

# AION<sup>®</sup>

FREE-TO-PLAY

## Zgubny Lód

### Patch notes do aktualizacji 5.8



## Treść

Instancje .....	3
Świąta Wieża .....	3
Schronienie Mirasch .....	3
Dalsze zmiany .....	4
Otchłań .....	6
Postać .....	9
Umiejętności .....	10
Interfejs użytkownika .....	11
Shimiole .....	13
Misje .....	15
Przedmioty .....	16
NPC .....	20
Pozostałe .....	22

## Instancje

### Święta Wieża

1. Dodano instancję "Święta Wieża".



- Do instancji można wejść z lądowisk w Górnej Otchłani (Elyosi: Lądowisko Magos / Asmodianie: Lądowisko Tokanu) przez "Mostek Statku Bitewnego <Kierunek Święta Wieża>".

Gracze	Poziom	Zresetowanie wejść	Liczba wejść
6 graczy	Od poziomu 66	Środa o godz. 9:00	4 razy (Złoty Pakiet) 2 razy (Starter)

### Schronienie Mirasch

2. Instancja "Schronienie Mirasch" została dodana jako nagroda za walkę o twierdzę.



- Frakcja, której uda się podbić Twierdzę Bogów, może wejść do tej instancji przez wejście znajdujące się wewnątrz twierdzy.
- Dla frakcji, która nie zdołała zdobyć Twierdzy Bogów, poza twierdzą znajduje się wejście "Tajemne Drzwi do Schronienia Mirasch", przez które można wejść do instancji.

Gracze	Poziom	Zresetowanie wejść	Liczba wejść
1 gracz	Od poziomu 66	Środa o godz. 9:00	4 razy (Złoty Pakiet) 2 razy (Starter)

## Dalsze zmiany

### 3. Zmieniono treść dotyczącą wykonywania "Wąwozu Neviwind".

- Zmieniono warunek pojawiania się bossa.

Nazwa potwora	Warunek pojawienia się	Zmiana
Bagarut Chaosu	Pojawia się 8 min po rozpoczęciu Pojawia się co 3 min po zakończeniu	Nagroda w postaci przedmiotu usunięta, a frakcja, która pokona potwora, otrzyma buff
Tajemniczy Kaisan	Pojawia się od 37 graczy Pojawia się co 3 min po zakończeniu	Zwiększono liczbę punktów pola bitwy, które otrzymuje się przy pomyślnym zakończeniu.
Mahot		-
Dagon		-

- W przypadku potworów w instancjach zmniejszono wartości.
  - Na polu bitwy można teraz zdobyć maks. 8000 punktów.
  - W punkcie startowym usunięto NPC sprzedającego za punkty pola bitwy i zmieniono przedmioty na sprzedaż.
  - Zwiększono nagrody z odznakami pola bitwy i PO.
  - W obrębie garnizonu dodano ołtarz. Jeśli postać zginie na polu bitwy, zostanie ożywiona na ołtarzu.
  - Przy zmartwychwstaniu na ołtarzu postać otrzymuje na 30 sek. wzmocnienie.
  - Z ołtarza można udać się za garnizon. Ten obszar to strefa neutralna. Postaci znajdujących się na tym obszarze nie można atakować.
  - Kto samowolnie opuści pole bitwy przed końcem bitwy, zostanie ukarany czasem oczekiwania 60 min.
  - W przypadku postaci, które po zakończeniu bitwy regularnie opuszczały pole bitwy albo były wyrzucane z sojuszu, czas oczekiwania zostanie odświeżony.
  - Zwiększono nagrodę za "Wąwóz Neviwind". W przypadku zarobienia ponad 4000 punktów można otrzymać dodatkowe nagrody.
4. W 3. rundzie "Arena/Arena Treningowa Gwałtowności" i "Arena/Arena Treningowa Chwały" zmieniono treść za zdobyte punkty i niektóre inne treści.

- Jeśli postać umrze w ciągu 3. rundy, zostanie odjętych tylko 50% punktów.

Instancje	Zmiana
Arena/Arena Treningowa Gwałtowności	50% mniej punktów dla postaci na 1 i 2 miejscu
Arena/Arena Treningowa Chwały	50% mniej punktów dla postaci na 1 miejscu

- Punkty dostępne po pokonaniu przeciwnika są zwiększane niezależnie od rankingu na "Arenie/Arenie Treningowej Gwałtowności" 3-krotnie, a na "Arenie/Arenie Treningowej Chwały" 4-krotnie.
  - Usunięto znak, który pojawił się w 3 rundzie nad głowami postaci znajdujących się wyżej w rankingu.
5. Zredukowano trudność "Muzeum Wiedzy".
- Zredukowano odbijane obrażenia "Ganesha".
  - Zmniejszono drastycznie maks. PŻ "Buliona".
  - Zmniejszono maks. PŻ "Pasożytniczych Amfisów Innego Świata: przywoływanych przez "Buliona".
  - Zmniejszono maks. PŻ "Serca Buliona".
  - Usunięto błąd, przez który nawet po walce z "Ganeshem" w instancji "Muzeum Wiedzy" niektóre efekty osłabiające nie były usuwane.

6. Przy kończeniu misji dodatkowych w "Narakkalli", które można wykonać w ciągu 15 min., otrzymuje się teraz lepsze nagrody.
7. Zmiany w Złotej Próbie Ognia / Złotej Próbie Ognia (Walki Grupowe)
  - W "Złotej Próbie Ognia" dodano drzwi na czas ponownego zbrojenia się po śmierci.
  - W przypadku śmierci w trakcie walk po obu stronach pojawiały się drzwi. Gracze są teleportowani na swoją stronę (wskrzeszenie) i po 5 sekundach mogą wchodzić ponownie do areny walki.
8. W celu zapobieżenia nieuczciwemu wykorzystywaniu niektórych funkcji w "Złotej Próbie Ognia / Złotej Próbie Ognia (Walki Grupowe)" wprowadzono następujące zmiany:
  - Jeśli postać opuści "Złotą Próbę Ognia" podczas zawodów, jej punkty zostaną zresetowane.
  - Jeśli wszyscy członkowie grupy opuszczą "Złotą Próbę Ognia" podczas zawodów, punkty drużyny zostaną zresetowane.

9. Zmieniono liczbę wejść i czas wejść dla "Złotej Próby Ognia (Walki Grupowe)".

Zmiany	Przedtem	Teraz
Liczba wejść	4 razy	2 razy
Czas wejścia	Sob.: godz. 9:00 do północy Niedz.: północ do północy	Sob. i niedz.: od godz. 19:00 do 22:00

- Z powodu zmiany liczby wejść do "Złotej Próby Ognia (Walki Grupowe)" zmniejszono odpowiednio standard punktów dla nagrody sezonowej.
10. Używanie funkcji [Zarządzaj przyjaciółmi – Szukaj] w arenie / arenie treningowej nie jest już możliwe.
  11. Czas końca sezonu dla "Złotej Próby Ognia", "Areny Dyscypliny", "Wieży Wyzwania" i "Złotej Próby Ognia (Walki Grupowe)" zmieniono na godz. 7:59.
  12. Nowe sezony zaczynają się o następujących godzinach:

Instancja	Rozpoczęcie sezonu
Złota Próba Ognia Arena Chwały	10.02.18 o godz. 9:00
Złota Próba Ognia (Walki Grupowe) Wieża Wyzwania	17.02.18 o godz. 9:00

13. Zmiany w "Wieży Wyzwania":

- W przypadku nagrody sezonowej za 1 miejsce, w zależności od klasy postaci dodano "Złote Skrzydła Zwycięzcy".
- Dodano serum życia. Serum można otrzymać po wejściu do Wieży Wyzwania z ustawionej skrzyni. Efekt serum: Regeneruje 6000 PŻ. (Czas regeneracji 2 min)
- Na poziomach 20, 24 i 28 dodano zwykle standardowe potwory.
- U "Czarownicy Grendal" na poziomie 40 zmieniono efekty umiejętności.

14. Usunięto następujące błędy w "Wieży Wyzwania":

- Usunięto błąd, przez który w trakcie walki na poziomie 33, 34 i 35 postać w określonych sytuacjach spadała z obszaru.
- Usunięto błąd, przy którym po zresetowaniu w środę przy przeprowadzaniu poziomu 1 w określonych okolicznościach potwory z innych poziomów pojawiały się razem.
- Usunięto błąd, przez który po przemianie ducha na 17 lub 18 poziomie przemiana utrzymywała się przez pewien czas nawet po opuszczeniu instancji.



- Usunięto błąd, przez który funkcja eksplozji artefaktu obronnego na 34 poziomie nie działała w określonych okolicznościach.
  - Usunięto błąd, przez który w trakcie realizacji treści niektórych wiadomości systemowych były nieprawidłowo wyświetlane.
  - Usunięto błąd, przez który niektóre potwory nie używały prawidłowo umiejętności.
  - Usunięto błąd, przez który przez ogłuszanie niektórych potworów umiejętność "Usunięcie Szoku" nie była aktywowana.
  - W przypadku niektórych potworów tytuł został usunięty.
15. Usunięto błąd, przez który "Wewnętrzna Brama Przerzutowa" w "Bastionie Stalowego Muru" nie była prawidłowo niszczona.
16. Liczbę graczy dla "Jaskini Padmarashki" zredukowano z 48 graczy do 12.
- Z powodu zmiany liczby graczy zredukowano wartości niektórych potworów.
17. Usunięto błąd, przez który w Szczelinie Zapomnienia w IU dla umiejętności Arcy-Daeva czas regeneracji nie był wyświetlany.
18. Usunięto błąd, przez który lista instancji pokazywała nazwy instancji, które nie były używane.
19. Zmiany w "Ruinach Adma / Laboratorium Władcy Żywiołów / Kryjówce Arkhala / Bazie Kroban":
- Zmieniono warunek pojawiania się bossa.
    - Na miejscu bossa pojawiają się 3 kiski.
    - Aby pojawił się boss, każdy z 3 graczy musi wybrać w tym samym czasie inny kisk.
  - Zredukowano wartości zwykłych potworów i bossa oraz schemat walki i niektóre wzmocnienia umiejętności.
  - Liczbę graczy zmieniono na 3.
  - Zmieniono poziom dostępu dla "Kryjówki Arkhala / Bazy Kroban".

Instancje	Poprzedni poziom wejścia	Nowy poziom wejścia
Kryjówka Arkhala	Od poziomu 66	Od poziomu 69
Baza Kroban	Od poziomu 66	Od poziomu 72

20. Instancje i ukryte instancje w twierdzach Miren, Krotan i Kysis zostały zamknięte i nie można już do nich wchodzić.

## Otchłań

1. Zapieczętowana do tej pory Twierdza Bogów została odnowiona i jest znowu dostępna.



- Twierdza Bogów znajduje się w Rdzeniu Reshanty. Do rdzenia można dotrzeć z centrum Reshanty (56. Garnizon - pod obszarem płomieni), po prostu do niego dolatując.

- Podobnie jak w przypadku innych walk o twierdzę, przez przystąpienie do unii wojennej można wziąć udział w walce o twierdzę
- W ramach nagrody za walkę o twierdzę można otrzymać spinelowe medale lub materiały takie jak "Kamień Duszy Komendanta" w celu błogosławieństwa wyposażenia.
- Przy wejściu do Rdzenia Otchłani dodano obozy frakcji.

Elyosi	Asmodianie
Posterunek Marszu Skrzydeł Wolności	Posterunek Marszu Wystanników Chaosu

- Wewnątrz rdzenia znajdują się obozy frakcji dla Elyosów i Asmodianów. Kiski pola bitwy można ustawiać tylko w tych miejscach.
- Gdy walka o twierdzę się rozpocznie, latanie dookoła twierdzy zostanie ograniczone.
- Gdy Twierdza Bogów Elyosów lub Asmodianów zostanie podbita, we wnętrzu rdzenia pojawią się jednostki Orisa, które powróciły. Gdy zostaną one zlikwidowane, będzie można otrzymać PD, PO i punkty chwały.
- Gdy walka o twierdzę się zakończy, wszyscy gracze poza członkami unii walki zwycięskiej frakcji zostaną teleportowani poza Rdzeń Otchłani i nie będą mogli przez pewien czas wejść do wnętrza Rdzenia.
- Jeśli twierdza z następującym oznaczeniem w Górnej Otchłani zostanie zdobyta, można otrzymać w ramach wsparcia przydatne działa oblężnicze dla walki o twierdzę przy Twierdzy Bogów.



- Przez zniszczenie 5 artefaktów we wnętrzu rdzenia można szybciej zniszczyć zewnętrzne bramy twierdzy przy walce o twierdzę.
- Ponadto dostępne są artefakty wymiarów, NPC wsparcia dla sprzymierzeńców, relikty ochronne dla wewnętrznej bramy twierdzy, jednostki wsparcia dla zniszczenia bramy i wiele innych opcji, które mogą się przydać w walce o Twierdzę Bogów.

## 2. Zmienione czasy twierdzy:

Czas serwera	Pon.	Wt.	Śr.	Czw.	Pt.	Sob.	Niedz.
godz. 18 – 19	Dolna Otchłań		Dolna Otchłań		Dolna Otchłań		
godz. 21 – 22	Górna Otchłań	Twierdza Bogów	Górna Otchłań	Twierdza Anoha	Górna Otchłań	Twierdza Bogów	Pangaea

3. Udoskonalono metodę rozdziału nagród za walkę o twierdzę.
  - Nawet jeśli postać nie otrzyma PO, może otrzymać punkty za osiągnięcia, gdy otrzymane PO są zapisane w unii wojennej, do której dołącza.
  - Postać musi się jednak znajdować w pobliżu twierdzy, nawet jeśli dołączyła do unii wojennej.

4. Ulepszono metodę wzywania obrońców w Górnej Reshancie.

Dotychczas	Ulepszone
Łączna liczba podbojów twierdzy 2x	Losowo ustalona liczba za podbój twierdzy 1x

5. Zredukowano drastycznie PŻ obrońców i przywoływanych potworów, które pojawiają się w Górnej Reshancie.
6. W przypadku walk o twierdzę w Górnej Reshancie zmniejszono liczbę potworów, które bronią twierdzy.
7. W szybkich informacjach na temat walki o twierdzę usunięto niepotrzebne informacje (Maksymalna liczba podbojów).
8. Zmieniono wzmocnienia otrzymywane przez słabszą frakcję jako wsparcie, gdy twierdze tej samej frakcji są zdobywane jedna po drugiej.
9. Zmieniono punkty za posiłki lądowiska, które są dostępne po pokonaniu komendantów twierdzy.
10. Istniejące korzyści wynikające z łącznej liczby zdobyć twierdzy zmieniono w ten sposób, że zresetowano zajęcia wszystkich twierdz Otchłani i że zostały one zajęte przez Balaurów.
11. Zwiększono czas używania "Kiska Pola Bitwy" i czasu regeneracji umiejętności "Przywołanie: Kisk Pola Bitwy".
12. W walkach o twierdzę w Górnej Otchłani nie pojawiają się już potwory Balaurów, które atakowałyby wieżę dowodzenia i komendanta.
13. Usunięto błąd, przez który w Rdzeniu Otchłani potwory Balaurów poziomu 65 pojawiały się w niewłaściwych miejscach.
14. Nie można już używać oddziału handlowego Shugo, który zapewnia korzyści w walkach o twierdzę w Dolnej Otchłani.
15. W odnośnych kotwicowiskach flot w Rdzeniu Reshanty dodano NPC, który w momencie rozpoczęcia walki o Twierdzę Bogów przywołuje "Wspomagające Działo Oblężnicze", pomocne w niszczeniu zewnętrznych bram.
  - Gdy NPC zostanie zagadnięty i otrzyma odpowiednią sumę kinah, przywoła 1 "Wspomagające Działo Oblężnicze".
  - "Wspomagające Działo Oblężnicze" jest przywoływane z zewnętrznej bramy i pomaga w niszczeniu bramy.

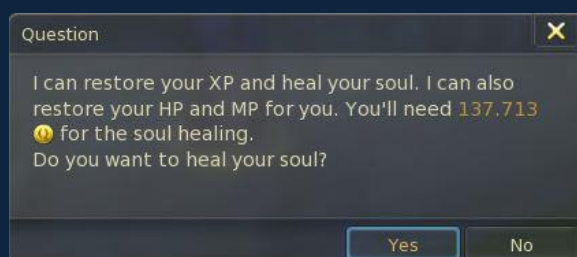
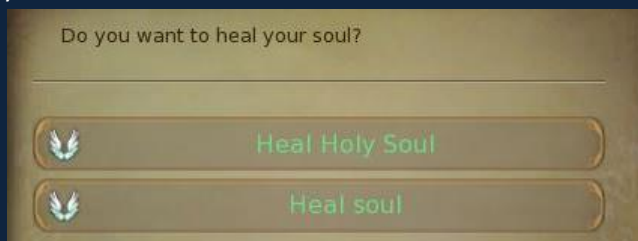
Kotwicowisko Floty Wysłanników Chaosu	Kotwicowisko Floty Skrzydeł Wolności
Sabirn	Riobell
Vindalf	Hernon
Yuno	Ganimede

16. Usunięto błąd, przez który przy podboju Twierdzy Kaldor i twierdz w Dolnej Otchłani legion podbijający jest wyświetlany w IU oraz jako wiadomość.
17. Usunięto błąd, przez który w trakcie walki o twierdzę w Górnej Otchłani czasami nie pojawiał się przywódca Balaurów.



## Postać

1. Dodano funkcję "Święte Uzdrawienie Duszy".
  - W przypadku tej funkcji oprócz dotychczasowego uzdrawiania duszy przywracane są dodatkowo PŻ i PM. Zostaną dodane odpowiednie koszty.
  - Jeśli nie są dostępne PD, które można by przywrócić, wówczas nie można korzystać z funkcji "Święte Uzdrawienie Duszy".



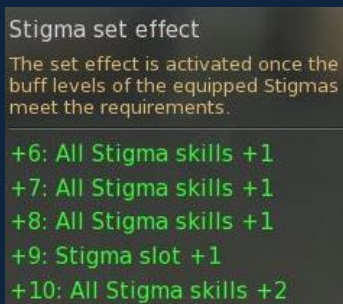
2. U strzelca po przerwaniu "Prywatnego Sklepu" umieszczony Rewolwer Eterowy jest teraz pokazywany prawidłowo na prawej ręce.
3. Skorygowano ruch dla "Aktywuj wypoczynek" żeńskich postaci przy "[Karta ruchu] Jazda na łyżwach".
4. Przy opuszczaniu prądu powietrznego czas oczekiwania na lot nie jest już ponownie stosowany.
  - Jeśli nie obowiązuje czas oczekiwania pozostały do rozpoczęcia ponownego lotu, przejście na tryb latania jest możliwe natychmiast. Jeśli obowiązuje czas oczekiwania, musi on najpierw upłynąć.
5. Zredukowano PD wymagane do osiągnięcia kolejnego poziomu dla Magicznego Wytwarzania.
6. Usunięto błąd, przez który w przypadku zmiany broni przyciskiem [Zmień Broń Info Postaci] zresetowano PŻ.
7. Usunięto błąd, przez który wartości Idianu, które są przydzielone do przedmiotu, mogą być w określonych okolicznościach nieprawidłowo stosowane.

## Umiejętności

1. Dodano efekt zestawu stygmatów.
  - Interfejs użytkownika dla stygmatów zmieniono tak jak na poniższej grafice.



- Dodano zwykły slot stygmatów, który jest aktywowany przez efekt zestawu.
- W dolnym obszarze okna dodano szybkie informacje, w których można sprawdzić efekty zestawu.
- Efekt zestawu stygmatów jest aktywowany, gdy spełnione są warunki poziomu zaczarowania wszystkich założonych stygmatów. Gdy warunki nie są spełnione, efekt zestawu zostaje dezaktywowany.



2. Przy pomyślnym zaczarowaniu stygmatów od +9 pokazywana jest teraz w regionalnym czacie wiadomość o pomyślnym zakończeniu operacji.
3. Wymagany minimalny poziom do używania umiejętności kleryka "Fala Oczyszczenia" poziom 2 zredukowano z poziomu 59 do 49.
4. W umiejętnościach "Święty Sługa", "Szlachetna Energia" i "Energia Kary" uzupełniono opis/zasięg.
5. Wzmocnionych stygmatów można teraz używać jako materiału zaczarowania.
  - Przy rejestrowaniu wzmocnionych stygmatów w IU wzmocnienia wyświetlane są informacje.
6. Usunięto błąd, przez który wzmocnione umiejętności stygmatu łowcy "Lodowa Pułapka" pozostawały identyczne po określonym odstępie czasu.

## Interfejs użytkownika

### 1. Ulepszono "Księgę Potworów".



- Dodano zakładkę "Ulubione". Ta zakładka została utworzona automatycznie przy zapisywaniu ulubionego elementu.
- Za pomocą symbolu gwiazdki można zapisywać/usuwać ulubione elementy.
- Gdy zostanie otrzymany nowy wpis, będzie on wyświetlany z efektem rotacji.
- Przy zakładce w prawej górnej części ekranu wyświetlana jest razem liczba nowych wpisów oraz liczba wpisów, przy których można otrzymać nagrody.
- Usunięto zakładkę, w której wybierało się Elysea/Asmodae. Są teraz wyświetlane na ekranie.
- W księdze potworów są teraz wyświetlane również potwory instancji.
- Zakładka dla instancji ma teraz własny kolor i własną grafikę w celu odróżnienia jej od zakładek dla regionów.
- Przy kliknięciu opcji [Pokaż lokalizację] w "Księdze Potworów" wyświetlane są nie tylko lokalizacje w otoczeniu, lecz wszystkie lokalizacje.



## 2. Zmieniono wygląd Przejście Atreii.

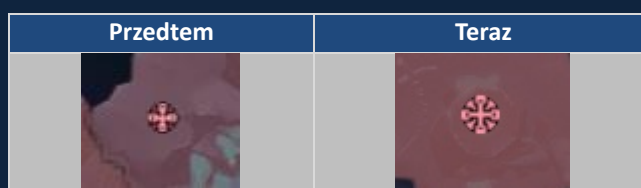


## 3. Wiadomości czatu od przywódców grup są wyszczególniane.

- Z lewej strony od nazwy postaci wyświetlany jest symbol "Złota Korona".
- Gdy uprawnienia są przenoszone na postać, symbol znika.

Typ	Wyszczególniona osoba	Wyszczególniony czat
Grupa	Przywódca grupy	Wskazówki, wszystkie kanały czatu, szept
Sojusz	Przywódca sojuszu	Wskazówki, wszystkie kanały czatu, szept
Unia	Przywódca unii	Wskazówki unii, wskazówki, wszystkie kanały czatu, szept
Unia wojenna	Przywódca unii wojennej	Wskazówki unii wojennej, wskazówki unii, wskazówki, wszystkie kanały czatu, szeptanie

- Przy dołączaniu do grupy (grupa/sojusz/unia/unia wojenna) albo przy zmianie stanu grupy wyświetlana jest wskazówka dotycząca danej grupy.
- Dla ułatwienia rozpoznawania powiększono symbole "artefaktów" na mapie.



- W górnym obszarze okna błogosławieństwa wyposażenia dodano opis dla przedmiotów wyniku.
- Kolor frakcji (np. czerwony dla Balaurów) nie jest już więcej wyświetlany na mapie świata (M), aby obszar w Rdzeniu Otchłani był lepiej rozpoznawalny.
- Usunięto błąd, przez który w określonych okolicznościach znikały symbole shimiola zarejestrowane na pasku skrótów.
- Usunięto błąd, przez który przy otwieraniu księgi potworów po zalogowaniu się postaci nie można było wybierać typów potworów.
- Usunięto błąd, przez który przy "Kaenobikan" pod [Mapa świata – Pokaż na mapie] brakowało ikony.
- Usunięto błąd, przez który w "Szczelinie Zapomnienia" symbol umiejętności dla "Stary Arcy-Daeva" po przemianie migał co sekundę przez 30 sekund.

12. Usunięto błąd, przez który przy podglądzie wyników w oknie dla błogosławieństwa wyposażenia nie wyświetlała się liczba możliwych zapakowań.
13. Usunięto błąd, przez który w instancji "Złota Próba Ognia (Walki Grupowe)" liczba graczy była wyświetlana w nieprawidłowy sposób.
14. Usunięto błąd, przez który [Umiejętność - Animacja umiejętności] w opisie wyświetlał się pasek przewijania.

## Shimirole

1. Dodano 5 nowych "shimioli".

Nazwa	Poziom	Efekt umiejętności shimiola (W zależności od poziomu ewolucji efekt umiejętności jest stosowany inaczej)		Efekt zaklęcia
Weda	A	<b>Piękno Uzdrowienia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Regeneruje własne PŻ</li> <li>- PŻ są dodatkowo regenerowane przez 6 sek. co 2 sek.</li> </ul>	(Fizyczne) Zwiększa PŻ, atak, precyzja, trafienie kryt.
		<b>Przemiana: Dawny Przyjaciół</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Przez 30 sek. stosowane są efekty przemiany i wzmocnienia</li> <li>- Fizyczne i magiczne ataki zostają zwiększone</li> <li>- Zwiększenie szybkości ataku/działania/biegu/lotu</li> <li>- Zwiększenie działania umiejętności uzdrawiania</li> <li>- Zwiększenie maksymalnych PŻ</li> </ul>	
Kromede	A	<b>Ponowny Powtórzony Strzał Szoku</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Magiczny atak na pojedynczy cel</li> <li>- Dodatkowe trafienie, gdy cel jest ogłuszony.</li> </ul>	(Magiczne) Zwiększa PŻ, mag. trafienie kryt., wzmocnienie magii, magiczna precyzja
		<b>Żałosne Podrygi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Magiczny atak na pojedynczy cel</li> <li>- Ogłuszenie przez 2 sek.</li> <li>- Zwiększa jednorazowo działanie kolejnej umiejętności</li> </ul>	
Hyperion	A	<b>Wyładowanie Energii</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atak magiczny na cel i cele w otoczeniu</li> <li>- Obniża PM celu</li> </ul>	
		<b>Pole Eteru Id</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usuwa wszystkie stany szczególne</li> <li>- Regeneruje własne PŻ</li> <li>- Redukcja obrażeń przez 15 sek.</li> </ul>	
Karemiwen	B	<b>Lodowa Burza</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Magiczny atak na pojedynczy cel</li> </ul>	(Fizyczne) Zwiększa PŻ, atak, trafienie kryt.
		<b>Głęboka Rana</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Magiczny atak na pojedynczy cel</li> <li>- Cel otrzymuje przez 10 sek. magiczne trafienia co 2 sek.</li> <li>- Szybkość poruszania się zostaje zredukowana na 10 sek.</li> </ul>	
Saendukal	B	<b>Sejsmiczny Cios Mocy</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atak magiczny na cel i cele w otoczeniu</li> </ul>	(Magiczne) Zwiększa PŻ, wzmocnienie magii, mag. precyzję
		<b>Eksplozja Wściekłości</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atak magiczny na cel i cele w otoczeniu</li> <li>- Szansa na potknięcie</li> </ul>	



2. U niektórych shimioli zwiększono efekty umiejętności i obrażenia.

Shimiole, których dotyczą efekty	Efekty umiejętności
Shita	Zwiększenie obrażeń w PvE/PvP
Grendal	Zwiększenie obrażeń w PvE/PvP
	<b>[Strzępek Przestrzeni]</b> Zwiększa na 8 minut odporność na milczenie, związanie, sen, strach, paraliż, szok o 700, oraz szybkość poruszania się / lotu.
	<b>[Wzmocniony Strzępek Przestrzeni]</b> Szybkość poruszania się / lotu została zwiększona, odporność na wszystkie wyjątkowe stany zostanie zwiększona o 1000.

3. Koszty za awans shimiola zostały zmniejszone.

Ranga	Przedtem	Teraz
Poziom A	1 800 000 kinah	500 000 kinah
Poziom B	1 000 000 kinah	300 000 kinah
Poziom C	500 000 kinah	100 000 kinah

- W przypadku "Zwykłej/Dużej Umowy z Shimiolem" zwiększono szansę od rangi C.
- Umiejętności shimioli nie mają już wpływu na efekty wzmocnienia umiejętności postaci.
- Przywoływanie/odsyłanie shimioli jest teraz możliwe także podczas lotu.
- Wymagany minimalny poziom do korzystania z shimioli zmniejszono z poziomu 66 do poziomu 10.
  - Postacie od poziomu 10 otrzymują po aktualizacji punkty umiejętności shimioli.
  - Wymagany minimalny poziom dla korzystania z umów z shimiolami zmieniono na 10.
- Po otrzymaniu ponad 50% lub 100% punktów wzrostu shimiola zwiększają się poziom i atrybuty efektów przywoływania.
  - Punkty wzrostu są wyświetlane w zależności od otrzymanej ilości.
- Zmniejszono drastycznie liczbę jednostek Shimium, które są potrzebne do ewolucji Shimiole poziomu B i C.
- W "Szczelinie Zapomnienia" dodano przedmiot "Niewielka Umowa z Shimiolem" jako nagrodę instancji.
- U niektórych shimioli zwiększono lekko efekt zaklęcia.
- Przy niektórych shimiolach dodano dźwięki.
- Usunięto błąd, przez który przy wsiadaniu na i zsiadaniu z taroka funkcje shimioli czasami nie były zachowywane.
- Usunięto błąd, przez który przy teleportacji, podczas gdy postać siedziała na taroku, były aktywowane funkcje shimioli.
- Usunięto błąd, przez który przy wyborze niektórych bardziej rozwiniętych shimioli jako materiału rozwojowego nie była wyświetlana żadna wskazówka ostrzegawcza.
- Usunięto błąd, przez który niektóre z szybkich informacji dotyczących umiejętności shimioli były nieprawidłowo wyświetlane.

## Misje

1. W Esterra i Nosra dodano codzienne misje, przy których można otrzymać w nagrodę "Shimiolum".

Frakcja	NPC misji	Nazwa misji
Elyosi	Leona	[Codz] Prośba Leony
Asmodianie	Arund	[Codz] Prośba Arunda

2. Liczba powtarzalnych misji przy misji Wąwóz Neviwind oraz poziom ich przeprowadzania zostały zmienione.
3. Usunięto dotychczasową misję dla inwazji w Esterra oraz Nosra i dodano nową misję.
4. Usunięto błąd, przez który postacie poniżej poziomu 45 nie mogły prawidłowo przeprowadzać misji Elyosów "Prośba Przybyłej Nagle Córkę".
5. Zmieniono rangę przedmiotu misji "Kompletne Zapiski Życia" ze "zwykłej" na "legendarną".
6. Usunięto błąd, przez który w codziennych misjach grupowych "Zakon Alabastrów" i "Strażnik Pól" dostępne są jeszcze określone misje, które są przeprowadzane w twierdzach Inggison/Gelkmaros, ale które właściwie już nie istnieją.
- Jeśli misje te zostały przyjęte już przed zmianą, można je przerwać. Następnie zostaną wydane nowe codzienne misje grupowe.
7. W misji Daevanion "Prezent Mędrca" dla Elyosów i "Boska Broń" dla Asmodianów zmieniono część treści jej wykonywania.
8. W celu zwiększenia efektywności przeprowadzania misji Daevanion poziomu 65 w niektórych miejscach zwiększono obszary i metody jej wykonywania.

Frakcja	Nazwa misji	Frakcja	Nazwa misji
Elyosi	Szczęście	Asmodianie	Szczęście
	Wierność		Wierność
	<Armia Kaisinela> Wytwarzanie Spodni		<Siły Zbrojne Marchutana> Wytwarzanie Spodni
	<Armia Kaisinela> Wytwarzanie Broni		<Siły Zbrojne Marchutana> Wytwarzanie Broni
	Zadanie Armii Kaisinela		Zadanie Sił Zbrojnych Marchutana

9. Zmieniono kilka treści do wykonywaniach w misjach w "Muzeum Wiedzy", ponieważ wykazywały one odstępstwa od właściwej treści.

Frakcja	Nazwa misji	Frakcja	Nazwa misji
Elyosi	Niestabilny Artefakt Wiedzy	Asmodianie	Oslabiony Artefakt Wiedzy

10. Usunięto błąd, przez który w niektórych codziennych misjach wypłacano mniej PD.

Frakcja	Nazwa misji	Frakcja	Nazwa misji
Elyosi	[Codz] Obrona Świątyni Eteru	Asmodianie	[Codz] Obrona Ruin Przeszłości

11. Dodano misje, które można przechodzić w nowych instancjach.

Instancje	Typ misji
Schronienie Mirasch	Ważne/Zwykłe misje
Świąta Wieża	Ważne/Zwykłe misje

12. Dodano kampanie i misje, które można przechodzić w Rdzeniu Reshanty i w Twierdzy Bogów.
13. Dodano misje shimioli, które można przechodzić od poziomu 10.

14. Dodano misje, w których można otrzymać jako nagrodę spinelowe monety.
15. Dodano misje, w których można otrzymać materiały do błogosławieństwa wyposażenia.
16. Końcowy NPC "Siaqua" dla misji "Buty tylko dla skradających się" został zastąpiony przez "Sulinę".
17. Zmieniono treść misji kampanii pt. "Misja Jiskursa" w Górnej Otchłani.
18. W niektórych powtarzalnych misjach instancji zwiększono PD i zmieniono zalecany poziom oraz nagrody.

Instancje	Zmiana
Ruiny Adma / Laboratorium Władcy Żywiołów / Kryjówka Arkhala / Baza Kroban	Zwiększenie PD przy misjach powtarzalnych Zmiana zalecanego poziomu Zmiana nagrody za misję
Narakkalli / Biblioteka Wiedzy / Ogród Wiedzy / Muzeum Wiedzy / Święta Wieża / Schronienie Mirasch / Szczelina Zapomnienia	Zwiększenie PD przy misjach powtarzalnych

19. W niektórych misjach przeprowadzanych w Esterra/Nosra zwiększono PD nagród.
20. Niektóre misje szpiegów/obrońców, które są przeprowadzane w Esterra/Nosra, zmieniono na misje tygodniowe.
21. Zredukowano trudność niektórych misji polowania przeprowadzanych w Esterra/Nosra.
22. Usunięto błąd, przez który nawet po dołączeniu do unii dzielenie się misjami unii nie było możliwe.
23. Treść wykonywania misji Asmodianów "Kariatydy w Otchłani" zmieniono tak, że przechodzenie tej misji jest nadal możliwe po osiągnięciu wymaganego poziomu.
24. W niektórych misjach w "Wąwozie Neviwind" zmieniono jednostkę podziału dla aktualizacji misji z pojedynczej na unię.

Misja Wąwóz Neviwind	
Elyosi	[Inst/Gru] Zatrzymaj Zmutowaną Starą Kreaturę
	[Instancja/od 36 graczy] Fragment, Który Spadł w Poblżu Kowadła
Asmodianie	[Inst/Gru] Powstrzymaj Zmutowaną Starą Kreaturę
	[Instancja/od 36 graczy] Fragment, Który Pojawił się w Poblżu Kowadła

25. Dodano nowe misje garnizonu dla regionów Esterra/Nosra.
26. Dodano nowe misje PvP w Esterra/Nosra.
27. Nagrody za misje PvP w Esterra/Nosra zostały nieco zwiększone.
28. Usunięto błąd, przez który podczas przeprowadzania misji "Broń Siel" nie można było używać Uszlachetniacza Shulaków.

## Przedmioty

1. Dodano wzór wytwarzania dla Potężnego Suplementu do Slotów (legendarny, epicki).
  - Elyosi: Można nabyć u Sprzedawcy Alchemii w Sanctum/Eliań.
  - Asmodianie: Można nabyć u Sprzedawcy Alchemii w Pandemonium/Pernon.
2. Dodano wzory wytwarzania dla Potężnych Suplementów do Slotów (mitycznych).
3. Dodano "Spinelowe Monety" i przedmioty wyposażenia, które można kupić za te monety.
  - "Sprzedawca Spinelowych Monet" przebywa w Esterra/Nosra.

Esterra – Schronienie Ariel



Nosra – Świątynia Azphela



4. Dodano nowe bronie, zbroje, akcesoria i skrzydła dla Arcy-Daeva.

- Można je otrzymać przez rozwijanie wyposażenia "Specjalnej Elitarnej Gwardii", które można otrzymać za "Spinelowe Monety" albo wyposażenia "Przywódcy Wysokiej Gwardii", przy użyciu błogosławieństwa wyposażenia.
- Komendant Przeznaczenia dla błogosławieństwa wyposażenia znajduje się dla Elyosów w Esterra – Schronienie Ariel, a dla Asmodianów w Nosra – Świątynia Azphela.

#### Błogosławieństwo wyposażenia



- Po błogosławieństwie wyposażenia broni/zbroi/wyposażenia poziom zaczarowania spada o 5. W przypadku akcesoriów poziom ulepszenia spada o 5.
- Materiały do błogosławieństwa wyposażenia można otrzymać podczas walki o twierdzę w Rdzeniu Reshanty i w "Świętej Wieży", jak i w ramach niektórych nagród za misje.
- Jeśli zaczarowanie nie powiedzie się w przypadku jednego z wyposażań komendanta, nie zostanie zniszczone. Obowiązują następujące reguły:

Poziom przy próbie zaczarowania	Konsekwencje w przypadku nieudanej próby
0 do 10	-1 poziom zaczarowania
11 do 14	Poziom zaczarowania spada do 10
15 do 19	Poziom zaczarowania spada do 15
Od 20	Poziom zaczarowania spada do 20

- Wyposażeniem komendanta nie można handlować. W przypadku poziomu zaczarowania +25 lub wyższego można je zapakować 1 raz i handlować nim.

- Jeśli z pakowania skorzystano 1 raz, nie będzie to ponownie możliwe, nawet jeśli przedmiot osiągnie ponownie poziom zaczarowania +25.
  - W przypadku wyposażenia komendanta przy próbie zaczarowania w zwykłym rozdziale, istnieje szansa niepowodzenia próby nawet w przypadku zastosowania "wszechpotężnego kamienia zaklinającego" i "suplementów do slotów".
5. Arcy-Daeva zostały dodane animacje umiejętności.
    - W przypadku "[kart umiejętności]" umiejętności, które posiadają również umiejętność Arcy-Daeva, otrzymuje się równocześnie animację Arcy-Daeva.
    - Postacie, które posiadały tę animację umiejętności już przed aktualizacją, otrzymają po aktualizacji pod [Umiejętności – Animacja umiejętności] animację Arcy-Daeva automatycznie.
  6. Dodano nowe wyposażenia, które można otrzymać przez "magiczne wytwarzanie".
  7. Uproszczono niektóre warunki "magicznego wytwarzania".
    - Zmniejszono wymaganą liczbę materiałów dla niektórych rodzajów wyposażenia.
    - Zmniejszono czas oczekiwania na ponowne wyprodukowanie Diogenitu i Kamieni Wymiarów Magii.
    - Niektóre produkcje jaj mioli kończą się teraz automatycznie pomyślnie.
    - W przypadku niektórych produkcji zwiększono szansę na kryt. produkcję.
  8. Usunięto błąd, przez który po bronią dawnej Atreii nie można było zmienić wyglądu broni dystansowej.
  9. Usunięto błąd, przez który podczas próby slotowania kamienia many w ekwipunku na przedmiocie, w przypadku którego slotowanie kamieni many nie jest możliwe, otwierało się okno wzmacniania/modyfikowania.
  10. Zmieniono niektóre przedmioty nagród Niebiańskiej Wyspy.
  11. Skorygowano szybkość działania "Instrumentu Strunowego Daeva Latorośli".
  12. Usunięto błąd, przez który mimo zużywania Energii Złotej Gwiazdy nie otrzymywało się żadnych dodatkowych PD z powodu ograniczenia poziomu za otrzymane PD.
  13. Usunięto błąd, przez który w "Składzie Złota Trillionerka" używanie przedmiotów złotej gwiazdy nie było możliwe.
  14. W przypadku "Kolczych Ochraniaczy na Dłonie Antycznej Fallushy", które można otrzymać w instancji "Narakkalli", skorygowano opcjonalne wartości.
  15. W przypadku broni/zbroi/akcesoriów/skrzydeł o randze "heroicznej" wzmacnianie/modyfikowanie nie jest już możliwe. Pod cechą przedmiotu dodano "Wzmocnienie/modyfikacja nie są możliwe".
    - Zaczarowanie, ewolucja wyposażenia, kamień many, boski kamień, fuzja broni, Idian, ulepszanie, pakowanie, nowa identyfikacja, uszlachetnianie, usunięcie powiązania z duszą, usunięcie kamienia many, demontaż broni są niemożliwe.
    - Farbowanie, zmiana wyglądu, ekstrahowanie PO są jednak możliwe tak jak do tej pory.
  16. Skrzynie wyposażenia dostępne w "Bibliotece Wiedzy" i "Ogrodzie Wiedzy" są teraz nakładane 100x.
  17. Usunięto błąd, przez który po pokonaniu potworów w "Ruinach Adma" niektóre przedmioty nie były otrzymywane.
  18. Usunięto błąd, przez który wartość wzmocnienia +17 niektórych Rewolwerów Eterowych była stosowana na "Fiz. i magiczna obrona w PvE" zamiast na "Fiz. i magiczny atak w PvE".
  19. Usunięto błąd, przez który przy próbach uszlachetnienia udoskonalonych piór siła bojowa wyświetlana w oknie wzmacniania/modyfikacji była wyświetlana po udoskonaleniu z taką samą wartością co przed udoskonaleniem.
  20. Usunięto błąd, przez który w określonych okolicznościach zmiana wyglądu i farbowanie niektórych przedmiotów nie były możliwe.



21. Różne efekty "Wzmocnionego Zwoju Zwiększonego Wyrównania Magii" i "Wzmocnionego Zwoju Trafienia Kryt." są teraz stosowane odpowiednio wtedy, gdy oba zwoje są używane razem.
22. Usunięto błąd, przez który w trakcie pozycji walki wygląd niektórych kostiumów był pokazywany w niestandardowy sposób.
23. Usunięto błąd, przez który niektóre wartości przedmiotów były czasem nieprawidłowo stosowane.
24. W niektórych rodzajach wyposażenia Świętego Apollona i antycznej Fallushy w przypadku niektórych przedmiotów zmieniono optymalne wartości.
  - W przypadku przedmiotów "Buzdygan Świętego Apollona / antycznej Fallushy" dodano atrybut "wzmocnienie leczenia".
  - Zwiększono wartości opcji atrybutu "wzmocnienie leczenia" stosowanego względem zbroi.
25. W przypadku "Przepustki Atreii" zmieniono niektóre nagrody.
26. Jeśli przy próbie zaczarowania w przypadku, gdy wszystkie suplementy do slotów zostały zużyte, zamiast suplementów do slotów miały być używane kinah, wyświetlana jest teraz wiadomość informacyjna.
27. Zwiększono szansę na drop niektórych materiałów do wytwarzania, pozostawianych przez potwory.
28. W przypadku niektórych sprzedawców usług wyposażenia zmieniono listę sprzedaży.
29. Rodzaje wyposażenia z Pronesu, wytwarzane przez "Magiczne wywarzenie", mogą być teraz używane dla "Magicznej przemiany".
30. W przypadku "Pagonów Kolczych / Naramienników z Pronesu" skorygowano opcjonalną wartość.
31. Usunięto błąd, przez który nie był pokazywany efekt dla zaczarowania +20 w przypadku buzdyganu uciekiniera Shulaków i tarczy Asasyne.
32. Usunięto błąd, przez który wygląd niektórych przedmiotów był wyświetlany w niestandardowy sposób.
33. Zmieniono i dodano nagrodę bossa w "Ruinach Adma / Laboratorium Władcy Żywiołów / Kryjówce Arkhala / Bazie Kroban".

Instancje	Przedmioty, które można otrzymać
Ruiny Adma / Laboratorium Władcy Żywiołów	Błyszczący Pakiet Kamieni Many +4
Kryjówka Arkhala	Akcesoria (epickie, mityczne), Pakiet Boskich Kamieni Iluzji, Woda Święcona Estimy, Pakiet Prastarych Reliktów (z niewielką szansą otrzymuje się "Święte Serum Udoskonalenia".)
Baza Kroban	Akcesorium (epickie/mityczne), skrzydła (mityczne), Idian (epicki), Woda Święcona Estimy, doładowanie BM (z niewielkim prawdopodobieństwem otrzymuje się "Święte Serum Udoskonalenia".)

34. Usunięto błąd, przez który niektóre przedmioty, których używano w Wąwozie Neviwind, dzieliły czas regeneracji z innymi przedmiotami.
35. Usunięto błąd, przez który wygląd niektórych przedmiotów był wyświetlany w nieprawidłowy sposób.
36. W "Kryjówce Arkhala" i "Bazie Kroban" zmieniono niektóre dropowane przedmioty.
37. Usunięto błąd, przez który zresetowano liczbę możliwych zapakowań akcesoriów Daeva poniżej poziomu 65 w określonych okolicznościach.
38. Po błogosławieństwie wyposażenia akcesoriów Daeva poniżej poziomu 65 liczba możliwych zapakowań jest teraz dodawana od poziomu zaczarowania 20 lub wyższego.

## NPC

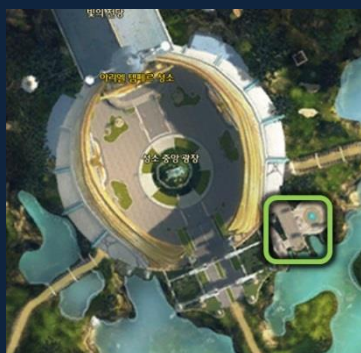
1. Zmieniono schemat dla Daeva Natarcia średniej/wysokiej rangi: natarcie Niebiańskiej Wyspy.
  - Natarcie średniej rangi pojawia się codziennie od godz. 12:00 do 1:00 kolejnego dnia co godzinę w odnośnych regionach w Esterra/Nosra.
  - Natarcie wysokiej rangi pojawia się w weekend (sob./ndz.) o godz. 19:00. W tym czasie nie pojawia się żadne natarcie średniej rangi.

Dzień tygodnia	Flota Inwazji	Korytarz Inwazji
Sobota godz. 19:00	Nosra – Inwazja Floty Bojowej Elyosów	Esterra – Korytarz Inwazji
Niedziela godz. 19:00	Esterra – Inwazja Floty Bojowej Asmodianów	Nosra – Korytarz Inwazji

- Nawet gdy w Esterra/Nosra zostaną pokonane określone potwory, nie pojawiają się żadne natarcia średniej/wysokiej rangi.
2. W przypadku bossa "Czarownica Grendal" na 40. poziomie w "Wieży Wyzwania" zmieniono schemat walki.
    - Zmieniono schemat ataku "Lodowa Burza Urazy" "Czarownicy Grendal".
    - Usunięto błąd, przez który umiejętności "Lodowa Burza Urazy" "Czarownicy Grendal" dało się uniknąć z określonej pozycji.
    - Po ulepszeniach, w przypadku "Czarownicy Grendal" efekty niektórych umiejętności z obszarem działania są teraz pokazywane wyraźnie.
  3. Usunięto błąd, przez który w weekend w trakcie inwazji nie pojawiały się żadne bossy.
    - Zmniejszono wartości wozów/transporterów opancerzonych oraz potworów inwazji.
    - Przy przywoływaniu potworów wozów/transporterów opancerzonych obowiązuje teraz 2-minutowy czas oczekiwania.
    - Potwory inwazji znikają teraz 45 minut po pojawieniu się.
    - Ze względu na zmianę u potworów zmieniono misje i przedmioty nagród.
  4. Usunięto błąd, przez który po pokonaniu potwora można było wybrać imitację niektórych zwłok, które zniknęły.
  5. Usunięto błąd, przez który niektórzy strażnicy w Vengar nie mogli rozpoznawać Elyosów.
  6. U Daeva Natarcia Średniej Rangi: Niebiańska Wyspa zmieniono pozycję inwazji.
    - Szczelina średniej rangi ataków natarcia i wroga szczelina infiltracji pojawiają się teraz na lądowiskach na Esterra/Nosra.

### Daeva Natarcia Średniej Rangi: miejsce wejścia w Esterra/Nosra

Esterra



Nosra



- Aby przy Daeva Natarcia Średniej Rangi możliwa była teleportacja do lądowiska Esterra/Nosra, dodano NPC-teleportera.

7. W Esterra/Nosra dodano oferujących wymianę handlarzy kamieniami duszy komendantów.

- U oferujących wymianę handlarzy kamieniami komendantów można za "Odznaki Szarego Wilka" i PO nabyć materiały do błogosławieństwa wyposażenia dla wyposażenia komendanta.

Frakcja	Imię NPC	Region
<b>Elyosi</b>	Laknius <Sprzedawca Kamieni Dusz Komendanta>	Esterra: Schronienie Ariel
<b>Asmodianie</b>	Umpals <Sprzedawca Kamieni Dusz Komendanta>	Nosra: Świątynia Azphela

8. W Esterra/Nosra zmieniono u potworów pozycję, poziom i niektóre wartości.

- W niektórych regionach zredukowano gęstość rozlokowania.
- U niektórych potworów zmniejszono poziom i wartości.

9. Dodano specjalnych sprzedawców NPC, których po podboju garnizonu można odwiedzić w Esterra/Nosra.

- Pojawiają się po podboju Garnizonu Esterra (Elyosi) / Garnizonu Nosra (Asmodianie)
- Przedmioty można nabywać za spinelowe monety, spinelowe medale, Odznaki Szarego Wilka, Sera Szarego Wilka, PO itd.

- Niektórzy NPC mają tylko ograniczoną ofertę.

Frakcja	Garnizon	Imię NPC	Sprzedawane przedmioty
Elyosi	108. Garnizon	Kuanie Sprzedawca Dóbr Użytkowych (spinelowe monety)	Pakiet Odłamków Mocy: +50 Kisk: Uzdrowiciel Dusz (użytek własny)
	109. Garnizon	Shuled <Zarządca Wszechpotężnych Kamieni Zaklinających>	Skrzynia z Kamieniami Zaklinającymi
		Marurin Sprzedawca Dóbr Użytkowych (spinelowe monety)	Umowa z Shimiolem Poziomu C Odznaka Szarego Wilka
	110. Garnizon	Shuron <Sprzedawca Dóbr Użytkowych (Medale Spinelowe)>	Regenerujący Pakiet Kamieni Many (Poziom 70) Skrzynia z Boskimi Kamieniami Iluzji (Poziom 65) Pakiet Stygmatów
	111. Garnizon	Ethesia <Sprzedawca Dóbr Użytkowych (Medale Spinelowe)>	Serum Szarego Wilka
		Pashas <Sprzedawca Usług do Świętych Serów Udoskonalenia>	Skrzynia z Serum Udoskonalenia (Do nabycia potrzebne są Sera/Odznaki Szarego Wilka albo PO.)
Asmodianie	208. Garnizon	Perdestan Sprzedawca Dóbr Użytkowych (spinelowe monety)	Pakiet Odłamków Mocy: +50 Kisk: Uzdrowiciel Dusz (użytek własny)
	209. Garnizon	Piabeolus <Zarządca Wszechpotężnych Kamieni Zaklinających>	Skrzynia z Kamieniami Zaklinającymi
		Fledtri Sprzedawca Dóbr Użytkowych (spinelowe monety)	Umowa z Shimiolem Poziomu C Odznaka Szarego Wilka
	210. Garnizon	Dupals <Sprzedawca Dóbr Użytkowych (Medale Spinelowe)>	Regenerujący Pakiet Kamieni Many (Poziom 70) Skrzynia z Boskimi Kamieniami Iluzji (Poziom 65) Pakiet Stygmatów
	211. Garnizon	Niroro <Sprzedawca Dóbr Użytkowych (Medale Spinelowe)>	Serum Szarego Wilka
		Duabel <Sprzedawca Usług do Świętych Serów Udoskonalenia>	Skrzynia z Serum Udoskonalenia

## Pozostałe

- Na Placu Pandemonium usunięto konstrukcję oraz płot na środku.
- Przywoływanie/odsyłanie mioli jest teraz możliwe także podczas lotu.
- Korytarz, który pojawia się podczas inwazji Esterra/Nosra, pozostaje teraz otwarty dłużej.

4. Zmieniono niektóre tereny w instancjach "Wieża Wyzwania", "Muzeum Wiedzy" i "Narakkalli" oraz na obszarach "Ishalgen", "Nosra" i w Otchłani.
5. Usunięto błąd, przez który średniej rangi oddziały szturmowe strażników nie mogły być atakowane w niektórych regionach Nosra.
6. Usunięto błąd, przez który na niektórych obszarach w Wiosce Mglistych Grzyw w Morheim muzyka w tle nie była odtwarzana.
7. Usunięto błąd, przez który używanie niektórych prądów powietrznych w Signi, Vengar nie było możliwe.
8. Usunięto błąd, przez który przy wchodzeniu na Niebiańską Wyspę w Esterra/Nosra nie było możliwe automatyczne tworzenie sojuszu.
9. Usunięto błąd, przez który nazwa postaci przy słudze i nazwa postaci w dolnym obszarze Kuli Przywiązania były częściowo wyświetlane inaczej.
10. W przypadku niektórych mioli, które są dostępne przez magiczne wytwarzanie, zmieniono symbol i kolor.
11. W Esterra/Nosra dodano nowy Garnizon Artefaktu dla walki o garnizon.

Region	Nazwa garnizonu	Region umieszczenia
Esterra	108. Garnizon — Zachęta Pola Bitwy	Wybrzeże Zagubionych
	109. Garnizon — Ręka Zaciętej Walki	Dolina Wiatru
	110. Garnizon — Zachęta Pola Bitwy	Świątynia Eteru
	111. Garnizon — Ręka Zaciętej Walki	Wioska Tarha
Nosra	208. Garnizon — Zachęta Pola Bitwy	Terytorium Sphiro
	209. Garnizon — Ręka Zaciętej Walki	Wąwóz Calyda
	210. Garnizon — Zachęta Pola Bitwy	Ruiny Przeszłości
	211. Garnizon — Ręka Zaciętej Walki	Terytorium Zenzen

- Garnizon można zająć, jeśli zostanie pokonany dowódca lub legat w garnizonie.
  - Pojawiają się potwory, które stale próbują wdrzeć się do garnizonu w celu zlikwidowania legata.
  - Frakcja, która zajęła garnizon, może aktywować artefakt.
    - Do aktywacji potrzeba 2x Potężny Kamień Aktywacji Artefaktu.
  - Jeśli garnizon został zajęty, można dotrzeć do innych garnizonów przez teleporter.
  - W celu ułatwienia wielokrotnego przedostawania się do garnizonów w niektórych miejscach w otoczeniu garnizonu umieszczono obeliski i uzdrowiaczy dusz.
  - Gdy zostanie zajęty garnizon, pojawiają się sprzymierzeni NPC, tacy jak sprzedawcy artykułów wielobranżowych czy sprzedawcy usług.
  - Przy zajmowaniu niektórych garnizonów pojawiają się NPC wymiany dla towarów użytkowych, materiałów specjalnych lub sprzedawcy relikwów.
12. Po zajęciu wszystkich garnizonów na wrogim obszarze pojawiają się NPC obrony. Gdy zostaną oni pokonani, odblokowywane są nagrody.
    - Nawet jeśli zostanie odbity tylko 1 wrogi garnizon, NPC obrony znikną.