimiol è stato incrementato leggermente.
12. Sono stati inseriti delle voci dei shimiol.
13. È stato risolto un errore a causa del quale, quando si saliva e si scendeva dal taroc, capitava che le funzioni shimiol si disattivassero.
14. È stato risolto un errore a causa del quale, quando si usava il taroc, le funzioni shimiol venivano annullate.
15. È stato risolto un errore a causa del quale, quando si sceglieva un shimiol evoluto come materiale non veniva mostrato alcun avviso.
16. È stato risolto un problema a causa del quale alcune infoveloci delle abilità degli shimiol non venivano visualizzate correttamente in modo corretto.

Missioni

1. A Esterra e a Nosra sono state introdotte delle missioni giornaliere nelle quali si possono ricevere degli shimium come ricompensa.

Fazione	NPC missione	Nome missione
Elisiani	Leona	[Giorn.] Richiesta di Leona
Asmodiani	Arund	[Giorn.] Richiesta di Arund

2. Il numero delle missioni ripetibili nella missione di Gola di Ventonevoso e il livello necessario per il completamento sono stati modificati.
3. La missione per l'invasione di Esterra e Nosra è stata rimossa e ne è stata introdotta una nuova.
4. È stato risolto un errore a causa del quale i personaggi di livello inferiore a 45 non riuscivano ad effettuare la missione elisiana "La richiesta della figlia comparsa all'improvviso".
5. Il rango oggetti dell'oggetto della quest "Appunti della vita completi" è stata modificata da "normale" a "leggendario".
6. È stato risolto un errore a causa del quale, nelle missioni di gruppo "Ordine d'Alabastro" e "Guardia campestre", sono ancora presenti delle altre missioni da eseguire nella Fortezza di Inggison e nella Fortezza Gelkmaros anche se quelle missioni di fatto non esistono più.
 - Se si è deciso di compiere queste missioni prima del cambiamento, esse si possono comunque interrompere. Infine, compariranno delle nuove missioni giornaliere di gruppo.
7. Nella quest Daevanion "Il regalo di un saggio" per gli Elisiani e "Un'arma divina" per gli Asmodiani è stata modificata una parte del contenuto del completamento.
8. Per fare in modo che il completamento della quest Daevanion di livello 65 si possa compiere in modo più efficiente, le aree e i metodi di completamento sono stati modificati.

Fazione	Nome missione	Fazione	Nome missione
Elisiani	Fortuna	Asmodiani	Fortuna
	Fedeltà		Fedeltà
	<Esercito di Kaisinel> Produzione di calzoncini		<Forze di Marchutan> Produzione di calzoncini
	<Esercito di Kaisinel> Creazione di armi		<Forze di Marchutan> Creazione di armi
	L'incarico dell'esercito di Kaisinel		L'incarico delle forze di Marchutan

9. Sono stati modificati alcuni contenuti relativi al completamento delle campagne nel Museo del Sapere" che non corrispondevano ai contenuti originali.

Fazione	Nome missione	Fazione	Nome missione
Elisiani	Manufatto instabile della conoscenza	Asmodiani	Manufatto della conoscenza indebolito

10. È stato risolto il problema a causa del quale, in alcune quest giornaliere, venivano elargiti meno PE del dovuto.

Fazione	Nome missione	Fazione	Nome missione
Elisiani	[Giorn.] Difesa del Tempio Etereo	Asmodiani	[Giorn.] Difesa delle Rovine del Passato

11. Sono state introdotte delle missioni eseguibili nelle nuove istanze.

Istanze	Tipo di missione
Rifugio di Mirasch	Missioni importanti/normali
Torre Sacra	Missioni importanti/normali

12. Sono state introdotte delle campagne e delle missioni eseguibili nel Nucleo di Reshanta e nella Fortezza degli Dei.

13. Sono state introdotte delle missioni shimiol eseguibili a partire dal livello 10.

14. Sono state introdotte delle missioni in cui si possono ricevere delle monete di spinello come ricompensa.

15. Sono state introdotte delle missioni in cui si possono ottenere dei materiali per la benedizione per l'equipaggiamento.

16. "Siaqua", l'NPC conclusivo della missione "Scarpe solo per ipocriti", è stato sostituito con "Sulinia".

17. È stato modificato il contenuto del completamento della missione della campagna "La missione di Jiskur" nella parte superiore dell'Abisso.

18. In alcune delle missioni da ripetersi nelle istanze, sono stati incrementati i PE e sono stati modificati il livello consigliato e le ricompense.

Istanze	Modifiche
Rovine di Adma/Laboratorio del Signore degli Elementi/Nascondiglio di Arkhal/Base Strategica di Kroban	Incremento dei PE delle missioni ripetibili Modifica del livello consigliato Modifica della ricompensa della missione
Narakkalli/Biblioteca della Conoscenza/Giardino della Conoscenza/Museo del Sapere/Torre Sacra/Rifugio di Mirasch/Fenditura dell'Oblivio	Incremento dei PE delle missioni ripetibili

19. In alcune missioni eseguibili a Esterra/Nosra, i PE ricompensa sono stati incrementati.

20. In alcune missioni del custode e in quelle legate alle spie eseguibili a Esterra/Nosra, le missioni settimanali sono state modificate.

21. In alcune missioni di caccia eseguibili a Esterra/Nosra, è stato ridotto il livello di difficoltà.

22. È stato risolto un problema a causa del quale, anche dopo l'ingresso in un'unione, non era possibile partecipare alle quest dell'unione.

23. Sono stati modificati i contenuti di completamento della missione asmodiana "Cariatidi nell'Abisso" in modo da permetterne l'esecuzione anche dopo il raggiungimento del livello consigliato.

24. In alcune quest di "Gola di Ventonevoso", l'attualizzazione della missione avviene tramite unione e non più tramite singolo giocatore.

Missione di Gola di Ventonevoso	
Elisiani	[Istanza/Gruppo] Fermate la vecchia creatura mutata
	[Istanza/da 36 giocatori] Il frammento che è caduto nell'Incudine
Asmodiani	[Istanza/Gruppo] Fermate la vecchia creatura mutata
	[Istanza/da 36 giocatori] Il frammento apparso nell'Incudine

25. Sono state introdotte delle missioni della guarnigione nelle regioni di Esterra e Nosra.

26. Sono state introdotte delle nuove missioni PvP a Esterra e Nosra.

27. Le ricompense per le missioni PvP a Esterra e Nosra sono state leggermente incrementate.

28. È stato risolto un problema a causa del quale, durante l'esecuzione della missione "Arma di Siel", il potenziamento dello Shulack non veniva utilizzato.

Oggetti

1. Sono stati introdotti dei modelli di produzione per l'aiuto per l'alloggiamento potente (leggendario, epico).
 - Elisiani: si può acquistare dal mercante di articoli alchemici a Sanctum/Elian.
 - Asmodiani: si può acquistare dal mercante di articoli alchemici a Pandaemonium/Pernon.
2. Sono stati introdotti dei modelli di produzione per l'aiuto per l'alloggiamento potente (mitico).
3. Sono stati introdotti degli oggetti dell'equipaggiamento e delle "monete di spinello" che permettono di acquistare gli oggetti in questione.
 - I cambiamonete di monete di spinello si trovano a Esterra e Nosra.

Esterra – Rifugio di Ariel



Nosra – Tempio di Azphel



4. Per i Daeva del destino, sono state introdotte delle nuove armi, armature, accessori e ali dell'Abisso.
 - Gli oggetti in questione si possono ottenere potenziando, tramite la benedizione per l'equipaggiamento, l'equipaggiamento delle "guardie d'élite speciali", acquistabile con le monete di spinello, o l'equipaggiamento del "comandante dell'arciguardia".
 - Il comandante del destino per la benedizione per l'equipaggiamento si trova a [Esterra – Rifugio di Ariel] per gli Elisiani e a [Nosra – Tempio di Azphel] per gli Asmodiani.

Benedizione per l'equipaggiamento



- A seguito dell'uso della benedizione per l'equipaggiamento delle armi/armature/ali, il livello incantesimo si riduce di 5 livelli. Negli accessori il livello di potenziamento si riduce di 5 livelli.
- I materiali per la benedizione per l'equipaggiamento si possono ottenere nella battaglia della fortezza sia nel Nucleo di Reshanta che nella Torre Sacra e tramite alcune ricompense della missione.
- Se l'incantesimo diretto a dei pezzi di equipaggiamento dei comandanti non va a buon fine, l'oggetto non andrà distrutto. Valgono le seguenti regole:

Livello per il tentativo di incantesimo	Svantaggi in caso di fallimento
Da 0 a 10	-1 Livello incantesimo
Da 11 a 14	Livello incantesimo si riduce a 10
Da 15 a 19	Livello incantesimo si riduce a 15
A partire dal livello 20	Livello incantesimo si riduce a 20

- Gli oggetti legati ai comandanti non possono essere scambiati. A partire dal livello incantesimo +25 si possono impacchettare e scambiare 1 volta.
 - Quando si esegue l'impacchettamento 1 volta, non sarà più possibile effettuarlo anche se l'oggetto raggiunge il livello incantesimo +25.
 - Quando si tenta di incantare l'equipaggiamento dei comandanti, anche se si utilizzano la "pietra incantesimo onnipotente" e "aiuto per l'alloggiamento", solitamente sussiste una probabilità di fallire.
5. Per i Daeva del destino sono state introdotte delle animazione per le abilità,
- Con le carta abilità che possiedono anche un'abilità per Daeva del destino si ottiene anche l'animazione del Daeva del destino.
 - I personaggi che avevano l'animazione dell'abilità prima dell'update riceveranno automaticamente l'animazione del Daeva del destino alla voce [Abilità – Animazione dell'abilità] dopo l'update.
6. Sono stati introdotti nuovi oggetti di equipaggiamento che si possono ottenere tramite produzione magica.
7. Sono state semplificate alcune condizioni per la produzione magica.
- È stata ridotta la quantità di materiali necessaria per alcune produzioni.
 - È stato ridotto il tempo di attesa per la produzione rinnovata di diogenite e pietre dimensionali magiche.
 - Ora, alcune produzioni di uova di miol non falliscono.
 - In alcune produzioni è stata incrementata la probabilità di produzione critica.
8. È stato risolto un problema a causa del quale non era possibile modificare l'aspetto delle armi a distanza delle armi dell'Atreia che fu.
9. È stato risolto un problema a causa del quale, quando si tentava di alloggiare nell'inventario una pietra di mana su un oggetto su cui non era possibile inserire delle pietre di mana, si apriva la finestra "Potenzia/Modifica".
10. Sono stati modificati degli oggetti ricompensa dell'Isola Celeste.
11. È stata corretta la velocità di effetto degli "strumenti a corda del Daeva emergente".
12. È stato risolto l'errore a causa del quale, anche quando l'energia della stella d'oro veniva consumata, a causa delle limitazioni di livello per i PE ottenuti non si ricevevano ulteriori PE.
13. È stato risolto un problema a causa del quale non era possibile utilizzare gli oggetti stella d'oro nel Deposito d'Oro di Trillonerk.
14. Sono stati corretti i valori opzionali dei manicotti in maglia metallica degli antichi Fallusha ottenibili nell'istanza "Narakkalli".
15. Le armi, le armature, gli accessori e le ali di rango "eroico" non si possono più né potenziare né modificare. Tra le caratteristiche dell'oggetto è stato introdotto "Potenziamento e modifiche impossibili".
- Incantesimo, evoluzione dell'equipaggiamento, pietra di mana, pietra della divinità, fusione di armi, Idian, miglioramento, impacchettamento, nuova identificazione, potenziamento, sciogli legame con l'anima, rimuovi pietra di mana, scomposizione arma non sono possibili.
 - Colora, modifica aspetto, estrazione e estrazione PA sono ancora possibili.
16. Le casse di equipaggiamento che si ottengono nella Biblioteca della Conoscenza e nel Giardino della Conoscenza verranno accumulate 100 volte.

17. È stato risolto un problema a causa del quale non si ottenevano alcuni oggetti dopo l'eliminazione di alcuni mostri boss nelle Rovine di Adma.
18. È stato risolto un problema a causa del quale il valore di potenziamento +17 di alcuni revolver a etere veniva applicato "alla difesa magica e fisica nel PvE" invece che all'"attacco fisico e magico nel PvE".
19. È stato risolto un errore a causa del quale, nei tentativi di potenziamento delle piume affinate, la potenza di combattimento che appare nella finestra Potenza/Modifica veniva visualizzata con lo stesso valore che compariva prima del potenziamento.
20. È stato risolto un problema a causa del quale, in alcune situazioni, le modifiche dell'aspetto e la colorazione di alcuni oggetti non erano possibili.
21. I diversi effetti della "pergamena del bilanciamento magico incrementato rinforzata" e la "pergamena del colpo critico rinforzata" vengono applicati solo se si utilizzano entrambe le pergamene allo stesso tempo.
22. È stato risolto un problema a causa del quale, quando ci si trovava in posizione da combattimento, l'aspetto di alcuni costumi veniva visualizzato in modo insolito.
23. È stato risolto un problema a causa del quale, qualche volta, alcuni valori degli oggetti venivano applicati in modo errato.
24. Sono stati modificati i valori ottimali di alcuni oggetti di equipaggiamento dell'Apollo sacro e degli antichi Fallusha.
 - In alcuni oggetti "mazza dell'Apollo sacro" e "degli antichi Fallusha" è stato introdotto l'attributo "potenziamento della guarigione".
 - Sono stati incrementati i valori opzionali dell'attributo "potenziamento della guarigione" che si applicano alle armature.
25. Nel Pass Atreia sono state modificate alcune ricompense.
26. Nei tentativi di incanto, quando gli aiuti per l'alloggiamento sono stati utilizzati tutti e si possono usare i kinah, appare ora un messaggio di notifica.
27. È stata incrementata la probabilità di drop di alcuni materiali di produzione droppati da dei mostri.
28. Da alcuni rivenditori di oggetti di equipaggiamento è stata modificata la lista di oggetti in vendita.
29. Gli oggetti di equipaggiamento di prone realizzati tramite produzione magica ora si possono utilizzare per la "trasmutazione magica".
30. Sono stati corretti i valori opzionali del paraspalle in maglia metallica di prone e dello spallaccio di prone.
31. È stato risolto un problema a causa del quale non venivano visualizzati né l'effetto incantesimo +20 per la mazza del rifugiato shulack e né quello dello scudo dell'assassino.
32. È stato risolto un problema a causa del quale, quando ci si trovava in posizione da combattimento, l'aspetto di alcuni costumi veniva visualizzato in modo insolito.
33. La ricompensa del mostro boss è stata cambiata nei seguenti luoghi: Rovine di Adma/Laboratorio del Signore degli Elementi/Nascondiglio di Arkhal/Base Strategica di Kroban.

Istanze	Oggetti che si possono ottenere.
Rovine di Adma Laboratorio del Signore degli Elementi	Fagotto splendente di pietre di mana +4
Nascondiglio di Arkhal	Accessorio (epico/mitico), fagotto di pietre della divinità dell'illusione, acqua benedetta per estima, fagotto con reliquie antiche (probabilità ridotta di ottenere "siero di potenziamento sacro")
Base Strategica di Kroban	Accessorio (epico/mitico), ali (mitico), Idian (epico), acqua benedetta per estima, ricarica FD (probabilità ridotta di ottenere "siero di potenziamento sacro")

34. È stato risolto un problema a causa del quale per alcuni oggetti che venivano utilizzati nella Gola di Ventonevoso condividevano il tempo di recupero con altri oggetti.
35. È stato risolto un problema a causa del quale l'aspetto di alcuni oggetti veniva visualizzato in modo errato.
36. Nel Nascondiglio di Arkhal e nella Base Strategica di Kroban sono stati modificati alcuni oggetti che vengono droppati.
37. È stato risolto un problema a causa del quale, in alcune situazioni, il numero di impacchettamenti possibili degli accessori per Daeva di livello inferiore a 65 veniva resettato.
38. Dopo la benedizione per l'equipaggiamento degli accessori per Daeva di livello inferiore a 65 viene ora introdotto il numero di possibili impacchettamenti a partire dal livello incantesimo 20.

NPC

1. Lo schema dei Daeva che effettuano l'assalto di rango medio e di rango alto: l'assalto dell'Isola Celeste è stato modificato.
 - L'assalto di rango medio ha luogo ogni giorno, ogni ora, dalle ore 12:00 alle ore 01:00 del giorno seguente nelle regioni di Esterra e Nosra.
 - L'assalto di rango superiore compare nel fine settimana (sabato e domenica) alle ore 19:00. Pertanto, nel fine settimana, non si verifica l'assalto di rango medio.

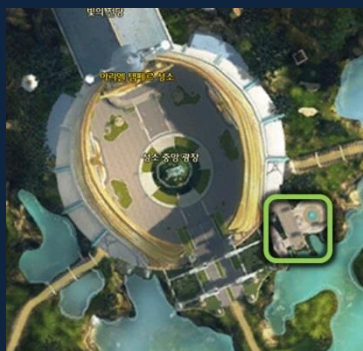
Giorno	Flotta di invasione	Corridoio d'Invasione
Sabato alle ore 19:00	Nosra – Invasione della flotta da combattimento elisiana	Esterra – Corridoio d'Invasione
Domenica alle ore 19:00	Esterra – Invasione della flotta da combattimento asmodiana	Nosra – Corridoio d'Invasione

- Anche se a Esterra e a Nosra si eliminano determinati mostri, non si verificano assalti di medio e alto rango.
2. È stato modificato lo schema di combattimento del mostro boss "Strega Grendal" nel 40° livello nella Torre della Sfida.
 - È stato modificato lo schema di attacco "tempesta di ghiaccio" della "Strega Grendal".
 - È stato risolto un problema a causa del quale, da certe posizioni, la Strega Grendal poteva evitare l'abilità "tempesta di ghiaccio".
 - Dopo i potenziamenti, ora, con la Strega Grendal, gli effetti di alcune abilità aventi un raggio d'azione verranno visualizzati in modo chiaro.
 3. È stato risolto un problema a causa del quale, nel fine settimana, durante le invasioni, non comparivano i mostri boss.
 - Sono stati ridotti i valori dei carri/trasportatori corazzati e dei mostri dell'invasione.
 - In caso di evocazione di mostri dai carri/trasportatori corazzati ora si deve attendere. Tempo di attesa: 2 minuti.
 - I mostri dell'invasione scompaiono ora 45 minuti dopo la comparsa.
 - A causa delle modifiche apportate ai mostri, sono stati cambiati anche le missioni e gli oggetti ricompensa.
 4. È stato risolto un problema a causa del quale, dopo l'eliminazione di un mostro, si può scegliere la copia del corpo senza vita di alcuni di loro.
 5. È stato risolto un problema a causa del quale alcune guardie di Vengar non riuscivano a riconoscere gli Elisiani.

6. Nell'assalto di rango medio dei Daeva: nell'Isola Celeste sono state cambiate le posizioni di invasione.
- Il varco per l'assalto di rango medio e il varco per le infiltrazioni nemiche appaiono ora negli approdi di Esterra/Nosra.

Assalto di rango medio Daeva: punto di ingresso a Esterra/Nosra

Esterra



Nosra



- Per fare in modo che i Daeva che effettuano gli assalti di rango medio possano spostarsi, è stato introdotto un NPC atto al teletrasporto che può ridirigere i giocatori agli approdi di Esterra/Nosra.
7. A Esterra/Nosra sono stati introdotti i mercanti che si occupano degli scambi di pietre dell'anima del comandante.
- Dai mercanti che si occupano degli scambi di pietre dell'anima del comandante si possono ottenere dei materiali per la benedizione per l'equipaggiamento dei pezzi di equipaggiamento dei comandanti. Per averli bisogna consegnare loro degli "Emblemi del lupo grigio" e dei PA.

Fazione	Nome NPC	Regione
Elisiani	Laknius <Mercante di pietre dell'anima del comandante>	Esterra: Rifugio di Ariel
Asmodiani	Umpals <Mercante di pietre dell'anima del comandante>	Nosra: Tempio di Azphel

8. A Esterra e a Nosra, sono stati modificati alcuni valori, livelli e posizioni dei mostri.
- In alcune regioni è stata ridotta la densità di piazzamenti.
 - Sono stati ridotti i valori e il livello di alcuni mostri.
9. Sono stati introdotti degli speciali NPC mercanti che si possono cercare dopo la conquista della guarnigione a Esterra e a Nosra.
- Compaiono dopo la conquista della Guarnigione di Esterra (Elisiani)/Guarnigione di Nosra (Asmodiani)
 - Gli oggetti si possono acquistare con le monete di spinello, le medaglie in minerale di spinello, gli emblemi di lupo grigio, PA etc.

- Alcuni NPC hanno solo delle offerte limitate.

Fazione	Guarnigione	Nome NPC	Oggetti in vendita
Elisiani	108a Guarnigione	Kuanie Mercante di beni di consumo (monete di spinello)	Fagotto di frammenti di potere: +50 Kisk: guaritore dell'anima (uso personale)
	109a Guarnigione	Shuled <Amministratore di pietre incantesimo onnipotenti>	Cassa con pietre incantesimo
		Marurin Mercante di beni di consumo (monete di spinello)	Contratto per shimiol di livello C Emblema del lupo grigio
	110a Guarnigione	Shuron <Mercante di beni di consumo (medaglie di spinello)>	Fagotto di pietre di mana rigeneranti (livello 70) Cassa con pietre della divinità dell'illusione (livello 65) Fagotto di stigmata
	111a Guarnigione	Ethesia <Mercante di beni di consumo (medaglie di spinello)>	Siero del lupo grigio
		Pashas <Rivenditore di sieri di potenziamento sacri>	Cassa con siero di potenziamento (Per l'acquisto sono necessari l'emblema del lupo grigio (o il siero del lupo grigio) o i PA)
Asmodiani	208a Guarnigione	Perdestan Mercante di beni di consumo (monete di spinello)	Fagotto di frammenti di potere: +50 Kisk: guaritore dell'anima (uso personale)
	209a Guarnigione	Piabeolus <Amministratore di pietre incantesimo onnipotenti>	Cassa con pietre incantesimo
		Fledtri Mercante di beni di consumo (monete di spinello)	Contratto per shimiol di livello C Emblema del lupo grigio
	210a Guarnigione	Dupal <Mercante di beni di consumo (medaglie di spinello)>	Fagotto di pietre di mana rigeneranti (livello 70) Cassa con pietre della divinità dell'illusione (livello 65) Fagotto di stigmata
	211a Guarnigione	Niroro <Mercante di beni di consumo (medaglie di spinello)>	Siero del lupo grigio
		Duabel <Rivenditore di sieri di potenziamento sacri>	Cassa con siero di potenziamento

Altro

1. In Piazza Pandaemonium sono stati rimossi la costruzione e il recinto presenti al centro.
2. Ora l'evocazione e l'invio dei miol sono possibili anche in volo.
3. Ora il corridoio che compare durante l'invasione di Esterra/Nosra resta aperto più a lungo.

4. Alcuni territori delle istanze "Torre della Sfida", "Museo del Sapere" e "Narakkalli" e alcune aree di Ishalgen, Nosra e dell'Abissosono stati modificati.
5. È stato risolto un problema a causa del quale le truppe d'assalto dei guardiani in certe regioni di Nosra non si potevano attaccare.
6. È stato risolto un problema a causa del quale in alcune aree del Villaggio Nebbiocrine a Morheim mancava la musica di sottofondo.
7. È stato risolto un problema a causa del quale non era possibile utilizzare le correnti a Signia e a Vengar.
8. È stato risolto un problema a causa del quale, quando si accedeva all'Isola Celeste a Esterra/Nosra, la creazione automatica dell'alleanza non funzionava.
9. È stato risolto un problema a causa del quale il nome del personaggio del servitore e il nome del personaggio nell'area inferiore della Sfera dell'Unione venivano visualizzati solo parzialmente.
10. Sono stati modificati l'emblema e il colore di alcuni Miol che si ottengono tramite produzione magica.
11. A Esterra/Nosra è stato introdotto un nuovo artefatto della guarnigione per la battaglia della guarnigione.

Regione	Guarnigione	Area
Esterra	108a guarnigione - Incoraggiamento del campo di battaglia	Costa dei Perduti
	109a guarnigione - Mano della battaglia accanita	Valle Ventosa
	110a guarnigione - Incoraggiamento del campo di battaglia	Tempio Etereo
	111a guarnigione - Mano della battaglia accanita	Villaggio dei Tarha
Nosra	208a guarnigione - Incoraggiamento del campo di battaglia	Territorio di Sphiro
	209a guarnigione - Mano della battaglia accanita	Gola di Calyda
	210a guarnigione - Incoraggiamento del campo di battaglia	Rovine del Passato
	211a guarnigione - Mano della battaglia accanita	Territorio degli Zenzen

- La guarnigione si può occupare, se il comandante o il legato della guarnigione vengono eliminati.
 - Compagno dei mostri che tentano di penetrare nella guarnigione per eliminare il legato.
 - La fazione che ha occupato la guarnigione può attivare il manufatto.
 - Per l'attivazione servono 2 Pietre attivatrici per manufatti potenti.
 - Se si occupa la guarnigione, si possono raggiungere delle altre guarnigioni tramite teletrasporto.
 - Per rendere gli attacchi alla guarnigione meno soffocanti, nei dintorni della guarnigione sono stati piazzati degli obelischi e dei guaritori dell'anima.
 - Se la guarnigione viene occupata, compaiono degli NPC alleati, quali il mercante di articoli vari o il rivenditore.
 - Quando si conquistano alcune guarnigioni, compaiono degli NPC che si occupano degli scambi di beni di consumo, materiali speciali o dei mercanti di reliquie.
12. Se si conquistano tutte le guarnigioni dell'area avversaria, compaiono gli NPC atti alla difesa. Quando questi vengono eliminati, vengono attivate le ricompense.
 - Se anche solo 1 guarnigione viene riconquistata, scompaiono gli NPC atti alla difesa.