



## Aktualizacja 4.8v “Wiatr Losu”

---



## Treść

Obszary .....	4
Nowe obszary: Signia & Vengar .....	4
Ogólne zmiany obszarów .....	4
Walka terytorialna .....	5
Walki terytorialne – warunki udziału .....	5
Walka terytorialna – wymagania rangi .....	5
Walka terytorialna - nagroda .....	6
PvP .....	6
Instancja .....	7
Makarna .....	7
Zapieczętowany Hol Wiedzy .....	7
Wzmocnione Instancje .....	7
Pochłonięte Instancje .....	8
Inne zmiany .....	8
Walka w twierdzach .....	9
Postać .....	10
Umiejętność .....	11
Zmiany UI .....	11
Nowe umiejętności .....	12
Zmienione umiejętności .....	15
Usunięte umiejętności .....	19
Dalsze zmiany umiejętności .....	20
Rozwiązania problemów .....	20
Stygmat .....	22
Zaczarowywanie stygmatów .....	23
Inne zmiany .....	23
Przedmiot .....	24
Nowe przedmioty .....	24
Zmiany w przedmiotach .....	25
IU .....	27
Zmiany IU .....	27
Rozwiązania problemów .....	28
Misje .....	28
Nowe misje .....	28
Zmiany w misjach .....	33
Rozwiązywania problemów .....	34

NPC .....	34
Nowi NPC .....	34
Zmiany w NPC.....	36
Rozwiązania problemów .....	37
Otoczenie .....	37

## Obszary

### Nowe obszary: Signia & Vengar

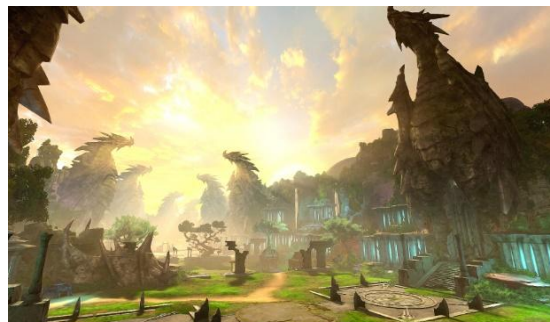
Wielka inwazja oraz żądza władzy Beritry odbija się na całej Atreii. Zniszczenie pieczęci zaginionego kontynentu spowodowało wstrząs, który doprowadził do załamania się lądu. Sarpan, Tiamaranta a także Katalam pochłonięte zostały przez głębiny morza, z głębin zaś wyłonił się nowy kontynent.

Daeva, którym udało się ocaleć, zaszywają się wgłąb tej krainy, w której urządzają posterunki zewnętrzne celem jej zbadania.

Elyosi osiadają się na zachodzie, a namioty swe rozbijają w Signii.

Asmodian pociągają zaś wschodnie tereny zwane Vengar.

Powstrzymanie Beritry zależy obecnie od Daeva. Jego celem jest przywłaszczenie sobie nieznannej mocy zapieczętowanej na tym kontynencie.



### Ogólne zmiany obszarów

- Poprzez zniszczenie pieczęci oraz wstrząsy lądów niektóre obszary Balaurei zostały pochłonięte przez głębiny mórz.

Pochłonięta obszary		
Sarpan	Tiamaranta	Oko Tiamaranty
Północny Katalam	Południowy Katalam	

- Podziemia **Katalam** dostępne są już wyłącznie w określonych porach z Akaron, Kaldor, Signii oraz z Vengar.
- Postacie, które wylogowały się ostatnim razem na jednym z pochłoniętych obszarów, powrócą podczas następnego logowania na jednym ze statków Ellegef (Elyosi) oraz Lagnatun (Asmodianie).
- Postacie, których punkt łącznikowy znajduje się na jednym z pochłoniętych obszarów, otrzymają nowe punkty łącznikowe w Sanctum (Elyosi) oraz Pandemonium (Asmodianie).
- Ze zwojów Powrotu do pochłoniętych obszarów nie można już korzystać. Można je sprzedać w cenie zakupu u NPC.
- Usunięte zostały wszystkie misje na pochłoniętych obszarach.
- W **Świątyni Honoru** w **Konsylium Marchutana** nie można już korzystać z wierzchowców.

## Walka terytorialna



- Dodano Walkę terytorialną.
- Zapytanie o terytrium można wnieść zarówno w Signii jak i w Vengar.
- Ostateczne miejsce określane będzie na „Placu Wyzwania”.
- Legion, który znajduje się na danym terytorium na pierwszym miejscu, otrzymuje określone korzyści za podbój.
- Ranking walk terytorialnych określany będzie w każdą środę o godz. 9 rano, a następnie będzie resetowany, aby umożliwić ponownie wysyłanie zapytań o terytorium.

### Walki terytorialne – warunki udziału

- Tylko legiony od poziomu 6 mogą wносить zapytanie o terytorium.
- Zapytanie o terytorium wnieść może wyłącznie generał brygady legionu lub jego zastępca, jeśli jest do tego upoważniony.
  - Zapytanie wysłać można w okienku legionu „Walka terytorialna” u dołu poprzez przycisk „Wybór terytorium”.

Frakcja	Obszar	Zapytanie o terytorium możliwe w
Elyosi	Signia	Kenoa
		Deluan
		Attika
Asmodianie	Vengar	Mura
		Satyr
		Velias

✂ Wybrane terytowium nie może już ulec zmianie aż do momentu określenia rankingu.

### Walka terytorialna – wymagania rangi

- Ranga legionu w zależności od liczba punktów określana jest na „Placu Wyzwania”
- W celu dostania się na Plac Wyzwania dowódca sojuszu musi być w posiadaniu „Klucza Wyzwania”.

Wymagania wstępne na „Plac Wyzwania”				
Kategoria	Poziom	Postacie	Przedmiot wejścia	Liczba wejść / reset
Sojusz	Poziom 65	12 Postaci	Klucz Wyzwania	2 razy/tydzień. (ZP) 1 raz/ tydzień. (free)

## Walka terytorialna - nagroda

- Po podboju danego terytorium nagroda wysyłana jest pocztą do generała brygady.

Ranking	Przedmiot nagrody
1.Miejsce	Skrzynia Nagród Zwycięstwa Legionu Klucz Inwazji Poditego Terytorium Tytuł: „Zwycięzca Walki Terytorialnej”
2.Miejsce	Skrzynia Nagród Zwycięstwa Legionu
3.Miejsce	Skrzynia Nagród Zwycięstwa Legionu

- Określone podbite terytorium zaznaczane jest na mapie, przy czym legion znajdujący się na 1. Miejscu otrzymuje korzyści na okres 1 tygodnia.
- Jeśli członek legionu podboju znajduje się na podbitym obszarze, to otrzymuje on efekt wzmacniający „Obrońca Terytorium”.
  - W ten sposób zwiększa się dla tej postaci obrona PvP przed atakiem na danym terytorium.
  - Poprzez aktywny efekt „Obrońca Terytorium” można odkrywać inne postacie podbijające, które znajdują się na tym terytorium.
- Dzięki otrzymanemu w ramach nagrody kluczowi inwazji można dostać się do „Zarządcy Korytarza Inwazji”, u którego można przekroczyć progi portalu prowadzącego do wrogiej frakcji.
- Portal „Inwazji” używać mogą 72 postacie – niezależnie od członkostwa w legione
- W ramach walki terytorialnej na „Placu Wyzwania” istnieje możliwość zdobycia nagród. Po osiągnięciu określonej liczby punktów postać otrzymuje Punkty Honoru.

## PvP

- W obszarach **Signia** oraz **Vengar** otwierają się Szczeliny oraz Szczeliny Chaosu.
  - Poprzez szczeliny dostać się można do wrogiej frakcji. Powstają one z określonym prawdopodobieństwem w stałych miejscach.
  - Szczeliny Chaosu również powstają o ustalonych porach w określonych miejscach, lecz pojawiają się one rzadziej niż normalne szczeliny.
  - W przypadku teleportacji przez Szczelinę Chaosu w pobliżu bazy obrony pojawia się potwór wzmocnienia oraz wysoki rangą strażnik NPC. Po ich pokonaniu gracz otrzymuje specjalną nagrodę.
- W **Inggison** oraz **Gelkmaros** dodano nowe szczeliny odróżniające się od zwyczajnych szczelin.
  - W przeciwieństwie do innych szczelin pojawiają się one kilkakrotnie w krótkim czasie i znikają, gdy maks. 6 postaci użyło tej szczeliny lub też po upływie 10 minut.

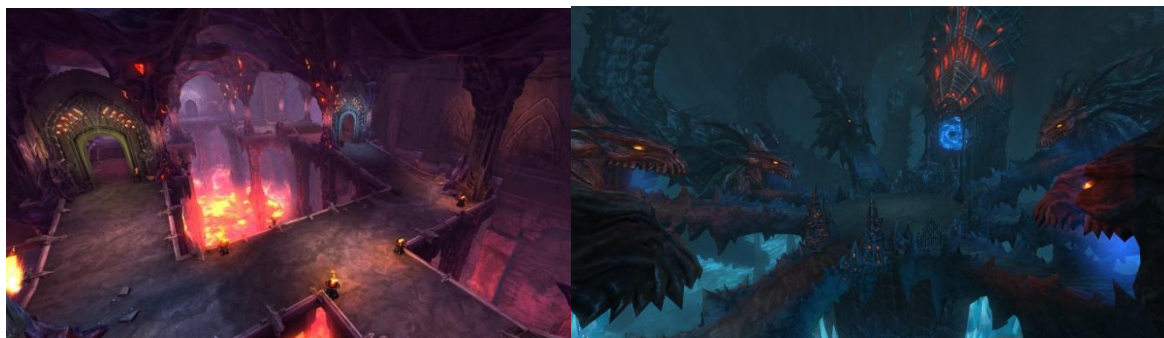


## Instancja

W nowych obszarach Signia oraz Vengar dodano nowe instancje.

### Makarna

Głęboko w katakumbach Makarny spoczywa Ereshkigal, trzecia władczyni Balurów. Jest ona w posiadaniu nieznannej mocy, która przykuła uwagę Beritry. Aby uzyskać do niej dostęp, obiecał Ereshkigal wolność i zawarł z nią sojusz. Jednak w tej obietnicy skrywa się podstęp, ponieważ Beritra dąży do ziszczenia jedynie własnych celów.



- Wejście do **Makarny** znajduje się w Signii przy „Wąwozie Magmy” oraz w Vengar przy „Skale Echo”.
- W razie pokonania końcowego bossa Makarny zdobyć można Punkty Honoru.

Instancja	Postacie	Poziom	Liczba wstępów / reset
Makarna	12 postaci	Poziom 65	2 razyl/tydzień. (ZP) 1 raz/ tydzień. (free)

- Przy wejściu do Makarny przez Wejście do Ołtarza odgrywana jest cut scenka.
- Jeśli Beritra znajduje się w walce, to cut scenka ta nie jest odgrywana.

### Zapieczętowany Hol Wiedzy

Przed wielką inwazją armia Beritry opuściła Hol Wiedzy porzucając w niej ważną dokumentację swoich badań oraz badań Plemienia Ruhnów. Z biegiem czasu po Holu wiedzy rozprzestrzeniły się szkodliwe substancje zamieniając porzucone tam obiekty eksperymentów w potężne potwory. Elyosi i Asmodianie odkryli szczelinę w Skale Eterowego Pola, poprzez którą próbują przedostać się do Holu Wiedzy celem zabezpieczenia dokumentacji badań. Lecz szczelina ta nie uszła uwadze armii Beritry, która za wszelką cenę przeszkodzić chce Elyosom i Asmodianom w zdobyciu tej dokumentacji.

- NPC wejścia do Zapieczętownego Holu Wiedzy znajduje się w Signii i w Vengar w wioskach terytorialnych.
- Fragmenty Pola Eterowego konieczne do wejścia do instancji ortsymać można z określonym prawdopodobieństwem z rąk potworów w Signii i Vengar.

Instancja	Postacie	Poziom	Przedmiot wejścia	Liczba wstępów
Zapieczętowany Hol Wiedzy	1 postać	Poziom 65	Fragment Pola Eterowego	bez ograniczeń

### Wzmocnione Instancje

- W Signii i Vengar można wejść do czterech zmienionych instancji.

Instancja	Postacie	Poziom	Liczba wstępów / reset	Sposób wejścia
Utracona Baza Rentus	6 postaci	Od poziomu 65	1 raz/dzień (ZP) 1 raz/śr., sob. (free)	Wejście możliwe przez wrogie terytorium
Utracone Schronienie	6 postaci	Od poziomu 65	1 raz/dzień. (ZP) 1 mal/śr., sob. (free)	
Kryjówka Tiamaty	12 postaci	Od poziomu 65	1 raz/dzień. (ZP) 1 raz/śr., sob. (free)	

### Pochłonięte Instancje

- Następujące instancje zostały usunięte ze względu na utracenie obszarów.

Pochłonięte Instancje		
Posiadłość Dorgel	Las Ladis	Gniazdo Władcy Piasku
Skarbiec Satry	Kabina Stalowej Róży (solo/grupa)	Przystań Stalowej Róży solo/grupa
Pokład Stalowej Róży (grupa)	Hol Wiedzy	Hol Wiedzy (legion)
Labaoratorium Badawcze Idgelu	Labaoratorium Badawcze Idgelu (legion)	
Składnica Próżni	Składnica Próżni (legion)	

### Inne zmiany

- Niektóre wymogi następujących instancji uległy zmianie:

Instancja	Wymóg	Przed zmianą	Po zmianie
Baza Rentus	poziom	Od poziomu 59	Od poziomu 57
	liczba wstępów / reset	2 razy/dzień	3 razy/dzień (ZP) 3 razy/tydzień (free)
	inne	Zmiana sposobu gry	
Schronienie Ruhnów	poziom	Poziom 65	Od poziomu 63
	liczba wstępów / reset	4 razy/tydzień	1 raz/dzień (ZP) 1 raz/śr., sob. (free)
	inne	Zmiana sposobu gry	
Twierdza Tiamat	poziom	Od poziomu 60	Od poziomu 57
Most Jormunganda	poziom	Poziom 65	Od poziomu 63



	inne	Zmiana sposobu gry	
Niebiańska Twierdza Aturam	liczba wstępów / reset	1 raz/dzień	3 razy/dzień (ZP) 3 razy/tydzień (free)
	inne	Zmiana sposobu gry	

- Dodano dodatkowy czas wstępu do **Pola Bitwy Kamar**
  - Dodatkowy czas wstępu: co dzień od godz. 23 do 24, poza środą i sobotą
- Część parametrów potworów w **Ruhnadium** oraz **Ruhnadium (bonus)** została zmniejszona.
- Obrażenia, które Klon Grendal zadaje w **Ruhnadium** oraz **Ruhnadium (bonus)** poprzez umiejętność duchów, została obniżona.
- Problem w komnacie zdobyczy **Kabiny Stalgraba**, gdzie nie znika skrzynia na klucz mimo iż dany czas szukania dobiegł końca, został wyeliminowany.
- Usunięto problem na **Polu Bitwy Bastionu Stalowego Muru**, gdzie paliwa do pancerza oblężniczego oraz działa oblężniczego używać można było w niedozwolony sposób.
- Usunięto problem nieaktywowania się na żywo rezultatów **Dredgionu**, **Dredgionu Chantry** oraz **Dredionu Sadhy**
- Nawet jeśli lista rekrutowania na całym serwerze odświeżana jest automatycznie, to układ kolejności pozostaje ten sam.
- Lokalizacja NPC wstępu do **Bastionu Stalowego Muru** uległa zmianie. NPC znajduje się teraz w Ruinach Bohatera Kaldor.

## Walka w twierdzach

- Poprzez usunięcie Katalamu oraz Tiamantry dopasowano czas walki w twierdzach innych twierdz.

Czas	Pon.	Wt.	Śr.	Czw.	Piąt.	Sob.	Niedz.
16-17	Roah, Drzewo Siarkowe, Asteria	Siel Wsch. & Zach.	Roah, Drzewo Siarkowe, Asteria	Siel Wsch. & Zach.	Roah, Drzewo Siarkowe, Asteria, Siel Wsch. & Zach.	Roah, Drzewo Siarkowe Asteria Siel Wsch. & Zach.	Roah, Drzewo Siarkowe, Asteria, Siel Wsch. & Zach.
17-18							
18-19							Anoha
19-20						Pangaea	
20-21						Antriksha	
21-22	Gelkmaros (wszystkie) Inggison (wszystkie)	Krotan Kysis Miren	Gelkmaros (wszystkie) Inggison (wszystkie)	Krotan Kysis Miren	Gelkmaros (wszystkie) Inggison (wszystkie)	Krotan Kysis Miren	Krotan Kysis Miren Twierdza Bogów

- Usunięto problem, w ramach którego nie korzystano z łaski po podboju Twierdzy Anoha.
- Po podboju Twierdzy Panganei błędnie przedstawiany był na własnym terytorium status przywoływanego ducha lub broni oblężniczej. Problem ten rozwiązano.

## Postać

- Dodano frakcję zdobywców / frakcję obrońców.
  - Gdy na wrogim terytorium pokonany zostaje wróg, postać zostaje zdobywcą
  - Gdy na własnym terytorium pokonany zostaje wróg, postać zostaje obrońcą.
  - W zależności od poziomu postać otrzymuje parametry, które obowiązują wyłącznie na wrogim terytorium (zdobywca) lub na własnym terytorium (obrońca).
  - Obrońcy mogą (w zależności od poziomu) znaleźć lokalizację zdobywców dzięki funkcji „Wyśledź intruzów”.
  - W zależności od lokalizacji postaci i statusu logionu poziom zdobywców / poziom obrońców obniża się lub zostaje całkowicie zniesiony.

Typ	Poziom	Parametry
Zdobywca	1. Poziom	Atak PvP podwyższa się o 1%
	2. Poziom	Atak PvP podwyższa się o 2%
	3. Poziom	Atak PvP podwyższa się o 3%
Obrońca	1. Poziom	Atak PvP podwyższa się o 2%
	2. Poziom	Atak PvP podwyższa się o 4%
	3. Poziom	Atak PvP podwyższa się o 6%

- Przemiana przez przedmiot jest teraz możliwa również poprzez umiejętność przemiany.
  - Po przemianie dzięki umiejętności, postać powraca do statusu przemiany przedmiotu.
  - Podczas realizacji przemiany dzięki umiejętności, przemiana poprzez przedmiot nie jest możliwa.
  - Postać, która dokonała przemiany poprzez umiejętność, może w tym statusie ponownie zmienić swój wygląd poprzez przedmiot przemiany.
- Od tej pory oznaczenie mentora usuwane będzie automatycznie, jeśli w grupie najniższy poziom to 51.
- Konieczne do wzbicia poziomu PD na poziomach 55 do 65 mocno zredukowano.
- W Jaskinii Taloka efekty „Owoc Taloka” oraz „Cukierek Formy” używane mogą być wielokrotnie.

# Umiejętność

## Zmiany UI

Okienko umiejętności uległo zmianie.

- W okienku umiejętności przedstawione są umiejętności aktywne, pasywne i łańcuchowe.
- Wyodrębniono okienko funkcji akcja/zawody.



- Najnowsze umiejętności ukazywane są w okienku umiejętności na pierwszej pozycji.
- Dotychczas nie wyuczone umiejętności można pokazać poprzez aktywację przycisku wyboru u dołu po lewej.
- Umiejętności pobierać można poprzez ikonkę z listy jak dotychczas lub poprzez ikonkę z okienka szczegółowych informacji z paska szybkiego dostępu.
- Po wyborze umiejętności po prawej stronie ukazują się wszystkie szczegółowe informacje na temat wybranej umiejętności.
- Przy przeciąganiu ikonki umiejętności do paska szybkiego dostępu, strona szczegółowych informacji wyświetla się automatycznie.
- Różne poziomy zdobytej już umiejętności można ujrzyć w okienku szczegółowych informacji. W ten sposób można ponadto przywołać niższe poziomy umiejętności i przeciągnąć je do paska szybkiego dostępu.
- Jeśli istnieje kilka umiejętności łańcuchowych do jednej umiejętności, to wszystkie istniejące umiejętności pokazywane będą odpowiednio na stronie szczegółowych informacji.
- Informacje na temat dzielonego czasu regeneracji, zaktywowanych umiejętności oraz cech szczególnych umiejętności dodane zostały do chmurki umiejętności.

## Nowe umiejętności

Dla każdej klasy dodane zostały nowe umiejętności.

Klasa	Kategoria	Nowa umiejętność	Efekt
Gladiator	Stygmat Wizji	Wiatrak Ostrzy	Obrażenia powierzchniowe w obrębie działania, powoduje efekt potknięcia.
		Miażdżący Cyklon	Umiejętność powierzchniowa z możliwością zastosowania w ruchu, powtarzalna trzykrotnie.
		Przywoływanie: Flaga Pola Bitwy	Przywołuje flagę redukującą szybkość ruchu oraz parametry ataku PvP u wrogów.
Templariusz	Umiejętność aktywna	Obrażenie Ciała	Powoduje fizyczne obrażenia u wroga.
	Stygmat Wizji	Wysysająca Krew Kara	Wróg doznaje fizycznych obrażeń, ponadto absorbowane PŻ.
		Odbicie Chłosty	Reflektuje kolejną umiejętność, który użyta zostanie wobec własnej postaci.
		Tarcza Ochronna	Blokuje sporą ilość otrzymanych obrażeń, obniża jednak własną szybkość ruchu podczas aktywowania.
Asasyn	Stygmat	Przysięga Sztyletu	Ataki od tyłu z określonym prawdopodobieństwem powodują dodatkowe obrażenia, dając przy tym szansę wyzdrowienia.
	Stygmat Wizji	Oślepiający Granat	Oślepia wrogów w pobliżu i redukuje ich magiczną precyzję, u wrogiej postaci cel ściągnięty zostaje z celownika.
		Błyskawiczna Zasadzka	Postać porusza się natychmiast za przeciwnika i atakuje go.
		Wielokrotny Grawerunek Pieczęci	Przeciwnik doznaje obrażenia eksplozji pieczęci, przy czym pieczęć grawerowana jest ponownie w ramach określonego poziomu.
Łowca	Umiejętność Pasywna	Wzmocniony Atak Łuku	Atak łuku ulega wzmocnieniu.
	Stygmat Wizji	Kryjówka Cieni	Postać przechodzi na określony czas w wysokiej jakości tryb ukryć, nawet w walce.
		Strzała Przenikania	Umiejętność obrażeń o wysokiej szansie trafień krytycznych, szansa na efekt ogłuszenia.
		Pułapka Zderzenia	Pułapka powstrzymująca wrogów w razie zadziałania, do natychmiastowego użycia.
Czarodziej	Stygmat Wizji	Wiatr Snu	Natychmiastowe uśpienie maks. 6 wrogów, jednocześnie podnosi obronę przed żywiołami uśpionych wrogów.
		Dar Ognia	Atak magii podwyższany jest na określony czas podczas gdy obniżane jest zużycie PM o 20%.

		Bariera Schronienia	Blokuje sporą ilość obrażeń powodując jednocześnie niezdolność do ruchu.
Zaklinacz	Stygmata Wizji	Rozkaz: Wierne Zastępstwo	Przywołany duch doznaje obrażeń w miejsce Was. Czas regeneracji traktowany jest oddzielnie od umiejętności standardowych.
		Więzy Duchowe	Na określony okres czasu podwyższane są parametry szybkości i magii. Brak możliwości jednoczesnego użycia z przywołanym duchem.
		Przestrzenna Absorbacja	Powoduje obrażenia u maks. 6 wrogów poprzez czas, przy czym uzdrawia Was każdym tyknięciem.
Kantor	Stygmata Wizji	Czar Namowy	Podwyższa wzmocnienie magii, precyzji i ataku wszystkich członków grupy w pobliżu na określony okres czasu.
		Uderzenie Ryczącego Wiatru	Powoduje fizyczne obrażenia u maks. 6 wrogów w pobliżu
		Czar eksplozji	Obniża precyzję i magiczną precyzję oraz krytyczne trafienia maks. 12 wrogów w określonym promieniu na określony okres czasu.
Kleryk	Stygmata Wizji	Blask Wybawienia	Nadaje efekt wzmocnienia członkom grupy w pobliżu; efekt ten regeneruje ich PŻ jak tylko ich PŻ spadną poniżej określonego progu.
		Pieczęć Sądowa	Parametry odporności na magię oraz wyrównania magii wroga obniżane są na określony czas.
		Przywoływanie: Szydercza Energia	Przywołuje ducha, który szydzi z maks. 6 wrogów.
Strzelec	Stygmata Wizji	Powtórzone Bombardowanie	Rozpoczyna atak powierzchniowy wokół obranego celu.
		Postawa Śledzenia	Podwyższa Waszą szybkość ruchu, szybkość ataku oraz parametry odporności na ataki na Wasz stan ruchu na określony okres czasu.
		Dziki Magiczny Pocisk	W zakresie działania o formie stożka wróg otrzymuje powtórne obrażenia i absorbuje PŻ.
EterTech	Umiejętność pasywna	Ostrzeżenie	Podwyższa otrzymany ze wszystkich źródeł parametr gniewu.
	Stygmata Wizji	Szybkie naładowanie	W czasie działania odzyskuje sporą ilość PM, po czym mniejszą ilość na jakiś czas.
		Elektryczna Fala Powietrza	W zakresie działania o formie stożka wróg zostaje zaatakowany, przy czym doznaje krótkiego efektu paraliżu.
		Eksplozja Idium	Powoduje obrażenia powierzchniowe u maks. 6 wrogów.
Bard	Stygmata	Harmonia Spustoszenia	Powoduje obrażenia ognia u kilku wrogów w zakresie o formie stożka przed Bardem.

		Melodia Radości	Odzyskuje PŻ u celu i podwyższa jego obronę przed żywiołami, magiczną obronę oraz efekty uzdrowienia, które otrzymuje przez innych członków grupy.
	Stygmata Wizji	Serenada Nawrócenia	Usuwa maks. 3 stany z siebie samego bądź z wybranego członka grupy.
		Wariacja Fantazji	Akumulująca umiejętność ataku powodująca obrażenia ognia u pojedynczego celu.
		Dźwięk Iluzji	Obniża atak oraz wzmocnienie magii danego celu na określony czas.

## Zmienione umiejętności

- Zmianie uległy ustawienia umiejętności jak np. koszty zużycia, obrażenia, czas działania, czas regeneracji itp.
- W zależności od zmienionego ustawienia umiejętności niektóre umiejętności łańcuchowe zostały dodane/usunięte/zmienione.
- Niektóre umiejętności stosować można teraz również podczas lotu.
- Niektóre umiejętności posiadające wcześniej dzielony czas regeneracji już go nie mają.

## Gladiator

Umiejętność	Zmiany
Ostry Cios	Umiejętność łańcuchowa poziomu1 (dwukrotne powtórzenie)
Kontra Techniczna	Obniżono czas regeneracji.
Przygotowanie do Obrony	Podwyższono obrażenia za obronę oraz ataki PvP oraz dodano efekt odporności na strach.
Latające Ostrze	Dodano efekt obniżający szybkość ruchu, który zaktywowany zostanie z określonym prawdopodobieństwem.
Przygotowanie do Walki	Zmieniono na umiejętność otrzymywaną automatycznie. Moc ataku PvP została obniżona, przy czym podwyższono jednak normalny atak.
Zbroja Zemsty	Podwyższono ilość regeneracji PŻ.
Przenikliwe Rozszarpanie	Połączona została wraz z inną umiejętnością w wartościową umiejętność „Przenikliwe Rozszarpanie”.
Fala Naporu	Obniżono czas regeneracji.
Eksplozja Gniewu	Nie jest już specyficzna dla frakcji.
Błogosławieństwo Zikela	Nie jest już specyficzna dla frakcji.
Obrażenia Ciała	Czas regeneracji nie jest już dzielony z czasem regeneracji „Uwięzienia”.
Uwięzienie	Czas regeneracji nie jest już dzielony z czasem regeneracji „Obrażenia Ciała”
Ciężki Druzgocący Cios	Odnizono czas regeneracji z 2 min. do 1 min. 30 sekund

## Templariusz

Umiejętność	Zmiany
Wywołanie Gniewu	Dodano efekt, poprzez który z określonym prawdopodobieństwem cel wroga stanie się celem własnym.
Wielkie Uzdrawienie	Umiejętność zastosować można na jeden cel.
Kara Empyriańskiego władcy	Podwyższono obrażenia przy jednoczesnym obniżeniu czasu regeneracji.
Obalający Cios	Podwyższono obrażenia. Dodatkowo aktywowany jest efekt, poprzez który obniżana jest obrona fizyczna.
Biczowanie	Podwyższono obrażenia. Dodano odporność na magię oraz efekt podwyższający gniew. Ponadto obniżono czas regeneracji.
Obalający Cios	Zmieniono na umiejętność zdobywaną automatycznie. Dodano efekt, poprzez który z określonym prawdopodobieństwem cel wroga stanie się celem własnym.
Święta Chłosta	Nie jest już specyficzna dla frakcji.
Tarcza Nezekana	Nie jest już specyficzna dla frakcji. Obniżono czas regeneracji.

## Asasyn

Umiejętność	Zmiany
Błyskawiczny Atak	Dodano efekt obniżający magiczną precyzję oraz obronę. Możliwość używania również w ruchu.
Milcząca Pieczęć	Nie jest już specyficzna dla frakcji. Obniżono czas regeneracji i dodano efekt obniżający szybkość ataku.
Złamanie Pieczęci	Umiejętność zdobywana jest teraz automatycznie.
Cięcie Cyklonu	Możliwość wykonania grawerunku pieczęci do 2 poziomu oraz możliwość wykonania grawerunku pieczęci z określonym prawdopodobieństwem do 5



	poziomu.
<b>Nakładanie Śmiertelnej Trucizny</b>	Dodano efekt trucizny, który zaktywowany zostanie z określonym prawdopodobieństwem.
<b>Czułość</b>	Własne obniżenie ataku zostało usunięte oraz obniżone.
<b>Szybka Gotowość</b>	Dodano efekt podwyższający fizyczne trafienia kryt.
<b>Boski Cios</b>	Zwiększono obrażenia.

#### Łowca

Umiejętność	Zmiany
<b>Strzała Krzyku</b>	Umiejętność zdobywana jest automatycznie.
<b>Pułapka Ducha Zemsty</b>	Połączono z podobną umiejętnością.
<b>Pętająca Strzała</b>	Nie jest już specyficzna dla frakcji.
<b>Strzała Griffonixa</b>	Umiejętność zdobywana jest automatycznie.
<b>Płonąca Pułapka</b>	Zwiększono obrażenia.
<b>Trująca Pułapka</b>	Zwiększono obrażenia. Obniżono czas regeneracji.
<b>Pułapka: Samum</b>	Zwiększono obrażenia.
<b>Przemiana: Mau</b>	Nie jest już specyficzna dla frakcji.
<b>Umiejętności Serii Oka</b>	Umiejętności serii oka otrzymują osobne czasy regeneracji („Oko Ataku“, „Oko Tygrysa“ itp.)

#### Czarodziej

Umiejętność	Zmiany
<b>Szata Płomieni</b>	Dodano podwyższenie naturalnej regeneracji many.
<b>Szata Zimna</b>	Dodano podwyższony efekt wyrównania magii.
<b>Mądrość Vaizla</b>	Zmieniono na umiejętność, którą zdobywana jest automatycznie. Zużycie PM jest niższe.
<b>Mądrość Zikela</b>	Zużycie PM dla tej umiejętności jest niższe.
<b>Słowo Niebios</b>	Nie jest już specyficzna dla frakcji.
<b>Lament Lumiel</b>	Nie jest już specyficzna dla frakcji. Obniżono czas regeneracji.
<b>Wielka Erupcja Wulkanu</b>	Umiejętność zdobywana jest automatycznie.
<b>Gniew Lumiel</b>	Nie jest już specyficzna dla frakcji. Obniżono czas regeneracji.
<b>Zamrożenie</b>	Ustawienie dzielenia absorpcji wytrzymałości oraz czasu regeneracji zostało usunięte.
<b>Pozyskiwanie Many</b>	Natychmiastowo wyzdrowienie PM zostało podwyższone, a czas regeneracji obniżono.
<b>Zamrożenie Duszy</b>	Umiejętność zdobywana jest po raz pierwszy już wraz z poziomem 40 (uprzednio 46). Poprzez zmianę poziomu dopasowano również kolejne poziomy zdobywania umiejętności.
<b>Przywołanie Trąby Powietrznej</b>	Zmieniono ikonkę szczególnego stanu umiejętności.
<b>ducha.Tnący Wiatr</b>	W przypadku tej umiejętności efekt osłabienia stosować można z niektórymi umiejętnościami wielokrotnie.

#### Zaklinacz

Umiejętność	Zmiany
<b>Rozkaz: Ochrona</b>	Umiejętność zdobywana jest automatycznie.
<b>Rozkaz: Spalenie na Proch</b>	Za usunięcie podwyższonego efektu obrażeń u postaci wrogiej frakcji i Balaurów podwyższono normalne obrażenia. Ponadto przy użyciu tej umiejętności nie zużywane są PŻ
<b>Uzdrowienie Ducha</b>	Obniżono czas regeneracji.
<b>Wzmacniający Duch: Zbroja Żywiołu</b>	Zwiększono podwyższenie PŻ ducha.
<b>Rozkaz: Mur Ochronny</b>	Podwyższono efekt wspomagania grupy oraz efekt odbicia obrażeń Ducha Ognia.

<b>Eksplozja Gazu</b>	Obniżono czas regeneracji. Ponadto umiejętność zdobywana jest po raz pierwszy wraz z poziomem 26 (uprzednio 51).
<b>Wzmacniający Duch: Święta Zbroja</b>	Nie jest już specyficzna dla frakcji.
<b>Gniew Diczcy</b>	Czas regeneracji nie jest już dzielony z czasem „Strachu”.
<b>Strach</b>	Czas regeneracji nie jest już dzielony z czasem „Gniewu Diczcy”.
<b>Przywołanie: Członek Grupy</b>	Przedmiot „Element Wymiarów”, nieodzowny do wykonania tej umiejętności, zastosować można już od poziomu 23.

#### Kantor

Umiejętność	Zmiany
<b>Przywrócona Wytrzymałość</b>	Umiejętność zdobywana jest automatycznie.
<b>Zasłona Blokowania</b>	Zmieniono na umiejętność zdobywaną automatycznie. Obniżono czas regeneracji. Umiejętności używać można już wyłącznie na członkach grupy.
<b>Osłona przed Żywiołami</b>	Umiejętności używać można już wyłącznie na członkach grupy.
<b>Czar Ochronny</b>	Przekształcono na wartościowy stygmat. Ponadto dodano efekt odporności.
<b>Błogosławieństwo Skały</b>	Dodano efekt maks. podwyższenia PŻ. Umiejętność zwana jest od poziomu 2 „Modlitwą Ochrony”, a ikonka stała się ikonką usuniętej ikonki „Pochwała Życia”.
<b>Ochrona Skał</b>	Obniżono czas regeneracji oraz zwiększono maks. podwyższenie PŻ.
<b>Niewola</b>	Nie jest już specyficzna dla frakcji.
<b>Mantra Trafień</b>	Zmieniono na umiejętność zdobywaną automatycznie. Efekt podwyższenia fizycznych trafień kryt. Został wzmocniony.
<b>Mantra Niezwyciężenia</b>	Zmieniono na umiejętność zdobywaną automatycznie. Wyzdrowienie PŻ zostało podwyższone i dodano efekt magicznej precyzji.
<b>Obietnica Ziemi</b>	Dodano dodatkowy efekt obrażeń.
<b>Czar Przebudzenia</b>	Dodano efekt zwiększenie parowania. Umiejętność zdobywana jest po raz pierwszy wraz z poziomem 40 (uprzednio poziom 60)
<b>Niebiańska Ochrona</b>	Nie jest już specyficzna dla frakcji.

#### Kleryk

Umiejętność	Zmiany
<b>Stabilność</b>	Zmieniono na umiejętność zdobywaną automatycznie. Obniżono czas regeneracji.
<b>Wiedza Mędrca</b>	Zmieniono na umiejętność zdobywaną automatycznie. Obniżono czas działania i regeneracji. Umiejętność zużywa mniej kosztów.
<b>Blask Przywrócenia</b>	Zmieniono na umiejętność zdobywaną automatycznie. Podwyższono ilość regeneracji i dodano stały efekt wyzdrowienia.
<b>Ręka Reinkarnacji</b>	Zmieniono na umiejętność zdobywaną automatycznie. Przedłużono czas trwania efektu. Wraz z podwyższeniem czasu regeneracji zwiększono również efekt, co umożliwia otrzymanie efektu nie tylko przez własną postać, ale i przez inny wybrany cel.
<b>Odmładzające Światło</b>	Możliwość użycia wspólnie z umiejętnością „Czar Ożywienia”.
<b>Ropiejąca Rana</b>	Dodano efekt obniżenia odporności na magię.
<b>Boska Błyskawica</b>	Usunięto dzielony czas regeneracji z umiejętnością „Poświęcony Cios”
<b>Błyszcząca Ochrona</b>	Obniżono czas regeneracji i dodano efekt „Ograniczone zmartwychwstanie”
<b>Przywoływanie Zmartwychwstania</b>	Dodano efekt przeciwdziałający chorobie duszy.
<b>Błogosławieństwo Skały</b>	Dodano efekt maks. podwyższenia PŻ.
<b>Wybawienie</b>	Nie jest już specyficzna dla frakcji.
<b>Nieśmiertelny Płaszcz</b>	Obniżono czas regeneracji.
<b>Blask Oczyszczenia</b>	Zdobytą jest automatycznie. Czas działania zmieniono na „natychmiastowy”.
<b>Fala Oczyszczenia</b>	Obniżono czas działania i poszerzono zakres działania efektu.
<b>Blask Odrodzenia</b>	Obniżono czas działania. Czas trwania, efekt oraz efekt obrony przed żywiołami zostały podwyższone.

### EterTech

Umiejętność	Zmiany
<b>Absorpcja Many</b>	Obniżono czas regeneracji. Podwyższono obrażenia oraz regenerację PM.
<b>Fala Chwały</b>	Obniżono czas regeneracji. Podwyższono obrażenia.

### Bard

Umiejętność	Zmiany
<b>Wariacja Morza</b>	Szybkość ataku obdija się na zbieraczu, przy czym dopasowano czas działania zbieracza. Dodano efekt obniżenia wyrównania magii oraz obniżono czas regeneracji.
<b>Marsz Pszczół</b>	Dodano efekt obniżenia wyrównania magii.

## Usunięte umiejętności

Niektóre umiejętności zostały usunięte.

- Usunięto umiejętności dostępne tylko w locie, dla postaci niższych poziomów oraz umiejętności nieefektywne.
- W przypadku umiejętności, w przypadku których istniała identyczna umiejętność w obu frakcjach, usunięto jedną z nich, przy czym drugą poszerzono o możliwość używania przez obie frakcje.
- Wiele funkcji umiejętności przeniesiono na inne umiejętności w grze.
- Niektóre umiejętności połączono z podobnymi umiejętnościami poprzez zmiany w czasach regeneracji, działani itd.

Klasa	Usunięta umiejętność
<b>Gladiator</b>	Kontra Tarczą, Obrona Tarczą, Fala Sejsmiczna, Mocny Cios, Ancestralna Eksplozja Mocy, Pradawna Przenikliwa Fala, Kajdany na Nogi, Ulepszona Wytrzymałość, Niszczycielski Atak, Tnący Cios, Cios Zemsty, Wirujące Blokowanie, Przygotowanie do Kontraataku, Pierwsze Ostrze, Zwinne Cięcie, Przygotowanie do Ataku, Przywracanie Wytrzymałości, Przenikliwa Fala, Eksplozja Mocy, Rozszarpanie Mocy Miecza, Fala Uderzeniowa, Kipiąca Eksplozja, Błogosławieństwo Nezekana
<b>Templariusz</b>	Stalowy Mur, Obrona Tarczą, Lot: Niewola, Doskonałe Cięcie, Skoncentrowana Retencja, Pradawna Kara Boga Śmierci, Pradawna Kara Empyriańskiego Władcy, Potworne Wycie, Moc Przywrócenia, Niebezpieczna Drwina, Ręka Przywrócenia, Okrzyk Zachęty, Ukaranie Ciemności, Ukaranie Światła, Kara Boga Śmierci, Zuchwały Cios, Mocny Cios, Neutralizujący Cios, Cios Tarczą, Prześmiewcze Hasło, Bicz Boży, Bicz Ciemności, Tarcza Zikela
<b>Asasyn</b>	Sztylet do Rzucania, Sztylet Lotu, Kamuflaż Cienia, Pradawna Promieniująca Runa, Pradawna Mroczna Nova Pieczęci, Blizna Bestii, Rzucanie Gwiazdkami, Ogluszająca Eksplozja, Ostrze Boleści, Eksplozja Piekielna, Niebiańska Eksplozja Pieczęci, Promieniująca Runa, Mroczna Nova Pieczęci, Precyzyjna Pieczęć Burząca, Eksplodujący Płomienny Atak, Nakładanie Trucizny, Postawa Ataku, Zwiększone Skupienie, Cios Mroku
<b>Łowca</b>	Strzała Napadu, Dosiężna Strzała, Zatruta Strzała, Śmiertelna Zatruta Strzała, Strzała Vaizla, Szybki Strzał Krzyku, Szybki Łuk, Strzała Triniela, Mina Szturmowa, Pradawna Dosiężna Strzała, Pradawna Strzała Kondora, Przywołanie Kondora, Postawa Snajperska, Odważna Mądrość, Dzik Strzał w Powietrze, Spowalniająca Pułapka, Wstrząsająca Strzała, Strzała Kondora, Strzała Consierda, Pułapka Zniszczenia, Wybuchowa Pułapka, Przemiana: Mau (Elyosi)
<b>Czarodziej</b>	Strzała Wiatru, Broń Drzewcowa Płomienia, Sen, Zesłanie Komety, Ogień Piekielny, Pradawny Potok Lawy, Pradawna Erupcja Wulkanu, Dar Wzmocnienia, Bariera Oddzielenia, Usunięcie Stanu Uśpienia, Eksplozja Płomieni, Szata Ziemi, Szata Wiatru, Mądrość Lumiel, Ogniskowanie Pandemonium, Boska Eksplozja, Ciemna Eksplozja, Atak Lawy, Potok Lawy, Erupcja Wulkanu, Gniew Kaisinela, Przenikliwy Mróz, Absorpcja Energii
<b>Zaklinacz</b>	Rozkaz: Samozniszczenie, Wzmacniający Duch: Żądza Krwi, Rozkaz: Strumień Żywiołu, Absorpcja Energii, Pradawne Samozniszczenie, Pradawny Strumień Żywiołu, Ręka Snu, Przeniesienie, Hipnoza Ducha, Rozkaz: Zastępstwo, Rozkaz: Eksplozja, Wzmacniający Duch: Przywrócenie, Błogosławieństwo Ognia, Odsysacz Żywiołu, Wzmacniający Duch: Zbroja Światła, Wzmacniający Duch: Zbroja Mroku
<b>Kantor</b>	Mantra Ochronna, Mantra Magiczna, Mantra Zwycięstwa, Energia Szybkości, Światło Odnowienia, Świadoma Obrona, Pradawne Pole Eteru, Pradawny Blokujący Czar, Obietnica Eteru, Magiczna Regeneracja, Zasłona Pola Eteru, Blokujący Czar, Mantra Wzmocnienia, , Pochwała Życia, Cios Powstrzymujący, Mantra Intensywności, Mantra Spokoju Ducha, Obietnica Wiatru, Skoncentrowane Parowanie, Ochrona Marchutana, Ochrona Justiela
<b>Kleryk</b>	Światło Wskrzeszenia, Cierniowa Skóra, Obietnica Wiatru, Pradawne Światło Marchutan, Pradawne Światło Justiela, Utrata Pamięci, Spokój, Dar Empiriańskiego Władcy, Przepych Yustiel,

	Przepych Marchutana, Światło Justiela, Światło Marchutana, Odrodzenie, Światło Odnowienia, Atak Aionu, Wściekłość Ziemi, Biczująca Błyskawica, Wzmocnienie Mocy, Łaska Zmartwychwstania, Błogosławieństwo Zdrowia, Ochrona Pandemonium, Rozproszenie, Rozjaśnienie MyśliLetnia Aura, Zimowa Aura
<b>Strzelec</b>	Zakłócająca Bomba, Lot: Strzał
<b>EterTech</b>	Zakłócająca Bomba , Kontra, Uderzenie Pięścią, Powtórzony Atak, Atak Powietrzny, Lot: Strzał Armatni, Lot: KonserwacjaRabunek Magii
<b>Bard</b>	Fascynujący Huk, Uskrzydłona Melodia, Echo Elegancji, Czyste Echo, Dźwięk Zakłócenia Magicznego

### Dalsze zmiany umiejętności

- Zmieniono układ podwyższania przy otrzymywaniu umiejętności.
- Dodano powiadomienie systemowe w celu lepszej widoczności wymagania statusu umiejętności bez możliwości użycia.
  - Pojawia się powiadomienie o wymaganiu aktywacji umiejętności, jeśli poprzez brak wyposażenia, handel z graczem itp. niemożliwe jest użycie umiejętności.
- Lokalizacja nazw umiejętności ukazywana w okienku umiejętności ze szczegółowymi informacjami umieszczona została środkowo nad ikonką umiejętności.

### Rozwiązania problemów

- Opracowano rozwiązanie problemu, w którym u **Łowcy** po użyciu umiejętności „Ostateczne Natarcie” nie znikał efekt wzmacniający usuwanie szoku.
- Usunięto problem, w którym u **Zaklinacza** po użyciu „Strachu III” nie aktywowana była umiejętność „Okowy Koszmar”.
- Usunięto problem z umiejętnością **Zaklinacza** „Osłabienie Ducha”, która ukazywana była jako atrybut ognia, a nie atrybut wiatru.
- Usunięto problem z umiejętnością **Zaklinacza** „Więzy Duchowe”, przy której w przypadku użycia pokazywał się niepoprawny parametr efektu podwyższania szybkości ruchu.
- Opracowano rozwiązanie problemu, w którym poprzez umiejętność **Zaklinacza** „Umowa Odporności”, można było stosować umiejętność „Więzy Duchowe” wraz z Przywołaniem Ducha.
- Problem w przypadku **Barda**, gdzie czas regeneracji umiejętności „Melodia Ataku” stosowany był niepoprawnie, został usunięty.
- Usunięto problem z **Bardem**, przy którego umiejętności „Harmonii Wiatru” w chmurce niepoprawnie ukazywała się liczba postaci.
- Rozwiązano problem z niepoprawnie ukazywaną, używaną liczbą postaci w przypadku umiejętności „Melodia Radości” **Barda**.
- Problem, w którym pod [Umiejętność<K> - Zastosowanie – Szczegółowe Informacje] u **Templariusza** błędnie ukazywał się poziom umiejętności „Przekorny Duch”, został rozwiązany.
- Usunięto problem umiejętności „Czar Namowy” **Kantora**, której używać można było na postaciach również poza grupą.
- Usunięto problem, w którym u **Kantora** za umiejętność „Mantra Niezwyciężenia” efekty regeneracyjne PM nie był stosowany jako interwał 3-sekundowy.
- Usunięto Problem umiejętności „Przygotowanie do Walki” u **Gladiatora**, gdzie błędnie stosowana była treść chmurki.
- Niektóre umiejętności kolidowały ze sobą uniemożliwiając ich użycie. Błąd ten wyeliminowano.
- Rozwiązano problem używania umiejętności w locie, gdzie w szczególnych sytuacjach postać zawieszała się na topografii.
- Rozwiązany został problem braku możliwości stosowania niektórych efektów umiejętności kolidujących z innymi efektami umiejętności.

- Rozwiązano problem niektórych błędnie ustawionych, stosowanych punktów poziomu umiejętności.
- Usunięto problem, w którym w okienku umiejętności pokazywały się czasy regeneracji nieposiadanych umiejętności.
- Rozwiązano problem, w którym w okienku umiejętności pasek umiejętności ukazywany był jako pełny mimo, iż nie było ich jeszcze w posiadaniu.
- Problem z okienkiem informacji umiejętności łańcuchowych postaci, gdzie własny status i status celu przedstawiany był błędnie, został rozwiązany.
- Usunięto problem z przeciąganiem i wpisywaniem w okienko makro ikonki umiejętności na stronę szczegółowych informacji o umiejętnościach oraz stronę informacji o umiejętnościach łańcuchowych, przy którym nierejestrowany był rozkaz makro.

## Stygmata



- Zmieniono wymogi zakładania stygmatów.
- Zamiast 12 można od teraz umieszczać już tylko 6 stygmatów.
- Stygmata umieszczać może zawsze jeden NPC w jednym slotie stygmatów-
- Do umieszczania nie są już konieczne skorupy stygmatów. W zależności od poziomu slotu koszty Kinah się różnią.
- Stygmata, uprzednio dzielone według poziomów umiejętności, połączono w jeden stygmat.

Kategoria	Treść
Standard	W zależności od poziomu postaci stygmata można odpowiednio do poziomu zakupić i stosować.
Zmienione	Po zakupie stygmatu postać w przypadku awansu w poziomie otrzymuje automatycznie odpowiednie do poziomu stygmata.

- Jeśli umieszczane jest wszystkie 6 slotów stygmatów, postać w zależności od zestawienia stygmatów otrzymuje umiejętność „Wizji Stygmatów”.
- Sloty stygmatów otwierane są do slotowania w zależności od poziomu postaci.

Typ	Wymagany poziom postaci	Wymóg
Slot na Normalne Umieszczanie Stygmatu	Poziom 20	Slot otwiera się automatycznie, jeśli postać kończy misję po osiągnięciu danego poziomu. (misja Elyosów: Odłamek Ciemności Misja Asmodian: Przed Losem Nie Ma Ucieczki)
Slot na Normalne Umieszczanie Stygmatu	Poziom 30	
Slot na Normalne Umieszczanie Stygmatu	Poziom 40	
Slot na Normalne Umieszczanie Stygmatu	Poziom 45	
Slot na Wielkie Umieszczanie Stygmatu	Poziom 50	
Slot na Potężne Umieszczanie Stygmatu	Poziom 55	

- Przy przesuwaniu myszką po pustym slotie stygmatu ukazuje się ranga slotu.
- Przy przesuwaniu myszką po zamkniętym slotie stygmatu ukazuje się poziom, na którym slot ten można poszerzyć.



- Zmianie uległo tło IU stygmatów w zakładce [postać-informacja-stygmata].
- W zakładce [postać-informacja-stygmata] w stygmacie IU u dołu dodano przycisk pomocy.
- Podczas zakładania stygmatów w inwentarzu Pradawne Stygmata ukazywane będą jako zdeaktywowane.

### Zaczarowywanie stygmatów

- Stygmata można zaczarowywać.
- W tym celu konieczny jest ten sam stygmata, który nie został jeszcze zaczarowany.
- Jeśli zaczarowanie stygmatu się powiodło, to na umiejętności stygmatu zastosowany zostanie efekt. W razie niepowodzenia zarówno stygmata do zaczarowania jak i stygmata służący za materiał zaklinający ulegają zniszczeniu.
- W razie powodzenia zaczarowania stygmatu – w zależności od tego, który stygmata został umieszczony – to stygmata ten otrzymuje jeden z następujących efektów: podwyższenie efektu umiejętności, obniżenie czasu regeneracji, obniżenie kosztów stosowania.
- Stygmata z możliwością zaczarowania dropowane są w niektórych obszarach jak np. w Utraconej Bazie Rentus, Kryjówce Tiamat, Utraconym Schronieniu z mniejszym prawdopodobieństwem.
- W czasie zaczarowania stygmatu w chmurce umiejętności stygmatu ukazuje się strzałka, poprzez którą rozpoznać można efekty zaczarowania.
- Dodano powiadomienie ukazującą się, gdy podwyższony zostaje poziom zaczarowania Stygmatu Wizji.



### Inne zmiany

- Niektóre stygmata standardowe zawierają w nazwie wzmiankę „uszkodzony”. Tych uszkodzonych stygmatów nie można ani umieszczać, ani zaczarowywać.
  - Po aktualizacji umieszczone stygmata standardowe zostaną usunięte, a gracze otrzymają w inwentarzu w zależności od ilości slotów ograniczony pakiet stygmatów.
  - Uszkodzone wartościowe stygmata podlegają możliwości wymiany na Punkty Otchłani u niektórych handlarzy stygmatów NPC.
- „Ograniczone”, normalne, wartościowe oraz potężne stygmata można kupić w stolicy lub u niektórych handlarzy NPC za Kinah.
  - „Ograniczone” stygmata nie mają możliwości zaczarowania.
- Zmianie uległa zawartość chmurki oraz nazwa przedmiotu ograniczonych/uszkodzonych stygmatów.
  - W przypadku uszkodzonych stygmatów normalne stygmata otrzymują na początku nazwę [Kinah], a przy potężnych/wartościowych stygmatach przed nazwą przedmiotu dodawane są [Punkty Otchłani]
- W chmurce dodano informację dla stygmatów z możliwością zaczarowania.
- Opracowano rozwiązanie problemu nieukazywania się opisu chmurki w stygmacie „Wzmocnienie Zmysłów”.
- Dodano ikonkę oraz wskazówkę na mapie dla lokalizacji mistrzów stygmatów NPC w celu łatwiejszego ich rozpoznawania.
- Gdy najedździe się myszką na miejsce, w którym wyświetlana jest umiejętność Stygmatu Wizji, ukazuje się opis Stygmatów Wizji.

## Przedmiot

### Nowe przedmioty

Dodano nowych handlarzy NPC, którzy handlują suplementami do slotów.

Frakcja	Obszar	Twierdza	NPC	Typ suplementu do slotów
Elyosi	Sanctum		Judisna	Sprzedaż niewielkich slotów do suplementów (Heroiczne)
			Servillia	
			Girrinerk	
			Orhes	
			Lionel	
	Kaldor	Twierdza Anoha	Cherian	Sprzedaż średnich slotów do suplementów (Heroiczne)
	Inggison	Świątynia Starych Smoków	Scopas	Sprzedaż średnich slotów do suplementów (Heroiczne)
		Ołtarz Chciwości	Distine	
	Gelkmaros	Wieża Vorgaltem	Macar	
		Świątynia Karmin	Lisimakos	Sprzedaż potężnych slotów do suplementów (Heroiczne)
Asmodianie	Pandemonium		Njomi	Sprzedaż niewielkich slotów do suplementów (Heroiczne)
			Maochinicherk	
			Bicorunerk	
			Mundilfari	
			Gennaro	
	Kaldor	Twierdza Anoha	Dian	Sprzedaż średnich slotów do suplementów (Heroiczne)
	Inggison	Świątynia Starych Smoków	Tosel	Sprzedaż średnich slotów do suplementów (Heroiczne)
		Ołtarz Chciwości	Turen	
	Gelkmaros	Wieża Vorgaltem	Dilbeek	
		Świątynia Karmin	Eistin	Sprzedaż potężnych slotów do suplementów (Heroiczne)
	Akaron	Baza Centralna	Hishada	Sprzedaż potężnych slotów do suplementów (Mityczne)

Dodano nowe przedmioty, które zdobyć można poprzez odznaki podboju.

Kategoria	Obszar	NPC
"Odznaka Podboju" handlarze	Inggison (Elyosi)	Adrinne
		Lenard
	Gelkmaros (Asmodianie)	Anok
		Kamezi

- Handlarze w Inggison/Gelkmaros otrzymali nowe przedmioty przeznaczone do walki w twierdzach

Frakcje	Handlarze
Elyosi	Apelles
Asmodianie	Mempar

- Wzory broni/wzory zbroi dla broni/zbroi mistrzowskiej sprzedawane są przez specjalnych handlarzy produkcyjnych NPC.

Signia	Vengar
Bandren <sprzedawca specjalnych produktów>	Kalak <sprzedawca specjalnych produktów>

- Do skrzyń wyposażenia elitarnych legionistów dodano rangi 3-5, które dropowane są przez niektóre potwory polowe.

## Zmiany w przedmiotach

- Potwory nie upuszczają już skorup stygmatów.
- Drop rate przedmiotów materiałowych z inwazji Beritry nieznacznie podwyższono.
- Zmieniono stopień dropowania Kinah w przypadku potworów w Twierdzy Tiamat.
- Podwyższono liczbę relikwiotów otrzymywanych w instancjach w Górnej Otchłani jako nagrody w walce w twierdzach.
- Potwory w Laboratorium Badawczym Baruna dropują teraz również Medal Walki.
- Przedmioty nagród uległy zmianie ze względu na usunięcie i dopasowanie niektórych instancji.
- Zmiana: poprzez umiejętność zmiany kosztów nieużywane przedmioty nie będą już oferowane na sprzedaż dla klas.
- Możliwa jest teraz ekstrakcja wyglądu w przypadku „[Event] Klucz Eterowy Tatara”.
- Możliwa jest teraz ewolucja w przedmiotach „Żal Władcy Balaurów” oraz „Cierpienie Władcy Balaurów”.
- Niektóre wierzchowce, których nie dało się wcześniej zniszczyć, są teraz zniszczalne.
- Skorygowano opis „[Tytuł] Pogromca Antrikshy”. Informowane jest teraz poprawnie, iż tytuł ten obowiązuje na 7 dni.
- Przedmioty Otchłani służące obronie w walce twierdz sprzedawane są przez handlarzy w Kaldor przy północnym/południowym posterunku zewnętrznym.
- Przedmioty do zbierania oraz materiały dropowe/na sprzedaż przeniesiono z pochłoniętych obszarów do Signii, Vengar, Akaron i Kaldor.
- Uzupełniono opis błogosławieństwa wyposażenia Kamienia Duszy Broni Wojennej Katalamize / Kamienia Duszy Magii Katalamize.
- Zmiana wyglądu / Ekstrakcja wyglądu Świętych Skrzydeł Jednostki Specjalnej Strażników / Świętych Skrzydeł Przywódcy Mistrzowskich Egzekutorów Strażników jest możliwa. Lecz ekstrakcja wyglądu możliwa jest tylko jednorazowo.
- NPC, którzy zamienili relikty na PO, zastąpieni zostali przez funkcję, w której przy zakupie przedmiotów następuje przemiana na PO
- Ranga przedmiotu dla „Łupu Szczeliny Chaosu” oraz „Zwycięskie Trofeum Szczeliny Chaosu” zmieniona została z mitycznej na epicką.
- Wzory i materiały, które handlarze produkcyjni NPC sprzedawali za misje Towarzystwa Produkcji zostały

usunięte.

- Zmianie uległy niektóre nagrody antycznej skrzyni skarbów w instancji Dolna Część Otchłani.
- W niektórych instancjach podwyższono nieco maks. poziom otrzymywania przedmiotów.

Lista instancji
Gniazdo Drzewa Siarkowego
Komnata w Lewym Skrzydle
Komnata w Prawym Skrzydle

- Usunięto wzory i materiały Towarzystwa Produkcji sprzedawane przez handlarzy mebli NPC
- Templariusz/Gladiator może teraz otrzymywać fizyczną broń Młot Bojowy ze skrzyni z bronią żołnierzy/generała brygady.
- Parametr szybkości działania rękawic skórzanych łucznika generała 55 brygady zamieniono na parametry ataku.
- Obniżono ilość Kinah znajdujących się w skrzyni skarbów instancji „Stalgrab”.
- Zmiana: po podbiciu Bazy Akaron i ukazaniu się wrogiej jednostki wzmacniającej NPC dropowanych jest więcej medali walki.
- W przypadku niektórych limitowanych handlarzy NPC przy przedmiotach, które nadal można kupić, liczba nie jest już zmieniana przy przełączaniu kanału lub gdy NPC ukazuje się na nowo.
- Kamień Bogów standardowo dropowany na polu przekształcono na Boski Kamień Iluzji.
- Ulepszeniu uległa część efektów księgi zaklęć, który nie były odpowiednio przedstawiane.

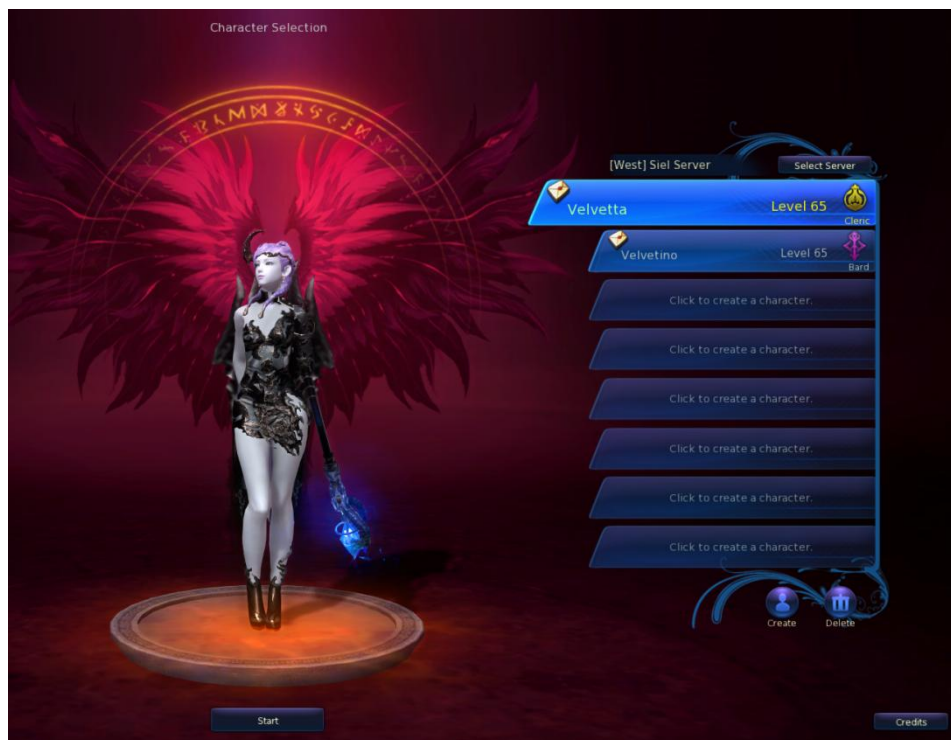
## Rozwiązania problemów

- Opracowano rozwiązanie problemu błędnego ukazywania się powiadomień o przedmiotach, których ważność upłynęła.
- Wyeliminowano błąd niektórych przedmiotów do zbierania przedstawionych jako przedmioty wiszące w powietrzu.
- Usunięto problem, w którym niektóre zbroje męskich postaci Elyosów po założeniu przedstawiane były w nieodpowiedni sposób.
- Rozwiązano problem Asmodian, którzy nie mogli używać „Związanego Mophadu”, otrzymywanego poprzez Kartę Szczęścia Aiona.
- Usunięto problem nieukazywania się po założeniu Świętego Naszyjnika Przywódcy Jednostki Specjalnej Strażników/Przywódcy Mistrzowskich Egzekutorów.
- Po przekroczeniu tygodniowej sumy sprzedaży nadal można było sprzedawać towary bez otrzymywania Kinah. Problem ten został usunięty.
- Usunięto problem, w którym podczas ruchu mistrzów sztuki walki nie stosowany był efekt „[Event] Księga Zaklęć Zachwytu”.
- Rozwiązano problem nieukazywania się niektórych efektów wzmacniających.

## IU

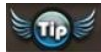
### Zmiany IU

- Zmianie uległ ekran wyboru postaci.
  - Poprzez kliknięcie na pusty slot można stworzyć nową postać.
  - Poprzez kliknięcie na nazwę postaci ukazuje się wygląd postaci.
  - Poprzez podwójne kliknięcie na nazwę postaci lub przycisk „Start” u dołu można wejść do gry.



- Dla żeńskich postaci dodano nową fryzurę.



- Dodano funkcję szybkiej inf. wskazania ładowania
  - Gdy pod okienkiem [menu startowe] – [pomoc] u dołu klika się na , ukazuje się szybka inf. wskazanie ładowania
  - Poprzez przyciski ◀▶ na dole można zobaczyć różne zdjęcia ładowania.
- Standardowa funkcja ukryj misję poniżej poziomu 50 zmieniona została dla wszystkich normalnych

misji  na wszystkich obszarach.

- Na mapie/przezroczystej mapie standardowo przedstawiane będą normalne misje.
  - W opcjach w grze, w menu ustawień poprzez element funkcji dodatkowych można ustawić ukrycie misji.
  - Możliwe, że funkcja ta jest zdezaktywowana u niektórych postaci, jeśli stworzono je przed przestawieniem.
- Dodano powiadomienie systemowe ukazujące się, gdy obrońca korzysta z umiejętności „Wyśledź intruzów” lecz nie znajdujący się żaden zdobywca.
  - Zmieniono powiadomienie ukazujące się po załatwieniu „Szalonego Zdobywcy”
  - Gdy nad okienkiem [Makro – Edytuj Makro] znajduje się i pozostaje na 1 sek. Ikona umiejętności, to strona Edytuj Makro przedstawiana będzie z przodu.
  - Dodano okno powiadomienia ukazujące się wraz z zarejestrowaniem nowego legionu
  - Przedmioty załączane do wiadomości w skrzynce pocztowej, których okres używania upłynął, ukazywane są jako zdezaktywowane, a pozostały czas zresetowany zostaje do 0, aby lepiej było widoczne, że przedmiot ten nie jest dostępny.
  - Zmiana: Podczas logowania wewnątrz legionu w okienku czatu przedstawiana jest informacja okienka czatu

### Rozwiązania problemów

- Usunięto problemy nieukazywania się w oknie legionu przycisku „Napisz Raport” oraz zakładki „Nagroda”
- W określonej rozdzielczości nie ukazywał się ostatni rząd skrzynki pocztowej oraz IU zarejestrowania w meblach domowych. Problem ten rozwiązano.
- Usunięto problem podawania niepoprawnej klasy podczas zarejestrowania aplikacji zbiorowej.
- Rozwiązano problem, w którym w okienku wyboru postaci w określonych sytuacjach nie zmieniała się lokalizacja postaci.
- Usunięto problem nieukazywania się nazwy okienka grupy, gdy wewnątrz sojuszu IU okienka grupy umieszczany jest na ekranie.

## Misje

### Nowe misje

- Do nowych obszarów Signii oraz Vengar dodano nowe misje.
  - Nowe misje otrzymuje się automatycznie od poziomu 55. Po ukończeniu normalnej/rozwojowej misji możliwe jest zdobycie różnego rodzaju przedmiotów używanych oraz medali jako nagród.
- Dodano misję „Ścieżka Pola Eteru”.

Frakcja	Nazwa misji	NPC otrzymania
Elyosi	Badania Pola Eteru	Branth <Legion Nowego Początku>
	[Tyg] Wichrzyciele w Obozi	Pekus <Legion Nowego Początku>
Asmodianie	Nadzorca Eterowego Pola	Bastan <Wicekomendant Oddziału Ochronnego>
	[Tyg] Obrona Wioski	Wigrik <Drugi Przywódca Oddziału Poszukiwawczego>

- Dodano misję „Ofiara Podboju”.

Frakcja	Nazwa misji	NPC otrzymania
Elyosi	Atak na Inggison	Yulia <Generał Brygady Szepczącego Ostrza>
Asmodianie	Atak na Gelkmaros	Valetta <Generał Brygady Przymierza Kismet>

- Do nowej instancji dodano nowe misje

### Makarna

Elyosi	Asmodianie
[Instancja/Sojusz] Legion Zagłady	[Instancja/Sojusz] Kompas Losu
[Instancja/Sojusz] Strażnicy Piekieł	[Instancja/Sojusz] Strażnicy Piekieł
[Instancja/Sojusz] Podbój Makarny	[Instancja/Sojusz] Podbój Makarny
[Instancja/Sojusz] Esencja Mocy	[Instancja/Sojusz] Esencja Mocy
Dowód Zwycięstwa	Dowód Zwycięstwa

### Mantor

Elyosi	Asmodianie
[Instancja] Plotki o Armii Beritry	[Instancja] Ślady Armii Beritry
[Instancja] Tajna Broń Demas	[Instancja] Tajna Broń Kurasa
[Instancja] Nasiono Władzy	[Instancja] Nasiono Władzy
[Instancja] Próbkki Tkanki	[Instancja] Próbkki Tkanki
[Instancja] Zabezpieczenie Trasy Infiltracji	[Instancja] Zabezpieczenie Trasy Infiltracji
[Instancja/Codz/Mon] Raport z Wynikami	[Instancja/Codz/Mon] Raporty u Treningu
[Instancja] Pranie Mózgu	[Instancja] Koniec Nasta

### Utracone Chronienie

Elyosi	Asmodianie
[Instancja/Szpieg] Poszukiwanie Korytarza	[Instancja/Szpieg] Korytarz Elyosów
[Instancja/Szpieg] Odbicie	[Instancja/Szpieg] Ochrona Skarbów

### Utracona Baza Rentus

Elyosi	Asmodianie
[Instancja/Szpieg] W Poszukiwaniu Ekiosa	[Instancja/Szpieg] W Poszukiwaniu Garnona
[Instancja/Szpieg /Gru] Odbicie Bazy Rentus	[Instancja/Szpieg /Gru] Koniec Vashartiego

### Kryjówka Tiamat

Elyosi	Asmodianie
--------	------------



[Instancja/Szpieg] Droga do Schronienia Tiamat	[Instancja/Szpieg] Droga do Celu
[Instancja/Szpieg/Sojusz] Zegar z Pozytywką Tiamat	[Instancja/Szpieg/Sojusz] Zegar z Pozytywką Tiamat

- Dodano nowe misje umożliwiające zdobywanie Punktów Honoru
  - „Odznaki Generała (Asmodianie)“, „Odznaki Generała (Elyosi)“ wykonywane z terytorium wroga to przedmioty, które uzyskać można, gdy przez Szczelinę Chaosu, pojawiającą się w określonym czasie, pokonane zostaną potwory komendanta.

## Elyosi

Obszar	Nazwa misji	Nagroda w Punktach Honoru
Inggison	[Szpieg/Codz] Operacja Infiltracja w Gelkmaros	4 PH
	[Codz] Zagłada Intruzów	3 PH
Akaron	[Oddział Pomocy] Prośba Elgera	3 PH
Kaldor	[Oddział Pomocy] Prośba Alphiona	3 PH
Signia	[Codz] Obrona Obszaru Kenoa	4 PH
	[Codz] Obrona Obszaru Deluan	4 PH
	[Codz] Obrona Obszaru Attika	4 PH
	[Szpieg/Codz] Atak na Region Mura	6 PH
	[Szpieg/Codz] Atak na Region Satyr	6 PH
	[Szpieg/Codz] Atak na Region Velias	6 PH
Vengar	Odznaka Generała	100 PH

## Asmodianie

Obszar	Nazwa Misji	Nagroda w Punktach Honoru
Gelkmaros	[Szpieg/Codz] Infiltracja Inggison	4 PH
	[Codz] Eiminacja Intruzów	3 PH
Akaron	[Oddział Pomocy] Prośba Helgunda	3 PH
Kaldor	[Oddział Pomocy] Prośba Pinta	3 PH
Vengar	[Codz] Prośba Walkura	4 PH
	[Codz] Prośba Jekuna	4 PH
	[Codz] Prośba Knuta	4 PH
	[Szpieg/Codz] Elyosi w Kenoa	6 PH
	[Szpieg/Codz] Elyosi in Deluan	6 PH
	[Szpieg/Codz] Elyosi in Attika	6 PH
Signia	Odznaka Generała (Elyosi)	100 PH

- Poprzez nowo dodane misje można zdobywać nagrody w formie stygmatów.
  - Misje otrzymuje się automatycznie, gdy postać osiągnęła dany poziom. Jako nagrodę otrzymuje się pakiet stygmatów dopasowany do poziomu wyposażenia postaci.

Poziom	Elyosi	Asmodianie
--------	--------	------------

Poziom 30	Stygmaty Persefony	Stygmaty Hernera
Poziom 40	Stygmaty Peliasa	Stygmaty Fargerberga
Poziom 45	Stygmaty Miryi	Stygmaty Auda
Poziom 50	Prezent Miryi	Prezent Auda
Poziom 55	Stygmaty Reemula	Stygmaty Garatha

- Dodano nowe misje legionu. W formie nagrody zdobyć można przedmiot gwarantujący wejście do walki terytorialnej.
  - Zlecenie wykonać mogą legiony od poziomu 6, wgląd w nie możliwy jest w menu legionów pod „Zlecenie“

Frakcja	Kategoria zlecenia	Nazwa misji
Elyos	Misja Walki Terytorialnej [Powtórka]	Walka w Signii
		Walka w Vengar
		Walka Asmodian
Asmodier	Misja Walki Terytorialnej [Powtórka]	Obrona Vengar
		Atak na Signię
		Eliminacja Elyosów

- Poprzez nowo dodane misje zdobyć można Medale Walki

Frakcja	Obszar	Nazwa misji
Elyosi	Inggison	[Szpieg/Codz] Operacja Infiltracja w Gelkmaros
		[Codz] Zniszczenie Intruzów
	Akaron	[Oddział Pomocy] Prośba Elgera
	Kaldor	[Oddział Pomocy] Prośba Alphiona
	Signia	[Codz] Obrona Obszaru Kenoa
		[Codz] Obrona Obszaru Deluan
		[Codz] Obrona Obszaru Attika
	Vengar	[Szpieg/Codz] Atak na Region Mura
		[Szpieg/Codz] Atak na Region Satyr
		[Szpieg/Codz] Atak na Region Velias
Asmodianie	Laboratorium Badawcze Baruna	[Instancja] Laboratorium Badawcze Balaurów
	Most Jormunganda	[Instancja] Fragmen Belkura
	Schronienie Plemienia Ruhnów	[Instancja] Cenne Klejnoty
	Gelkmaros	[Szpieg/Codz] Infiltracja Inggison
		[Codz] Eliminacja Intruzów
	Akaron	[Oddział Pomocy] Prośba Pinta
	Kaldor	[Oddział Pomocy] Prośba Helgunda
	Vengar	[Codz] Prośba Walkura
		[Codz] Prośba Jekuna
		[Codz] Prośba Knuta
	Signia	[Szpieg/Codz] Elyosi w Kenoa
		[Szpieg/Codz] Elyosi w Deluan
		[Szpieg/Codz] Elyosi w Attika
	Laboratorium Badawcze Baruna	[Instancja] Atak na Laboratorium Badawcze

	Most Jormunganda	[Instancja] Fragment Belkura
	Schronienie Plemienia Ruhnów	[Instancja] Klejnoty Ruhnów

- W Signii/Vengar dodano nowe misje, za pomocą których z określonym prawdopodobieństwem zdobyć można medale mitril przy użyciu medali platyny oraz Serum Krwi ze Szczepu Balaurów.

Frakcja	Nazwa misji	Obszar	Informacja NPC
Elyosi	Oferta Ponderunerka	Signia Kwatera Główna Legionu Nowego Początku	Ponderuner <Dagoner>
Asmodianie	Oferta Unterinerka	Vengar Świątynia Zapomnienia	Unteriner <Dagoner>

- Dodano misje wykonalne dla Powracających Daeva.

Frakcja	Nazwa misji	NPC otrzymania	Poziom
Elyosi	Do Mantor	Stephanie <Mistrz Wystania>	Poziom 60~65
Asmodianie	Do Mantor	Lethanha <Mistrz Wystania>	

- Dodano misję informacji o wielkiej inwazji dla postaci poziomu 20 dla obszarów Verteron i Altgard.

Frakcja	Nazwa misji	Informacja NPC otrzymania
Elyosi	Badanie Wielkie Inwazji	Spatalos <Kapitan Brygady Verteronu>
Asmodianie	Próba Inwazji	Suthran <Kapitan Brygady>

- Dodano misję, poprzez którą w Akaron otrzymać można Medal Walki
  - Poprzez NPC, który ukazuje się gdy podbijany jest granizon w Akaron, można otrzymać misje regionów


Frakcja	Obszar	Nazwa misji
Elyosi / Asmodianie	Północna Baza Operacyjna / Północny Posterunek in Akaron	[Tyg] Atak na północy
		[Tyg] Obrona Północnej Bazy
		[Tyg] Ochrona Północnej Bazy

	Zachodnia Baza Operacyjna / Zachodni Posterunek in Akaron	[Tyg] Ochrona Zachodniej Bazy
		[Tyg] Obrona Zachodniej Bazy
		[Tyg] Ochrona Zachodniej Bazy
	Wschodnia Baza Operacyjna / Wschodni Posterunek in Akaron	[Tyg] Obrona Wschodniej Bazy
		[Tyg] Atak na wschodzie
		[Tyg] Ochrona Wschodniej Bazy
	Południowa Baza Operacyjna / Południowy Posterunek in Akaron	[Tyg] Atak na południu
		[Tyg] Obrona Południowej Bazy
		[Tyg] Ochrona Południowej Bazy
	Baza Cntralna w Akaron	[Tyg] Ochrona Głównej Bazy

### Zmiany w misjach

- Poprzez zmiany stopnia trudności niektórych instancji zmianie uległy niektóre treści misji i dodane zostały nowe misje.
  - Dane misje uzyskać oraz wykonać można w otoczeniu oraz wewnątrz instancji.

Lista instancji		
Niebiańska Twierdza Aturam	Baza Rentus	Schronienie Plemienia Ruhnów
Twierdza Tiamat	Most Jormunganda	

- Ułatwiono misje w stolicach (Sanctum/Pandemonium).
  - Ważne misje konieczne do dalszego rozwoju oznaczone są znakiem 
  - Według tytułu misje można podzielić na kategorie. Przykład misji instancji.
- Zmieniono zawartość oraz wymagania w powtarzanych misjach zleceń legionów..
  - Instancja wykonania, poziom otrzymywania oraz wykonywania misji ulegają zmianie. Ponadto zmieniono liczbę powtórek.
- Poprzez zmiany w umiejętnościach stygmatów usunięte zostały misje stygmatów standardowych.
  - Sloty stygmatów otwierają się automatycznie poprzez zakończenie misji oraz osiągnięcie określonego poziomu postaci.
  - Ze względu na fakt, że nie ma już skorup stygmatów, usunięto je również jako przedmiot z grona nagród za misje.
- Misje prowadzące wcześniej do Akaron i Kaldor, r wiodą teraz do Signii i Vengar.

Nazwa misji Elyosów	NPC otrzymania
Nowe Pole Bitwy	Atmos
Odkrycie Kaldoru	<Namiestnik Oddziału Ekspedycyjnego>
Nazwa misji Asmodian	NPC Otrzymania
Wysłanie do Akaron	Haldor
Wysłanie do Kaldor	<Namiestnik Oddziału Ekspedycyjnego>

- Zmieniono oznaczenie misji „Antyczna Kostka” (Elyosi) oraz „Im bardziej bąszczy, tym lepiej” (Asmodianie) na oznaczenie misji wprowadzającej.
- Zmieniono ścieżkę wykonywania misji oraz niektóre NPC wykonania dla misji „Fałszywy Kamień

Stygmatu“

Informacja o zmianach NPC	
Zmiana NPC	Zmieniono „Chicorinerk“ -> na „Koruchinerk“
Zmiana metod ukazywania NPC	losowo -> stoi zawsze przy porcie w Sanctum

- Misja „[Tyg] Zbadana Pora” została usunięta, gdyż jest już niewykonalna ze względu na pochłonięte obszary.

## Rozwiązywania problemów

- Usunięto problem nieotrzymywania priorytetowych misji Bastionu Stalowego Muru.

Nazwa misji	
Elyosi	[Instancja] Walka przy Południowej Bramie
Asmodianie	[Instancja] Zacięta Walka

- Rozwiązano problem niedziałającego drogowskazu dla misji „Broń Drakonautów”
- Usunięto problem, w ramach którego podczas wykonywania „Rozpoznania Wraka Statku” jako Elyos oraz przemiany Kailini miało się do czynienia z atakiem Lefarystów.
- Usunięto problem, w którym w szczególnych sytuacjach nie odnawiała się misja zlecenia legionu poziomu 6 „[Sojusz] Schronienie Tiamat”.
- Opracowano rozwiązanie problemu braku możliwości wykonywania misji w klasie łowcy z powodu usuniętych umiejętności.
  - Elyosi: : Zadanie Preceptora dla łowców/ Asmodianie: Próba Preceptora dla łowców
- Rozwiązano problem, w którym w „Tajemnicy dotyczącej Taloka” pokonany zostaje Celestius przy opuszczaniu instancji Taloków, przy czym poziom misji resetowany jest o jeden.
- Wyeliminowano problem nieukończenia misji „Polowanie na Legendy” u Asmodian w określonych sytuacjach.

## NPC

### Nowi NPC

- Poprzez nowo dodanych NPC teleportu w Elysei, Asmodae i Balaurei powstała możliwość podróżowania do nowych obszarów.

Frakcja	Obszar	Obszar po teleportacji	NPC teleportu
Elyosi	Sanctum	Signia	<Teleporter> Polydius
	Inggison		<Teleporter> Naerti
	Kaldor		<Teleporter Towarzystwa> MudirunerK
	Akaron		<Teleporter> Topes
	Signia	Sanctum	<Teleporter> Verna
		Inggison	
		Akaron	
		Kaldor	
Asmodianie	Pandemonium	Vengar	<Teleporter> Doman

	Gelkmaros		<Teleporter> Benmoho
	Kaldor		< Teleporter Towarzystwa> Tobirunerker
	Akaron		<Teleporter> Sares
	Vengar	Pandemonium	<Teleporter> Mirak
		Gelkmaros	
		Akaron	
		Kaldor	

- Pomiędzy Signią/Vengar a Obszarami Otchłani dodano możliwość teleportu.

Frakcja	Informacja NPC	Ścieżka poruszania się
Elyosi	<Teleporter Otchłani> Gainu	Zewnętrzny Posterunek Legionu Nowego Początku -> Twierdza Teminon
Asmodianie	<Teleporter Otchłani> Peruso	Świątynia Oazy-> Twierdza Primum

- Poprzez usunięcie niektórych obszarów zlikwidowano również różne związki.
  - Przedmioty zakupywane wcześniej za monety Towarzystwa Produkcji zdobyć można teraz za Kinah lub medale
  - Odznaki, monety oraz medale należące do usuniętych związków można wymienić na inne medale u nowo dodanego NPC.

Frakcja	Obszar	NPC	Nazwa usuniętego związku	Byłe odznaki/monety	Nowe medale
Elyosi	Signia Kwatera Główna Legionu Nowego Początku	Dolirunerker	Przymierze Zielonych Kapeluszy	Odznaka Przymierza Zielonych Kapeluszy	Alabastrowy Medal Medal Mocy Światła Medal Konsorcjum
			Łoża Orkanitowa	Medal Łoży	
			Towarzystwo Produkcji	Moneta Towarzystwa Produkcji	
			Silverinerk S.A.	Odznaka Silverinerk	
Asmodianie	Vengar Świątynia Zapomnienia	Chairunerker	Grünhutbund	Odznaka Przymierza Zielonych Kapeluszy	Medal Strażnika Pół Medal Rycerza Krwi Medal Demonów
			Obscurati	Medal Obscurati	
			Towarzystwo Produkcji	Moneta Towarzystwa Produkcji	
			Silverinerk S.A.	Odznaka Silverinerk	

- W nowych obszarach Signia i Vengar pojawiają się potwory inwazji Beritry.
- W różnych miejscach w Inggison i Gelkmaros dodano ofiary potworów podboju.
  - Po ich pokonaniu istnieje możliwość dropowania Skrzyni Podboju z małymi Odznakami Podboju.
- W „Korytarzu Ofensywnym Balaurei” wewnątrz Schronienia Powracających dodano ścieżkę wiodącą do instancji Mantor.
- W niektórych obszarach Heiron dodano strażników NPC.

## Zmiany w NPC

- Aby nadal istniała możliwość wstępu do instancji usuniętych obszarów, na nowo umieszczono NPC wstępu.

Instancja	Przed zmianą	Po zmianie
Niebiańska Twierdza Aturam	Sarpan	Signia/ Vengar
Baza Rentus	Tiamaranta	
Twierdza Tiamat	Oko Tiamaranty	
Schronienie Tiamat	Oko Tiamaranty	
Most Jormunganda	Południowy Katalam	
Schronienie Plemienia Ruhnów	Południowy Katalam	
Bastia Stalowego Muru	Południowy Katalam	Kaldor

- Część NPS z usuniętych obszarów umieszczono w nowych miejscach.

Funkcja NPC	Elyosi	Asmodianie	Lokalizacja umieszczenia
Handlarze dla Odznak Kahruna	Bovier	Tashu	Elyosi: Signia – Posterunek Bojowy Legionu Nowego Początku Asmodianie: Vengar - Świątynia Zachodu Słońca
Handlarze Wyposażenia dla Antycznych Monet	Mupinerk	Peltorinerk	Elyosi: Signia - Posterunek Bojowy Legionu Nowego Początku Asmodianie: Vengar – Świątynia Oazy
Oko Tiamaranty Klucz do Skrzyni Skarbów	Rymus	Denald	
Handlarz dla Serum Krwi ze Szczepu Balaurów	Petiu	Sion	Elyosi: Signia - Kwatera Główna Legionu Nowego Początku Asmodianie: Vengar – Świątynia Zapomnienia
Handlarz dla Błyszczącego Serum Krwi ze Szczepu Balaurów	Henria	Bizel	
Handlarz Relików	Achin	Achin	Baza Akaron (losowa lokalizacja)
	Basion	Pukorinerk	Elyosi: Signia - Attika Asmodianie: Vengar – Velias
Handlarz Zbroi Otchłani	Magrun	Magrun	Baza Akaron (losowa lokalizacja)
	Beco	Mareka	Elyosi: Signia - Kenoa Asmodianie: Vengar – Mura
Handlarz Zbroi Medalii Walki	Nagrin	Nagrin	Baza Akaron (losowa lokalizacja)
	Behanus	Arif	Elyosi: Signia - Deluan Asmodianie: Vengar – Satyr
Handlarz Godła Twierdzy	Izisu	Avanik	Elyosi: Akaron - Obóz Oddziału Ekspedycyjnego Elger Asmodianie: Akaron - Posterunek Patrolu Helgund

- W określonych porach w Inggison i Gelkmaros pojawiają się specjalne potwory.
  - Po ich pokonaniu dropowane są skrzynie z normalnymi/dużymi odznakami podboju.
- W celu ułatwienia podróży pomiędzy Inggison a Gelkmaros dodano Shugo NPC dla terleportu, z których korzystać mogą obie frakcje.



Obszar	NPC	Lokalizacja
Inggison	Gadarunerker	Twierdza Iluzji Inggison
	Jerunerker	Prażródło Dimai
	Jerirunerker	Dolina Łez
	Tsubarunerker	Dolina Phanoe
	Danirunerker	Pustkowie Angrief
Gelkmaros	Taserunerker	Twierdza Gelkmaros
	Ujirunerker	Farma Drany Półmroku
	Jinarunerker	Las Strigików
	Suirunerker	Odpoczynek Smoka
	Portarunerker	Smoczy Kręgosłup

- Poziom niektórych potworów w Inggison (Hanarkand) oraz w Gelkmaros (Farma Drany Półmroku) podwyższono na 65.
- Usunięto niektórych Mistrzów Stygmatów znajdujących się wewnątrz twierdz.
- Handlarze Wyposażenia Otchłani w Twierdzy Bogów już się nie pojawiają.
- Zmieniono niektóre informacje NPC znajdujących się w Północnym Kaldor oraz Północnym Posterunku Zewnętrznym.
- Zmianie uległy niektóre tytuły NPC funkcji oraz ich lokalizacja.
- Zmieniono część lokalizacji NPC Ishalgen.
- Zmieniono i dodano lokalizacje NPC oraz funkcje.

Status	NPC	Lokalizacja	Funkcja
Zmiana	Hannet	Wejście do Świątyni Kyola → Wejście do Świątyni Ognia	Handlarz Artykułów Wielobranżowych funkcja usunięta
Dodano	Pentera	Wejście do Świątyni Kyola	Handlarz Artykułów Wielobranżowych

- Zmianie uległy niektóre umiejętności używane przez potwory w Eltnen.

## Rozwiązania problemów

- Usunięto problem niepojawiania się w Inggison „Skalistego Rogu”.
- Rozwiązano problem ukazywania się u dołu Reshanty przy atrefakcie „Podstępny Kapitan Baranath 45 Jednostki”.
- Usunięto problem, w którym poprzez NPC niewidoczne było oznaczenie misji.
- Rozwiązano problem braku możliwości teleportacji do niektórych obszarów w Elan i Pernon.

## Otoczenie

- Zmianie uległa część grafiki otoczenia Miejsce Wzniesienia Antrikshy.
- Zmianie uległa część grafiki otoczenia Heiron.