



Zawartość

Instancje	3
Senekta.....	3
Kopalnia Hererim	4
Illumiel.....	5
Dalsze zmiany.....	5
Spółeczność Pandory.....	6
System	7
Walka o twierdzę.....	8
Punkty Chwały.....	8
Przemiana.....	9
Misja	11
Przedmioty	11
Interfejs użytkownika (UI)	12
Shimiol.....	12
Umiejętności	13
Otoczenie	25
Pozostałe	25
Postać	25
NPC.....	25
Funkcje GF 6.5v	26
Przepustka Atreii	26
Receptury przemian	26
Shugomat	26
Sklep Złotego Piasku.....	26

Instancje

Senekta

1. Dodano instancję "Senekta".



Głęboko wewnątrz Twierdzy Lakrum znajduje się świątynia Aiona Senekta. W Senekcie 3. Władczyni Balaurów Ereshkigal próbuje odebrać moc absolutną relikwii Aiona. Elyosi i Asmodianie podbili i przeczesał Twierdzę Lakrum. Znaleźli przy tym drogę do Senekty i wysłali swoje siły zbrojne w celu poskromienia Ereshkigal.

Jednak od tej pory nie mieliśmy żadnego znaku życia od Straży Przedniej. Gdy również kolejne jednostki nie wróciły ze swoich ekspedycji, Elyosi i Asmodianie postanowili zrekrutować niezawodnych wojowników do Straży Tylnej. Teraz oddział maszeruje do Senekty, aby przeprowadzić decydujące starcie z Władczynią Balaurów Ereshkigal.

- Można się dostać do środka wejściem, gdy Twierdza Lakrum zostanie zdobyta. Jeśli twierdza nie zostanie zdobyta, wejście jest możliwe przez posterunek zewnętrzny Strażników/Archontów. Jeśli jednak twierdza zostanie zajęta przez Balaurów, wejście nie będzie możliwe.
- Podczas gry pojawia się z określonym prawdopodobieństwem "Przemytnik Shukiruk / Wspaniały Shukiruk".
- Wejście do instancji Senekta, które pojawia się przy posterunku zewnętrznym, jeśli twierdza nie została zajęta i wejście do instancji, które pojawia się w stanie zajętej, są teraz równoważne.
- W przypadku wyszukiwania grup na całym serwerze wejście jest przyznawane niezależnie od stanu podbicia twierdzy.
- Wymagana liczba punktów dla rangi A w Senekcie wynosiła 7760.

Maks. liczba graczy	Poziom	Wejścia	Czas regeneracji
18 osób	Poziom 80	Złoty Pakiet: 3 razy w tygodniu Starter: 2 razy w tygodniu	W środy o godz. 9:00.

Kopalnia Hererim

1. Dodano instancję "Kopalnia Hererim".



W Lakrum odkryto kopalnię bogatą w złoża rzadkiej rudy surowca o nazwie "rim". Na początku zinterpretowano to jako dobrą wiadomość, jednak Daeva wysłani do wydobywania rudy rimu natrafili szybko na duży problem. Chciwość i opętanie rudą rimu przywódcy grupy, Daeva o imieniu "Girad", przemieniły go w nieumarłego. Jednak był to dopiero początek: z czasem cały oddział przemienił się w nieumarłych. Dlatego kopalnię trzeba teraz zamknąć.

Jednak przy próbie rozwiązania problemu w Kopalni Hererim szybko staje się jasne, że za sprawą nieumarłych kryje się całkiem inny spisek.

Maks. liczba graczy	Poziom	Wejścia	Czas regeneracji
1-6 osób	Poziom 80	Złoty Pakiet: 4 razy w tygodniu Starter: 2 razy w tygodniu	W środy o godz. 9:00.

- Wejście jest możliwe z Garnizonu Lakrum.
- W nagrodę można otrzymać Punkty Otchłani, kamienie many i legendarne/optymalne Lydium.
- Podczas gry pojawia się z określonym prawdopodobieństwem "Przemytnik Shukiruk / Wspaniały Shukiruk".

Illumiel

1. Dodano pole bitwy "Illumiel".

- Na pole bitwy można wchodzić codziennie od godz. 11:00 do 15:00 i od godz. 19:00 do 0:00. Ponadto wejście możliwe jest jeszcze od poniedziałku do soboty od godz. 0:00 do 03:00 i w niedzielę od godz. 0:00 do 2:00.
- Wejście jest możliwe przez interfejs wejścia.

Jest to obóz treningowy, który Lady Lumiel stworzyła po to, aby Asmodianie nauczyli się adaptacji do nieznanych okoliczności i sytuacji. Zgodnie ze swoją ciekawską i rozbrykaną naturą, na potrzeby walki w obozie treningowym Lumiel przekształciła uczestników w różne sapieny i zwierzęta. Przestrzeń utworzona przez Lumiel wytworzyła jednak potężny prąd eteru, przez który Elyosi odkryli obóz treningowy.

Dlatego teraz Elyosi i Asmodianie stoją teraz naprzeciwko siebie: podczas gdy Asmodianie próbują zniszczyć intruzów, Elyosi chcą się dowiedzieć, co knują Asmodianie.

Maks. liczba graczy	Poziom	Wejścia	Czas regeneracji
3 vs. 3	Od poziomu 76	Złoty Pakiet: 1 raz dziennie Starter: 1 raz dziennie	Codziennie o godz. 9:00

Dalsze zmiany

1. Zwiększono liczbę "Odznak Wojowników" otrzymywanych jako nagroda za pole bitwy.
2. Wejście do Makarny Rozgoryczenia zostało przesunięte, a liczba wejść do "Złoty Pakiet: 4 razy w tygodniu i Starter: 2 razy w tygodniu" została zmieniona.
3. Dokonano zmiany polegającej na tym, że przy wchodzeniu do Laboratorium Kubusa Kubrinerka buffy zastosowane względem postaci nie znikają.
4. Usunięto błąd, przez który czasami znacznik instancji "Laboratorium Kubusa Kubrinerka" nie znikał z mapy, mimo że czas wejścia upłynął.
5. Dokonano korekty polegającej na tym, że przy przemianie przez Statuę Przemiany na polu bitwy Illumiel jest teraz zużywana 1 Moneta Przemiany Illumiel.
6. Przy wchodzeniu do Illumiel otrzymuje się jedną "Monetę Przemiany Illumiel".
7. Usunięto błąd, przez który dodatkowe obrażenia zadawane Balauirom przez niektóre umiejętności nie były stosowane w przypadku "Negrala" w "Świętej Wieży".
8. Usunięto błąd, przez który efekt "Moc: Energia Władcy Balauiarów" "Beritry" w Makarni Rozgoryczenia był usuwany przez określone umiejętności.
9. Dodano "Twierdzę Stalgraba", której można używać tylko podczas eventu.

Maks. liczba graczy	Poziom	Wejścia	Czas regeneracji
1 osoba	Od poziomu 76	Złoty Pakiet: 1 raz dziennie Starter: 1 raz dziennie	Codziennie o godz. 9:00

10. Elyosi i Asmodianie mogą wchodzić do instancji przez Hol Wejściowy Twierdzy Stalgraba, który pojawia się w Schronieniu Wiecznego Życia i w Świątyni Wiecznej Mądrości w Lakrum.
11. Usunięto błąd, przez który czasami nie otwierały się drzwi, mimo że "Oko Nadzoru" w "Ogrodzie Wiedzy" zostało pokonane.

Społeczność Pandory

1. Dodano "Społeczność Pandory".



To przedsiębiorstwo nie interesuje się rasami i nie zmusza nikogo do poświęcania się w imię honoru. Działa w Lakrum bez ograniczeń zgodnie z motto "Każdemu według zasług". Społeczność Pandory dzieli się na Biuro Rozwoju Pandora, które zajmuje się osadami w Atreii i Balaurei oraz Biuro Rekrutacyjne Pandora, rekrutujące pomocników w celu zwiększenia wpływu spółki. Wyjątkowo interesujący jest fakt, że Społeczność Pandory przydziela w nagrodę wyposażenia Pandory, które są w stanie odparować ataki Władczyni Balaurów Ereshkigal, oraz Kubulusy.

Dla Elyosów i Asmodianów zlecenia "Społeczności Pandory" stanowią dobre okazje do wspierania przedsiębiorstwa i jednoczesnego przygotowywania się do walki przeciwko Ereshkigal. Trafiają się jednakowoż także zlecenia, które na pierwszy rzut oka wydają się dziwne.

1. W Lakrum pojawia się codziennie w określonym czasie "Ścieżka Pola Bitwy Pandory". Może na nią wchodzić po kolei ograniczona liczba osób.
2. W nagrodę można otrzymać różne czarodziejskie materiały takie jak skrzynie z kamieniami many od antycznych do optymalnych, kamienie zaklinające PvE, PvP lub kubulusy.

Harmonogram Społeczności Pandory	Pon.	Wt.	Śr.	Czw.	Pt.	Sob.	Niedz.
						11:00	11:00
	13:00	13:00	13:00	13:00	13:00	13:00	13:00
						15:00	15:00
	15:00	15:00	15:00	15:00	15:00	15:00	15:00
	20:00	20:00	20:00	20:00	20:00	20:00	20:00
	22:00	22:00	22:00	22:00	22:00	22:00	22:00
	0:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00

System

1. W systemie kubusów dodano efekt "Kubus Ereshkigal".



2. Dodano funkcję, za pomocą której można dodawać/odkładać stygmaty z ekwipunku.
3. Stygmaty można zakładać z ekwipunku również bez pomocy mistrza stygmatów.
 - Jeśli stygmat zostanie założony z ekwipunku, czas regeneracji wynosi 5 min.
4. Dodano system "Identyfikacja umiejętności Daevaniona".



- Za pomocą ksiąg umiejętności można zaczarowywać umiejętności Daevaniona.
- Tylko umiejętności legendarne lub wyższe mogą być zaczarowywane lub używane jako materiał.
- Jeśli zastosowana księga umiejętności Daevaniona jest identyczna z celem zaczarowania, istnieje większa szansa powodzenia zaczarowania.
- Jeśli przy próbie zaczarowania są używane specjalne materiały, poziom zaczarowania pozostaje zachowany również w przypadku niepowodzenia.
- W przypadku pomyślnego zaczarowania umiejętności Daevaniona zostanie albo zwiększony efekt

umiejętności albo skrócony czas regeneracji.

- Poprzez fuzję ksiąg umiejętności można uzyskiwać nowe księgi umiejętności.
- Do otrzymania nowej księgi umiejętności w wyniku fuzji potrzebne są 4 księgi umiejętności – antyczne lub wyższe.

Walka o twierdzę

1. Na początku walki o twierdzę pojawiają się teraz obiekty przydatne słabszej frakcji podczas ataku na twierdzę lub podczas obrony twierdzy.
2. Im większa różnica poziomów, tym silniejsze są pojawiające się obiekty.
3. Punkty Chwały można uzyskiwać tylko przez zniszczenie części obiektów, które pojawiają się w trakcie walki o twierdzę.
4. Nagroda w postaci Punktów Chwały za pomyślny/niepomyślny atak albo pomyślną/niepomyślną obronę Twierdzy Lakrum i Twierdzy Bogów została zwiększona.

Punkty Chwały

1. Dodano system sezonów, przy którym nagroda zależy od liczby otrzymanych Punktów Chwały w określonym okresie.
2. Nie dotyczy to otrzymanych już Punktów Chwały. Zostają zaliczone tylko Punkty Chwały otrzymane w danym sezonie.
3. Na odnośnych serwerach rozróżnia się między Elyosami i Asmodianami. Status można sprawdzić w [Menu] - [Społeczność] - [Ranking] - [Punkty Chwały].
4. Po zakończeniu sezonu nagrody są wypłacane w zależności od rangi.

Przemiana

1. Dodano "Kolekcję przemiany".

- W zależności od otrzymanej przemiany można otrzymywać dodatkowe atrybuty i umiejętności.
- Nie można zastosować umiejętności kolekcjonowania "Płomień Iluzji" względem postaci. Ta umiejętność zadaje potworom z Wieży Wyzwania i w przypadku przedmiotów Priggi, Beritry i Ereshkigal dodatkowe trafienia.



2. Dodano nowe przemiany.

Klasa	Przemiana	Atrybut
Duży	Zły Zając	Prędk. dział.: 9%; Szybkość por. się: 30%; Atak mag.: 63; Mag. trafienie kryt.: 165
	Złota Puszka	Prędk. dział.: 9%; Szybkość por. się: 30%; Atak fiz.: 63; Trafienie kryt.: 165
Prastary	Piksel	Prędk. ataku: 25%; Szybkość por. się: 35%; Wzm. leczenia: 45; Atak fiz.: 71; Precyzja: 220; Trafienie kryt.: 185
	Strażnik Pola Światła	Prędk. dział.: 20%; Szybkość por. się: 40%; Atak mag.: 71; Obrona fiz.: 76; Obrona mag.: 76; Mag. trafienie kryt.: 185
	Strażnik Pola Ciemności	Prędk. ataku: 20%; Szybkość por. się: 40%; Atak fiz.: 71; Obrona fiz.: 76; Obrona mag.: 76; Trafienie kryt.: 185
	Siepacz Zapomnienia	Prędk. dział.: 25%; Szybkość por. się: 35%; Atak mag.: 71; Mag. precyzja: 220; Mag. trafienie kryt.: 185
	Apostoł Ereshkigal	Prędk. ataku: 12%; Prędk. dział.: 9%; Szybkość por. się: 40%; Wzmocnienie leczenia: 45; Atak mag.: 71; Unik 231; Odp. na magię 231
	Apostoł Beritry	Prędk. ataku: 20%; Szybkość por. się: 40%; Atak mag.: 71; Obrona fiz.: 76; Obrona mag.: 76; Mag. precyzja: 220
	Apostoł Tiamat	Prędk. ataku: 25%; Szybkość por. się: 35%; Wzmocnienie leczenia: 45; Atak mag.: 71; Mag. precyzja: 220; Mag. trafienie kryt.: 185
Legendarny	Weda	Prędk. dział.: 45%; Szybkość por. się: 45%; Wzmocnienie leczenia: 57; Atak mag.: 90; Obrona fiz.: 95; Obrona mag.: 95; Mag. precyzja: 275; Mag. trafienie kryt.: 235

	Prigga	Prędk. ataku: 32%; Prędk. dział.: 23%; Szybkość por. się: 45%; Atak fiz.: 90; Atak mag.: 90; Precyzja: 275; Mag. precyzja: 275; Trafienie kryt.: 235; Mag. trafienie kryt.: 235
	Grendal	Prędk. ataku: 35%; Szybkość por. się: 60%; Wzmocnienie leczenia: 57; Atak mag.: 90; Obrona fiz.: 95; Obrona mag.: 95; Mag. precyzja: 275; Mag. trafienie kryt.: 235

3. Dodano okno wiadomości, które wyświetla się przy otrzymywaniu kolekcji.
4. Usunięto błąd, przez który wygląd Generała Strażników znika w określonych okolicznościach, gdy używa się Zwoju Przemiany Przezroczystości do przemieniania się w Generała Strażników.
5. Dokonano zmiany polegającej na tym, że w zmienionym stanie czerwony kolor oczu postaci Asmodianów nie jest pokazywany.
6. Dodano umiejętność "Kolekcja przemiany".

Kolekcje	Umiejętność	Efekt
Wieczna wojna	(Poziom 1) Przeklęty Cyklon	Zadaje przeciwnikom w promieniu 10 m 900 stałych obrażeń i zmniejsza na 10 sek. fiz. i mag. atak każdorazowo o 75.
Wojownik Tiamat	(Poziom 1) Płomień Iluzji: Wieża Wyzwania:	Zadaje celowi w odległości do 15 m 150 magicznych obrażeń od ognia. Dodatkowo zadaje 3300 obrażeń, gdy cel jest potworem Wieży Wyzwania. Nie można używać przeciw graczowi.
Wojownik Ereshkigal	(Poziom 1) Płomień Iluzji: Prigga	Zadaje celowi w odległości do 15 m 150 magicznych obrażeń od ognia. Dodatkowo zadaje 3300 obrażeń, jeżeli celem jest Prigga. Nie można używać przeciw graczowi.
Wojownik Beritry	(Poziom 1) Płomień Iluzji: Beritra	Zadaje celowi w odległości do 15 m 150 magicznych obrażeń od ognia. Dodatkowo powoduje 3300 obrażeń, jeżeli celem jest Beritra. Nie można używać przeciw graczowi.
Co tam robisz?	(Poziom 1) Płomień Iluzji: Ereshkigal	Zadaje celowi w odległości do 15 m 150 magicznych obrażeń od ognia. Dodatkowo powoduje 3300 obrażeń, jeżeli celem jest Ereshkigal. Nie można używać przeciw graczowi.
Ekspert magicznej przemiany	(Poziom 2) Przeklęty Cyklon	Zadaje przeciwnikom w promieniu 10 m 1800 stałych obrażeń i zmniejsza na 10 sek. fiz. i mag. atak każdorazowo o 150.
Wspaniali Agenci	(Poziom 2) Płomień Iluzji: Wieża Wyzwania:	Zadaje celowi w odległości do 15 m 300 magicznych obrażeń od ognia. Dodatkowo zadaje 6600 obrażeń, gdy cel jest potworem Wieży Wyzwania. Nie można używać przeciw graczowi.
Zamień się teraz we mnie	(Poziom 2) Płomień Iluzji: Prigga	Zadaje celowi w odległości do 15 m 300 magicznych obrażeń od ognia. Dodatkowo zadaje 6600 obrażeń, jeżeli celem jest Prigga. Nie można używać przeciw graczowi.
Był sobie boss	(Poziom 2) Płomień Iluzji: Beritra	Zadaje celowi w odległości do 15 m 300 magicznych obrażeń od ognia. Dodatkowo powoduje 6600 obrażeń, jeżeli celem jest Beritra. Nie można używać przeciw graczowi.
Ekspert fizycznej przemiany	(Poziom 2) Płomień Iluzji: Ereshkigal	Zadaje celowi w odległości do 15 m 300 magicznych obrażeń od ognia. Dodatkowo powoduje 6600 obrażeń, jeżeli celem jest Ereshkigal. Nie można używać przeciw graczowi.

Misja

1. Dodano nowe misje Społeczności Pandory.
2. Dodano misje w "Senekcie".
3. Dodano nowe misje w "Kopalni Hererim".
4. Dodano nowe misje dla "Bitwy Illumiel".
5. W ramach nagrody za misję dostępne są nowe legendarne/optimalne przedmioty od NPC.
6. Zmieniono część ostatniej kampanii Lakrum.
 - Elyosi: Wsparcie przy Odbiciu Wielkiej Świątyni Lakrum; Asmodianie: Misja Wsparcia przy Odbiciu Wielkiej Świątyni Lakrum
7. Poziom wszystkich postaci, które rozpoczęły przeprowadzanie kampanii jeszcze przed aktualizacją, zostanie zmieniony tak, że przystąpią do kampanii na tyle wcześnie, aby otrzymać nagrodę.
8. W przypadku optymalnej misji Pandory losowe nagrody zmieniono w stałe nagrody.

Przedmioty

1. Do magicznego wytwarzania dodano nowe przedmioty do zmiany wyglądu.
 - Wzory przedmiotów do zmiany wyglądu i niektóre materiały można kupić u sprzedawcy NPC w Lakrum.
 - Dalsze materiały można otrzymywać od potworów Społeczności Pandory.
2. Do magicznego wytwarzania dodano 10 metod wytwarzania Pandory.
3. Do listy sprzedaż handlarza magicznymi przedmiotami produkcji dodano 2 przedmioty wytwarzania Pandory.
4. Pod [Sklep Złotego Piasku - Złote Sztabki] usunięto starą skrzynię z umiejętnościami Daevaniona i dodano nową skrzynię z umiejętnościami Daevaniona.
5. Dodano przedmioty, które można kupić za monety wyzwania Wieży Wyzwania.
6. "Skrzynia z Umiejętnościami Daevaniona", którą przemytnik Shukiruk pozostawia w niektórych instancjach, została zamieniona na "Skrzynię Shukiruka".
 - Ze "Skrzyni Shukiruka" można otrzymać z określonym prawdopodobieństwem nowe umiejętności Daevaniona.
7. Dokonano zmiany polegającej na tym, że zwoju wejścia do "Makarny Rozgoryczenia" nie można już otrzymać jako nagrody za walkę o twierdzę.
8. Ostrony głowy nie są już klasyfikowane jako akcesoria, lecz jako zbroja.
 - Dropy poszczególnych instancji zostały zmienione odpowiednio do podziałów zbroi. (Przykład: Hełm dropowany w Narakkalli dropuje również w Świętej Wieży.)
9. Do listy sprzedaży handlarza pozyskiwaniem esencji dodano 2 przedmioty kolekcjonerskie Pandory.
10. W Sklepie Złotego Piasku w "Sklepie Złotego Piasku" dodano wyposażenia, stygmaty, towary konsumpcyjne i zwoje wejścia dla instancji.
11. Dokonano zmiany polegającej na tym, że od niektórych potworów w Lakrum nie można już otrzymywać materiałów rzemieślniczych ani kamieni many.
12. W przypadku niektórych ksiąg umiejętności Daevaniona zmieniono symbol.
13. Współczynnik dropu skorup został częściowo zmieniony u potworów Lakrum i w instancjach.
14. W przypadku niektórych potworów w Signi i Vengar usunięto drop skorup.
15. Usunięto błąd, przez który niektóre potwory w Lakrum nie pozostawiały żadnych skorup.
16. Dokonano ulepszenia polegającego na tym, że przy próbie przejęcia wyglądu innego normalnego przedmiotu za pomocą zastosowanej już umiejętności wyglądu "Umiejętność" nie znika.
17. Przy próbie zmiany na przedmiot, który posiada umiejętność wyglądu, zostaje zmieniona również "Umiejętność".
18. Zmieniono symbol "Legendarnej Skrzyni Wyposażenia Powracających".
19. Dokonano zmiany polegającej na tym, że podczas zamiany zbroi Pandory nie są już potrzebne legendarne zbroje.
20. Dokonano zmiany polegającej na tym, że medale otrzymywane w ramach nagrody za rangi nie mogą zostać zniszczone.
21. Dokonano zmiany polegającej na tym, że "Przepiękną Skrzynię Shukiruka" można znaleźć w instancjach (Narakkalli, Święta Wieża, Kopalnia Hererim, Dredgion Ashunatal, Ruhnatorium, Makarna Rozgoryczenia,

Warsztat Prometuna).

22. Dodano formułę wytwarzania legendarnej Skrzyni z Legendarnymi Umiejętnościami Daevaniona.
23. W sekcji "Materiały Rzemieślnicze" można kupić "Odznakę Wiedzy Daevaniona" od sprzedawcy usług materiałów rzemieślniczych w Lakrum.

Interfejs użytkownika (UI)

1. Zmieniono interfejs systemu kubusów.
2. W sekcji "Agenci handlowi" dodano "Kamień Zaklinający Stygmatu".
3. Usunięto błąd, przez który Elyosom po nieudanej walce o twierdzę (atak/obrona) w poczcie z nagrodami były czasami pokazywane treści dla Asmodianów.
4. Zmieniono grafikę wyświetlaną po zakończeniu gry.
5. Usunięto błąd, przez który niektóre kamienie zaklinające stygmatu w oknie "Zatrudnij agenta handlowego" były przydzielane nieprawidłowo.

Shimiol

1. W przypadku niektórych umiejętności Shimiole zwiększono siłę ataku.

Shimiol	Umiejętność	Zmienione efekty
Saendukal	Sejsmiczny Cios Mocy Wzmocniony Sejsmiczny Cios Mocy	Obrażenia dodatkowego trafienia zwiększają się o ok. 500%.
Stalowa Róża	Potężny Strzał Wzmocniony Potężny Strzał	
Kerub Kerubian Kerubiel Arcy-Kerubiel	Kopniak Śpiącego Smoka	

- Usunięto błąd, przez który umiejętność Shimiole nie była prawidłowo rejestrowana, gdy przeciągało się umiejętność Shimiole do makra.

Umiejętności

1. Dodano umiejętności Daevaniona.

Klasa	Umiejętność	Dodatkowe efekty umiejętności	Info o umiejętnościach
Gladiator	Dziki Skok	Dziki Trzęsienie	- Fiz. atak obszarowy po ataku z wyskoku na przeciwników w promieniu 25 m
			- Efekt, który przyciąga przeciwników w promieniu 3 m dookoła celu do zaklinającego
			- Zwiększony czas regeneracji
		Uderzenie z Odskoku	- Pojedynczy fizyczny atak z wyskoku na cel w odległości do 5 m
	Tańczące Ostrze Ognia	Wzmocnione Wojownicze Ostrze Ognia	- Zwiększona siła ataku umiejętności
			- Trafienie fiz. celu w odległości do 17 m
			- Efekt unieruchomienia
		Skok Ostrza	- Zmniejszony czas regeneracji Dzikiego Skoku
			- Zwiększony czas regeneracji
			- Trafienie fiz. celu w odległości do 17 m
Templariusz	Uderzenie Burzą Krwi	Łupacz Burzy Krwi	- Dodano efekt potknięcia
			- Zwiększony czas regeneracji
		Cios Odbierający	- Trafienie fiz. celu w odległości do 7 m; zużywa PŻ
			- Efekt odrzutu
	Złamanie Siły	Wzmocnione Zdruzgotanie Siły	- 3-krotne powtórzenie
			- Trafienie fiz. celu w odległości do 7 m
			- Przy trafieniu z określonym prawdopodobieństwem Absorpcja PŻ
			- 2-krotne powtórzenie
		Uderzenie w Kostkę	- Fizyczne trafienie celu, który się potknął
			- Zwiększona siła ataku umiejętności
			- Siła ataku celu zmniejsza się o 100.
			- Zwiększone działanie kolejnej umiejętności, gdy cel się potknął
			- Przy trafieniu kryt. zwiększa się prawdopodobieństwo, że umiejętności wykonane jako kolejne spowodują trafienie kryt.
			- Trafienie fiz. celu
			- Siła ataku celu zmniejsza się o 100.

			<ul style="list-style-type: none">- Siła ataku postaci zaklinającej zwiększa się o 100.- Dodatkowe trafienie, gdy cel się potknie		
Asasyn	Atak z Zaskoczenia Krwiopijcy	Bestialski Atak z Zaskoczenia	<ul style="list-style-type: none">- Trafienie fiz. celu		
			<ul style="list-style-type: none">- Zwiększona siła ataku umiejętności- Przy trafieniu z określonym prawdopodobieństwem Absorpcja PŻ		
		Miażdżący Atak z Zaskoczenia	<ul style="list-style-type: none">- Trafienie fiz. celu- Dodatkowe trafienie przy ataku z tyłu- Efekt potknięcia, gdy cel jest ogłuszony		
			Zniszczenie Łańcuchów	Wzmocnione Powtórzone Cięcie	<ul style="list-style-type: none">- Trafienie fiz. celu- Zwiększona siła ataku umiejętności- Dodatkowe trafienie przy ataku z tyłu, zatruciu lub ogłuszeniu- Prawdopodobieństwo, że umiejętność ataku spowoduje trafienie kryt., zostaje na krótki czas zwiększone.
	<ul style="list-style-type: none">- 3-krotne powtórzenie				
	Złamanie Duszy	<ul style="list-style-type: none">- Trafienie fiz. celu- Dodatkowe trafienie, gdy cel jest zatruty.- Na krótko ogłusza cel.			
		<ul style="list-style-type: none">- 3-krotne powtórzenie			
	Łowca	Strzała Zagłady		Strzała Zniszczenia	<ul style="list-style-type: none">- Gwarantowane trafienie fiz. celu w odległości do 25 m- Usuwa efekt ochronny celu.- Zwiększony czas regeneracji
					Strzała Śmierci
			Strzała Milczenia	Uderzenie Milczenia	
Strzała Wiązania					<ul style="list-style-type: none">- Trafienie fiz. celu w odległości do 25 m- Efekt związania
		Kantor		Sejsmiczne Ciśnienie Gleby	Sejsmiczna Detonacja

		Sejsmiczna Terminacja	- Zwiększony czas regeneracji
			- Trafienie fiz. celu w odległości do 3 m i dalszych wrogów w jego pobliżu.
			- Efekt Potknięcia
	Zaburzające Drgania	Wzmocnione Przerwanie Rezonansu	- Zwiększony czas regeneracji
			- Trafienie fiz. celu
			- Zwiększone działanie kolejnej umiejętności, gdy cel się potknął
Kleryk	Światło Przywracania	Cudowne Uzdrawienie	- Przy trafieniu kryt. zwiększa się prawdopodobieństwo, że umiejętność wykonana jako kolejna spowoduje trafienie kryt.
			- Trafienie fiz. celu
			- Zmniejszona siła ataku umiejętności
			- Zmniejszony czas regeneracji
			- Przywraca PŻ celu w odległości do 23 m.
	Palec Boży	Uzdrawiająca Dłoń	- Efekt przywrócenia zostaje zwiększony na 5 sek.
			- 3-krotne powtórzenie
			- Zmniejszone przywracanie
			- Anuluje czas działania.
			- Przywraca PŻ członka grupy w odległości do 23 m.
Czarodziej	Włócznia Burzy	Wzmocniony Grom	- Przywraca PŻ członków grupy w promieniu 5 m.
			- Tę umiejętność można zastosować tylko na członkach grupy.
			- Trafienie mag. celu w odległości do 25 m i 6 dalszych przeciwników w promieniu 5 m dookoła celu
			- Krótki efekt ogłuszenia
			- Zwiększona siła ataku umiejętności
	Włócznia Burzy	Łańcuchowa Błyskawica	- Trafienie mag. celu
			- Dodatkowe trafienie, gdy cel jest ogłuszony.
			- 3-krotne powtórzenie
			- Zmniejszona siła ataku umiejętności
			- Trafienie mag. celu w odległości do 25 m
	Włócznia Burzy	Szybka Włócznia	- Zwiększona siła ataku umiejętności
			- Zmniejszona szybkość poruszania się
			- Zwiększony czas regeneracji
		Włócznia Czasoprzestrzeni	- Trafienie mag. celu w odległości do 25 m

			- Z mniejszym prawdopodobieństwem zmniejszona szybkość poruszania się
			- Przy trafieniu z określonym prawdopodobieństwem Absorpcja PŻ
			- Zmniejszony czas regeneracji przy Ślepym Skoku
			- 3-krotne powtórzenie
	Wielki Wybuch Wulkanu	Wzmocniona Wielka Erupcja	- Po 4 sek. trafienie mag. celu w odległości do 25 m i 6 dalszych przeciwników w promieniu 10 m dookoła celu
		Sejsmiczna Wielka Eksplozja	- Eterowe Pęta
			- Trafienie mag. celu w odległości do 25 m i 6 dalszych przeciwników w promieniu 7 m dookoła celu
			- Efekt odrzutu
			- Zmniejszona siła ataku umiejętności
			- Zmniejszony czas regeneracji
Zaklinacz	Osłabienie Ducha	Rozkład Ducha	- Trafienie mag. celu w odległości do 25 m
			- Dodatkowe trafienie, gdy cel jest duchem
			- Przy trafieniu kryt. umiejętność wykonana jako kolejna spowoduje trafienie kryt.
			- Zwiększona siła ataku umiejętności
		Paraliż Ducha	- Trafienie mag. celu w odległości do 25 m
			- Dodatkowe trafienie, gdy cel jest duchem
	Przyptyw Dusz	Wzmocnione Urowadzenie Duszy	- Zmniejszony czas działania
			- Zmniejszona siła ataku umiejętności
			- Trafienie mag. celu w odległości do 25 m
			- Zwiększona siła ataku umiejętności
		Pożar Dusz	- Zmniejszony czas regeneracji dla Osłabienia Ducha i Smeczu Żywiołów
			- 3-krotne powtórzenie
			- Trafienie mag. celu w odległości do 25 m
			- Zwiększona siła ataku umiejętności
			- Przy trafieniu kryt. skrócony czas regeneracji umiejętności
			Rozproszenie Magii, Spalanie Magii,

Bard	Harmonia Zniszczenia	Harmonia Żelaznego Pancerza	Magiczne Odwrócenie i Eksplozja Many
			- 5-krotne powtórzenie
			- Trafienie mag. celu
		Harmonia Odwetu	- Zmniejszone PM
			- Na 15 sek. zwiększona odporność na Ogłuszenie, Odrzut, Obrót i Eterowe Pęta dla maks. 12 członków sojuszu w odległości do 25 m
			- Zwiększony czas regeneracji
	Requiem Szkwału	Wzmocniona Wariacja Szkwału	- Trafienie mag. celu w odległości do 25 m i 6 dalszych przeciwników w promieniu 3 m dookoła celu.
			- Krótki efekt ogłuszenia
			- Zwiększony czas regeneracji
		Harmonia Szkwału	- Trafienie mag. celu w odległości do 25 m i 6 dalszych przeciwników w promieniu 5 m dookoła celu.
			- Eterowe Pęta
			- Trafienie mag. celu w odległości do 25 m i 6 dalszych przeciwników w promieniu 5 m dookoła celu.
EterTech	Smecz Milczenia	Ciężkie Uderzenie Milczenia	- Zwiększona siła ataku umiejętności
			- Zwiększony czas regeneracji
			- Trafienie mag. celu w odległości do 6 m
		Ogień Armatni Milczenia	- Efekt milczenia (tej umiejętności nie można usunąć)
			- Zwiększony czas regeneracji
			- Trafienie mag. celu w odległości do 12 m
	Kontrujący Strzał Armatni	Wzmocniony Kontrujący Ogień Armatni	- Efekt milczenia
			- Zwiększony czas regeneracji
			- Zwiększona siła ataku umiejętności
		Obszarowy Strzał Armatni	- Trafienie mag. celu w odległości do 20 m po pomyślnej obronie przed bronią lub pomyślnej odporności na magię
			- Efekt ogłuszenia
			- Zmniejszony czas regeneracji Ciosu ze Sprintu
			- Przy trafieniu kryt. reset czasu regeneracji umiejętności Cios ze Sprintu
			- Trafienie mag. celu w odległości do 20 m i dalszych przeciwników w promieniu 5 m dookoła celu

			2-krotne Powtórzenie
Strzelec	Śnieżny Pocisk	Paraliżujący Pocisk	- Trafienie mag. celu w odległości do 25 m
			- Efekt paraliżu przy wszystkich stanach szoku
			- Zwiększony czas regeneracji
			- Zwiększona siła ataku umiejętności
		Pętający Pocisk	- Trafienie mag. celu w odległości do 25 m i 6 dalszych przeciwników w promieniu 10 m dookoła celu.
			- Zmniejszona szybkość poruszania się
	Salwa Przywrócenia	Wzmocniona Seria Szybkich Strzałów Przywrócenia	- Zwiększony czas regeneracji
			- Trafienie mag. celu
			- Regeneracja PŻ
			- Podczas korzystania z umiejętności czas regeneracji Generowania Magii zmniejsza się.
			- Dodatkowa regeneracja PŻ przy trafieniu kryt.
			- Zwiększona regeneracja
Salwa Honoru		- 3-krotne powtórzenie	
		- Trafienie mag. celu	
			- Regeneracja PŻ

2. W przypadku niektórych klas zmieniono efekty umiejętności.

Klasa	Umiejętność	Zmienione efekty
Templariusz	Tarcza Nezekana	Czas regeneracji: 30 min → 20 min
	Retencja	Czas regeneracji: 10 min → 5 min
	Oburzenie	Obrażenia dodatkowego trafienia zwiększają się o ok. 100%. Czas regeneracji: 3 min → 2 min
	Wzmocnione Zdruzgotanie Siły	Warunek potknięcia → warunek ogłuszenia i potknięcia
	Szyderczy Okrzyk	Gniew zostaje zwiększony o ok. 150%.
	Prowokowanie	Gniew zostaje zwiększony o ok. 150%.
	Wywoływanie Wściekłości	Gniew zostaje zwiększony o ok. 150%.
Gladiator	Fala Gniewu	Czas regeneracji: 30 min → 10 min
	Prowokowanie	Gniew zostaje zwiększony o ok. 150%.
Łowca	Strzała Eteru	Czas regeneracji: 30 min → 10 min Obrażenia od umiejętności zostają zwiększone o 100%.
	Determinacja Łowcy	Czas regeneracji: 2 min → 1 min

	Oko Tygrysa	Atak fiz. zostaje zwiększony z 10% do 500.
Asasyn	Spiralne Cięcie	Czas regeneracji: 10 min → 5 min
	Przysięga Sztyletu	Obrażenia dodatkowego trafienia zwiększają się o ok. 100%.
	Zastosowanie Czarnego Prochu	Obrażenia dodatkowego trafienia zwiększają się o ok. 100%. Czas regeneracji: 3 min → 2 min
	Determinacja	Czas regeneracji: 5 min → 2 min
	Śmiertelna Koncentracja	Czas trwania: 3 min → 1 min
	Napastnicze Cięcie	Czas regeneracji: 3 min → 2 min
	Masakra	Czas regeneracji: 1 min 30 sek. → 1 min
	Atak z Biegu	Czas regeneracji: 1 min 30 sek. → 30 sek. Czas działania: 0,8 sek. → 0,4 sek.
	Rzeźnik Mgieł	Czas regeneracji: 40 sek. → 30 sek.
		Magiczna precyzja zostaje zwiększona z 1000 do 2000.
Kleryk	Słowo Zniszczenia	Czas regeneracji: 10 min → 5 min
	Uwolnienie	Czas regeneracji: 30 min → 15 min
Kantor	Zaklęcie Aury Natarcia	Czas regeneracji: 30 min → 15 min
	Obietnica Ziemi	Obrażenia dodatkowego trafienia zwiększają się o ok. 100%.
	Błogosławieństwo Wiatru	Obrażenia dodatkowego trafienia zwiększają się o ok. 100%.
	Czar Ochronny	Unik, Parowanie i blokowanie zostają zwiększone z 100 do 250.
	Błogosławieństwo Wiatru	Czas regeneracji: 3 min → 2 min Czas trwania: 60 sek. → 30 sek.
Bard	Symfonia Zniszczenia	Czas regeneracji: 30 min → 15 min
	Requiem Zapomnienia	Liczba usuwanych wzmocnień magii: 2 szt. → 1 szt.
	Melodia Odwagi	Można usunąć przez umiejętności z usuwaniem magii łatwiej niż wcześniej.
	Melodia Dyscypliny	Można usunąć przez umiejętności z usuwaniem magii łatwiej niż wcześniej.
	Melodia Nadziei	Czas regeneracji: 30 min → 15 min
	Delikatne Echo	Regeneracja PŻ zostaje zredukowana o ok. 30%.
	Delikatny Rezonans	Regeneracja PŻ zostaje zredukowana o ok. 30%.
	Delikatny Odgłos	Regeneracja PŻ zostaje zredukowana o ok. 30%.
	Melodia Radości	Regeneracja PŻ zostaje zredukowana o ok. 30%.
	Ciche Echo	Regeneracja PŻ zostaje zredukowana o ok. 30%.
Czarodziej	Usypiająca Chmura	Czas regeneracji: 10 min → 5 min
	Gniew Lumiel	Czas regeneracji: 30 min → 15 min
	Pożar	Zmniejszona odporność na magię zostaje zwiększona o 500%. Czas trwania: 30 sek. → 12 sek.
Zaklinacz	Przywoływanie: Duch Burzy	Czas regeneracji: 10 min → 10 sek.

	Przywoływanie: Duch Magmy	
	Przeklęta Chmura	Czas regeneracji: 30 min → 15 min
	Gniew Dzikiego	Obrażenia od umiejętności 1. stopnia zostają zwiększone o 100%. Obrażenia 2. i 3. poziomu zostają zwiększone o 30%
	Mudra Poddaństwa	Czas regeneracji: 30 sek. → 10 sek.
	Przywołanie Ducha	Czas regeneracji: 30 sek. → 10 sek.
	Wzmacniający Duch: Zbroja Żywiołu	Czas regeneracji: 3 min → 1 min
	Magiczny Blok	Czas trwania: 6–8 sek. → 7–8 sek.
Strzelec	Moc Magii	Czas regeneracji: 3 min → 1 min 30 sek.
	Wzmocnienie Magicznego Pocisku	Obrażenia dodatkowego trafienia zwiększają się o ok. 100%.
	Obietnica Magicznej Mocy	Obrażenia dodatkowego trafienia zwiększają się o ok. 100%.
	Oddech Magicznej Siły	Efekt zwiększenia PŻ zostaje wzmocniony. Czas regeneracji: 3 min → 1 min
	Skoncentrowany Strzał w Głowę	3 trafienia kryt. → Trafienie kryt. przez 2,5 sek. o 100%
	Magiczne Oko Celnego Strzału	Magiczna precyzja zostaje zwiększona o ok. 100%.
	Celne Oko Duszy	Dodatkowa obrona PvP: 2000 → 3000 Czas trwania: 8 sek. → 10 sek.
	Instynkt Przeżycia	Dodano efekt znoszący unieruchomienie.
	Instynkt Ucieczki	Dodano efekt znoszący unieruchomienie.
	Paraliżujący Pocisk	- Warunek odrzutu → wszystkie stany szoku
EterTech	Kipiel Gniewu	Gniew zostaje zwiększony o ok. 150%.
	Fala Gniewu	Gniew zostaje zwiększony o ok. 150%.

- Usunięto błąd, przez który czas trwania umiejętności asasy "Postawa Ucieczki" był ponadprzeciętnie długi.
- Przy pasywnej umiejętności asasy "Szał" zmieniono szybkie informacje o umiejętnościach.
- Efektów umiejętności kantora "Czar Ochronny" i umiejętności barda "Melodia Radości" nie można już używać w sposób zakumulowany.
- Usunięto błąd, przez który efekt "Wzrost Ataku Fizycznego" umiejętności kantora "Błogosławieństwo Wiatru" był stosowany w nietypowy sposób.
- Usunięto błąd, przy którym obrażenia od umiejętności czarodzieja "Wielka Erupcja Wulkanu" w zależności od poziomu umiejętności była stosowana w nietypowy sposób.
- Obrażenia od umiejętności "Piekielny Płomień Gniewu" i czas regeneracji "Schłodzenia" są stosowane inaczej niż planowano. Zaplanowano usunięcie tego błędu przy kolejnej aktualizacji.
- Przy umiejętności Daevaniona "Płaskie Uderzenie Idium" EterTecha usunięto efekt "Redukcja czasu regeneracji Działa Boskiego Smoka" 3. poziomu.
- U strzelców zmieniono czas regeneracji "Oddechu Magicznej Siły" na 1 min.
- Zmieniono atrybuty pasywnych umiejętności dotyczących błogosławieństwa i stosowanych podczas lotu.
- Zmieniono szybkie informacje niektórych umiejętności.
- Usunięto błąd, przez który niektóre efekty umiejętności były nieprawidłowo stosowane.
- Usunięto błąd, przez który obrażenia od umiejętności podczas walki w locie zmniejszyły się lekko w porównaniu

do normalnego stanu lotu we wszystkich klasach postaci.

15. Usunięto błędy w informacjach w szybkich informacjach dotyczących umiejętności i stosowaniu umiejętności. Ponadto przy niektórych umiejętnościach zmieniono szybkie informacje i efekt umiejętności.

Nieprawidłowe dane w szybkich informacjach umiejętności	Salwa Przywrócenia, Wzmocniona Seria Szybkich Strzałów Przywrócenia, Seria Szybkich Strzałów Przywrócenia, Salwa Honoru, Seria Szybkich Strzałów, Ciężki Pocisk, Rozkaz: Lawowy Mur Ochrony, Rozkaz: Zniszczenie Żywiołów, Rozkaz: Fala Żywiołów, Rozkaz: Rozładowanie Żywiołów, Śmiertelna Koncentracja, Złamanie Duszy, Zastłona Blokowania, Uderzenie Burzą Krwi, Przenikliwy Spirant, Odgłos Ataku, Nieustający Deszcz Strzał, Odrzut, Oko Tygrysa, Ropiejąca Rana, Rozkaz: Mur Ochronny, Śnieżny Pocisk, Pętający Pocisk, Cios Łamiący, Włócznia Burzy, Dar Vaizela, Walec Ognia, Niebiańska Ochrona, Wiedza Mędrca, Stałowa Barykada, Krzyk Zmory Nocnej, Kara, Pułapka: Hamowanie, Pancerz Ochronny, Requiem Mosky'ego, Ochronna Zastłona Awaryjna, Ochronna Zastłona Oporu
Nieprawidłowe stosowanie efektów umiejętności	Odnaka Ukrycia, Skok Ostrza, Tarcza Szybkości, Harmonia Żelaznego Pancerza
Zmienione efekty umiejętności	Oslabiający Cios, Przygotowanie do Walki, Błogosławieństwo Skały, Amplifikacja, Modlitwa Ochrony, Oślepiająca Eksplozja, Rzeźnik Mgieł, Czujny Wzrok, Roztopienie Płomieni, Moc Magii, Ochronna Zastłona Awaryjna
Zmienione szybkie informacje umiejętności	Wiatrak Ostrzy, Wysysająca Krew Kara, Detonacja Tarczy, Fala Uzdrawienia, Błyskawica Boskiego Ataku, Riposta, Leczące Łączenie, Przerwanie Rezonansu, Wzmocnione Przerwanie Rezonansu, Powtórzone Cięcie Rezonansu, Kopniak Bestii, Ryk Bestii, Grawerunek Pieczęci, Przysięga Sztyletu, Postawa Ucieczki, Strzała Zniszczenia, Strzała Śmierci, Zimowa Zbroja, Tnący Wiatr, Harmonia Milczenia, Strzał Duszy, Szybki Ogień Dusz, Salwa Duszy, Salwa Honoru, Działo Boskiego Smoka, Hak, Silny Atak, Sejsmiczna Terminacja, Miażdżący Atak z Zaskoczenia, Skok Ostrza, Naładowany Strzał Armatni, Płaskie Uderzenie Idium, Uderzenie Idium, Pięść Idium, Uderzenie Tarczą, Wiatr Miecza, Spowicie Cieniem, Cios Idium, Śmiertelny Cios, Wzmocniona Eksplozja Wściekłości, Eksplozja Wściekłości, Ślepy Ciąg, Uderzenie Łamiące, Cios Łamiący, Druzgoczący Cios, Wzmocniony Grom, Wielka Wielka Erupcja, Wzmocniona Wielka Erupcja

16. Usunięto błąd, przez który powierzchnia "Zastosowana umiejętność" była pusta i że nie można było użyć żadnych umiejętności, ponieważ nie wybrano żadnej umiejętności Daevaniona.

17. Efekty umiejętności EterTecha "Ochronna Zastłona" i "Ochronna Zastłona Oporu" zostały zmienione.

18. Niektóre efekty umiejętności zostały zmienione.

Klasa	Umiejętność	Zmiana
Gladiator	Eksplozja Gniewu, Fala Gniewu, Druzgocący Cios, Dziki Skok, Fala Sejsmiczna, Dziki Cios, Porządnny Cios, Cios Ciała, Seria Obrażeń Ciała, Cios Ciała, Eksplozja Gniewu, Cios Gniewu, Oslabiający Cios, Fala Uderzeniowa, Ostry Cios, Absorpcja Gniewu, Krwio pijczy Miecz, Wiatrak Ostrzy, Ciężki Druzgoczący Cios, Więzienie, Okaleczające Cięcie, Fala Trzęsienia Ziemi, Cios Krwio pijca, Fala Wyczerpania Ćwiartowacz Ściągien, Pewny Cios, Fala Regeneracji, Cios z Wysoku, Śmiertelne Trafienie	Zwiększone obrażenia od umiejętności

	Flaga Pola Bitwy	Zmniejszenie siły ataku fiz. postaci z 200 do 500 Zmniejszenie siły ataku fiz. postaci o 200 → Zmniejszenie fiz. obrony postaci o 500 Czas regeneracji: 3 min → 2 min
	Wycie	Czas regeneracji: 5 min → 2 min
	Postawa Ataku, Powstrzymanie Szarży, Śluby Szarży, Stan Ataku, Przygotowanie do Walki	Przy zwiększeniu ataku fiz. procenty są zamieniane na wartości liczbowe.
Templariusz	Wiatr Miecza, Cios Tarczą, Kontra Tarczą, Cios Krwio pijcy, Cios Wyroku, Ciężki Osłabiający Cios, Seria Uderzeń, Wyrok, Cios Eliminacji, Złamanie Siły, Wysysająca Krew Kara, Detonacja Tarczy, Cios Inkwizytora, Kara	Zwiększone obrażenia od umiejętności
	Stabilna Tarcza, Eterowa Zbroja	Czas trwania: 30 sek. → 20 sek. Czas regeneracji: 3 min → 2 min
	Tarcza Nezekana	Czas trwania: 30 sek. → 20 sek.
	Niszczycielska Złość, Oburzenie, Egida Towarzyszy	Przy zwiększeniu ataku fiz. procenty są zamieniane na wartości liczbowe.
	Wielkie Uzdrawienie, Karząca Fala	Czas regeneracji: 3 min → 2 min
	Pancerz Ochronny	Czas trwania: 3 min → 2 min Czas regeneracji: 5 min → 3 min
Łowca	Strzała Eteru, Ogłuszający Strzał, Rozrywająca Strzała, Strzała Griffonixa, Spiralna Strzała, Uderzenie Strzały, Pętający Strzał, Strzał Wyborowy, Śmiertelny Strzał, Strzała Milczenia, Strzała Wzniesionej Duszy, Strzała Zagłady, Ostateczne Natarcie, Strzała Przenikania, Błyskawiczna Strzała, Uciążliwa Strzała, Strzała Pieczęci, Grad Strzał, Śmiertelna Strzała, Strzała Szalejącego Wiatru, Wybuchowa Strzała	Zwiększone obrażenia od umiejętności
	Łuk Błogosławieństwa	Przy zwiększeniu ataku fiz. procenty są zamieniane na wartości liczbowe. Czas trwania: 60 sek. → 40 sek. Czas regeneracji: 2 min 30 sek. → 2 min

	Wzmacniające Oko, Ostrzenie Strzał, Poświęcenie, Przemiana: Mau, Przemiana: Błogosławieństwo Mau, Błogosławieństwo Wiatru	Przy zwiększeniu ataku fiz. procenty są zamieniane na wartości liczbowe.
	Pułapka Zderzenia	Czas regeneracji: 3 min → 2 min
	Kryjówka Cieni	Czas regeneracji: 5 min → 3 min
Asasyn	Spiralne Cięcie, Ryk Bestii, Kopnięcie Bestii, Cios Bestii, Grawerunek Pieczęci, Atak Pieczęci, Cięcie Krzyżowe, Kieł Dzikiej Bestii, Szybkie Ostrze, Zamach, Zniszczenie Kajdan, Rozbijacz Dusz, Atak z Zaskoczenia Krwio pijcy, Przyspieszony Upadek, Napaść z Zasadzki, Atak Trucizną, Cios z Natarcia, Masakra, Atak z Biegu, Błyskawiczna Zasadzka, Spowicie Cieniem, Błyskawiczny Atak, Łańcuchowy Grawerunek Pieczęci, Ostrze Pieczęci	Zwiększone obrażenia od umiejętności
	Poświęcenie, Determinacja, Śmiertelna Koncentracja	Przy zwiększeniu ataku fiz. procenty są zamieniane na wartości liczbowe.
	Wyostrzenie Zmysłów , Oślepiający Granat	Czas regeneracji: 3 min → 2 min
EterTech	Eksplozja Idium, Cios Burzy, Promień Idium, Bombardowanie Idium, Cios ze Sprintu, Uderzenie, Lekki Atak, Silny Atak, Cios Oburęczny, Fala Ochłodzenia, Fala Zniszczenia, Skok Zniszczenia, Cios Klingą, Płomień Zniszczenia	Zwiększone obrażenia od umiejętności
	Przywoływanie Mecha	Czas regeneracji: 10 sek. → 8 sek.
	Magiczna Zasłona, Eksplozja Idium	Czas regeneracji: 3 min → 2 min
Strzelec	Wzmocnienie Magicznego Pocisku	Cel z mag. trafieniem kryt. wykluczony jako efekt
	Skoncentrowany Ostrzał	Zasięg frontalny → Zasięg dookoła Czas regeneracji: 7 sek. → 30 sek.
	Magiczny Strzał Armatni	Czas regeneracji: 1 min 30 sek. → 10 min
Czarodziej	Zimowa Zbroja	Zwiększone obrażenia od umiejętności
	Modlitwa Żelaznej Ochrony	Czas trwania, wartość tarczy obronnej, zwiększona odporność na stany szoku
	Szybka Włócznia	Zmniejszona szybkość poruszania się → Zmniejszona mag. obrona
	Bariera Schronienia	Czas regeneracji: 5 min → 3 min
	Klątwa Osłabienia	Czas trwania: 60 sek. → 30 sek. Czas regeneracji: 5 min → 3 min

	Tajemny Piorun	Czas regeneracji: 1 min 45 sek. → 1 min 30 sek.
Zaklinacz	Cyklon Gniewu, Piekielne Męki	Zwiększone obrażenia od umiejętności
	Bariera Duchów	Zwiększona wartość tarczy ochronnej
	Rozkaz: Wierne Zastępstwo	Czas trwania: 2 min → 1 min Czas regeneracji: 5 min → 3 min
	Oslabiające Zatrzymanie	Czas trwania: 35 sek. → 12 sek. Zwiększona wartość przy zmniejszeniu szybkości ataku
	Stygmat Mocy	Zwiększona wartość przy zmniejszeniu szybkości ataku Zwiększona wartość przy zwiększeniu szybkości działania Czas trwania: 30 sek. → 16 sek.
	Przerażająca Mroczność	60 sek. → 30 sek. Dodatkowy efekt zredukowanej regeneracji PŻ
	Wzmacniający Duch: Zbroja Ducha	Przy zwiększeniu ataku fiz. procenty są zamieniane na wartości liczbowe.
	Przestrzenna Absorpcja	Zwiększone obrażenia od umiejętności Czas regeneracji: 3 min → 2 min
	Rozkaz: Fala Żywiołów	Czas regeneracji: 3 min → 1 min 30 sek.
Bard	Wariacja Fantazji, Wariacja Morza	Zwiększone obrażenia od umiejętności
	Harmonia Duszy, Harmonia Śmierci, Harmonia Zniszczenia, Wariacja Morza	Efekt zredukowanych PM jest zmieniony na procenty.
	Wariacja Iluzji, Komplet Iluzji, Symfonia Iluzji	Czas regeneracji: 2 min → 1 min
	Melodia Oczyszczenia Śnieżnego Kwiatu, Melodia Ochrony Śnieżnego Kwiatu	Czas regeneracji: 3 min → 2 min
Kantor	Uderzenie Ryczącego Wiatru	Zwiększone obrażenia od umiejętności
	Formuła Przywoływania Inspiracji, Czar Namowy, Ochrona Marchutana Niebiańska Ochrona, Błogosławieństwo Wiatru	Przy zwiększeniu ataku fiz. procenty są zamieniane na wartości liczbowe.

Kleryk	Pieczęć Sądowa	Zwiększony efekt zmniejszonej mag. obrony
	Łańcuch Cierpienia	Czas działania: 3 sek. → 2 sek.
	Błogosławiona Tarcza	Efekty przywracania zwiększone o 100% → wzmocnienie leczenia zwiększone o 500
	Zmiana Stanu	Czas regeneracji: 10 min → 3 min
	Przywoływanie: Szydercza Energia	Czas regeneracji: 5 min → 2 min

Otoczenie

1. Zmieniono niektóre okolice w Heiron.
2. Zmieniono niektóre okolice w Lakrum.

Pozostałe

1. Usunięto błąd, przez który nie działało nagrywanie filmów w ustawieniu klienta na 64 bit.
2. Usunięto błąd, przez który połączenie postaci podczas gry było czasami przerywane.
3. Usunięto błąd, przez który przy 99-100% poziomu załadowania ekranu gra nie reagowała, gdy uruchamiano się klienta 64bit z określonych komputerów PC.

Postać

1. Usunięto błąd, przez który postać znikła tak jak przy teleportacji, gdy sterowało się postacią za pomocą myszki, a przy tym szybowało.

NPC

1. Usunięto błąd, przez który czasami wszystkie postacie umierały przez nieprawidłową aktywację schematu zniszczenia oficera ataku w "Świętej Wieży".
2. Usunięto NPC ustawionych w Vengar, którzy nie byli już używani.
3. Usunięto błąd, przez który lista sprzedaży limitowanych towarów była resetowana, gdy NPC pojawiał się ponownie.

Funkcje GF 6.5v

Przepustka Atreii



1. Użytkownicy Złotego Pakietu mogą odbierać codziennie nagrodę, korzystając z okna "Przepustka Atreii".
2. Poniżej znajduje się również Złoto Shugo, które dotychczas można było otrzymywać tylko za pomocą przedmiotu "Shugocopia".
3. Bezpłatny przedmiot "Shugocopia" został usunięty ze sklepu.

Receptury przemian

1. "Skrzynia z Legendarnymi Umiejętnościami Daevaniona (6 rodzajów)" została zastąpiona przez "Skrzynię z Legendarnymi Umiejętnościami Daevaniona (10 rodzajów)" dla receptur przemiany "Przemiana: [Za oceanem] Skrzynia z Legendarnymi Umiejętnościami Daevaniona (10 rodzajów)".
2. Ilość punktów doświadczenia wymagana dla Kryształu Przemiany została zredukowana z 15,000,000 XP na 8,000,000 XP.

Shugomat

1. "Umowa Przemiany (50 rodzajów)" z Shugomatu została zastąpiona "Umową Przemiany (62 rodzaje)".

Sklep Złotego Piasku

1. Przez ograniczony czas (3.04.2019 – 8.05.2019) w Sklepie Złotego Piasku można nabywać następujące przedmioty:

Przedmiot	Nagroda	Ograniczenie
[Grawerunek] Legendarna Umowa Przemiany (7 rodzajów)	1500 Złotych Sztabek	1 na tydzień
[Grawerunek] Prastara Umowa Przemiany (11 rodzajów)	300 Złotych Sztabek	1 na tydzień
[Grawerunek] Specjalna Umowa Przemiany (50 rodzajów)	100 Złotych Sztabek	1 na tydzień
[Grawerunek] Optymalny Kamień Zaklinający PvP	150 Złotych Sztabek	1 na tydzień
[Grawerunek] Optymalny Kamień Zaklinający PvE	120 Złotych Sztabek	1 na tydzień