



Aggiornamento 4.8v

“Vento del destino”



Contenuto

Territori	4
Nuovi territori: Signia e Vengar	4
Modifiche generali ai territori	4
Battaglia territoriale.....	5
Battaglia territoriale: condizioni di partecipazione.....	5
Battaglia territoriale: requisiti di rango.....	5
Battaglia territoriale: ricompensa.....	6
PvP	6
Istanza	7
Makarna.....	7
Sala della Conoscenza Sigillata	7
Istanze potenziate	8
Istanze scomparse	8
Altre modifiche.....	8
Battaglia della fortezza.....	10
Personaggio.....	10
Abilità	12
Modifiche all'interfaccia utente	12
Nuove abilità	13
Abilità modificate	16
Abilità rimosse.....	20
Altre modifiche alle abilità	21
Risoluzione dei problemi.....	21
Stigma	23
Incantesimo dello stigma	24
Altre modifiche.....	24
Oggetto	25
Nuovi oggetti.....	25
Modifiche di oggetti.....	26
Interfaccia utente	28
Modifiche all'interfaccia utente	28
Risoluzione dei problemi.....	29
Missioni	29
Nuove missioni	29
Modifiche alle missioni	34
Risoluzione dei problemi.....	35

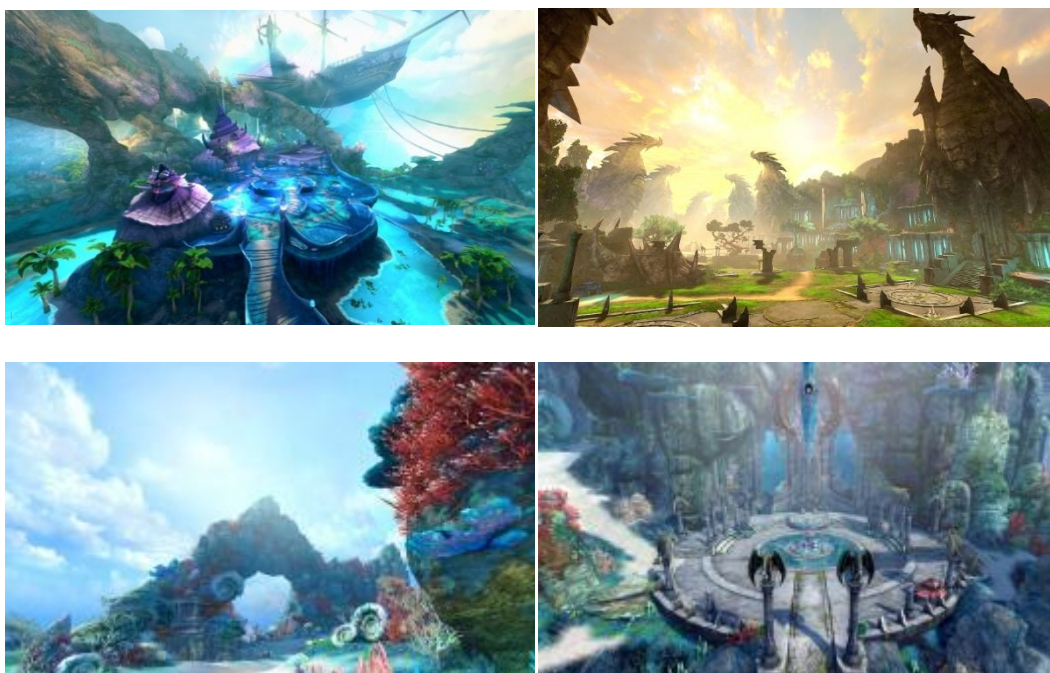
NPC	35
Nuovi NPC	35
Modifiche agli NPC	37
Risoluzione dei problemi.....	38
Dintorni	39

Territori

Nuovi territori: Signia e Vengar

La grande invasione e la sete di potere di Beritra hanno avuto pesanti conseguenze per tutta Atreia. La distruzione dei sigilli del continente perduto ha causato un terremoto che ha spaccato le masse di terra circostanti. Sarpan, Tiamaranta e anche il Katalam sono sprofondati in mare ed è emerso un nuovo continente. I Daeva sopravvissuti si sono avventurati in questa terra sconosciuta, allestendo degli avamposti per esplorarla. Gli Elisiani si sono stabiliti a ovest e hanno piantato le loro tende a Signia. Gli Asmodiani, invece, si sono insediati nella parte orientale, conosciuta come Vengar.

Spetta ora ai Daeva fermare Beritra. Il suo obiettivo è appropriarsi del potere sconosciuto che è stato sigillato in questo continente.



Modifiche generali ai territori

- A causa della distruzione dei sigilli e del terremoto che ha scosso le masse di terra alcuni territori di Balaurea sono scomparsi.

Territori scomparsi		
Sarpan	Tiamaranta	Occhio di Tiamaranta
Katalam Settentrionale	Katalam Meridionale	

- Il **Sottosuolo del Katalam** è ora accessibile solo in determinati orari da Akaron, Kaldor, Signia e Vengar.
- I personaggi che hanno eseguito l'ultimo logout in uno dei territori scomparsi, si ritroveranno al prossimo accesso sugli idrovolanti Ellegef (Elisiani) e Lagnatun (Asmodiani).
- I personaggi il cui punto di ritrovo è in uno dei territori scomparsi riceveranno nuovi punti di ritrovo a Sanctum (Elisiani) e Pandaemonium (Asmodiani).
- Le Pergamene del ritorno per i territori scomparsi non sono più utilizzabili. È però possibile venderle al prezzo d'acquisto presso l'NPC.
- Tutte le missioni dei territori scomparsi sono state eliminate.
- Nel **Tempio dell'Onore** nel **Concilio di Marchutan** non è più possibile usare cavalcature.

Battaglia territoriale



- È stata aggiunta la Battaglia territoriale.
- È possibile presentare una Richiesta del territorio a Signia e a Vengar.
- Il piazzamento definitivo viene determinato dalla battaglia nella “Piazza della Sfida”.
- La legione che raggiunge il 1° posto per un determinato territorio riceve dei vantaggi in termini di capacità di conquista.
- La classifica delle battaglie territoriali viene definita ogni mercoledì alle 9, e viene quindi resettata, per permettere l’invio di nuove Richieste del territorio.

Battaglia territoriale: condizioni di partecipazione

- Solo le legioni dal livello 6 possono presentare una Richiesta del territorio.
- La Richiesta del territorio può essere presentata solo dal Generale di brigata della legione oppure dal Vice Generale di brigata che ne abbia l’autorizzazione.
 - Per inviare la richiesta selezionare il pulsante “Selezione del territorio” nella finestra della legione, in basso nella scheda “Battaglia territoriale”.

Fazione	Territorio	Richiesta del territorio possibile a
Elisiani	Signia	Kenoa
		Deluan
		Attika
Asmodiani	Vengar	Mura
		Satyr
		Velias

✂ Il territorio selezionato non può essere modificato fino alla definizione della classifica.

Battaglia territoriale: requisiti di rango

- Il rango delle legioni viene determinato in base al punteggio e al tempo di gioco nella “Piazza della Sfida”.
- Per poter accedere alla Piazza della Sfida è necessario che il capo dell’alleanza possenga la Chiave della sfida.

“Piazza della Sfida” – requisito di accesso				
Categoria	Livello	Personaggi	Oggetto per l’accesso	Numero di accessi / ripristino
Alleanza	Livello 65	12 personaggi	Chiave della sfida	2 volte/sett. (Pacchetto Oro) 1 volta/sett. (libero)

Battaglia territoriale: ricompensa

- Una volta conquistato un territorio, la ricompensa viene inviata per posta al Generale di brigata.

Classifica	Oggetto ricompensa
1° posto	Cassa di ricompense della legione per la vittoria Chiave dell'invasione del territorio conquistato Titolo "Vincitore della battaglia territoriale"
2° posto	Cassa di ricompense della legione per la vittoria
3° posto	Cassa di ricompense della legione per la vittoria

- Il territorio conquistato viene contrassegnato sulla mappa e la legione al 1° posto riceve vantaggi per una settimana.
- Se un membro della legione conquistatrice si trova nel territorio conquistato, riceve l'effetto di potenziamento "Custode del territorio".
 - Questo aumenta la difesa PvP del personaggio all'interno del territorio.
 - Mediante l'effetto attivo "Custode del territorio" è possibile scoprire altri personaggi conquistatori che si trovano sul territorio conquistato.
- Mediante la Chiave dell'invasione del territorio conquistato ottenuta come ricompensa si ha accesso all'"Amministratore del corridoio del varco dell'invasione". Presso di lui è possibile accedere a un portale che conduce alla fazione avversaria.
- Il portale "Varco dell'invasione" può essere utilizzato da 72 personaggi, che possono essere membri della legione o meno.
- All'interno della Battaglia territoriale nella "Piazza della Sfida" è possibile ricevere ricompense. Al raggiungimento di un determinato punteggio, il personaggio riceve dei punti onore.

PvP

- Nei territori di **Signia** e **Vengar** si aprono varchi e Varchi del Caos.
 - Attraverso i varchi è possibile entrare nei territori della fazione avversaria. I varchi compaiono con una certa probabilità in luoghi fissi.
 - I Varchi del Caos compaiono a intervalli regolari in determinati luoghi, ma sono più rari dei varchi normali.
 - Se si usa il teletrasporto usando un Varco del Caos, vicino alla base da difendere compare un mostro di potenziamento e un NPC guardiano di rango superiore. Se il giocatore riesce a sconfiggerli, ottiene una speciale ricompensa.
- A **Inggison** e **Gelkmaros** sono stati aggiunti nuovi varchi, diversi da quelli tradizionali.
 - Diversamente dagli altri varchi, questi compaiono più volte in poco tempo, e scompaiono quando un massimo di 6 personaggi li ha utilizzati, oppure dopo 10 minuti.

Istanza

Nei nuovi territori Signia e Vengar sono state aggiunte nuove istanze.

Makarna

Nelle profondità delle Catacombe di Makarna, una prigione, si cela Ereshkigal, la terza signora dei Balaur. Ella possiede un potere di tipo sconosciuto che ha suscitato l'interesse di Beritra. Per convincerla a schierarsi dalla sua parte, Beritra promette a Ereshkigal di donarle la libertà. Questa promessa, però, cela secondi fini: Beritra persegue infatti sempre i propri obiettivi.



- L'ingresso di **Makarna** si trova a Signia alla "Gola del Magma" e a Vengar alla "Roccia dell'Eco".
- Sconfiggendo il boss finale di Makarna si ottengono punti onore.

Istanza	Personaggi	Livello	Numero di accessi / ripristino
Makarna	12 personaggi	Livello 65	2 volte/sett. (Pacchetto Oro) 1 volta/sett. (libero)

- Accedendo a Makarna attraverso l'Ingresso dell'Altare si verifica una sequenza d'intermezzo.
 - Se Beritra è in battaglia, la sequenza d'intermezzo non si verifica.

Sala della Conoscenza Sigillata

Prima della grande invasione l'esercito di Beritra abbandonò la Sala della Conoscenza lasciandovi importanti documenti relativi alle loro ricerche e a quelle sulla Tribù dei Ruhn. Nel tempo, all'interno della Sala della Conoscenza si sono sviluppate sostanze tossiche, che hanno trasformato gli oggetti degli esperimenti ivi abbandonati in potenti mostri.

Gli Elisiani e gli Asmodiani hanno scoperto un varco nella Roccia del Campo Etereo, attraverso la quale stanno tentando di entrare nella Sala della Conoscenza per mettere al sicuro i preziosi documenti delle ricerche. Ma anche l'esercito di Beritra ha scoperto il varco e farà di tutto perché i documenti non entrino in possesso degli Elisiani e degli Asmodiani.

- L'NPC di ingresso per la Sala della Conoscenza si trova a Signia e a Vengar, nei villaggi del territorio.
- I Frammenti del Campo Etereo necessari per l'accesso all'istanza si possono ottenere con una certa probabilità dai mostri a Signia e a Vengar.

Istanza	Personaggi	Livello	Oggetto di ingresso	Numero di ingressi
Sala della Conoscenza Sigillata	1 personaggio	Livello 65	Frammento del Campo Etereo	Nessuna limitazione

Istanze potenziate

- A Signia e a Vengar è possibile accedere a tre diverse istanze.

Istanza	Personaggi	Livello	Numero di accessi / ripristino	Metodo di ingresso
Base di Rentus perduta	6 personaggi	Dal livello 65	1 volta/giorn. (Pacchetto Oro) 1 volta/merc., sab. (libero)	Si può accedere attraverso il territorio nemico
Rifugio perduto	6 personaggi	Dal livello 65	1 volta/giorn. (Pacchetto Oro) 1 volta/merc., sab. (libero)	
Nascondiglio di Tiamat	12 personaggi	Dal livello 65	1 volta/giorn. (Pacchetto Oro) 1 volta/merc., sab. (libero)	

Istanze scomparse

- A seguito della scomparsa dei territori sono state rimosse le seguenti istanze.

Istanze scomparse		
Tenuta Dorgel	Foresta di Ladis	Tana del Signore della Sabbia
Stanza del Tesoro di Satra	Cabina della Rosa d'Acciaio (giocatore singolo/gruppo)	Molo della Rosa d'Acciaio (giocatore singolo/gruppo)
Ponte della Rosa d'Acciaio (gruppo)	Sala della Conoscenza	Sala della Conoscenza (legione)
Laboratorio di Ricerca sull'Idgel	Laboratorio di Ricerca sull'Idgel (legione)	
Magazzino del Vuoto	Magazzino del Vuoto (legione)	

Altre modifiche

- Alcuni requisiti delle seguenti istanze sono stati modificati:

Istanza	Requisito	Prima della modifica	Dopo la modifica
Base di Rentus	Livello	Dal livello 59	Dal livello 57
	Numero di accessi / ripristino	2 volte/giorn.	3 volte/giorn. (Pacchetto Oro) 3 volte/sett. (libero)
	Altro	Metodo di gioco modificato	
Rifugio della Tribù dei	Livello	Livello 65	Dal livello 63

Ruhn	Numero di accessi / ripristino	4 volte/sett.	1 volta/giorn. (Pacchetto Oro) 1 volta/merc., sab. (libero)
	Altro	Metodo di gioco modificato	
Fortezza di Tiamat	Livello	Dal livello 60	Dal livello 57
Ponte di Jormungand	Livello	Livello 65	Dal livello 63
	Altro	Metodo di gioco modificato	
Fortezza Celeste di Aturam	Numero di accessi / ripristino	1 volta/giorn.	3 volte/giorn. (Pacchetto Oro) 3 volte/sett. (libero)
	Altro	Metodo di gioco modificato	

- È stato aggiunto un orario di ingresso in più per il **Campo di battaglia di Kamar**.
 - Orario di ingresso aggiuntivo: tutti i giorni tra le 23 e le 24, tranne mercoledì e sabato
- Una parte dei valori mostro a **Ruhnadium** e **Ruhnadium (Bonus)** è stata ridotta.
- Il danno provocato dal Clone di Grendal a **Ruhnadium** e **Ruhnadium (Bonus)** con l'abilità degli spiriti è stato ridotto.
- Il problema per cui nella Camera del Tesoro della **Cabina della Rastrello d'Acciaio** la "Cassetta delle chiavi" non scompariva, nemmeno allo scadere del tempo di ricerca, è stato risolto.
- Il problema per cui nel "**Campo di Battaglia del Bastione d'Acciaio**" il carburante per il carro d'assedio e il proiettile d'assalto era reso inutilizzabile è stato risolto.
- Il problema per cui i risultati di **Dredgion**, **Dredgion di Chantra** e **Dredgion di Sadha** non venivano aggiornati in tempo reale è stato risolto.
- Anche se l'elenco di reclutamento a livello di server viene aggiornato automaticamente, l'ordine della sequenza rimane lo stesso.
- La postazione dell'NPC di ingresso per il **Bastione d'acciaio** è stata cambiata. L'NPC si trova ora nelle Rovine dell'Eroe di Kaldor

Battaglia della fortezza

- A seguito dell'eliminazione di Katalam e Tiamaranta, gli orari delle fortezze rimaste sono stati adeguati.

Orario	Lun	Mart	Merc	Gio	Ven	Sab	Dom
Ore 16-17	Roah, Fortezza di Zolfo, Asteria	Siel Occidentale e Orientale	Roah, Fortezza di Zolfo, Asteria	Siel Occidentale e Orientale	Roah, Fortezza di Zolfo, Asteria, Siel Occidentale e Orientale	Roah, Fortezza di Zolfo, Asteria Siel Occidentale e Orientale	Roah, Fortezza di Zolfo, Asteria, Siel Occidentale e Orientale
Ore 17-18							
Ore 18-19							Anoha
Ore 19-20						Pangea	
Ore 20-21						Antriksha	
Ore 21-22	Gelkmaros (tutte) Inggison (tutte)	Krotan Kysis Miren	Gelkmaros (tutte) Inggison (tutte)	Krotan Kysis Miren	Gelkmaros (tutte) Inggison (tutte)	Krotan Kysis Miren	Krotan Kysis Miren Fortezza degli Dei

- Il problema per cui non veniva applicata la benevolenza in caso di conquista della Fortezza di Anoha è stato risolto.
- Dopo la conquista della Fortezza di Pangea, nel proprio territorio lo stato dello spirito evocato o dell'arma di assedio non veniva rappresentato correttamente. Questo problema è stato risolto.

Personaggio

- È stata aggiunta la funzione Conquistatore/Custode.
 - Quando viene eliminato un avversario in territorio nemico, il personaggio diventa [Conquistatore].
 - Quando viene eliminato un avversario nel proprio territorio, il personaggio diventa [Custode].
 - A seconda del livello il personaggio riceve determinati valori, validi solo nel territorio avversario (Conquistatore) o solo nel proprio territorio (Custode).
 - I custodi possono (a seconda del livello) identificare la posizione dei conquistatori mediante la funzione "Rilevamento intrusi".
 - A seconda della postazione del personaggio e dello stato di accesso, il livello del Conquistatore/Custode viene ridotto o annullato del tutto.

Tipo	Livello	Valori
Conquistatore	Livello 1	L'attacco PvP aumenta dell'1%
	Livello 2	L'attacco PvP aumenta del 2%
	Livello 3	L'attacco PvP aumenta del 3%
Custode	Livello 1	L'attacco PvP aumenta del 2%
	Livello 2	L'attacco PvP aumenta del 4%
	Livello 3	L'attacco PvP aumenta del 6%

- Da ora la trasformazione mediante un oggetto è possibile anche mediante un'abilità di trasformazione.
 - Dopo la trasformazione mediante abilità il personaggio torna allo stato di trasformazione oggetto.
 - Durante l'esecuzione di una trasformazione mediante abilità non è possibile eseguire trasformazioni oggetto.

- Il personaggio che si è trasformato mediante un'abilità può, in quello stato, cambiare nuovamente il suo aspetto mediante un oggetto di trasformazione.
- Da subito, la caratterizzazione di mentore verrà automaticamente rimossa, se all'interno del gruppo il livello più basso è il livello 51.
- I punti esperienza necessari per l'avanzamento di livello nel range tra il livello 55 e il livello 65 sono stati fortemente ridotti.
- Nella Caverna di Taloc ora è possibile utilizzare più volte gli effetti del "Frutto di Taloc" e della "Caramella per la trasformazione".

Abilità

Modifiche all'interfaccia utente

La finestra delle abilità è stata modificata.

- Nella finestra delle abilità sono riportate le abilità attive, passive e a catena.
- La finestra funzionale Azione/Mestieri ora è una finestra separata.



- Nella finestra delle abilità le abilità più recenti vengono visualizzate in alto, ai primi posti.
- Le abilità che non sono ancora state apprese possono essere visualizzate attivando la casella di spunta in basso a sinistra.
- Le abilità possono essere trascinate nella barra di avvio rapido mediante l'icona nell'elenco, come sempre, oppure anche mediante l'icona nella finestra delle informazioni dettagliate.
- Selezionando un'abilità, nel riquadro di destra compariranno tutte le informazioni dettagliate relative all'abilità stessa.
- Trascinando l'icona di un'abilità nella barra di avvio rapido si apre automaticamente la pagina delle informazioni dettagliate della relativa abilità.
- Nella finestra delle informazioni dettagliate sono indicati i diversi livelli delle abilità già apprese. È quindi possibile, tra l'altro, identificare i livelli più bassi delle abilità e trascinarle nella barra di avvio rapido.
- Se per un'abilità sono presenti più abilità a catena, nella pagina delle informazioni dettagliate verranno visualizzate le informazioni di tutte le abilità presenti.
- Al tooltip dell'abilità sono state aggiunte informazioni sul tempo di attesa suddiviso, sulle abilità attivate e sulle caratteristiche specifiche dell'abilità.

Nuove abilità

Sono state aggiunte nuove abilità per ogni classe.

Classe	Categoria	Nuova abilità	Effetto
Gladiatore	Stigma della visione	Colpo totale delle lame	Danni su larga scala con effetto circolare, provoca l'“effetto inciampo”
		Ciclone schiacciante	Abilità su larga scala, può essere utilizzata in movimento e può essere ripetuta fino a 3 volte
		Incantesimo: Bandiera del campo di battaglia	Evoca una bandiera che riduce la velocità di movimento e i valori di attacco PvP degli avversari
Templare	Abilità attiva	Colpo corporeo	Provoca danni fisici all'avversario
	Stigma della visione	Punizione devitalizzante	L'avversario subisce dei danni fisici, inoltre i PF vengono assorbiti.
		Riflessione del castigo	Riflette l'abilità successiva che verrà utilizzata contro il proprio personaggio
		Scudo di protezione	Blocca una grande quantità di danno subito, riducendo però al contempo la velocità di movimento durante l'attivazione
Assassino	Stigma	Giuramento del pugnale	Gli attacchi alle spalle provocano, con una certa probabilità, un danno aggiuntivo, e presentano la possibilità di essere guariti
	Stigma della visione	Granata abbagliante	Abbaglia gli avversari nelle vicinanze e riduce la loro precisione magica, l'obiettivo del personaggio avversario viene portato fuori target
		Agguato fulmineo	Il personaggio si muove subito inseguendo l'avversario e lo attacca
		Incisione del sigillo ripetuta	L'avversario subisce un danno da esplosione del sigillo ed entro un certo livello il sigillo viene nuovamente inciso
Cacciatore	Abilità passiva	Attacco dell'arco rinforzato	L'attacco dell'arco viene rinforzato
	Stigma della visione	Nascondiglio delle ombre	Il personaggio passa per un certo tempo all'efficacissima modalità “nascondiglio”, anche in battaglia
		Freccia della penetrazione	Abilità che provoca danno, elevata capacità di colpo critico, possibilità di effetto stordimento
		Trappola di collisione	Trappola che scaglia indietro l'avversario; una volta scattata può essere riattivata subito
Fattucchiere	Stigma della visione	Vento del sonno	Addormentamento immediato di massimo 6 avversari; aumenta contemporaneamente però la difesa elementale degli avversari addormentati

		Dono delle fiamme	L'attacco magico viene aumentato per un certo tempo, mentre il consumo di MP viene ridotto del 20%
		Barriera del rifugio	Blocca una grande quantità di danno, rendendo però il personaggio incapace di muoversi
Incantatore	Stigma della visione	Comando: Sostituzione fedele	Uno spirito incantatore subisce i danni al posto del vostro personaggio. Il tempo di attesa viene gestito separatamente dalle abilità standard.
		Raggruppamento spiriti	Per un certo tempo velocità e valori magici vengono aumentati. Non può essere utilizzato contemporaneamente a uno spirito evocato.
		Assorbimento estensivo	Provoca danni a massimo 6 avversari per un certo tempo, e guarisce il vostro personaggio a ogni tick (danno a ripetizione).
Cantore	Stigma della visione	Incantesimo dell'istigazione	Aumenta per un determinato periodo di tempo il potenziamento magia, la precisione e l'attacco di tutti i membri del gruppo nelle vicinanze.
		Colpo del vento furioso	Provoca danni fisici a massimo 6 avversari nelle vicinanze.
		Incantesimo esplosivo	Diminuisce la precisione e la precisione magica, nonché i valori del colpo critico di massimo 12 avversari all'interno di un certo raggio d'azione e per un determinato periodo di tempo.
Chierico	Stigma della visione	Fulgore della salvezza	Dona un effetto "rinforzante" ai membri del gruppo nelle vicinanze, che rigenera i PF non appena scendono al di sotto di un determinato valore limite.
		Sigillo del giudizio	I valori di resistenza alla magia e di bilanciamento magico dell'avversario vengono ridotti per un certo tempo.
		Incantesimo: Energia beffarda	Evoca uno spirito che sbeffeggia e deride fino a 6 avversari.
Tiratore scelto	Stigma della visione	Bombardamento ripetuto	Avvia un attacco su larga scala attorno all'obiettivo selezionato.
		Posizione da inseguimento	Aumenta la velocità di movimento, la velocità di attacco e i valori di resistenza contro gli attacchi allo stato di movimento del vostro personaggio, per un determinato tempo.
		Colpo magico selvaggio	All'interno del campo d'azione (a forma di cono) l'avversario subisce danni ripetuti e assorbimento di PF.
Tecnico dell'etere	Abilità attiva	Avviso	Aumenta il valore di ira ricevuto da tutte le altre fonti.
	Stigma della	Carica rapida	All'attivazione ripristina una grande quantità di MP; le quantità di MP ripristinati diminuisce nel tempo.

	visione	Onda d'aria elettrica	All'interno del campo d'azione a forma di cono l'avversario viene attaccato e subisce un breve effetto paralizzante.
		Esplosione di idium	Provoca danni su larga scala a un massimo di 6 avversari.
Bardo	Stigma	Armonia della devastazione	Provoca danni di fuoco a più avversari che si trovano nel campo d'azione a forma di cono di fronte al Bardo.
		Melodia della gioia	Ripristina i PF del personaggio target e aumenta la sua difesa elementale, la difesa magica e gli effetti guarenti che riceve attraverso altri membri del gruppo.
	Stigma della visione	Serenata della purificazione	Rimuove fino a 3 stati speciali dal proprio personaggio o da un membro del gruppo selezionato.
		Variazione della fantasia	Abilità di attacco accumulante, che provoca a un singolo personaggio target danni di fuoco.
		Suono dell'illusione	Riduce l'attacco e il potenziamento magia di un personaggio target per un determinato lasso di tempo.

Abilità modificate

- Sono state modificate alcune impostazioni delle abilità, come ad esempio i consumi, il danno, il tempo d'azione, il tempo d'attesa, ecc..
- In base alle modifiche applicate alle impostazioni, sono state aggiunte/eliminate/modificate alcune abilità a catena.
- Alcune abilità ora possono essere utilizzate anche in volo.
- Alcune abilità che avevano un tempo d'attesa suddiviso, ora non lo hanno più.

Gladiatore

Abilità	Modifiche
Colpo affilato	Abilità a catena 1° livello (doppia ripetizione)
Contrattacco tecnico	Il tempo d'attesa è stato diminuito.
Preparazione alla difesa	Il danno per la difesa e gli attacchi PVP è stato aumentato ed è stato aggiunto un effetto di resistenza alla paura.
Lama alata	È stato aggiunto un effetto di riduzione della velocità di movimento, che viene attivato con una certa probabilità.
Preparazione al combattimento	È stata cambiata in un'abilità che si riceve automaticamente. La forza dell'attacco PvP è stata ridotta, tuttavia l'attacco normale è stato aumentato.
Armatura della vendetta	La quantità di rigenerazione di PF è stata aumentata.
Lacerazione profonda	È stata unita, con un'altra abilità, nella pregiata abilità "Lacerazione profonda".
Onda esplosiva	Il tempo d'attesa è stato diminuito.
Esplosione di furia	Non è più specifica per fazione.
Benedizione di Zikel	Non è più specifica per fazione.
Colpo corporeo	Il tempo d'attesa non viene più suddiviso con quello della "Prigione".
Prigione	Il tempo d'attesa non viene più suddiviso con quello del "Colpo corporeo".
Colpo disintegrante duro	Il tempo d'attesa è stato ridotto da 2 minuti a 1 minuto e 30 secondi.

Templare

Abilità	Modifiche
Suscitare la furia	È stato aggiunto un effetto per cui con una certa probabilità l'obiettivo dell'avversario diventa il proprio.
Salute grande	L'abilità può essere applicata a un obiettivo.
Punizione del Signore dell'Empireo	Il danno è stato aumentato e il tempo d'attesa diminuito.
Sferzata dura sfiancante	Il danno è stato aumentato. Inoltre viene attivato un effetto che riduce la difesa fisica.
Colpo del castigo	Il danno è stato aumentato. È stata aggiunta la resistenza alla magia e un effetto di aumento della collera. Il tempo d'attesa è stato diminuito.
Sferzata dura sfiancante	È stata cambiata in un'abilità che si apprende automaticamente. È stato aggiunto un effetto per cui con una certa probabilità l'obiettivo dell'avversario diventa il proprio.
Castigo sacro	Non è più specifica per fazione.
Scudo di Nezekan	Non è più specifica per fazione. Il tempo d'attesa è stato diminuito.

Assassino

Abilità	Modifiche
Attacco fulmineo	È stato aggiunto un effetto di diminuzione della precisione magica e della difesa. Ora può essere utilizzato anche durante il movimento.
Silenzo del sigillo	Non è più specifica per fazione. Il tempo d'attesa è stato diminuito ed è stato aggiunto un effetto di riduzione della velocità di attacco.
Sfacelo del sigillo	Questa abilità ora viene appresa automaticamente.
Taglio ciclonico	Può eseguire un'incisione del sigillo di livello 2 al massimo e, con una certa probabilità, è possibile fare un'incisione del sigillo fino al livello 5.

Applicazione veleno mortale	È stato aggiunto un effetto veleno che viene attivato con una certa probabilità.
Atteggiamento vigile	La riduzione del proprio attacco è stata rimossa e il tempo d'attesa diminuito.
Suggello veloce	È stato aggiunto un effetto di aumento del colpo critico fisico.
Colpo divino	Il danno è stato aumentato.

Cacciatore

Abilità	Modifiche
Freccia delle urla	Questa abilità viene appresa automaticamente.
Trappola dello spirito rabbioso	È stata unificata a un'abilità simile.
Freccia incatenante	Non è più specifica per fazione.
Freccia di griffonix	Questa abilità viene appresa automaticamente.
Trappola fiammeggiante	Il danno è stato aumentato.
Trappola velenosa	Il danno è stato aumentato. Il tempo d'attesa è stato diminuito.
Trappola: Tempesta di sabbia	Il danno è stato aumentato.
Trasformazione: Mau	Non è più specifica per fazione.
Abilità della serie degli occhi	Le abilità della serie degli occhi hanno tempi di attesa separati ("Occhio dell'attacco", Occhio di tigre, ecc.)

Fattucchiere

Abilità	Modifiche
Abito della fiamma	È stato aggiunto un aumento della rigenerazione mana naturale.
Abito del freddo	È stato aggiunto un effetto di maggiore bilanciamento magico.
Saggezza di Vaizel	È stata cambiata in un'abilità che si apprende automaticamente. Si consumano meno MP.
Saggezza di Zikel	Si consumano meno MP per l'uso dell'abilità.
Parola celeste	Non è più specifica per fazione.
Lamento di Lumiel	Non è più specifica per fazione. Il tempo d'attesa è stato diminuito.
Eruzione vulcanica grande	Questa abilità viene appresa automaticamente.
Ira di Lumiel	Non è più specifica per fazione. Il tempo d'attesa è stato diminuito.
Gelo	L'impostazione per cui l'abilità di Assorbimento della resistenza e il tempo d'attesa erano divisi è stata rimossa.
Recupero mana	La guarigione MP immediata è stata aumentata e il tempo d'attesa diminuito.
Ghiaccio nell'anima	L'abilità viene appresa per la prima volta già al livello 40 (prima era il livello 46). Con il cambiamento di livello anche i successivi livelli di apprendimento dell'abilità vengono adeguati.
Invocazione del turbine	L'icona dello stato speciale dell'abilità è stata cambiata.
Vento tagliente	Con questa abilità ora l'effetto di indebolimento può essere utilizzato più volte con alcune abilità.

Incantatore

Abilità	Modifiche
Comando: Protezione	L'abilità viene appresa automaticamente.
Comando: Riduzione in cenere	Dato che l'effetto di danno aumentato è stato rimosso per i personaggi della fazione avversaria e i Balaur, il danno normale è stato aumentato. Inoltre, quando l'abilità viene usata, i PF dello spirito non vengono consumati.
Guarigione spirituale	Il tempo d'attesa è stato diminuito.
Spirito rinforzante: Armatura dell'elemento	L'aumento di PF dello spirito è stato incrementato.
Comando: Muro della protezione	L'effetto di supporto del gruppo e il respingimento del danno dell'effetto dello Spirito del fuoco sono stati aumentati.

Esplosione del gas di combustione	Il tempo d'attesa è stato diminuito. Inoltre l'abilità ora viene appresa per la prima volta al livello 26 (prima era il livello 51).
Spirito rinforzante: Armatura sacra	Non è più specifica per fazione.
Ira del luogo selvaggio	Il tempo d'attesa non viene più suddiviso con quello della "Paura".
Paura	Il tempo d'attesa non viene più suddiviso con quello dell'"Ira del luogo selvaggio".
Incantesimo: Membro gruppo	L'oggetto "Frammento dimensionale", necessario per l'esecuzione dell'abilità, ora può essere utilizzato già dal livello 23.

Cantore

Abilità	Modifiche
Resistenza rigenerata	L'abilità viene appresa automaticamente.
Cortina di bloccaggio	È stata cambiata in un'abilità che si apprende automaticamente. Il tempo d'attesa è stato diminuito. L'abilità può essere applicata solo ai membri del gruppo.
Schermatura elementale	L'abilità può essere applicata solo ai membri del gruppo.
Incantesimo della protezione	È stato cambiato in un pregiato stigma. Inoltre è stato aggiunto un effetto di resistenza.
Benedizione della roccia	È stato aggiunto l'effetto di aumento massimo dei PF. Dal livello 2 l'abilità viene chiamata Preghiera della protezione e l'icona cambia nell'icona dell'abilità eliminata "Elogio della vita".
Protezione della roccia	Il tempo d'attesa è stato diminuito e l'aumento PF massimo aumentato.
Cattura	Non è più specifica per fazione.
Mantra del colpo	È stata convertita in un'abilità che si apprende automaticamente. L'effetto di aumento del colpo critico fisico è stato rafforzato.
Mantra dell'imbattibilità	È stata cambiata in un'abilità che si apprende automaticamente. La guarigione MP è stata aumentata e l'effetto di precisione magica aggiunto.
Promessa della terra	È stato aggiunto un effetto danno supplementare.
Incantesimo del risveglio	È stato aggiunto l'effetto di aumento parata. L'abilità viene appresa ora per la prima volta già al livello 40 (prima era il livello 60).
Protezione celeste	Non è più specifica per fazione.

Chierico

Abilità	Modifiche
Stabilità	È stata cambiata in un'abilità che si apprende automaticamente. Il tempo d'attesa è stato diminuito.
Conoscenza del saggio	È stata cambiata in un'abilità che si apprende automaticamente. Il tempo d'azione e il tempo d'attesa sono stati diminuiti. L'abilità implica costi inferiori.
Fulgore del ripristino	È stata cambiata in un'abilità che si apprende automaticamente. La quantità di rigenerazione è stata aumentata ed è stato aggiunto un effetto di guarigione continua.
Mano della reincarnazione	È stata cambiata in un'abilità che si riceve automaticamente. La durata dell'effetto è stata prolungata. Essendo aumentato il tempo di attesa, l'effetto è stato aumentato, in modo che non solo il proprio personaggio, ma anche un altro personaggio target selezionato possa beneficiare dell'effetto.
Luce del ringiovanimento	Può essere usata insieme all'abilità "Incantesimo della risurrezione".
Ferita purulenta	È stato aggiunto l'effetto di riduzione della resistenza alla magia.
Fulmine dell'attacco divino	Il tempo d'attesa suddiviso con l'abilità Colpo consacrato è stato rimosso.
Protezione scintillante	Il tempo di attesa è stato ridotto ed è stato aggiunto l'effetto "Rianimazione riservata".
Incantesimo della rianimazione	È stato aggiunto l'effetto anti-malattia dell'anima.
Benedizione della roccia	È stato aggiunto l'effetto aumento massimo PF.

Redenzione	Non è più specifica per fazione.
Mantello immortale	Il tempo d'attesa è stato diminuito.
Fulgore della purificazione	Si riceve automaticamente. Il tempo d'azione è stato cambiato in "effetto immediato".
Onda della purificazione	Il tempo d'azione è stato ridotto e l'effetto di ambito d'azione ampliato.
Fulgore della rinascita	Il tempo d'azione è stato diminuito. La durata e l'effetto nonché l'effetto di difesa elementale sono stati aumentati.

Tecnico dell'etere

Abilità	Modifiche
Assorbimento di mana	Il tempo d'attesa è stato diminuito. Il danno e la rigenerazione mana sono stati aumentati.
Scossa della gloria	Il tempo d'attesa è stato diminuito. Il danno è stato aumentato.

Bardo

Abilità	Modifiche
Variazione del mare	La velocità di attacco e la velocità effetto ora influiscono sulla velocità di caricamento. È stato aggiunto l'effetto "Riduzione del bilanciamento magico" e il tempo d'attesa è stato diminuito.
Marcia delle api	È stato aggiunto l'effetto di Riduzione del bilanciamento magico.

Abilità rimosse

Alcune abilità sono state rimosse.

- Sono state eliminate abilità inefficaci, utilizzabili solo in volo e per personaggi di basso livello.
- Nel caso di abilità per le quali esisteva un'abilità identica per entrambi le fazioni, un'abilità è stata eliminata, mentre l'altra è stata ampliata in modo da essere utilizzabile da entrambe le fazioni.
- Molte funzioni delle abilità sono state trasferite ad altre abilità all'interno del gioco.
- Alcune abilità sono state consolidate con abilità simili modificando i tempi di attesa, di azione, ecc..

Classe	Abilità eliminata
Gladiatore	Contrattacco con scudo, Difesa con scudo, Onda sismica, Sferzata energetica, Esplosione di forza ancestrale, Onda ancestrale lacerante, Catene, Resistenza migliorata, Attacco distruttivo, Colpo separatore, Colpo della vendetta, Bloccaggio turbinoso, Preparazione al contrattacco, Prima lama, Agile fenditura, Preparazione all'attacco, Ripristino della resistenza, Onda lacerante, Esplosione di forza, Lacerazione da spada, Onda d'urto, Esplosione gorgogliante, Benedizione di Nezekan
Templare	Difesa del muro di acciaio, Difesa con scudo, Volo: Imprigionamento, Taglio splendente, Arresto concentrato, Punizione ancestrale della divinità della morte, Punizione ancestrale del Signore dell'Empireo, Ululato spaventoso, Potere del ripristino, Scherno minaccioso, Mano del ripristino, Ruggito dell'incoraggiamento, Punizione delle tenebre, Punizione della luce, Punizione della divinità della morte, Sferzata dura beffarda, Sferzata energica, Sferzata dura ottundente, Sferzata da scudo, Grido di scherno, Castigo divino, Castigo delle tenebre, Scudo di Zikel
Assassino	Pugnale da lancio, Pugnale volante, Camuffamento delle ombre, Runa ancestrale raggianti, Nova tenebrosa del sigillo ancestrale, Cicatrice della bestia, Lancio shuriken, Esplosione assordante, Lama straziante, Esplosione infernale, Esplosione del sigillo celeste, Runa raggianti, Nova tenebrosa del sigillo, Sigillo esplosivo del centro, Attacco di fiamme esplosivo, Applicazione veleno, Posizione d'attacco, Focus chiaro, Colpo delle tenebre
Cacciatore	Freccia dell'aggressione, Freccia del grifone, Freccia avvelenata, Freccia avvelenata mortale, Freccia di Vaizel, Fuoco veloce delle urla, Arco veloce, Freccia di Triniel, Mina della tempesta, Freccia ancestrale del grifone, Freccia ancestrale del condor, Richiamo condor, Posizione del cecchino, Furbizia ardita, Tiro aereo selvaggio, Trappola del rallentamento, Freccia frastornante, Freccia del condor, Freccia di Consierd, Trappola distruttiva, Trappola esplosiva, Trasformazione: Mau (Elisiani)
Fattucchiere	Freccia del vento, Picca della fiamma, Sonno, Coda della cometa, Fiamma dell'inferno, Flusso di lava ancestrale, Eruzione vulcanica ancestrale, Dono del rafforzamento, Barriera di separazione, Rimozione dello stato dormiente, Esplosione delle fiamme, Abito della terra, Veste del vento, Saggezza di Lumiel, Focus di Pandaemonium, Esplosione divina, Esplosione oscura, Tempesta di lava, Flusso di lava, Eruzione vulcanica, Ira di Kaisinel, Freddo pungente, Assorbimento di energia
Incantatore	Comando: Autodistruzione, Spirito rinforzante: Sete di sangue, Comando: Flusso elementale, Assorbimento di energia, Autodistruzione ancestrale, Flusso elementale ancestrale, Mano del sonno, Trasferimento, Ipnosi dello spirito, Comando: Sostituzione, Comando: Esplosione, Spirito rinforzante: Ripristino, Benedizione del fuoco, Succhiatore della vita, Spirito rinforzante: Armatura della luce, Spirito rinforzante: Armatura delle tenebre
Cantore	Mantra protettivo, Mantra magico, Mantra della vittoria, Energia della velocità, Luce del rinnovamento, Difesa consapevole, Campo Etereo ancestrale, Incantesimo ancestrale protettivo, Promessa dell'etere, Recupero magico, Cortina del Campo Etereo, Incantesimo protettivo, Mantra del rafforzamento, Elogio della vita, Colpo dello stordimento, Mantra dell'intensità, Mantra dello spirito tranquillo, Promessa del vento, Parata concentrata, Protezione di

	Marchutan, Protezione di Yustiel
Chierico	Luce della rianimazione, Pelle di spine, Promessa del vento, Luce ancestrale di Marchutan, Luce ancestrale di Yustiel, Perdita della memoria, Rassicurazione, Dono del Signore dell'Empireo, Fulgore di Yustiel, Fulgore di Marchutan, Luce di Yustiel, Luce di Marchutan, Rinascita, Luce del rinnovamento, Tempesta di Aion, Furia della terra, Fulmine del castigo, Rafforzamento del potere, Grazia della rianimazione, Benedizione della salute, Protezione di Pandaemonium, Scioglimento, Correttezza, Cerchio estivo, Cerchio invernale
Tiratore scelto	Bomba frastornante, Volo: Tiro
Tecnico dell'etere	Bomba frastornante, Contrattacco, Colpo del pugno, Attacco ripetuto, Attacco aereo, Volo: Colpo di cannone, Volo: Manutenzione, Furto della magia
Bardo	Boato avvincente, Melodia alata, Eco dell'eleganza, Eco puro, Suono del disturbo magico

Altre modifiche alle abilità

- È stata modificata la struttura dell'aumento, quando si riceve un'abilità.
- È stata aggiunta una notifica di sistema che rende più semplice vedere i requisiti di stato per le abilità che non possono essere utilizzate.
 - Quando un'abilità non può essere utilizzata a causa di mancanza di equipaggiamento, scambio con un giocatore, ecc., compare una notifica che indica chiaramente il requisito che è necessario soddisfare per attivare l'abilità.
- Il nome dell'abilità indicata nel riquadro delle informazioni dettagliate della finestra delle abilità e la relativa icona sono ora posizionati al centro.

Risoluzione dei problemi

- Il problema per cui con il **Cacciatore** dopo l'utilizzo dell'abilità "Attacco tempestoso finale" l'effetto di rafforzamento di eliminazione dello shock non scompariva, è stato risolto.
- Il problema per cui con l'**Incantatore** dopo l'utilizzo di "Paura III" non si attivava l'abilità "Catena dell'incubo", è stato risolto.
- Il problema per cui l'abilità dell'**Incantatore** "Indebolimento spirito" veniva visualizzata come attributo di fuoco e non come attributo di vento, è stato risolto.
- Il problema per cui utilizzando l'abilità "Raggruppamento spiriti" dell'**Incantatore** l'effetto di aumento della velocità di movimento veniva visualizzato con un valore errato, è stato risolto.
- Il problema per cui con l'abilità "Suggello della resistenza" dell'**Incantatore** l'abilità "Raggruppamento spiriti" era utilizzabile con Invocazione spirito, è stato risolto.
- Il problema per cui con il **Bardo** il tempo di attesa dell'abilità "Melodia dell'attacco" veniva applicato in modo errato, è stato risolto.
- Il problema per cui con l'abilità "Armonia del vento" del **Bardo** nel tooltip il numero di personaggi di utilizzo veniva visualizzato in modo errato, è stato risolto.
- Il problema per cui nell'abilità "Melodia della gioia" del **Bardo** il numero di personaggi di utilizzo veniva indicato in modo errato, è stato risolto.
- Il problema per cui in [Abilità<K> - Utilizzo – Informazioni dettagliate] del **Templare** il livello dell'abilità "Spirito ostinato" veniva indicato in modo errato, è stato risolto.
- Il problema per cui l'abilità "Incantesimo dell'istigazione" del **Cantore** poteva essere applicata ai personaggi al di fuori del gruppo, è stato risolto.
- Il problema per cui nell'abilità "Mantra dell'imbattibilità" del **Cantore** l'effetto di rigenerazione MP non poteva essere applicato come intervallo di 3 secondi, è stato risolto.
- Il problema per cui nell'abilità "Preparazione al combattimento" del **Gladiatore** il contenuto del tooltip

veniva applicato erroneamente, è stato risolto.

- Alcune abilità erano in conflitto tra loro e non potevano essere utilizzate. Questo errore è stato risolto.
- Il problema per cui, in determinate situazioni, utilizzando un'abilità in volo il personaggio rimaneva "appeso" allo sfondo, è stato risolto.
- Il problema per cui alcuni effetti delle abilità non venivano applicati perché in conflitto con altri, è stato risolto.
- Il problema per cui alcuni punti di livello di utilizzo delle abilità venivano regolati in modo errato, è stato risolto.
- Il problema per cui nella finestra delle abilità venivano visualizzati tempi di attesa di abilità che il personaggio non possedeva, è stato risolto.
- Il problema per cui nella finestra delle abilità la barra delle abilità veniva indicata come piena, nonostante tali abilità non fossero in possesso del personaggio, è stato risolto.
- Il problema per cui nella finestra delle informazioni sulle abilità a catena del personaggio lo stato del personaggio e lo stato dell'obiettivo venivano rappresentati erroneamente, è stato risolto.
- Il problema per cui se nella pagina delle informazioni dettagliate dell'abilità e nella pagina delle informazioni delle abilità a catena viene trascinata un'icona di abilità e viene immessa nella finestra delle macro non viene però registrato il comando macro, è stato risolto.

Stigma



- Il requisito per l'utilizzo di stigmata è stato cambiato.
- Ora è possibile alloggiare solo 6 stigmata, invece dei 12 come era finora.
- Gli stigmata possono essere sempre equipaggiati in un apposito alloggiamento mediante un NPC.
- Non sono più necessari i Frammenti di pietra dello stigma per l'equipaggiamento. A seconda del livello dell'alloggiamento variano i costi di kinah.
- Gli stigmata che prima erano suddivisi per livello di abilità sono stati unificati in uno stigma.

Categoria	Contenuto
Standard	In base al livello del personaggio è possibile acquistare e utilizzare stigmata idonei al livello.
Modifica	Dopo che uno stigma è stato equipaggiato, in caso di avanzamento di livello il personaggio riceve automaticamente gli stigmata idonei al livello.

- Quando tutti i 6 alloggiamenti sono equipaggiati con stigmata, il personaggio riceve, in base alla composizione dello stigma, un'“Abilità Stigma della visione”.
- Gli alloggiamenti per pietre dello stigma vengono aperti per l'incastonatura in base al livello del personaggio.

Tipo	Livello personaggio richiesto	Requisito
Alloggiamento per pietre dello stigma normale	Livello 20	L'alloggiamento si apre automaticamente quando un personaggio conclude la missione e raggiunge il relativo livello minimo (Missione Elisiani: Frammento di tenebra, missione Asmodiani: Non c'è scampo dal destino)
Alloggiamento per pietre dello stigma normale	Livello 30	
Alloggiamento per pietre dello stigma normale	Livello 40	
Alloggiamento per pietre dello stigma grande	Livello 45	
Alloggiamento per pietre dello stigma grande	Livello 50	
Alloggiamento per pietre dello stigma potente	Livello 55	

- Passando con il mouse su un alloggiamento per stigma vuoto si visualizza il rango dell'alloggiamento.
- Se l'alloggiamento per pietra dello stigma è chiuso, passandoci sopra con il mouse si visualizza il livello

al quale l'alloggiamento può essere ampliato.

- Lo sfondo dell'interfaccia utente Stigma nella scheda [Informazioni sul personaggio - Stigma] è stato cambiato.
- In basso a sinistra nella scheda [Informazioni sul personaggio - Stigma] dell'interfaccia utente Stigma è stato aggiunto un pulsante Guida.
- Mentre gli stigmata vengono indossati, all'interno dell'inventario gli stigmata ancestrali vengono visualizzati disattivati.

Incantesimo dello stigma

- Gli stigmata possono essere oggetto di incantesimi.
- Per eseguire un incantesimo su uno stigma si utilizza lo stesso stigma che non è ancora stato oggetto di incantesimo.
- Se l'incantesimo dello stigma riesce, viene applicato un effetto all'abilità Stigma. Se invece l'incantesimo non riesce, sia lo stigma oggetto dell'incantesimo sia lo stigma usato come materiale dell'incantesimo andranno distrutti.
- In caso di buona riuscita dell'incantesimo, lo stigma riceverà uno dei seguenti effetti, in base al tipo di stigma utilizzato: aumento dell'effetto dell'abilità, diminuzione del tempo di attesa, riduzione dei costi di utilizzo.
- Gli stigmata che possono essere incantati si trovano con minore probabilità in alcuni territori, nella Base di Rentus perduta, nel Nascondiglio di Tiamat e nel Rifugio perduto.
- Quando uno stigma viene incantato, nel tooltip dell'abilità Stigma compare una freccia che permette di visualizzare gli effetti dell'incantesimo.
- È stata aggiunta una notifica che compare quando viene aumentato il livello di incantesimo di uno Stigma della visione.



Altre modifiche

- Alcuni stigmata standard presentano nel nome la parola "danneggiato". Questi stigmata danneggiati non possono essere equipaggiati e nemmeno incantati.
 - Dopo l'aggiornamento gli stigmata standard equipaggiati verranno rimossi e i giocatori riceveranno nell'inventario un fagotto di stigmata limitato, in base al numero di alloggiamenti.
 - Gli stigmata pregiati danneggiati possono essere scambiati nella capitale o presso alcuni NPC mercanti di stigma in cambio di PA.
- Gli stigmata "limitati" normali, pregiati e potenti possono essere acquistati nella capitale o presso alcuni NPC mercanti in cambio di kinah.
 - Gli stigmata "limitati" non possono essere oggetto di incantesimi.
- Il contenuto del tooltip e il nome dell'oggetto degli stigmata limitati/danneggiati sono stati modificati.
 - Nel caso di stigma danneggiato gli stigmata normali riportano all'inizio del nome la parola [Kinah] e in caso di stigmata potenti/pregiati prima del nome dell'oggetto viene aggiunto [Punti Abisso].
- È stata aggiunta un'informazione nel tooltip degli stigmata che possono essere incantati.

- Il problema per cui nello stigma “Potenziamento sensoriale” la descrizione del tooltip non compariva, è stato risolto.
- Sulla mappa è stata aggiunta un'icona e un avviso per le postazioni degli NPC maestri dello stigma, in modo che sia più semplice identificarli.
- Passando con il mouse sopra al punto in cui è visualizzata l'abilità Stigma della visione verrà visualizzata la descrizione degli stigmata della visione.

Oggetto

Nuovi oggetti

Sono stati aggiunti nuovi NPC mercanti che vendono aiuti per l'alloggiamento.

Fazione	Territorio	Fortezza	NPC	Tipo di aiuto per l'alloggiamento
Elisiani	Sanctum		Judisna	Vendita di aiuti per l'alloggiamento piccoli (eroici)
			Servillia	
			Girrinerk	
			Orhes	
			Lionel	
	Kaldor	Fortezza di Anoha	Cherian	Vendita di aiuti per l'alloggiamento medi (eroici)
	Inggison	Tempio dell'Antico Dragone	Scopas	Vendita di aiuti per l'alloggiamento medi (eroici)
		Altare dell'Avidità	Distine	
	Gelkmaros	Torre di Vorgaltem	Macar	Vendita di aiuti per l'alloggiamento potenti (eroici)
		Tempio Cremisi	Lisimaco	
Asmodiani	Akaron	Base centrale	Montir	Vendita di aiuti per l'alloggiamento potenti (mitici)
	Pandaemonium		Njomi	Vendita di aiuti per l'alloggiamento piccoli (eroici)
			Maochinicherk	
			Bicorunerk	
			Mundilfari	
			Gennaro	
	Kaldor	Fortezza di Anoha	Dian	Vendita di aiuti per l'alloggiamento medi (eroici)
	Inggison	Tempio dell'Antico Dragone	Tosel	Vendita di aiuti per l'alloggiamento medi (eroici)
		Altare dell'Avidità	Turen	
	Gelkmaros	Torre di Vorgaltem	Dilbeek	Vendita di aiuti per l'alloggiamento potenti (eroici)
		Tempio Cremisi	Eistin	

	Akaron	Base centrale	Hishada	Vendita di aiuti per l'alloggiamento potenti (mitici)
--	--------	---------------	---------	---

Sono stati aggiunti nuovi oggetti, che possono essere acquisiti con l'Emblema della conquista.

Categoria	Territorio	NPC
"Emblema della conquista" mercante	Inggison (Elisiani)	Adrinne
		Lenard
	Gelkmaros (Asmodiani)	Anok
		Kamezi

- I rivenditori di Inggison/Gelkmaros hanno ricevuto nuovi oggetti per la Battaglia della fortezza.

Fazione	Rivenditore
Elisiani	Apelle
Asmodiani	Mempar

- Anche i modelli di arma/modelli di armatura per armi/armature da maestro vengono venduti da NPC mercanti di articoli speciali.

Signia	Vengar
Bandren <mercante di articoli speciali>	Kalak <mercante di articoli speciali>

- Sono state aggiunte delle Casse dell'equipaggiamento di legionario d'élite di 3°-5° rango, che si possono ottenere da alcuni mostri.

Modifiche di oggetti

- I mostri non lasciano più cadere Frammenti di pietra dello stigma.
- La frequenza dei drop di oggetti materiali dall'invasione di Beritra è stata leggermente aumentata.
- La frequenza dei drop di kinah dei mostri nella Fortezza di Tiamat è stata cambiata.
- Il numero di reliquie che è possibile ottenere come ricompensa della fortezza nelle istanze nell'Abisso Superiore è stato aumentato.
- Dai mostri rari (quelli che hanno un nome) nel laboratorio di Ricerca di Baruna è possibile ottenere ora la Medaglia della battaglia.
- A seguito dell'eliminazione e dell'adattamento di alcune istanze alcuni oggetti di ricompensa sono stati modificati.
- Modifica: mediante l'abilità Modifica dei costi gli oggetti inutilizzati per le classi non vengono più offerti per la vendita.
- L'estrazione dell'aspetto in "[Evento] Chiave eterea di Tatar" è ora possibile.
- L'evoluzione degli oggetti "Rimorso del Signore dei Balaur" e "Dolore del Signore dei Balaur" è ora possibile.
- Alcune cavalcature che prima non potevano essere distrutte, ora possono esserlo.
- La descrizione del "[Titolo] Trionfatore di Antriksha" è stato corretto. Ora viene correttamente indicato che il titolo è valido per 7 giorni.
- Gli Oggetti dell'Abisso per la difesa della Battaglia della fortezza vengono venduti dai rivenditori di Kaldor presso l'Avamposto Meridionale e Settentrionale.
- Gli oggetti accumulabili e i materiali di vendita e di drop dei territori scomparsi sono stati ricollocati a Signia, Vengar, Akaron e Kaldor.

- La descrizione per la Benedizione per l'equipaggiamento della Pietra dell'anima per le armi da guerra di Katalamize / Pietra dell'anima della magia di Katalamize è stata integrata.
- La modifica dell'aspetto/l'estrazione dell'aspetto per Ali sacre del comandante dell'unità speciale dei guardiani / Ali sacre del comandante degli esecutori capo dei guardiani è possibile. L'estrazione dell'aspetto è tuttavia possibile una sola volta.
- Gli NPC che convertivano reliquie in Punti Abisso sono stati sostituiti con una funzione che prevede la conversione in Punti Abisso mediante l'acquisto di oggetti.
- Il rango degli oggetti "Bottino del Varco del Caos" e "Bottino della vittoria del Varco del Caos" è stato cambiato da mitico a epico.
- I modelli e i materiali che gli NPC rivenditori vendevano per le missioni della società di produzione sono stati tutti eliminati.
- Alcune ricompense dell'antico forziere nell'istanza parte inferiore dell'Abisso sono state modificate.
- In alcune istanze il livello massimo per ottenere gli oggetti è stato leggermente aumentato.

Elenco istanze
Nido dell'Albero di Zolfo
Camera dell'Ala Sinistra
Camera dell'Ala Destra

- I modelli e i materiali della società di produzione che venivano venduti dagli NPC mercanti di mobili sono stati eliminati.
- I Templari/Gladiatori possono ora ottenere l'arma fisica Martello da guerra dalla Cassa delle armi del Soldato/del Generale di brigata.
- Il valore della velocità effetto dei Guanti in pelle del generale di brigata (Tiratore scelto) è stato convertito in valore di attacco.
- La quantità di kinah nella cassa del tesoro dell'istanza "Rastrello d'Acciaio" è stata diminuita.
- Modifica: dopo la conquista della Base di Akaron e la comparizione degli NPC dell'unità di rinforzo avversaria, è possibile trovare più Medaglie della battaglia.
- Presso alcuni NPC mercanti limitati la quantità di oggetti che possono ancora essere acquisiti non viene più modificata, quando si cambia il canale oppure quando l'NPC compare nuovamente.
- La pietra della divinità che normalmente viene fatta cadere dalla roccia è stata cambiata in pietra della divinità dell'Illusione.
- Una parte degli effetti del libro degli incantesimi, che non venivano visualizzati correttamente, è stata migliorata.

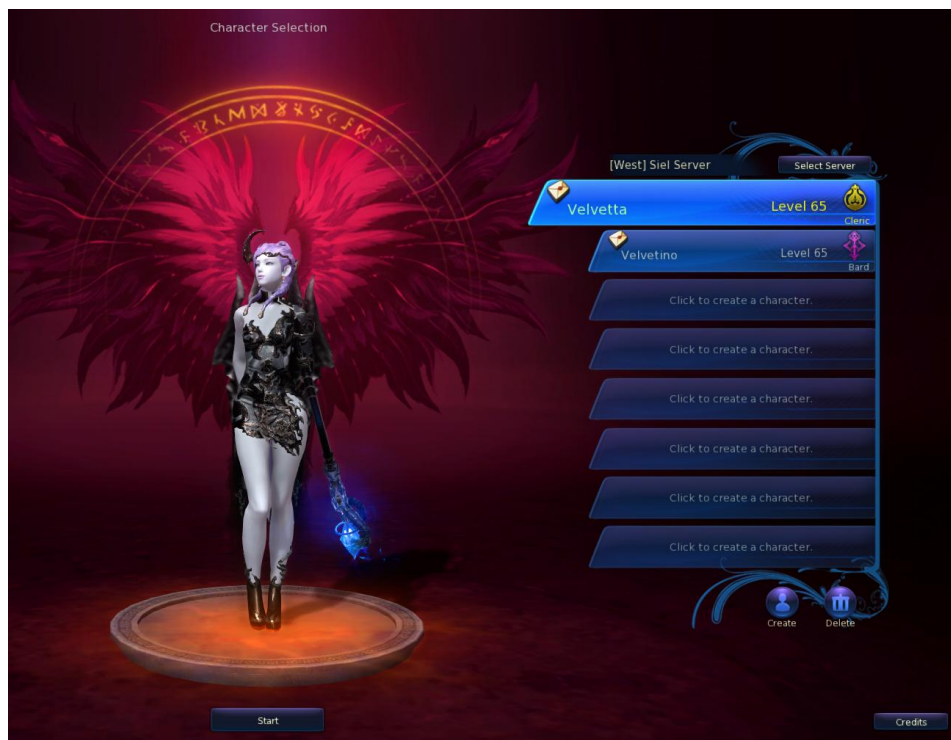
Risoluzione dei problemi

- Il problema per cui la notifica che compare quando un oggetto è scaduto veniva visualizzata in modo errato, è stato risolto.
- Il problema per cui alcuni oggetti accumulabili venivano visualizzati "sospesi in aria", è stato risolto.
- Il problema per cui alcune armature dei personaggi maschili degli Elisiani dopo essere state indossate non venivano visualizzate correttamente, è stato risolto.
- Il problema per cui gli Asmodiani non potevano usare il "Veloscooter legato", ottenibile mediante la "Carta della fortuna di Aion", è stato risolto.
- Il problema per cui l'effetto della Collana sacra del comandante dell'unità speciale dei guardiani /del comandante degli esecutori capo dei guardiani non veniva visualizzato quando veniva indossata, è stato risolto.
- Al superamento della somma di vendite settimanale era possibile continuare a vendere merce anche senza aver ottenuto kinah. Questo problema è stato risolto.
- Il problema per cui durante il movimento maestro di arti marziali l'effetto "[Evento] Libro degli incantesimi dell'estasi" non veniva utilizzato, è stato risolto.
- Il problema per cui alcuni effetti di rafforzamento non venivano visualizzati è stato risolto.

Interfaccia utente


Modifiche all'interfaccia utente

- La schermata di selezione del personaggio è stata cambiata.
 - Facendo clic su un alloggiamento vuoto è possibile creare un nuovo personaggio.
 - Facendo clic sul nome del personaggio è possibile visualizzarne l'aspetto.
 - Per accedere al gioco si può fare doppio clic sul nome del personaggio oppure sul pulsante "Start" nella parte bassa della schermata.



- Per i personaggi femminili è stata aggiunta una nuova pettinatura.



- È stata aggiunta una funzione di avviso di caricamento infoveloce.
 - Facendo clic su  nel [Menù Start] – finestra [Guida] nella parte bassa della schermata, compare l'avviso di caricamento infoveloce.
 - Mediante i pulsanti ◀▶ sottostanti è possibile visualizzare diverse immagini di caricamento.
- La funzione Nascondi simbolo di missione ordinaria prima applicato solo alle zone di livello inferiore 50

è stata modificata e applicata a tutte le missioni normali  in tutti i territori.

- Sulla mappa/mappa trasparente generalmente vengono visualizzate le missioni normali.
- Sotto Opzioni all'interno del gioco nel Menù impostazioni è possibile eseguire modifiche all'elemento Funzioni aggiuntive per far sì che le missioni vengano nascoste.
- Può accadere che tale funzione sia disattivata per alcuni personaggi, se questi sono stati creati prima della modifica.
- È stata aggiunta una notifica di sistema che compare quando il Custode usa l'abilità "Rilevamento intrusi", ma non viene trovato nessun conquistatore.
- È stata modificata la notifica che compare quando il Conquistatore furibondo viene eliminato.
- Se l'icona dell'abilità si trova sopra la finestra [Macro – Modifica macro] e vi rimane per 1 secondo, la pagina Modifica macro viene visualizzata in primo piano.
- È stata aggiunta una finestra di notifica che compare quando viene registrata una legione.
- Gli oggetti che sono stati allegati a un messaggio nella casella di posta e il cui periodo di utilizzo è scaduto vengono visualizzati come disattivati, e il relativo tempo rimanente portato a 0, in modo che sia chiaramente visibile che non sono più disponibili.
- Modifica: Quando si accede a una legione, nella finestra della chat vengono visualizzate le informazioni di chat della legione.

Risoluzione dei problemi

- Il problema per cui nella finestra della legione il pulsante "Scrivi notifica" e la scheda "Ricompensa" non venivano visualizzati, è stato risolto.
- A una determinata risoluzione, l'ultima riga dell'interfaccia di registrazione della casella postale e della sezione dei mobili per la casa non veniva visualizzata. Il problema è stato risolto.
- Il problema per cui in fase di registrazione di una Candidatura gruppo veniva indicata una classe diversa da quella immessa, è stato risolto.
- Il problema per cui nella finestra di selezione del personaggio in determinate situazioni la posizione del personaggio non veniva cambiata, è stato risolto.
- Il problema per cui, se all'interno dell'alleanza l'interfaccia della finestra del gruppo veniva posizionata nella schermata, il nome della finestra del gruppo non veniva visualizzato, è stato risolto.

Missioni

Nuove missioni

- Per i nuovi territori di Signia e Vengar sono state aggiunte nuove missioni.
 - A partire dal livello 55 si ottengono automaticamente nuove missioni. Alla conclusione delle missioni di sviluppo / normali è possibile ottenere come ricompensa diversi oggetti di consumo e medaglie.
- È stata aggiunta la missione "Sentiero del Campo Etereo".

Fazione	Nome della missione	NPC da cui si riceve
Elisiani	Indagini preliminari sul Campo Etereo	Branth <Legione del Nuovo Inizio>
	[Sett.] Disturbatori all'accampamento	Pekus < Legione del Nuovo Inizio>
Asmodiani	I supervisori del Campo Etereo	Bastan <Vicecomandante delle forze di protezione>
	[Sett.] La difesa del villaggio	Wigrik <Secondo comandante della pattuglia di ricerca>

- È stata aggiunta la missione “Offerta della conquista”.

Fazione	Nome della missione	NPC da cui si riceve
Elisiani	Assalto a Inggison	Yulia <Generale di brigata delle Lame dei Sussurri>
Asmodiani	Assalto a Gelkmaros	Valetta <Generale di brigata della Lega del Fato>

- Sono state aggiunte missioni per la nuova istanza.

Makarna

Elisiani	Asmodiani
[Istanza/Alleanza] Legione del Declino	[Istanza/Alleanza] La Bussola del Destino
[Istanza/Alleanza] I guardiani infernali	[Istanza/Alleanza] I guardiani infernali
[Istanza/Alleanza] La conquista di Makarna	[Istanza/Alleanza] La conquista di Makarna
[Istanza/Alleanza] L'essenza del potere	[Istanza/Alleanza] L'essenza del potere
La prova della vittoria	La prova della vittoria

Mantor

Elisiani	Asmodiani
[Istanza] Dicerie sull'Armata di Beritra	[Istanza] Tracce dell'Armata di Beritra
[Istanza] L'arma segreta di Demas	[Istanza] L'arma segreta di Kura
[Istanza] I semi del dominio	[Istanza] I semi del dominio
[Istanza] Campioni di tessuto	[Istanza] Campioni di tessuto
[Istanza] La messa in sicurezza del Percorso d'Infiltrazione	[Istanza] La messa in sicurezza del Percorso d'Infiltrazione
[Istanza/Giorn./Monete] Il rapporto sui risultati	[Istanza/Giorn./Monete] Rapporti sull'addestramento
[Istanza] Lavaggio del cervello	[Istanza] La fine di Nasto

Rifugio perduto

Elisiani	Asmodiani
[Istanza/Spia] La ricerca del corridoio	[Istanza/Spia] Il corridoio degli Elisiani
[Istanza/Spia] La riconquista	[Istanza/Spia] La protezione dei tesori

Base di Rentus perduta

Elisiani	Asmodiani
[Istanza/Spia] Alla ricerca di Ekios	[Istanza/Spia] Alla ricerca di Garnon
[Istanza/Spia/Gruppo] La riconquista della Base di	[Istanza/Spia/Gruppo] La fine di Vasharti

Rentus	
--------	--

Nascondiglio di Tiamat

Elisiani	Asmodiani
[Istanza/Spia] La via per il Rifugio di Tiamat	[Istanza/Spia] La via verso l'obiettivo
[Istanza/Spia/Alleanza] Il carillon di Tiamat	[Istanza/Spia/Alleanza] Il carillon di Tiamat

- Sono state aggiunte nuove missioni che permettono di ottenere punti onore.
 - L'“Emblema del generale (Asmodiani)” e l'“Emblema del generale (Elisiani)”, che vengono eseguiti dal territorio avversario, sono oggetti che possono essere ottenuti eliminando il mostro comandante attraverso il “Varco del Caos”, che si presenta in determinati orari.

Elisiani

Territorio	Nome della missione	Punti onore di ricompensa
Inggison	[Spia/Giorn.] Operazione di infiltrazione a Gelkmaros	4 punti onore
	[Giorn.] L'annientamento degli infiltrati	3 punti onore
Akaron	[Comando di emergenza] La richiesta di Elger	3 punti onore
Kaldor	[Comando di emergenza] Richiesta di Alphion	3 punti onore
Signia	[Giorn.] La difesa del Territorio di Kenoa	4 punti onore
	[Giorn.] La difesa del Territorio di Deluan	4 punti onore
	[Giorn.] La difesa del Territorio di Attika	4 punti onore
	[Spia/Giorn.] Attacco alla Regione di Mura	6 punti onore
	[Spia/Giorn.] Attacco alla Regione di Satyr	6 punti onore
	[Spia/Giorn.] Attacco alla Regione di Velias	6 punti onore
Vengar	L'emblema del generale	100 punti onore

Asmodiani

Territorio	Nome della missione	Punti onore di ricompensa
Gelkmaros	[Spia/Giorn.] L'infiltrazione a Inggison	4 punti onore
	[Giorn.] L'eliminazione degli intrusi	3 punti onore
Akaron	[Comando di emergenza] La richiesta di Helgund	3 punti onore
Kaldor	[Comando di emergenza] La richiesta di Pint	3 punti onore
Vengar	[Giorn.] La richiesta di Walkur	4 punti onore
	[Giorn.] La richiesta di Jekun	4 punti onore
	[Giorn.] La richiesta di Knut	4 punti onore
	[Spia/Giorn.] Elisiani a Kenoa	6 punti onore
	[Spia/Giorn.] Elisiani a Deluan	6 punti onore
	[Spia/Giorn.] Elisiani ad Attika	6 punti onore
Signia	Emblema del generale (Elisiani)	100 punti onore

- Tramite le nuove missioni che sono state aggiunte è possibile ottenere degli stigmata come ricompensa.
 - Le missioni si ottengono automaticamente, non appena il personaggio raggiunge il relativo livello. Come ricompensa si ottiene un fagotto di stigmata adatto al livello di equipaggiamento del personaggio.

Livello	Elisiani	Asmodiani
Livello 30	Stigmata di Persephone	Stigmata di Herner
Livello 40	Stigmata di Pelias	Stigmata di Fargerberg
Livello 45	Stigmata di Miriya	Stigmata di Aud
Livello 50	Regalo di Miriya	Dono di Aud
Livello 55	Stigmata di Reemul	Stigmata di Garath

- Sono state aggiunte nuove missioni per le legioni. Come ricompensa è possibile ottenere l'oggetto che serve per accedere alla Battaglia territoriale.
 - L'incarico può essere eseguito dalle legioni a partire dal livello 6 ed è visibile nel Menù della legione sotto la dicitura "Incarico".

Fazione	Categoria dell'incarico	Nome della missione
Elisiani	Missione Battaglia territoriale [ripetizione]	Il combattimento nella Signia
		Il combattimento nel Vengar
		Il combattimento contro gli Asmodiani
Asmodiani	Missione Battaglia territoriale [ripetizione]	La difesa del Vengar
		Attacco alla Signia
		L'eliminazione degli Elisiani

- Tramite le nuove missioni che sono state aggiunte è possibile Medaglie della battaglia.

Fazione	Territorio	Nome della missione
Elisiani	Inggison	[Spia/Giorn.] Operazione di infiltrazione a Gelkmaros
		[Giorn.] L'annientamento degli infiltrati
	Akaron	[Comando di emergenza] La richiesta di Elger
	Kaldor	[Comando di emergenza] Richiesta di Alphion
	Signia	[Giorn.] La difesa del Territorio di Kenoa
		[Giorn.] La difesa del Territorio di Deluan
		[Giorn.] La difesa del Territorio di Attika
	Vengar	[Spia/Giorn.] Attacco alla Regione di Mura
		[Spia/Giorn.] Attacco alla Regione di Satyr
		[Spia/Giorn.] Attacco alla Regione di Velias
	Laboratorio di Ricerca di Baruna	[Istanza] Laboratorio di Ricerca dei Balaur
Asmodiani	Ponte di Jormungand	[Istanza] Frammento di Belkur
	Rifugio della Tribù dei Ruhn	[Istanza] Gioielli preziosi
	Gelkmaros	[Spia/Giorn.] L'infiltrazione a Inggison
		[Giorn.] L'eliminazione degli intrusi
	Akaron	[Comando di emergenza] La richiesta di Pint
	Kaldor	[Comando di emergenza] La richiesta di Helgund

	Vengar	[Giorn.] La richiesta di Walkur
		[Giorn.] La richiesta di Jekun
		[Giorn.] La richiesta di Knut
	Signia	[Spia/Giorn.] Elisiani a Kenoa
		[Spia/Giorn.] Elisiani a Deluan
		[Spia/Giorn.] Elisiani ad Attika
	Laboratorio di Ricerca di Baruna	[Istanza] Attacco al Laboratorio di Ricerca
	Ponte di Jormungand	[Istanza] Frammento di Belkur
	Rifugio della Tribù dei Ruhn	[Istanza] I gioielli dei Ruhn

- A Signia/Vengar sono state aggiunte nuove missioni che permettono di ottenere, con una certa probabilità, medaglie in mithril, utilizzando medaglie in platino e siero di sangue della tribù balaur.

Fazione	Nome della missione	Territorio	Informazione NPC
Elisiani	L'offerta di Ponderunerk	Signia	Ponderunerk <Dagonerk>
		Quartier Generale della Legione del Nuovo Inizio	
Asmodiani	L'offerta di Unterinerk	Vengar Tempio dell'Oblivio	Unterinerk <Dagonerk>

- Sono state aggiunte missioni eseguibili per i Daeva che hanno fatto ritorno.

Fazione	Nome della missione	NPC da cui si riceve	Livello
Elisiani	Verso Mantor	Stephanie <Capo delegazione>	Livello 60~65
Asmodiani	Verso Mantor	Lethanhia <Capo delegazione>	

- È stata aggiunta una missione informativa Grande invasione per i personaggi di livello 20, per i territori Verteron e Altgard.

Fazione	Nome della missione	Informazione NPC da cui si riceve
Elisiani	Analisi della grande invasione	Spatalos <Generale di brigata di Verteron>
		Suthran <Generale di brigata>
Asmodiani	Indagini sull'invasione	


- È stata aggiunta una missione attraverso la quale è possibile ottenere ad Akaron la Medaglia della battaglia.
 - Attraverso l'NPC che compare quando viene conquistata una guarnigione ad Akaron, è possibile ottenere missioni della regione.

Fazione	Territorio	Nome della missione
Elisiani / Asmodiani	Base Operativa Settentrionale / Posto di Guardia Settentrionale ad Akaron	[Sett.] Attacco settentrionale
		[Sett.] La difesa della Base Settentrionale
		[Sett.] La protezione della Base Settentrionale
	Base Operativa Occidentale / Posto di Guardia Occidentale ad Akaron	[Sett.] La protezione della Base Occidentale
		[Sett.] La difesa della Base Occidentale
		[Sett.] La protezione della Base Occidentale
	Base Operativa Orientale / Posto di Guardia Orientale ad Akaron	[Sett.] La difesa della Base Orientale
		[Sett.] Attacco orientale
		[Sett.] La protezione della Base Orientale
	Base Operativa Meridionale / Posto di Guardia Meridionale ad Akaron	[Sett.] Attacco meridionale
		[Sett.] La difesa della Base Meridionale
		[Sett.] La protezione della Base Meridionale
	Base Centrale ad Akaron	[Sett.] La protezione della base principale

Modifiche alle missioni

- A seguito della modifica del grado di difficoltà di alcune istanze alcuni contenuti delle missioni sono stati modificati e sono state aggiunte nuove missioni.
 - Le relative missioni possono essere ottenute ed eseguite nei dintorni e all'interno dell'istanza.

Elenco istanze		
Fortezza Celeste di Aturam	Base di Rentus	Rifugio della Tribù dei Ruhn
Fortezza di Tiamat	Ponte di Jormungand	

- Le missioni nelle capitali (Sanctum/Pandaemonium) sono state semplificate.
 - Le missioni importanti, necessarie per lo sviluppo del personaggio, sono state dotate del contrassegno .
 - È possibile classificare le missioni in categorie, in base al titolo. Esempio di una missione di istanza: [Istanza/Monete/Gruppo] L'abito dello Shugo
- I contenuti e le condizioni delle missioni di incarico di legione ripetibili sono stati modificati.
 - L'istanza per l'esecuzione e il livello per la ricezione e l'esecuzione della missione sono stati modificati. È inoltre stato modificato il numero delle ripetizioni.
- A seguito delle modifiche delle abilità Stigma, le missioni Stigma standard sono state rimosse.
 - Gli alloggiamenti per pietre dello stigma si aprono automaticamente alla conclusione delle missioni della missione e al raggiungimento di un determinato livello del personaggio.
 - Essendo stati eliminati i Frammenti di pietra dello stigma, essi non esistono più come oggetto di ricompensa della missione.
- Le missioni che conducevano ad Akaron e a Kaldor conducono ora a Signia e a Vengar.

Nome missione Elisiani	NPC da cui si riceve
Un nuovo campo di battaglia	Atmos
La scoperta di Kaldor	<Governatore della truppa di spedizione>

Nome missione Asmodiani	NPC da cui si riceve
Delegazione per Akaron	Haldor
Delegazione per Kaldor	<Governatore della truppa di spedizione>

- Il contrassegno delle missioni “Antico cofanetto magico” (Elisiani) e “Una questione di brillantezza” (Asmodiani) è stato cambiato nel contrassegno di missione introduttiva.
- Il percorso di esecuzione della missione e alcuni NPC di esecuzione per la missione Stigma contraffatto” sono stati modificati.

Informazioni di modifica NPC	
Modifica dell’NPC	“Chicorinerk” cambiato in -> “Koruchinerk”
Modifica del metodo di comparizione dell’NPC	Apparizione occasionale -> è sempre al porto di Sanctum

- La missione “[Sett.] L’esame del pora” è stata eliminata, in quanto non più eseguibile a causa dei territori scomparsi.

Risoluzione dei problemi

- Il problema per cui non si riusciva ad ottenere le missioni primarie del Bastione d’Acciaio, è stato risolto.

Nome della missione	
Elisiani	[Istanza] Il combattimento alla porta sud
Asmodiani	[Istanza] Battaglia accanita

- Il problema per cui l’indicatore stradale per la missione “Arma di neodrago” non funzionava, è stato risolto.
- Quando si eseguiva la “Perlustrazione del Relitto Misterioso” come Elisiani e ci si trasformava in kailini si veniva attaccati dai Lefaristi nei dintorni. Questo problema è stato risolto.
- Il problema per cui durante l’incarico della legione di livello 6 la missione “[Alleanza] Il rifugio di Tiamat” in determinate situazioni non veniva aggiornato, è stato risolto.
- Il problema per cui, a causa di abilità che sono state eliminate, la classe dei Cacciatori non poteva eseguire missioni eseguibili, è stato risolto.
 - Elisiani: Il compito del precettore dei cacciatori / Asmodiani: La prova del precettore dei cacciatori
- Il problema per cui in “Il segreto di Taloc” Celestius veniva eliminato e si lasciava l’istanza Taloc, ma il livello della missione veniva arretrato di un livello, è stato risolto.
- Il problema per cui negli Asmodiani la missione “A caccia di leggende” non si riusciva a concludere, è stato risolto.

NPC

Nuovi NPC

- Tramite nuovi NPC di teletrasporto aggiunti a Elysea, Asmodae e Balaurea ora è possibile viaggiare nei nuovi territori.

Fazione	Territorio	Territorio dopo il teletrasporto	NPC di teletrasporto
---------	------------	----------------------------------	----------------------

Elisiani	Sanctum	Signia	Polido <Teletrasporto>
	Inggison		Naerti <Teletrasporto>
	Kaldor		Mudiruner <Teletrasporto societario>
	Akaron		Topes <Teletrasporto>
	Signia	Sanctum	Verna <Teletrasporto>
		Inggison	
		Akaron	
		Kaldor	
Asmodiani	Pandaemonium	Vengar	Doman <Teletrasporto>
	Gelkmaros		Benmoho <Teletrasporto>
	Kaldor		Tobiruner <Teletrasporto societario>
	Akaron		Sares <Teletrasporto>
	Vengar	Pandaemonium	Mirak <Teletrasporto>
		Gelkmaros	
		Akaron	
		Kaldor	

- Tra Signia/Vengar e i territori dell'Abisso è stata aggiunta una possibilità di teletrasporto.

Fazione	Informazione NPC	Percorso di spostamento
Elisiani	Gainu <Teletrasporto dell'Abisso>	Avamposto della Legione del Nuovo Inizio -> Fortezza di Teminon
Asmodiani	Peruso <Teletrasporto dell'Abisso>	Tempio dell'Oasi -> Fortezza di Primum

- A seguito dell'eliminazione di alcuni territori sono state rimosse anche alcune associazioni.
 - Oggetti che prima potevano essere acquistati con monete dalle società di produzione, ora possono essere acquistati solo con kinah o medaglie.
 - Gli emblemi, le monete e le medaglie appartenenti alle associazioni eliminate possono essere scambiati con altre medaglie presso l'NPC che è stato aggiunto.

Fazione	Territorio	NPC	Nome dell'associazione eliminata	» Emblema/moneta e dell'associazione eliminata	Nuove medaglie
Elisiani	Signia (Quartier Generale della Legione del Nuovo Inizio)	Doliruner k	Lega del cappello verde	Emblema della Lega del cappello verde	Medaglia di alabastro Medaglia dei Portatori di luce Medaglia del Consorzio
			Loggia dell'Oricalco	Medaglia della Loggia	
			Società di produzione	Moneta della società di produzione	
			Silverinerk S.p.A.	Emblema di Silverinerk	
Asmodiani	Vengar (Tempio dell'Oblío)	Chairuner k	Lega del cappello verde	Emblema della Lega del cappello verde	Medaglia della Guardia campestre Medaglia del cavaliere di sangue
			Obscurati	Medaglia degli Obscurati	

			Società di produzione	Moneta della società di produzione	Medaglia di demone
			Silverinerk S.p.A.	Emblema di Silverinerk	

- Nei nuovi territori Signia e Vengar compaiono mostri dell'invasione di Beritra.
- In diversi luoghi a Inggison e Gelkmaros sono state aggiunte offerte dei mostri della conquista.
 - Se vengono eliminati, è possibile ottenere casse della conquista con piccoli emblemi della conquista.
- Nel "Corridoio d'Offensiva di Balaurea", all'interno del Rifugio dei Rimpatriati, è stato aggiunto un percorso che porta all'istanza di Mantor.
- In alcuni territori di Heiron sono stati aggiunti NPC guardiani.

Modifiche agli NPC

- Per poter continuare ad accedere alle istanze dei territori eliminati gli NPC di accesso sono stati riposizionati.

Istanza	Prima della modifica	Dopo la modifica
Fortezza Celeste di Aturam	Sarpan	Signia / Vengar
Base di Rentus	Tiamaranta	
Fortezza di Tiamat	Occhio di Tiamaranta	
Rifugio di Tiamat	Occhio di Tiamaranta	
Ponte di Jormungand	Katalam Meridionale	
Rifugio della Tribù dei Ruhn	Katalam Meridionale	
Bastione d'Acciaio	Katalam Meridionale	Kaldor

- Alcuni NPC che erano nei territori eliminati sono stati posizionati in altri luoghi.

Funzione dell'NPC	Elisiani	Asmodiani	Luogo di posizionamento
Mercante per emblemi di Kahrn	Bovier	Tashu	Elisiani: Signia - Postazione d'Attacco della Legione del Nuovo Inizio Asmodiani: Vengar – Tempio del Tramonto
Mercante di equipaggiamenti per monete antiche	Mupinerk	Peltorinerk	Elisiani: Signia – Avamposto della Legione del Nuovo Inizio Asmodiani: Vengar – Tempio dell'Oasi
Occhio di Tiamaranta chiave del forziere	Rymus	Denald	
Mercante per siero di sangue della tribù balaur	Petiu	Sion	Elisiani: Signia- Quartier Generale della Legione del Nuovo Inizio Asmodiani: Vengar – Tempio dell'Oblio
Mercante per siero di sangue splendente della tribù balaur	Henria	Bizel	
Mercante di reliquie	Achin	Achin	Base di Akaron (posizione casuale)
	Basilon	Pukorinerk	Elisiani: Signia - Attika Asmodiani: Vengar - Velias
Mercante di armature	Magrun	Magrun	Base di Akaron (posizione casuale)

dell'Abisso	Beco	Mareka	Elisiani: Signia - Kenoa Asmodiani: Vengar - Mura
Mercante di armature Medaglia della battaglia	Nagrin	Nagrin	Base di Akaron (posizione casuale)
	Behanus	Arif	Elisiani: Signia - Deluan Asmodiani: Vengar - Satyr
Mercante di standardi della fortezza	Izisu	Avanik	Elisiani: Akaron - Accampamento della Truppa di Spedizione di Elger Asmodiani: Akaron - Avamposto della Pattuglia di Helgund

- In determinati orari a Inggison e a Gelkmaros compaiono mostri speciali.
 - Se eliminati, lasciano cadere casse con emblemi della conquista normali/grandi.
- Per facilitare lo spostamento tra Inggison e Gelkmaros sono stati aggiunti NPC Shugo per il teletrasporto. Questi NPC possono essere utilizzati da entrambe le fazioni.

Territorio	NPC	Luogo
Inggison	Gadarunerk	Fortezza delle Illusioni di Inggison
	Jerunerk	Fonte di Dimaia
	Jerirunerk	Valle delle Lacrime
	Tsubarunerk	Valle di Phanoe
	Danirunerk	Deserto di Angrief
Gelkmaros	Taserunerk	Fortezza di Gelkmaros
	Ujirunerk	Fattoria del Crepuscolo
	Jinarunerk	Foresta degli Strigik
	Suirunerk	Riposo del Drago
	Portarunerk	Dorso del Drago

- Il livello di alcuni mostri a Inggison (Hanarkand) e Gelkmaros (Fattoria del Crepuscolo) è stato aumentato a 65.
- Alcuni maestri dello stigma che si trovavano all'interno delle fortezze sono stati eliminati.
- I mercanti di equipaggiamenti dell'Abisso nella Fortezza degli Dei non compaiono più.
- Alcune informazioni sugli NPC che si trovano nel Kaldor Settentrionale e negli Avamposti Settentrionali sono state modificate.
- Alcuni titoli di NPC con funzioni di stigma e le relative posizioni sono stati modificati.
- Una parte delle posizioni degli NPC di Ishalgen è stata cambiata.
- Le posizioni e la funzione degli NPC Elisiani sono state modificate o aggiunte.

Stato	NPC	Luogo	Funzione
Modifica	Hannet	Ingresso del Tempio di Kyola → Ingresso del Tempio del Fuoco	Funzione mercante di articoli vari eliminata
Aggiunta	Pentera	Ingresso del Tempio di Kyola	Mercante di articoli vari

- Sono state modificate alcune delle abilità che i mostri usano a Eltnen.

Risoluzione dei problemi

- Il problema per cui a Inggison il "Corno di roccia" non compare, è stato risolto.
- Il problema per cui nella parte inferiore di Reshanta sull'artefatto compare il "Capitano d'agguato di Baranath della 45^a unità", è stato risolto.
- Il problema per cui attraverso alcuni NPC il contrassegno della missione non era visibile, è stato risolto.

- Il problema per cui il teletrasporto da Elia e Pernon in alcuni territori non funzionava, è stato risolto.

Dintorni

- Una parte della grafica dei dintorni del luogo dell'Ascensione di Antriksha è stata cambiata.
- Una parte della grafica dei dintorni di Heiron è stata cambiata.