

## [Obszary]



1. Dodano nowy region ekspedycyjny "Lakrum" w Balaurei.
  - Gracz może dostać się do Lakrum przez teleporter stolicy lub przez zwoje powrotu.
  - Przy odnośnych lądowiskach frakcji dostępne są statuy teleportujące prowadzące do "Konsylium Kaisinela/Marchutana".
  - Do Lakrum można dotrzeć przez Teleporter z Balaurei w "Konsylium Kaisinela/Marchutana".
  - Frakcja, która podbiła północną twierdzę Lakrum, może wejść do instancji "Makarna Rozgoryczenia".
  - Jest 9 garnizonów artefaktów w Lakrum i poprzez przejście misji gracze mogą otrzymać "Kryształ Początku", zdobywając wszystkie bazy. Za pomocą "Kryształu Początku" gracze mogą kupować kamienie zaklinające lub przedmioty wyposażenia.
  - W Lakrum będą czekać na graczy różni bossowie, posiadający cenne przedmioty. 'Szalejący Anomos' pojawia się w regularnych odstępach i ma przy sobie optymalne/legendarne wyposażenie, które jest w Atreia bardzo rzadko spotykane.
2. Usunięto wszystkie walki o twierdze oprócz walk w Oku Reshanty (Otchłań) i w Lakrum.
  - Ponieważ usunięto wiele twierdz, nie można już otrzymać błogosławieństwa Ariela/Azphela (buff dla pokonanej frakcji).
  - Błogosławieństwo Kaisinela/Marchutana (buff wzmacniający) można nadal otrzymać, gdy wroga frakcja zajmuje twierdze.
3. Prędkość zdobywania nowych poziomów dla Elyosów/Asmodianów (poziom 1-75) został zmodyfikowany, dlatego usunięto niektóre regiony i instancje.
4. W następujących regionach zmieniono część obszaru: Poeta, Heiron, Ishalgen, Beluslan, Vengar i Oko Reshanty.
5. Zmieniono niektóre tereny instancji Jaskinia Taloka i Twierdza Indratu.
6. Usunięto ustawienie "Wsiadanie niemożliwe" na Taroki w niektórych regionach.

## [Walka o twierdzę]

1. W walkach o twierdzę punkty unii są zastępowane punktami za osiągnięcia.
  - System unii wojennej i punkty unii zostały usunięte.
  - O posiadaniu twierdzy decydują punkty osiągnięć legionu. Na punkty osiągnięć legionu składają się osobiste punkty osiągnięć członków, którzy wzięli udział w walce o twierdzę.

- Twierdza została przydzielona legionowi, który w największym stopniu przyczynił się do pokonania generała strażników.
  - Nagroda za walkę o twierdzę zależy od wkładu poszczególnych członków w pomyślne oblężenie.
  - W "Twierdzy Lakrum" prowadzone są walki atakujące/obronne, a w Twierdzy Bogów walki oblężnicze. Przed walką o twierdzę twierdza znajduje się w posiadaniu Balaurów.
  - Dodano nagrodę za nieudany atak / nieudaną obronę. Wypłacane są 'Skrzynia z nagrodami uczestnika' oraz punkty Otchłani/Chwały.
2. Czasy walki o twierdzę są zmienione w następujący sposób:

Czas	Pon.	Wt.	Śr.	Czw.	Pt.	Sob.	Niedz.
21:00	-	Twierdza Lakrum	-	Twierdza Lakrum	-	Twierdza Lakrum	Twierdza Bogów

3. Do Twierdzy Bogów gracz może dostać się przez "Korytarz Oka Reshanty", który otwiera się na lądowisku w Lakrum.
- "Korytarz Oka Reshanty" pojawia się w każdą niedzielę od godz. 20:00 na 2 godziny.
  - Ponieważ dolny i górny obszar Otchłani zostały usunięte, gracz nie może już tam latać.
4. "Reliktu Ochronnego Wewnętrznej Bramy Twierdzy" w Twierdzy Bogów nie otrzymuje się już przez rozmowę, lecz przez atak. Relikt ochronny otrzymuje więc ta frakcja, która wygra atak.
5. W wyniku zmiany struktury walki o twierdze wszystkie twierdze i artefakty należą do Balaurów.
6. Twierdza Lakrum: W przypadku wielokrotnych, nieprzerwanych podbojów przez wroga frakcję w walce o twierdzę aktywowany jest dodatkowo buff wzmacniający.

## [Postać]

1. IU postaci został zmieniony, aby wartości postaci były od razu rozpoznawalne.
  - "Mag. atak" i "Wzmocnienie magii" zostały połączone w "Mag. atak".
  - Dodano "Obronę fiz.". Nazwa "Obrona / Obrona mag." została zmieniona na "Fiz./Mag. redukcja obrażeń".
  - "Obrona mag." została dodana i połączona z istniejącym "Wyrównaniem Magii".
  - "Atak" został zmieniony na "Atak bronią". "Atak fiz." został dodany ponownie.
  - Dodano efekty "Dodatkowy atak/obrona dla PvE/PvP". Różnią się one jednak od istniejących efektów "Fiz./Mag. Atak/Obrona dla PvE/PvP".
  - W przypadku nowo dodanych przedmiotów usunięto mało wydajne opcje (Zwiększenie gniewu, Obrona przed trafieniami kryt., Odporność na ogień itd.). Istniejące już przedmioty pozostają niezmienione.
2. Odpowiednio do zmienionych wartości postaci zmieniono obliczanie wartości standardowych i wartości obrażeń PvP/PvE.
3. Zmiana: Od poziomu 76 wartości ataku i obrony w PvP/PvE są stosowane tylko do maks. 100 procent.
4. Zmiana: Przy używaniu umiejętności fiz. efekt obrażeń ma wpływ już tylko z "Ataku fiz."
5. W przypadku postaci, która została dopiero co utworzona, Ellegef jest punktem wyjścia i

- lądowiskiem dla Elyosów, a Lagnatun dla Asmodianów.
6. Choroba Duszy i zakumulowana liczba wszystkich poległych postaci zostały zresetowane.
  7. W przypadku śmierci dostępny jest dodatkowo "Uratowanie Lunamona" do natychmiastowego wskrzeszenia.
  8. Funkcja Odłamek Mocy została usunięta, a wyposażone Odłamki Mocy zostały przeniesione do kostki.
  9. Czas działania powrotu do lądowiska został skrócony z 10 sek. do 3 sek.
  10. Zmieniono liczbę Punktów Otchłani odejmowanych przy śmierci postaci.
  11. Usunięto zwiększenie buffu szansy na łup dla nowych/powracających użytkowników.
  12. Usunięto buffy "Energia Wzrostu" i "Energia Wybawienia".

### [Umiejętności]

Przez rozszerzenie poziomu zmieniono umiejętności.

1. Wspólne umiejętności klasy zostały zmienione w następujący sposób:
  - Czas regeneracji umiejętności "Usunięcie Szoku" został zmieniony na 30 sekund, a liczba umiejętności "Usunięcie Szoku (Łańcuch)" na 1.
  - Umiejętności związane z lataniem zostały usunięte.  
Przykład: Kantor: "Mantra Wiatru" i "Czar Szybkości" zostały usunięte.
2. Zdobywanie umiejętności zostało dostosowane do rozszerzenia poziomu.
  - Umiejętności nabyte przed aktualizacją na poziomach 1-65 są teraz zdobywane na poziomie 75.  
Przykład: Zdobywanie umiejętności "Błyskawicznie" Asasyra zostało zwiększone z poziomu 17 do 73.
3. Niektóre umiejętności zostały ujednolicone lub usunięte, a ich wartości zostały zmienione.
  - Ujednolicono umiejętności, które posiadają podobne działania lub dzielą ze sobą czas regeneracji.  
Przykład: Umiejętność czarodzieja "Eksplozja Magii" ma lepszą mag. precyzję, a umiejętność "Modlitwa Błagalna o Skupienie" została usunięta.
  - Niektóre pozytywne efekty zostały zamienione w umiejętności pasywne.  
Przykład: Umiejętność czarodzieja "Szata Płomieni" została zmieniona z "Aktywnej umiejętności" w "Pasywną umiejętność".
  - Dla każdej klasy dostępne są już tylko 2 umiejętności "Boskiej Mocy".
4. Niektóre umiejętności zostały dostosowane automatycznie w zależności od zmiany klasy i poziomu.
  - Gdy bojownik przeprowadza zmianę klasy z Gladiatora za pomocą umiejętności "Bitewne Zawołanie", umiejętność staje się "Osłabiającym Ciosem". Po zmianie klasy na templariusza umiejętność zmienia się w "Szyderyczy Okrzyk".
  - Umiejętność gladiatora "Szalony Cios" zmienia się na poziomie 76 w "Dziki Skok".
5. Dodano **umiejętności Daevaniona**.



- Umiejętności Daevaniona można używać od poziomu 80; umiejętność podstawową można zamienić w nową umiejętność z żądanym efektem.
- Umiejętności Daevaniona można się nauczyć z "Księgi umiejętności Daevaniona". Księgę umiejętności można kupić albo w Sklepie (Złotego Piasku) albo z określonym prawdopodobieństwem poprzez zlikwidowanie "Przemysłownika Shukiruka" (patrz lista instancji poniżej).

Instancja	Poziom wejścia	Maks. liczba graczy
Święta Wieża	Poziom 80	6 osób
Narakkalli	Poziom 80	6 osób
Warsztat Prometuna	Poziom 80	6 osób
Makarna Rozgoryczenia	Poziom 80	12 osób
Ruhnatorium	Poziom 76	12 osób
Dredgion Ashunatal	Poziom 76	12 osób

- Do poziomu Antycznego dodano 11 rodzajów umiejętności Daevaniona.

Dotychczasowe umiejętności	Daevanion Umiejętność	Efekt dodanej umiejętności
Tańczące Ostrze Ognia	Wojownicze Ostrze Ognia	Podczas korzystania z umiejętności czas regeneracji [Dzikiego Skoku] zmniejsza się o 20%. - Przy pomyślnym trafieniu kryt. cel jest unieruchomiony przez 3 sek.
Złamanie Siły	Rozerwanie Siły	- Gdy trafiony cel znajduje się w stanie potknięcia, atak kolejnej użytej umiejętności zwiększa się o 20% - Przy udanym trafieniu kryt. zwiększa się prawdopodobieństwo, że kolejna umiejętność okaże się trafieniem kryt.
Zniszczenie łańcuchów	Powtórzone Cięcie	- Gdy trafiony cel znajduje się w stanie ogłuszenia lub zatrucia, zwiększa się prawdopodobieństwo, że następna umiejętność okaże się trafieniem kryt.
Strzała Milczenia	Rzut Sztyletami Milczenia	- Czas <i>Milczenia</i> zwiększa się o 2 sek. - obrażenia zwiększają się o 50%
Wielki Wybuch	Wielka Erupcja	- Po 4-sek. efekcie opóźniającym dodawany jest efekt

Wulkanu	Wulkanu	eterowych pęt trwający 1,5 sek.
Przypływ Dusz	Urowadzenie Duszy	- Przy użyciu umiejętności i pomyślnym trafieniu czas regeneracji osłabienia ducha i smecz żywiołów zmniejsza się o 1 sek. - Przy pomyślnym trafieniu kryt. czas regeneracji zmniejsza się o 2 sek.
Palec Boży	Grom	- Zmiana w kompleksową umiejętność o promieniu 5 metrów (wychodząc od celu) - Dodanie efektu ogłuszenia z 0,5 sek.
Zaburzające Drgania	Przerwanie Rezonansu	- Gdy trafiony cel znajduje się w stanie potknięcia, atak kolejnej użytej umiejętności zwiększa się o 20% - Przy udanym trafieniu kryt. zwiększa się prawdopodobieństwo, że umiejętność wykonana jako kolejna okaże się trafieniem kryt.
Salwa Przywrócenia	Seria Szybkich Strzałów Przywrócenia	- Przy użyciu umiejętności czas regeneracji Zmaterializowanego Kształtu Magii zmniejsza się o 10% - Przy pomyślnym trafieniu kryt. otrzymuje się podwójną ilość uzdrawiania PŻ - Zwiększenie szybkości ruchu atakującego
Requiem Szkwału	Wariacja Szkwału	- Zmiana w kompleksową umiejętność o promieniu 4 metrów (wychodząc od celu) - Zmiana na efekt eterowe pęta
Kontrujący Strzał Armatni	Kontrujący Ogień Armatni	- Przy korzystaniu z umiejętności czas regeneracji zmniejsza się o 50% - Przy udanym trafieniu kryt. czas regeneracji jest resetowany

6. Jest teraz 5 slotów dla możliwych do dostosowania umiejętności łańcuchowych.
7. Usunięto błąd, przez który niektóre animacje umiejętności nie mogły być używane lub przez który otrzymane animacje umiejętności nie były wyświetlane na liście.
8. Usunięto błąd, przez który opisy niektórych umiejętności były wyświetlane nieprawidłowo.
9. Usunięto błąd, przez który niektóre pasywne umiejętności nie były wyświetlane prawidłowo po zakupie.
10. W przypadku niektórych umiejętności stygmatów dopasowano poziom dla kupowania umiejętności.
11. Działanie Regeneracji PŻ następujących umiejętności zostało dostosowane:

#### Umiejętność

Kontrowanie Absorpcji, Krwiopijczy Miecz, Atak z Zaskoczenia Krwiopijcy  
Strzała Wzniesionej Duszy, Strzała Napadu,  
Włócznie Burzy, Eksplozja Gazu, Wysysająca Krew  
Fala

12. Gladiator:

- Usunięto błąd, przez który eterowe pęta z umiejętności gladiatora Daevaniona "Eksplozja Szału Zabijania" ignoruje odporność na wyjątkowe stany i zostały aktywowane w 100%.

- Przy "Kontrowaniu Absorpcji" w szybkich informacjach dodano 'Efekt Leczenia Maną'.
  - Zmiana: Przy używaniu "Kontrowania Absorpcji" i "Wysysającej Krew Kary" zużycie PM zostało zmniejszone do 50%.
13. Templariusz:
- Zwiększono częściowo siłę ataku następujących umiejętności: Złamanie Siły, Cios Wyroku, Kara i Cios Eliminacji.
  - Przy "Zbroja Empyriana Władcy" działanie regeneracji PŻ zostało zwiększone.
  - Czas regeneracji "Stalowej Barykady" został zmniejszony z 30 do 18 sek.
14. Przy umiejętności "Burzenie Bram" Gladiatora i Templariusza dodano obrażenia fiz.
15. Asasyn:
- Rozdzielono niektóre umiejętności łańcuchowe, które mogą być teraz stosowane jako pojedyncze umiejętności łańcuchowe.
  - Dodano umiejętność "Milcząca Pieczęć".
  - Usunięto błąd, przez który umiejętność "Atak Pieczęci" nie była aktywowana.
  - W efekcie "Śmiertelna Koncentracja" skrócono czas regeneracji.
16. Łowca:
- Zmieniono efekt "Obniżenie dystansu ataku" umiejętności "Oko Tygrysa".
  - Zmiana: Efekt umiejętności łowcy Daevaniona "Cios w Odwrocie" można usunąć ze sprawy.
17. W umiejętności "Poświęcenie" Asasyra i Łowcy dodano efekt atak bronią.
18. Zaklinacz:
- W umiejętności "Duchowe Współczucie" dostosowano efekt umiejętności.
  - Zmieniono czas regeneracji niektórych umiejętności.
  - Niektóre efekty umiejętności zostały zmienione.
  - Zużycie PM niektórych umiejętności zostało zmienione.
  - Usunięto problem, przez który efekt wyrównanie magii był stosowany przy umiejętności Zaklinacza "Klątwa Magicznej Mocy".
  - Przy umiejętności Daevaniona "Klątwa Koszmaru" Zaklinacza zmieniono szybkie informacje.
  - W przypadku "Klątwa: Duch Wody" i "Klątwa: Duch Ognia" efekt "Obniż Wyrównanie Magii" został zmieniony na "Obniż obronę mag." i dostosowany.
  - W przypadku efektu "Przywoływanie: Duch Burzy" i "Przywoływanie: Duch Magmy" czas działania został zmieniony na 0 sek.
  - W szybkich informacjach przy symbolu debuffu z "Rozległej Erozji" dodano treść dotyczącą "Obniż obronę mag.".
  - Usunięto błąd, przez który w określonych odcinkach poziomów Zaklinacza przywoływany był duch o najniższym poziomie.
19. Czarodziej:
- W szybkich informacjach dot. "Włóczy Wiatru" dodano efekt absorpcja PŻ.
  - Zmiana: Umiejętność czarodzieja "Klątwa: Drzewo" trafia cel z pasującymi wartościami

odporności.

20. Kantor:

- Poziom dla kupowania umiejętności "Uwięzienie" został zmieniony.
- W umiejętności 'Ochrona Skąły' w szybkich informacjach 'Wyrównanie magii' zostało zmienione na 'Obronę magiczną'.
- W umiejętności 'Śmiertelny Cios' dodano efekt potknięcia się.
- W umiejętności stygmatu "Formuła Przywoływania Inspiracji" dostosowano efekt precyzji.

21. Kleryk:

- W umiejętności "Przychylność" dostosowano wzmocnienie leczenia.
- W umiejętnościach "Szlachetna Energia" i "Energia Kary" zmniejszono obrażenia od umiejętności.
- W umiejętności "Modlitwa Oporu" w szybkich informacjach "Wyrównanie Magii" zostało zmienione na "Obronę mag."

22. Szybkie informacje dotyczące umiejętności Kleryka "Błogosławiona Tarcza" i "Krzyżowa Tarcza Kantora" zostały dostosowane do efektu.

23. EterTech:

- W umiejętności "Mistrzowski Strzał" poprawiono szybkie informacje tak, by pasowały do rzeczywistego efektu.
- W umiejętności "Cios ze Sprintu" dodano w szybkich informacjach jedno zdanie dotyczące warunku aktywacji.
- W umiejętności "Cięcie w Tętnicę" dostosowano efekt Obniż fiz. i mag. atak.
- W umiejętności "Płomień Zniszczenia" zmieniono stopień nauki.

24. Strzelec:

- W umiejętności "Strzał Duszy", "Szybki Ogień Dusz" i "Salwa Duszy" zwiększono zmniejszenie PM.

25. Bard:

- W umiejętności "Odmiana Uzdrawienia" dostosowano wzmocnienie leczenia.
- W umiejętności "Głośny Huk" zwiększono obrażenia umiejętności.
- W umiejętności "Harmonia Wiatru" zmieniono wartości dla ataku fizycznego i magicznej precyzji.
- W umiejętności "Marsz Pszczoł" zmieniono wartości odporności na magię i obniżenia magicznej obrony.
- W umiejętności "Melodia Radości" w szybkich informacjach zmieniono obronę przed żywiołami na magiczną obronę.
- Dostosowano czas trwania eterowych pęt w umiejętności "Wariacja Szkwału".
- W umiejętności "Melodia Uwolnienia" zmieniono szybkie informacje.
- Umiejętność "Serenada Nawrócenia" może być teraz stosowana również w trakcie ruchu.
- Usunięto błąd, przez który umiejętność barda "Melodia Życia" nie była stosowana względem celów, które mają efekt "Błogosławieństwo Skąły".

- Usunięto błąd, przez który umiejętność barda "Harmonia Milczenia" nie była stosowana względem celów, które miały już inne efekty milczenia. (Efekt umiejętności "Strzała Milczenia" i "Rzut Sztyletami Milczenia" jest wykluczony.)
26. W przypadku niektórych umiejętności shimioli zmieniono efekt wyświetlania.
27. Dla niektórych umiejętności klasy zużywane są teraz odłamki.

### [System]

1. Dodano **System przemiany**.

- Dzięki przemianom gracze mogą cieszyć się wyjątkowym wyglądem i potężnymi umiejętnościami.
- Aby można było przeprowadzić przemianę, karta przemiany powinna zostać przygotowana przez umowę przemiany.

#### <Karty przemiany w zależności od rangi>

Ranga	Karty przemiany
Normalny	Niedźwiedź Polarny, Anubis, Różowy Tygrys, Pirat, Lefarysta, Rycerz Cmentarny, Kobold, Biały Tygrys, Tygrys, Żółty Inquin, Purpurowy Inquin, Czerwony Inquin, Pomarańczowy Inquin, Czarny Inquin, Zielony Inquin, Wywerna, Dobroduszny Shugo, Potężna Panda
Duży	Wywerna Zwycięstwa, Shugo, Supershugo, Patrol Luny, Kuglarz, Bojownik Anubis, Doberman, Puszka, Kanister, Szpic Miniaturowy, Chihuahua, Mau, Obiekt Eksperymentalny, Krall, Zając Bandyta
Antyczny	Mee, Lis Pustynny, Przymierze Smoków Tiamat, Tarha, Czarne Grzywy, Kot, Popoku, Aquan, Drakan Tiamat, Drakan Beritry, Drakan Ereshkigal
Legendarny	Hamerun, Bollvig, Kromede, Tahabata, Mastarius, Herenas, Shita
Optimalny	Kaisinel

- "Zwój Przemiany" lub "Przezroczysty Zwój Przemiany" są wymagane do użycia karty przemiany; można ich użyć w "Sklepie Złotego Piasku".
- Przez fuzję od 2 do 6 kart przemiany można uzyskać nową kartę przemiany.





- Fuzja przemiany kosztuje 5000 kinah za każde wykonanie.
  - Fuzja nie może się nie powieść. Jeśli połączone zostaną więcej niż 4 karty, gracz nigdy nie otrzyma karty o niższej randze.
  - Za pomocą funkcji można powtórzyć fuzję – w zależności od zarejestrowanej liczby kart przemiany.
  - Jeśli podczas funkcji przemiany zostanie zmieniony kanał lub zostanie użyty zwój powrotu, proces fuzji zostanie przerwany.
  - Optymalne karty można otrzymać tylko w wyniku fuzji.
  - Raz użyte napoje przemiany z różnymi umiejętnościami można otrzymywać niezależnie od kart przemiany przez pokonywanie potworów.
2. Dodano **system rozszerzania slotów kamieni many**.
- Nowe przedmioty mają do 3 dowolnie przełączanych slotów na kamienie many – w zależności od swojego poziomu.
  - Slotu kamienia many można użyć tylko przez rozszerzenie za pomocą "Rozszerzenia kamienia many". Te rozszerzenia można kupić w "Sklepie Żółtego Piasku" lub otrzymać przez ekstrakcję wyposażenia.



3. Struktura umiejętności/zbierania została zmieniona w następujący sposób.
- Usunięto następujące umiejętności: Umiejętność "Zbieranie", której gracz uczy się przed zmianą klasy na Daeva i umiejętność "Pozyskiwanie Eteru", której gracz uczy się po zmianie klasy na Daeva.
  - "Pozyskiwanie Esencji" i "Przemiana Substancji", których gracz uczy się po zmianie klasy

na Daeva, zostały zmienione w następujący sposób:

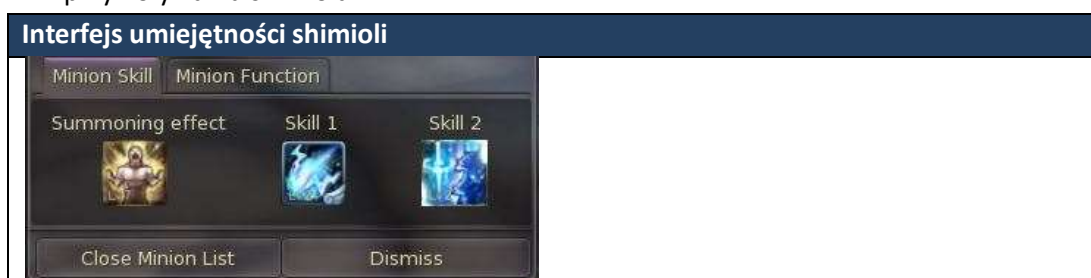
- Pozyskiwanie esencji można teraz opanowywać przez kinah, a nie przez misje, tak jak do tej pory.
  - Usunięto wzory transformacji dla Ininy, Aarii i Rudy Żelaza, których gracz uczył się za pomocą umiejętności "Przemiana substancji".
  - Oprócz nielicznych wyjątków usunięto większość wzorów przemiany substancji.
- Zmieniono poziom nabywania umiejętności "Magiczne wytwarzanie" z 66 do 76.
    - Jeśli gracz nauczył się umiejętności "Magiczne Wytwarzanie" przed aktualizacją, pozostaje ona zachowana – niezależnie od poziomu.
    - Do poziomu 80 został dodany nowy wzór rzemiosła.
  - Umiejętności rzemieślnicze (alchemia/broń/zbroja/krawiectwo/gotowanie/rzemiosło/meble), a umiejętności magicznej przemiany zostały usunięte.
    - Wszystkie umiejętności i zlecenia robocze, których to dotyczy, zostały usunięte.
4. Wzmocnienia/modyfikacje otrzymały nową strukturę.
- Gdy element wzmocniania/modyfikacji zostaje zarejestrowany, aktywowane zostają menu.
  - Dodano funkcje zaczarowania PvP/PvE dla przedmiotów.
    - Nowy przedmiot można wzmocnić tylko za pomocą nowego kamienia zaklinającego.
    - Jeśli poziom kamienia zaklinającego jest niższy niż poziom przedmiotu, prawdopodobieństwo powodzenia zaczarowania spada.
  - Rozszerzenia kamieni many można pozyskać przez ekstrakcję nowych przedmiotów; przedmioty PvP zużywają punkty Otchłani.
  - Kamienie zaklinającego nie można już wyekstrahować z przedmiotu.
5. Dodano system awansu.
- U zaklinacza wyposażenia można zaczarowywać przedmioty za pomocą materiałów ulepszających.
  - Zaklinacz wyposażenia znajduje się w danej stolicy frakcji oraz na Lądowisku Lakrum.
6. Systemy, które nie są już używane, zostały usunięte w ramach modyfikacji struktury systemu.
- System księgi potworów został usunięty.
  - System Arcy-Daeva (Moc Tworzenia, Estima), został usunięty.
  - System ewolucji został usunięty.
  - Walka terytorialna została usunięta.
  - Funkcja fuzji magii została usunięta.
7. **System Kubusów** został dodany
- Dodano 'Kubusy', za pomocą których można wzmocniać umiejętności postaci.
  - 'Kubulusy' można zbierać i wprowadzać w 'Kubusy'. Odpowiednio do liczby uzyskanych 'Kubusów' stosowane są różne wartości umiejętności.

Kubus

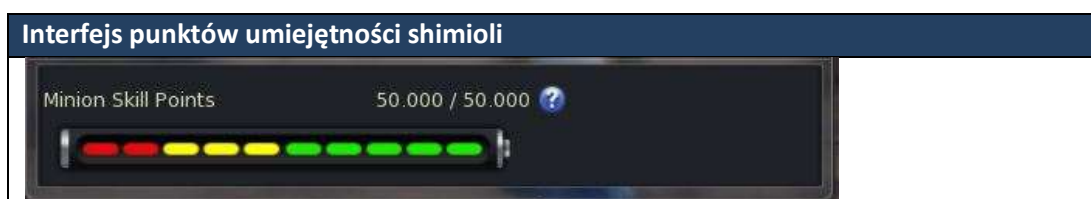


- ① Wybierz odpowiednią kategorię, aby sprawdzić listę Kubusów oraz dalsze informacje.
- ② Kubusy są podzielone na złote/srebrne/brązowe. Spośród zebranych i ukończonych Kubusów zastosowanie względem wartości umiejętności znajduje ten, który ma najwyższy poziom.
- ③ Gdy w ekwipunku znajdują się Kubulusy, można je wprowadzić przyciskiem <Wprowadź>.
- ④ Lista zebranych Kubusów oraz wartości umiejętności są używane razem w obrębie jednego konta.

- 'Kubulusy' otrzymuje się albo w 'Laboratorium Kubusa Kubrinerka' albo w Lakrum od bossów.
  - U <Sprzedawcy Przedmiotów Specjalnych> w Lakrum możliwa jest zamiana na "Kubulusa" wyższego poziomu.
8. Zmodyfikowano **system shimioli**.
- Umiejętności shimioli zostały zmienione tak, że wspierają teraz postać w większym stopniu.
  - 'Umiejętność 1' można zastosować 1 raz poprzez otrzymanie 100% punktów umiejętności shimioli. 'Umiejętność 2' można zastosować natychmiast przy przywoływaniu shimiola.



- Punkty umiejętności shimioli można sprawdzić w [Menu Start - Lista shimioli - Lista].



- Szczegółowa lista umiejętności wygląda w następujący sposób.

Shimiol	Ranga	Efekt umiejętności shimiola (W zależności od poziomu ewolucji efekt umiejętności jest stosowany inaczej)		
		Typ buffu	Strzał Duszy	- Przez 15 sek. dodatkowe zwiększenie ataku fiz. w PvE i PvP
Shita	A	Typ przełączania	Siejąca Grozę Bestia	- Przy trafieniu z określonym prawdopodobieństwem efekt milczenia celu
		Typ buffu	Zamarznięta Sfera Zemsty	- Teleportacja do przodu - Zwiększenie wartości dla szybkości poruszania się oraz odporności na atrybuty
Grendal	A	Typ przełączania	Strzępek Przestrzeni	- Przy doznanym trafieniu z określonym prawdopodobieństwem zniwelowanie szczególnego stanu
		Typ buffu	Przepych Wedy	- Przez 30 sek. efekt wzmocnienia - Działanie magicznych umiejętności oraz szybkości ataku/działania zwiększone - Czas działania zostaje skrócony - Zwiększenie MAKS. PŻ
Weda	A	Typ przełączania	Zaczarowanie: Dawny Przyjaciel	- Przy doznanym trafieniu z określonym prawdopodobieństwem przez 7 sek. efekt wzmocnienia - Zwiększenie szybkości poruszania się / lotu - Zwiększenie działania umiejętności przywracania
		Typ buffu	Ponowny Powtórzony Strzał Szoku	- Przez 15 sek. dodatkowe zwiększenie ataku fiz. w PvE i PvP
Kromede	A	Typ przełączania	Żalodne Podrygi	- Przy trafieniu z określonym prawdopodobieństwem ogluszenie celu
		Typ buffu	Wyładowanie Energii	- Przez 15 sek. dodatkowe zwiększenie obrony fiz. w PvE i PvP

		Typ przełączania	Pole Eteru Id	- Przy trafieniu z określonym prawdopodobieństwem przez 5 sek. dodatkowe zwiększenie obrony fiz. w PvE i PvP
Karemiwen	B	Typ buffu	Lodowa Burza	- Przy doznanym trafieniu przez 10 - 15 sek. odbijanie trafień od celu
		Typ przełączania	Głęboka Rana	- Przy trafieniu z określonym prawdopodobieństwem zredukowanie szybkości poruszania się
Saendukal	B	Typ buffu	Sejsmiczny Cios Mocy	- Przy trafieniu w otoczeniu celu dodatkowe trafienie atakiem powierzchniowym (poza umiejętnościami obszaru działania)
		Typ przełączania	Eksplozja Wściekłości	- Przy trafieniu z określonym prawdopodobieństwem efekt potknięcia się celu
Hamerun	B	Typ buffu	Uderzenie Sprinterskie	- Przez 20 do 30 sek. zwiększenie wartości ataku o 1 m
		Typ przełączania	Gniew Hameruna	- Przy trafieniu z określonym prawdopodobieństwem efekt szybkość ataku zredukowany u celu
Abija	B	Typ buffu	Magiczna Sfera	- Natychmiastowa regeneracja PŻ - W odstępach 2 do 3 sek regeneracja PŻ
		Typ przełączania	Ulepszona Wytrzymałość	- Przy trafieniu z określonym prawdopodobieństwem regeneracja PŻ
Stalowa Róża	C	Typ buffu	Potężny Strzał	- Przy trafieniu przez 20 do 30 sek. dodatkowe obrażenia
		Typ przełączania	Pocisk Odplywu Myśli	- Przy doznanym trafieniu z określonym prawdopodobieństwem zmniejszenie PM celu
Seiren	C	Typ buffu	Energia Wody	- Przez 8 do 10 sek efekt tarczy ochronnej chroniącej przed obrażeniami
		Typ przełączania	Przywołaj Krople Wody	- Przy doznanym trafieniu regeneracja PŻ
Arcykerubiel	A	Typ przełączania	Kopniak Śpiącego Smoka	- Przy trafieniu z określonym prawdopodobieństwem dodatkowe obrażenia
Kerubiel	B	Typ przełączania	Kopniak Śpiącego Smoka	- Przy trafieniu z określonym prawdopodobieństwem dodatkowe obrażenia
Kerubian	C	Typ	Kopniak Śpiącego	- Przy trafieniu z określonym

		przełączania	Smoka	prawdopodobieństwem dodatkowe obrażenia
Kerub	D	Typ przełączania	Kopniak Śpiącego Smoka	- Przy trafieniu z określonym prawdopodobieństwem dodatkowe obrażenia

- Dodano dodatkowe kanały, przez które można uzyskać umowę shimiola lub shimiolum.

- Instancje

Instancja	Potwory i skrzynie skarbów
Schronienie Mirasch (Bonus)	Skrzynia Skarbów Kirshki
Ogród Wiedzy (Bonus)	Piton
Narakkalli	Prosta Skrzynia Skarbów z Narakkalli
Święta Wieża	Nergal
Warsztat Prometuna	Szalony Prigga

- Boss Terenowy

Potwór
Szalony Anomos

- Nagroda za misję

Frakcja	Nazwa misji
Elyosi	Otoczenie Inggison
	[Inst] Pasożyt Taloka
	[Inst] Źródło Energii Petralitha
	Wezwanie Kaisinela
	[Inst] Koniec Tiamat
	[Inst] Walka z Beritrą
	Naprawa Niebiańskiej Świątyni Lakrum
	Zaginiony Badacz Atis
	Śladami Zaginionych Legionistów
	Ukrócenie Dostaw Balaurów
	[Tyg] Ćwiczenie Podboju dla Eurona Zachód
	[Tyg] Ćwiczenie Podboju dla Eurona Północny Zachód
	[Tyg] Ćwiczenie Podboju dla Eurona Centrum
	[Tyg] Ćwiczenie Podboju dla Eurona Południe
Asmodianie	Wsparcie w Gelkmaros
	[Inst] Naturalny Wróg Taloka
	[Inst] Napęd Petralitha
	Wezwanie Lorda Marchutana
	[Inst] Koniec Tiamat
	[Inst] Walka z Beritrą
	Naprawa Podziemnej Świątyni Lakrum
	Zaginiony Badacz Rith
	Śladami Zaginionych Legionistów

	Ukrócenie Dostaw Zapasów Balaurów
	[Tyg] Ćwiczenie Podboju dla Elgarda Wschód
	[Tyg] Ćwiczenie Podboju dla Elgarda Północny Wschód
	[Tyg] Ćwiczenie Podboju dla Elgarda Centrum
	[Tyg] Ćwiczenie Podboju dla Elgarda Południe

- Od niektórych potworów regionu Lakrum można teraz otrzymywać umowy shimioli i shimiolum.
- Również u NPC można otrzymać te umowy shimioli za wymianę monet wyzwania.

NPC do wymiany monet wyzwania przy Wieży Wyzwania	
Elyosi	Walzen
Asmodianie	Kijan

- Zmieniono sposób, w który otrzymuje się punkty umiejętności za shimioli.
  - Część PD, które otrzymuje się przez misję i polowanie, jest wypłacana w punktach umiejętności.
  - Odpowiednio do liczby pokonań w przeciwnej frakcji otrzymuje się punkty umiejętności.
  - Anulowano funkcję, przy pomocy której można było dodawać punkty umiejętności przez zwykłe kinah.
- Dodano metody, za pomocą których można otrzymywać punkty wzrostu dla shimioli.
  - Część PD otrzymywanych przez misję i polowanie wypłacana jest w punktach wzrostu.
  - Funkcja, przy której otrzymuje się punkty wzrostu od innych zwykłych shimioli, pozostaje zachowana.
- Reguły oraz interfejs w odniesieniu do fuzji shimioli zostały zmienione.
  - Prawdopodobieństwo pomyślnej fuzji zostało zwiększone, fuzja jest możliwa tylko wtedy, gdy posiada się 4 shimioli poziomu ewolucji 4.
  - Fuzja shimioli poziomu D nie jest już możliwa, użycie jest możliwe tylko dla dodawania punktów wzrostu innym shimioli.
  - Przeprowadzanie fuzji shimioli poziomu D w celu otrzymywania lepszych (shimioli poziomu C) nie jest już dłużej możliwe. Poziomu D można używać już tylko do wzmacniania wyższych shimioli (C do S) (punkty wzrostu).
  - Zakładka w interfejsie fuzji została odpowiednio dostosowana.

#### Interfejs fuzji shimioli



- Przy ewolucji shimioli klasy B i C zredukowano koszty.
- Usunięto błąd, przez który wartość precyzji przy efektach precyzji shimioli klasy B z 1 gwiazdką, był nieprawidłowo stosowany.
- Zmiana: efekty przywoływania shimioli nie ma wpływu na odporność na magię.

### [Instancje]

1. W Lakrum dodano nową instancję "**Warsztat Prometuna**".



*Ereshkigal zajęła z pomocą swojego legionu odszczepieńców z Lakrum Warsztat Prometuna, aby skonstruować broń umożliwiającą jej stawienie czoła Fregonowi. Generał brygady Prigga pojmał kowala Prometuna i spróbował stworzyć dla Ereshkigal broń z rudy rimu, którą ukradł z Lakrum. Zadanie Daeva polega na tym, aby wyrwać Jotunów ze szponów legionu Prigga i odzyskać kontrolę nad warsztatem.*

- Do warsztatu można wejść przez NPC wejścia do instancji, który znajduje się w Lakrum w Sali Posiedzeń Endorim.

Maks. liczba graczy	Poziom	Resetowanie liczby wejść	Wejścia
6 osób	Od poziomu 80	W środy o godz. 9:00.	4 razy w tygodniu

2. Dodano nową instancję '**Laboratorium Kubusa Kubrinerka**'.





*Pomysłowy Kubrinerk ukrył swoje Laboratorium Kubusa w szczelinie przestrzeni i mógł się poświęcić badaniu Kubusa w spokoju. Jednak plądrujące Shulaki, które szukały łupu właśnie w takich szczelinach przestrzeni, znalazły Laboratorium Kubusa i opanowały je. Kubrinerk zdołał wprawdzie uciec, ale pozostali badacze zostali pokonani przez Shulaków i zmuszeni do produkowania kubusów w dużych ilościach. Wysokiej jakości kubusy wpadły w ten sposób w ręce samozwańczego naukowca Malarkina, przywódcy Shulaków.*

Maks. liczba graczy	Poziom	Wejścia	Resetowanie liczby wejść
1 osoba	Poziom 80	7 razy	W środy o godz. 9:00.

- Jeśli garnizon w okolicy Lakrum zostanie opanowany, w pobliżu garnizonu pojawi się z określonym prawdopodobieństwem NPC wejścia, 'Strażnik Laboratorium Kubusa'.
  - NPC wejścia pozostaje dostępny przez 12 minut, a wejście jest możliwe dla maks. 24 graczy.
3. Zmieniono sposób wykonywania oraz nagrody Wieży Wyzwania.
    - Z 40 poziomów pozostały już tylko 24.
    - Ograniczenie czasowe (Time Attack) rozpoczyna się od poziomu 1.
      - Poza NPC również gracze otwierają drzwi, po tym jak wchodzą do lochu. Time Attack rozpoczyna się i trwa 20 minut.
    - Za zwycięstwo nad potworami każdego poziomu gracz otrzymuje "Monetę Wyzwania", którą może wymienić u NPC próby ognia na przedmioty.
    - Wejście jest możliwe 1 raz w tygodniu od poziomu 76.
  4. Dodano buff instancji "Doping Lunamona".
    - Gdy wejdzie do instancji, może zdecydować, czy chce użyć buffu, czy nie. Buff dezaktywuje się, gdy gracz opuszcza instancję.
  5. Zmiana: w Arenie Współpracy można otrzymywać punkty za zawody.
  6. Harmonogram pola bitwy / areny został zmieniony.

Artykuł	Poziom wejścia	Wejścia	Czas wejścia
Arena Dyscypliny	Od poziomu 76	10 x w tygodniu	12:00 – 14:00 (codziennie) 18:00 – 2:00 (codziennie)
Arena Współpracy	Od poziomu 76	10 x w tygodniu	12:00 – 14:00 (codziennie) 18:00 – 0:00 (pn-pt) 18:00 – 2:00 (sob-ndz)
Dredgion Ashunatal	Od poziomu 76	1 x dziennie	12:00 – 14:00 (codziennie) 18:00 – 20:00 (codziennie)

			0:00 – 2:00 (codziennie)
Ruhnatorium	Od poziomu 76	1 x dziennie	20:00 – 0:00 (codziennie)

7. Zmieniono maksymalną liczbę osób i poziom wejścia dla instancji.

Instancje	Poziom wejścia	Maks. liczba graczy	Miejsce
Schronienie Tiamat	57	1	Signia/Vengar
Makarna	66	1	Signia/Vengar
Makarna Rozgoryczenia	80	12	Lakrum
Narakkalli	80	6	Lakrum
Ogród Wiedzy	78	3	Lakrum
Święta Wieża	80	6	Lakrum
Schronienie Mirasch	76	1	Lakrum

8. W regionie Signia i Vengar dodano dostęp do Świątyni Beshmundira.

9. Pojawiają się dodatkowe wejścia do "Warsztatu Prometuna" i do "Narakkalli".

- W jednej z łącznie 9 lokalizacji w "Lakrum" co 30 min pojawia się losowo 1 wejście.
- Wejście nie jest pokazywane na mapie świata i nie ma też ograniczenia liczby graczy.

10. Dostosowania instancji:

- Makarna:
  - Usunięto błąd, przez który przejście do Makarny nie było już możliwe, gdy ludzka postać Beritry została pokonana.
- Schronienie Mirasch:
  - W przypadku "Śpiewającej Kirshki" w Schronieniu Mirasch" zmieniono niektóre efekty umiejętności i schematy walk.
- Ogród Wiedzy:
  - W przypadku niektórych obiektów ustawionych w instancji "Ogród Wiedzy" zmieniono atrybuty.
  - Usunięto błąd, przez który nie można było dotrzeć do końcowego bossa w "Ogrodzie Wiedzy" po pokonaniu ostatniego bossa "Pitona" i ponownym wejściu do instancji.
- Święta Wieża:
  - W przypadku "Nergala" i przywołanych kreatur znajdujących się w "Świętej Wieży" zredukowano PŻ.
  - Kwalifikacja wartości "Wojownika 31. Oddziału Ochronnego Wieży" została zmieniona z elitarnej na normalną.
  - Zmiana: Przy ataku na "Nienawistną Pelidę" w "Świętej Wieży" efekt wyjątkowych stanów nie jest stosowany.
- Narakkalli:
  - W przypadku "Przekłętego Shureika" i "Mroźnego Więzienia" w "Narakkalli" zredukowano PŻ.
  - Zmiana: Umiejętność "Uderzenie Zimnem" "Przekłętego Shureika" w "Narakkalli" można zniwelować magią leczniczą.
  - Zmiana: Gdy tylko walka z "Przekłętym Shureikiem" w "Narakkalli" się zakończy,

- ten zniknie natychmiast i pojawi się ponownie dopiero po pewnym czasie.
    - Usunięto błąd, przez który "Bastikan" (w obszarze bossa końcowego w "Narakkalli") nie zniszczył gałęzi mrozu.
    - Przy końcowym bossie w "Narakkalli" zmniejszono wartość fiz. obrony.
  - Makarna Rozgoryczenia:
    - Zwiększono obrażenia "Cieni Męki", które stosuje końcowy boss w "Makarnie Rozgoryczenia".
    - "Strażnicy Pieczęci" bohaterskiej klasy, przywoływani w określonych miejscach przez końcowego bossa w "Makarnie Rozgoryczenia", zostali zdegradowani do klasy elitarnej.
    - Usunięto błąd, przez który Beritra w "Makarnie Rozgoryczenia" w określonych okolicznościach nie stosował "Energii Władcy Balaurów".
    - PŻ "Niepokonanego Orisa" w "Makarnie Rozgoryczenia" zostały dostosowane.
  - Wieża Wyzwania:
    - Zmniejszono wartość "Uniku" i "Odporności na magię" potworów znajdujących się na poziomach od 1 do 6 w "Wieży Wyzwania".
    - Zmiana: Gdy w "Wieży Wyzwania" gracz przejdzie określony poziom w wyznaczonym czasie, może otrzymać w nagrodę "Monetę Wyzwania".
  - Schronienie Tiamat
    - Zmiana: Jeśli wykonanie "Schronienia Tiamat" się nie powiedzie, pojawi się wyjście.
  - Świątynia Beshmundira:
    - W przypadku niektórych potworów w "Świątyni Beshmundira" zmieniono efekt umiejętności.
  - Twierdza Indratu i Twierdza Bakarma:
    - W Bramie Zamkowej Balaurów w "Twierdzy Indratu" i w "Twierdzy Bakarma" zmieniono niektóre wartości.
11. Podczas przechodzeniu 'Ogrodu Wiedzy' oraz 'Ogrodu Wiedzy (bonus)' pojawia się z określonym prawdopodobieństwem 'Niewprawny Przemysłnik Shukiruk'.
- Jeśli zostanie pokonany potwór, można otrzymać 'Antyczną Skrzynię z Umiejętnościami Daevaniona', a z niewielkim prawdopodobieństwem możliwe jest również otrzymanie 'Legendarnej Skrzyni z Umiejętnościami Daevaniona'.
  - Przy otwieraniu 'Antycznej Skrzyni z Umiejętnościami Daevaniona' otrzymuje się księgę umiejętności odpowiadającą danej klasie.
12. Zwiększono poziom nagród pola bitwy za Dredgion, Ruhnatorium i Wąwóz Neviwind.
13. Zwiększono poziom nagród za Arenę Współpracy i Arenę Dyscypliny.
14. Zmiana: Po zakończeniu Areny Dyscypliny/Współpracy nagroda w kinah jest wypłacana bezpośrednio do ekwipunku.

### [Przedmioty]

1. Dodano "Sklep Złotego Piasku". Tutaj gracz może kupować za kinah złote sztabki i przedmioty.



- Gracz może skorzystać ze sklepu, klikając po prawej stronie paska skrótów na "Sklep Złotego Piasku" lub na [Menu - Serwis - Sklep Złotego Piasku].
- 2. Kinah postaci są zamieniane w złote sztabki. Złotych sztabek można używać w "Sklepie Złotego Piasku".
- 3. Czasy regeneracji ponownego nabycia przedmiotów z wyprzedaży w "Sklepie Złotego Piasku" są następujące:
  - Codziennie o 0:00.
  - W środy o 0:00.
- 4. Wyposażenia Arcy-Daeva.
  - Warunek poziomu do wyposażania przedmiotów Arcy-Daeva został usunięty.
    - Przedmioty, które do tej pory nadawały się tylko dla Arcy-Daeva, mogą być zakładane przez wszystkich bez ograniczeń. Jeśli zalecany poziom nie zostanie uwzględniony, niekorzystne efekty będą w dalszym ciągu aktywowane.
  - Wyposażenia rang "legendarna", "epicka" i "mityczna" noszonych przez Arcy-Daeva można teraz zapakowywać bez ograniczeń.
    - Wyjątek: wyposażenie misji, wyposażenie legionu i wyposażenie z ograniczeniem czasowym.
- 5. Umiejętność walki pokazana przy przedmiocie została usunięta.
- 6. U agenta handlowego można rejestrować tylko przedmioty posiadające informację "Zatrudnienie agenta handlowego możliwe".
- 7. Zniszczone przedmioty znajdujące się w kostce są automatycznie sprzedawane przy logowaniu się postaci.
  - Zniszczone przedmioty, które nie znajdują się w kostce, należy sprzedać samodzielnie.

- Usunięto błąd, przez który niektóre zniszczone przedmioty można było wymieniać wśród członków legionu.
- 8. Ekstrahowanie niemożliwych do użycia przedmiotów nie jest już możliwe.
- 9. W mieście ustawiono NPC, którzy zamieniają dotychczasowe kamienie zaklinające i sera ulepszające w nowe pakiety kamieni zaklinających.

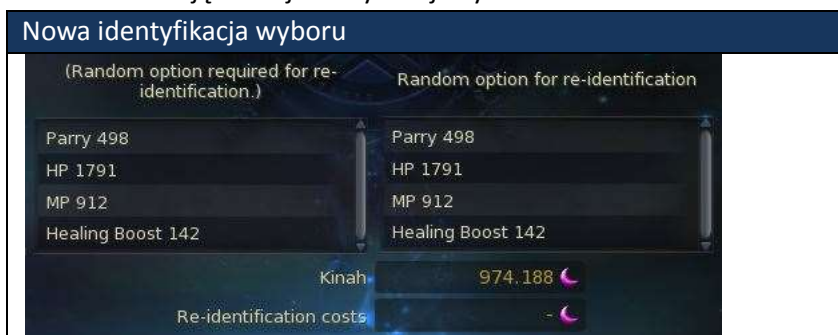
Elyosi - <Zarządca Specjalnymi Towarami użytkowymi>	Asmodianie - Ulica Rynkowa Pandemonium
Seona <Zarządca Specjalnymi Towarami użytkowymi>	Metera <Zarządca Specjalnymi Towarami użytkowymi>

- 10. Nie można dalej używać "Świecącej Odznaki Wzrostu".  
Dostępne monety można wymienić w sklepie przyjaciół Royer/Cheska na przedmioty.
- 11. Zwoje usuniętych regionów zostały zamienione na możliwe do użycia zwoje.
  - Zwój Powrotu Regionu jest teraz Zintegrowanym Zwojem Powrotu.
  - Dodatkowy Zwój Wejścia do Instancji jest teraz opcjonalnym dodatkowym Pierwszorzędnym Zwojem Wejścia.
- 12. Usunięto błąd, przez który metoda zmiany wyglądu w szybkich informacjach przedmiotu "[Event] Bilet na Zmianę Wyglądu".
- 13. Usunięto błąd, przez który "Stłumienie Boskiego Kamienia" było podwójnie wyświetlane w szybkich informacjach o przedmiocie.
- 14. Usunięto błąd, przez który wygląd niektórych przedmiotów był wyświetlany w niestandardowy sposób.
- 15. Dodana funkcja: akcesoria (naszyjniki, kolczyki, pierścienie), pióra i bransoletki można teraz ekstrahować.
- 16. Nazwa "Potężny Kamień Aktywujący Artefakty" została zmieniona na "Wyjątkowy Kamień Aktywujący Artefakty".
- 17. Usunięto błąd, przez który niektóre wartości postaci, które były kiedyś używane, nie były wyświetlane w szybkich informacjach o przedmiocie.
- 18. Niektóre nieprawidłowe opisy przedmiotów zostały poprawione.
- 19. Przedmioty instancji:
  - W instancji "Schronienie Mirasch" i "Ogród Wiedzy" dodano jako nagrodę antyczne wyposażenia.
    - Pióra i skrzynie z bransoletkami, które zostały do tej pory otrzymane, zostały wykluczone.
  - Do Skrzyni Skarbów Kirshki w "Schronieniu Mirasch" został w ramach nagrody dodany pakiet stygmatów.
  - W instancji "Ogród Wiedzy", "Narakkalli", "Święta Wieża" i "Warsztat Prometuna" dodano antyczne kamienie zaklinające PvE jako nagrodę.
  - Dodano antyczne przedmioty pozostawione przez bossów średniej rangi w "Narakkalli", "Warsztacie Prometuna" i "Makarna".
- 20. Wartości niektórych elementów wyposażenia zostały zwiększone.
- 21. Dodana funkcja: Przy zakupie/ulepszaniu optymalnego/legendarnego wyposażenia głównego w strefie zakupów w dużych miastach (Sanctum/Pandemonium) i w Lakrum wyświetlana jest wiadomość.

22. Przy zaklinaniu skrzydeł wartość "Szybkość lotu" zostaje teraz zwiększona.
23. Usunięto błąd, przez który zmiana wyglądu lub ekstrakcja przy "Opasce na Czoło z Uszami Zajęczka" nie była możliwa.
24. Zmiana polega na tym, że teraz również bez zwoju nowej identyfikacji opcje mogą być ponownie identyfikowane przez kinah.

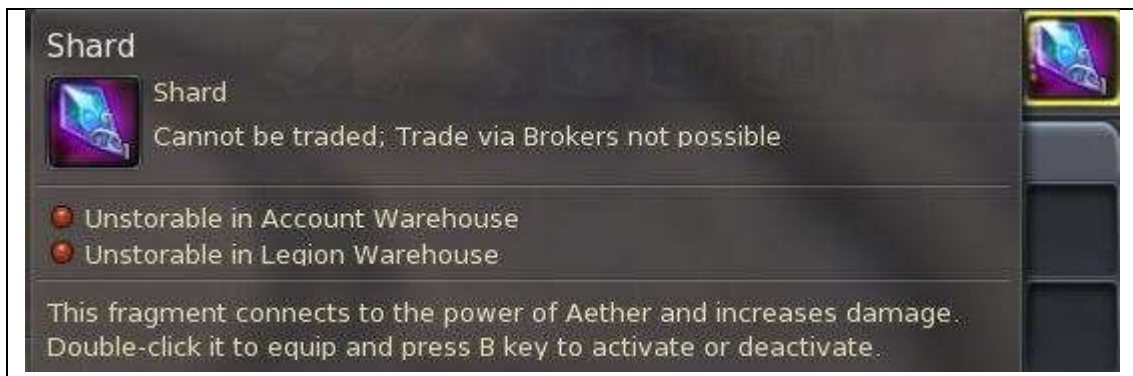


- Jeśli w oknie wzmocnij/modyfikuj zostanie wprowadzony przedmiot wyposażenia, można sprawić rodzaj opcji oraz zakres wartości przyznawanych przez nową identyfikację.
  - Koszty nowej identyfikacji są opłacane w kinah, cena zależy od poziomu przedmiotu oraz jego zakwalifikowania do kategorii antyczny/legendarny/optimalny.
  - Na przedmioty z klasyfikacją antyczny/legendarny/optimalny dotychczasowe opcje zwojów ponownej identyfikacji nie mają zastosowania.
25. Dodano funkcję nowej identyfikacji wyboru.



- Opcjonalne wartości przedmiotów można wybrać i zmienić.
  - Wyposażenie zidentyfikowane przed 5.8 można zidentyfikować ponownie za pomocą kinah (z nowymi wartościami) i dostosować.
  - Koszty nowej identyfikacji wyboru są opłacane w luna, cena zależy od zakwalifikowania przedmiotu do kategorii antyczny/legendarny/optimalny.
  - Wyposażenie zidentyfikowane przed aktualizacją można doprowadzić przez kinah po ukończonej ponownej identyfikacji do nowej identyfikacji wyboru.
26. Dodano 'Odłamek', za pomocą którego można zwiększyć efekty ataku i przywracania.

**Ilustracja 'Odłamek'**



- Po umieszczeniu 'odłamka' w slocie gracz może przycisnąć <B>, aby przeprowadzić aktywację.
    - Postacie, które przypisały już funkcję do klawisza <B>, muszą ustawić kolejny klawisz skrótu.
    - Ustawień przycisku skrótu 'Aktywacja/dezaktywacja odłamek' można dokonać pod [System - Klawiszologia - Walka].
  - Jeśli 'Odłamek' jest założony, efekty zostaną wyświetlone na założonej broni.
  - W zależności od założonej broni 'Odłamki' w prostych atakach używana jest różna liczba odłamków.  
W wypadku użycia umiejętności liczba 'odłamków' (które są zużywane podczas prostego ataku), nie wywiera żadnego wpływu.
  - W zależności od tego, czy mowa o umiejętności ataku, przywracania itd., liczba zużywanych odłamków się różni. Liczbę tę można również sprawdzić w szybkich informacjach umiejętności.
  - Dotyczy to również umiejętności ataku/przywracania z ograniczeniem czasowym, jak również umiejętności o dużym zasięgu działania. 'Odłamki' są przy tym zużywane tylko przy 1. razie.
  - 'Odłamki' są dostępne przez drop potwora lub w Sklepie Żółtego Piasku.
27. Zwiększono liczbę kinah otrzymywanych przy sprzedaży Księgi Umiejętności Daevaniona w sklepie.
28. Magiczne wytwarzanie:
- Do magicznego wytwarzania dodano instrukcje wytwarzania dla zwojów odpowiednio do punktów umiejętności.
  - Wymagana liczba materiałów do magicznego wytwarzania została zmniejszona (jednak nie wszystkich materiałów).
29. Przedmioty nagród, które można otrzymać za pomocą 'Monety Wyzwania', zostały zmienione.
30. Usunięto błąd, przez który "Prastarych Skrzydeł Bojowych Czarnej Otchłani" i "Prastarych Skrzydeł Magicznych Czarnej Otchłani" nie były widoczne po założeniu.
31. Dodano efekt, który jest pokazywany w zależności od poziomu zaczarowania broni.
- Przy osiągnięciu poziomu +10 wyświetlany jest (na czerwono) 1. poziom efektu.
  - Przy osiągnięciu poziomu +15 wyświetlany jest (na fioletowo) 2. poziom efektu.
32. Usunięto błąd, przez który wyspecjalizowane klasy Strzelec, EterTech i Bard nie mogły używać przedmiotów "Błyszcząca Skrzynia Mistrzowskich Stygmatów" i "Skrzynia Specjalnych

Stygmatów".

33. Wygląd niektórych elementów wyposażenia został zmieniony.
34. Usunięto błąd, przez który nie można było podlinkować podpowiedzi przedmiotu w oknie czatu w przypadku połączonej broni dwuręcznej.
35. Usunięto błąd, przez który przy oddawaniu z funkcją przywracania niektórych ulepszonych elementów wyposażenia nie było możliwe.

#### [Dźwięk]

1. Przy używaniu szybkiego klawisza bez założonych odłamków odtwarzany jest teraz sygnał ostrzegawczy.

#### [IU]

1. Usunięto "Prywatny Sklep".
2. Usunięto 'Funkcję handlu kinah' i przynależny do niej interfejs użytkownika (Prywatny sklep, Magazyn konta, Magazyn legionu, Poczta, Podział grupy).
3. Serwer dla początkujących został usunięty.
  - Wpis "Zmień kanał / serwer dla początkujących" został zmieniony na "Zmień kanał".
4. Funkcja "Nie pokazuj dziś więcej" została dodana do "AION TV".
5. W oknie umiejętności usunięto zakładkę "Umiejętność przedmiotu".
6. Usunięto wszystkie systemowe IU, których nie można już używać z powodu przeprowadzonych zmian.
7. Pod [Start - Dalsze funkcje] usunięto w menu Konwerter reliktyw.
8. Usunięto opis liczby powtórnej aktywacji, którą można było sprawdzać przy symbolu umiejętności w oknie informacji umiejętności łańcuchowych lub informacji szczegółowych.
9. Pod Mapa świata - Informacje o instancji / Informacje o lochu usunięto informację o zalecanym poziomie.
10. Usunięto błąd, przez który panel czynności był w określonych okolicznościach resetowany.
11. W przypadku pomyślnego zaczarowania +15 legendarnych lub optymalnych przedmiotów w regionie, w którym znajduje się postać, wyświetlana jest teraz wiadomość
12. Usunięto błąd, przez który opisy atrybutów były wyświetlane nieprawidłowo w przypadku stosowania w grze innej rozdzielczości.
13. Na mapie świata dodano szczegóły dotyczące strefy instancji, a w szybkich informacjach ikony informacji o zdobywanych głównie przedmiotach.
14. Usunięto błąd, w określonych okolicznościach okno eventu nie było otwierane lub aktualizowane.
15. W szybkich informacjach "Pakietu nagród z monetą wyzwania" i "Pakietu nagród Wyzwania" dodano opisy.
16. Usunięto błąd, przez który "Świątynia Beshmundira" była wielokrotnie pokazywana na liście instancji rekrutacji na całym serwerze.
17. Usunięto aspekty, które nie są używane jako informacje standardowe dla mapy.
18. Uzupełniono szybkie informacje niektórych przedmiotów eventowych.
19. Zmiana: okien "shimioli" i "przemiany" nie można używać jednocześnie.
  - Jeśli podczas umowy shimiola lub innej fuzji przemiany okno zostanie otwarte, pojawi się



wiadomość, a proces zostanie przerwany.

20. Zmieniono ilustrację splash pokazywaną po rozpoczęciu gry z launchera.
21. Usunięto błąd, przez który na przycisku "Zmień ścieżkę wyglądu" ramka pozostawała w tym samym miejscu.
22. Przy opcjach gry -> Shimiol/Miol dodano dalsze opcje:
  - Ukryj shimiola innego gracza

### [Misja]

1. Struktura pomocy we wzniesieniu dla nowych/powracających Daeva została zmieniona.
  - Nowi lub powracający Daeva otrzymują misję od instruktora wzniesienia w stolicy swojej frakcji.

Elyosi	Asmodianie
Reina, <Przyjaciół Royera>	Reicis, <Przyjaciółka Cheski>

- Jeśli zostanie osiągnięty nowy poziom, postać otrzyma skrzynię, która zawiera przydatne przedmioty dla wzniesienia.

2. W Lakrum dodano nową misję grupową.

Frakcja	Grupa
Elyosi	Oddział Ochrony Życia Yustiel
Asmodianie	Oddział Ochrony Mądrości Lumiel

3. Wszystkie misje dotyczące wzniesienia od poziomu 1 do 75 zostały ulepszone.
4. NPC dla misji medalów w Arenie Dyscypliny dla Elyosów i Asmodianów oraz Arenie Współpracy i Dredgionie Ashuntal został zmieniony.

Elyosi	Asmodianie
Schamichel -> Seiran	Skamisch -> Mowati

5. Czas ponownego pojawiania się niektórych obiektów misji został skrócony.
6. Usunięto błąd, przez który nie dało się zlokalizować niektórych obiektów polowania misji.
7. Usunięto błąd, przez który niektóre przyciski nie działały podczas wykonywania misji.
8. W przypadku niektórych obiektów misji zmieniono pozycję w celu łatwiejszego wykonywania misji.
9. Zmieniono niektóre cut-scenki.
10. Nie można już rezygnować z misji stygmatów Asmodianów.
11. Dodano warunek, pod którym wykonywanie misji tutorialu nie jest już możliwe.
12. Usunięto błąd, przez który kontynuacja niektórych misji nie była możliwa po opuszczeniu strefy misji.
13. Usunięto błąd, przez który niektóre przedmioty misji nie były otrzymywane w grupie.
14. Dodano misje dla treningu podboju oraz do wspierania kamieni zaklinających, które można wykonywać w Lakrum.
  - Po ukończeniu misji dotyczącej treningu podboju można otrzymać w nagrodę "Kryształ Początku".
  - Po ukończeniu kampanii Lakrum można otrzymać misję do wsparcia kamieni zaklinających. Po ukończeniu tej misji można otrzymać "Antyczny Kamień Zaklinający PvE".
15. W przypadku niektórych misji zmieniono warunek otrzymania misji.
16. Zmieniono pozycję potwora "Król Myrn" w kampanii "Metoda Usunięcia Drany", dzięki

czemu można go łatwiej znaleźć.

17. Usunięto błąd, przez który postęp misji "Przestępstwo Tiamat" był po określonym czasie resetowany do poprzedniego rozdziału.
18. W przypadku nagród za misje w "Ogrodzie Wiedzy" dodano dobra użytkowe.
19. Dodano misję, w którą można grać w "Laboratorium Kubusa Kubrinerka".
20. Dodano misję "[Tutorial] Przemiana Kubusa".
21. Dodano misję, w której można otrzymać antyczny kamień zaklinający PvP po zdobyciu garnizonu w Lakrum.

Frakcja	Poziom, od którego możliwe jest nauczenie się umiejętności	Nazwa misji	Miejsce
Elyosi	76	Towary Zaopatrzeniowe Jeronosa	Garnizon 121
	78	Towary Zaopatrzeniowe Hibedona	Garnizon 122
	79	Towary Zaopatrzeniowe Eyetesa	Garnizon 123
	80	Towary Zaopatrzeniowe Amonisosa	Garnizon 124
	80	Towary Zaopatrzeniowe Poboty	Garnizon 125
	80	Towary Zaopatrzeniowe Lekosa	Garnizon 126
	80	Towary Zaopatrzeniowe Vetera	Garnizon 127
	80	Towary Zaopatrzeniowe Luibusa	Garnizon 128
	80	Towary Zaopatrzeniowe Yubenrosa	Garnizon 129
Asmodianie	76	Towary Zaopatrzeniowe Borkadiego	Garnizon 124
	78	Towary Zaopatrzeniowe Slaydina	Garnizon 125
	79	Towary Zaopatrzeniowe Urkiego	Garnizon 126
	80	Towary Zaopatrzeniowe Skeratiego	Garnizon 127
	80	Towary Zaopatrzeniowe Oliva	Garnizon 128
	80	Towary Zaopatrzeniowe Snobira	Garnizon 129
	80	Towary Zaopatrzeniowe Denira	Garnizon 121
	80	Towary Zaopatrzeniowe Prodina	Garnizon 122
	80	Towary Zaopatrzeniowe Germoda	Garnizon 123

22. Usunięto błąd, przez który postęp misji Elyosów "Gwiazda Heironu" nie był w określonych okolicznościach kontynuowany w kolejnym rozdziale.
23. Usunięto błąd, przez który niektóre postacie nie mogły przyjmować misji "[Codz] Prezent Sługi".

## [Domy]

1. Okres wynajmu prywatnych domów i pałaców został wydłużony o 8 tygodni.

- Koszty najmu zostały dostosowane w następujący sposób:

Maintenance Fee		
House Type	5.8	6.2
Palace	20.000.000	16.000.000
Estate	4.000.000	4.000.000
Mansion	2.000.000	1.000.000
House	400.000	250.000

2. Zlecenia, które można było zdobywać w wiosce, zostały częściowo usunięte.
3. Cena początkowa aukcji domu została zmniejszona.
4. Usunięto błąd, przez który określone domy w południowej dzielnicy Heiron wyświetlały się w nieprawidłowy sposób.
5. Usunięto błąd, przez który figura Skrzydła Huraganu i dywan Anathe nie były prawidłowo zainstalowane.

## [Legiony]

1. Misje i nagrody za zlecenia legionów zostały zmienione.

## [NPC]

1. Usunięto błąd, przez który "Andron" w Beluslan nie wydawał żadnego dźwięku.
2. Zmiana: W Dredgionie Ashunatal nie pojawiają się już Kwatermistrzowie Drakanów 53. Legionu.
3. W przypadku niektórych potworów zmieniono efekt umiejętności.
4. Czas regeneracji ponownego przywoływania posłańca Shugo został skrócony do 1 minuty.
5. Przy pojawianiu się Szalonego Anomosa wyświetlana jest teraz wiadomość systemowa.
6. Pozycja NPC "<Dyrektor Próby Ognia>", który sprzedaje dobra użytkowe w "Wieży Wyzwania", została przeniesiona w pobliże wejścia.
7. Usunięto błąd, przez który efekt umiejętności niektórych potworów nie był widoczny.
8. Zmieniono wartości umiejętności strachów na wróble ustawionych w niektórych regionach.
9. W "Schronieniu Wiecznego Życia" i "Świątyni Wiecznej Mądrości" w Lakrum ustawiono dodatkowo Zarządcę Kryształu Początku.
10. W przypadku niektórych NPC misji zwiększono wartości umiejętności.

## [Inne]

1. Zużycie kinah w grze zostało zmodyfikowane.
2. Dodano nowe wizerunki i 6 nowych fryzur dla postaci.
3. Usunięto "Przejście Atrei".

4. W regionach Heiron i Beluslan dodano 3 kanały.
  - Pod [Start – Zmień kanał] można wchodzić do innych kanałów.

## [Cechy charakterystyczne Gameforge]

### 1. Złoty Pakiet i nagrody weterana

Aktualizacja 6.0 wprowadziła do gry mnóstwo zmian. Dlatego musieliśmy zmodyfikować również nasz Złoty Pakiet. Będzie nadal ważny przez 30 dni i nadal umożliwi graczom dostęp do różnych bonusów po aktywacji.

Złoty pakiet: Dostosowano bonusy złotego pakietu. Nowe bonusy są następujące:

- Zniesienie Limitów Początkowych
- 10% buffu plądrowania dla instancji
- Jednorazowo 40 luna przy aktywacji złotego pakietu
- Codzienny bonus logowania: 30 złota shugo / korzystanie z shugomatu
- 11 miejsc postaci
- Bonus za nowy system nagród weteranów
- Specjalny rabat w AION-Shop
- Więcej wejść do instancji

Shugomatu można używać jeszcze w połączeniu ze złotym pakietem.

- Złota Shugo nie można już otrzymywać od dropów potworów
- Przedmioty w Shugomacie zostały dostosowane

#### a) Starter vs Weteran vs Złoty Pakiet

Obecnie wspieramy w Aionie trzy różne modele

- Starter: użytkownik, który złożył konto po przejściu gry na model F2P, i nie posiada aktywnego Złotego Pakietu.
- Weteran: użytkownik, który założył konto przed przejściem gry na model F2P.
- Złoty Pakiet: użytkownik, który posiada aktywny Złoty Pakiet (nabyty w AION-Shopie lub w grze). Wiąże się to z szerszym wachlarzem możliwości w stosunku do Starterów i Weteranów.

#### b) Nowy model nagród weterana

Złoty Pakiet zostanie uwzględniony również w systemie nagród, który zastąpi nagrody weterana, i pojawi się kilka tygodni po premierze aktualizacji 6.2.

Ponadto pracujemy nad systemem, który umożliwi graczom czerpanie korzyści z akumulowanego czasu grania w modelu premium.

### 2. Wymiana wyposażenia

Wysokopoziomowe wyposażenie PvP i PvE, które osiągnęło pewien poziom zaczarowania, zostanie wymienione na wyposażenie dla 6.2. Stare wyposażenie zostanie przy tym zachowane.

Stare wyposażenie	Poziom zaczarowania	Nowe wyposażenie
Broń / Ozdoba na Głowę / Zbroja / Skrzydła Antycznej Fallushy	15-19	Prastara Skrzynia Wyboru +5 Obrońcy Daeva
	20-24	Prastara Skrzynia Wyboru +15

		Obrońcy Daeva
	25+	Legendarna Skrzynia Wyboru +5 Obrońcy Daeva
Ulepszona Broń / Ozdoba na Głowę / Zbroja / Skrzydła Antycznej Fallushy	15-19	Prastara Skrzynia Wyboru +5 Obrońcy Daeva
	20	Prastara Skrzynia Wyboru +10 Obrońcy Daeva
	21	Prastara Skrzynia Wyboru +15 Obrońcy Daeva
	22-24	Legendarna Skrzynia Wyboru +10 Obrońcy Daeva
	25	Legendarna Skrzynia Wyboru +15 Obrońcy Daeva
	26-27	Optymalna Skrzynia Wyboru Obrońcy Daeva
	28-29	Optymalna Skrzynia Wyboru +5 Obrońcy Daeva
	30+	Optymalna Skrzynia Wyboru +7 Obrońcy Daeva
Broń / Ozdoba na Głowę / Zbroja / Skrzydła Pretora Wysokich Archontów / Wysokiej Gwardii	15-19	Prastara Skrzynia Wyboru +5 Wojownika Daeva
	20-24	Prastara Skrzynia Wyboru +15 Wojownika Daeva
	25+	Legendarna Skrzynia Wyboru +5 Wojownika Daeva
Broń / Ozdoba na Głowę / Zbroja / Skrzydła Komendanta Wysokich Archontów / Wysokiej Gwardii	15-19	Prastara Skrzynia Wyboru +5 Wojownika Daeva
	20	Prastara Skrzynia Wyboru +10 Wojownika Daeva
	21	Prastara Skrzynia Wyboru +15 Wojownika Daeva
	22-24	Legendarna Skrzynia Wyboru +10 Wojownika Daeva
	25	Legendarna Skrzynia Wyboru +15 Wojownika Daeva
	26-27	Optymalna Skrzynia Wyboru Wojownika Daeva
	28-29	Optymalna Skrzynia Wyboru +5 Wojownika Daeva
	30+	Optymalna Skrzynia Wyboru +7 Wojownika Daeva
Bronie Zniekształconego Sunayaki	15-19	Skrzynia z Różnymi Prastarymi Broniami +5 Daeva
	20	Skrzynia z Różnymi Prastarymi Broniami +10 Daeva

	21	Skrzynia z Różnymi Prastarymi Broniami +15 Daeva
	22-24	Skrzynia z Różnymi Legendarnymi Broniami +10 Daeva
	25	Skrzynia z Różnymi Legendarnymi Broniami +15 Daeva
	26-27	Skrzynia z Różnymi Optymalnymi Broniami Daeva
	28-29	Skrzynia z Różnymi Optymalnymi Broniami +5 Daeva
	30+	Skrzynia z Różnymi Optymalnymi Broniami +7 Daeva
Akcesoria Szarego Wilka	5-6	Skrzynia z Różnymi Prastarymi Akcesoriami +10 Obrońcy Daeva
	7	Skrzynia z Różnymi Prastarymi Akcesoriami +15 Obrońcy Daeva
	8-9	Skrzynia z Różnymi Legendarnymi Akcesoriami +10 Obrońcy Daeva
	10+	Skrzynia z Różnymi Legendarnymi Akcesoriami +15 Obrońcy Daeva
Ozdoba na Głowę Szarego Wilka	5-6	Skrzynia z Różnymi Prastarymi Zbrojami +10 Obrońcy Daeva
	7	Skrzynia z Różnymi Prastarymi Zbrojami +15 Obrońcy Daeva
	8-9	Skrzynia z Różnymi Legendarnymi Zbrojami +10 Obrońcy Daeva
	10+	Skrzynia z Różnymi Legendarnymi Zbrojami +15 Obrońcy Daeva
Akcesoria Antycznej Fallushy / Pretora Wysokich Archontów / Wysokiej Gwardii	5-7	Skrzynia z Różnymi Prastarymi Akcesoriami +10 Obrońcy Daeva
	8	Skrzynia z Różnymi Prastarymi Akcesoriami +15 Obrońcy Daeva
	9	Skrzynia z Różnymi Legendarnymi Akcesoriami +10 Obrońcy Daeva
	10+	Skrzynia z Różnymi Legendarnymi Akcesoriami +15 Obrońcy Daeva
Ulepszone Akcesoria Antycznej Fallushy / Pretora Wysokich Archontów / Wysokiej Gwardii	5-6	Skrzynia z Różnymi Prastarymi Akcesoriami +10 Obrońcy Daeva
	7	Skrzynia z Różnymi Prastarymi Akcesoriami +15 Obrońcy Daeva
	8	Skrzynia z Różnymi Legendarnymi Akcesoriami +10 Obrońcy Daeva
	9	Skrzynia z Różnymi Legendarnymi Akcesoriami +15 Obrońcy Daeva
	10+	Skrzynia z Różnymi Optymalnymi Akcesoriami Obrońcy Daeva

Ulepszone Pióro Shanda	5-6	Skrzynia z Różnymi Prastarymi Piórami +10 Daeva
	7	Skrzynia z Różnymi Prastarymi Piórami +15 Daeva
	8	Skrzynia z Różnymi Legendarnymi Piórami +10 Daeva
	9	Skrzynia z Różnymi Legendarnymi Piórami +15 Daeva
	10+	Skrzynia z Różnymi Optymalnymi Piórami Daeva
Bransoletki Władcy	5-6	Skrzynia z Różnymi Prastarymi Bransoletami +10 Wojownika Daeva
	7	Skrzynia z Różnymi Prastarymi Bransoletami +15 Wojownika Daeva
	8	Skrzynia z Różnymi Legendarnymi Bransoletami +10 Wojownika Daeva
	9	Skrzynia z Różnymi Legendarnymi Bransoletami +15 Wojownika Daeva
	10+	Skrzynia z Różnymi Optymalnymi Bransoletami Wojownika Daeva

### 3. Przedmioty zaczarowania

Do gry wprowadzono dwóch nowych NPCów, którzy znajdują się w stolicach Sanctum i Pandemonium. Gracze mogą wymienić u nich dotychczasowe wszechpotężne kamienie zaklinające i święte sera udoskonalenia na nowe kamienie zaklinające. Poza tym mogą tam wymieniać także prastare relikty na punkty Otchłani. Więcej informacji można znaleźć w grze.

### 4. Wymiana sztabek złota

#### a) Kinah na sztabki złota

Kurs wymiany kinah na sztabki złota to 8 700 000 kinah = 1 sztabka złota.

Wymiana ta jest możliwa do limitu, który wynosi 5400 sztabek złota.

#### b) Estima na sztabki złota

Także Estima ulegnie wymianie na sztabki złota. Estima między +0 a +4 podlega wymianie.

Poziom zaczarowania	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Sztabka złota	11	15	23	31	47	80

#### c) Kinah

W grze zostaną wyzerowane wszystkie zasoby kinah wszystkich graczy, co uniemożliwiłoby korzystanie z różnych funkcji, takich jak teleporter lub dom aukcyjny. Dlatego każdy gracz otrzyma na starcie 6.2 pewną sumę kinah w zależności od liczby otrzymanych sztabek złota.

## **5. Migracja przedmiotów**

Następujące przedmioty z 5.8 zostaną wymienione na podobne przedmioty z 6.2:

### a) Zwój Powrotu

Zwoje powrotów do pewnych, niedostępnych już stref (np. Otchłań, Nosra i Esterra itp.) zostaną wymienione na następujący przedmiot: Zintegrowany Zwój Powrotu.

### b) Zwoje Wejścia do instancji

Zwoje wejścia do instancji, które po aktualizacji nie będą już dostępne, zostaną wymienione na następujący przedmiot: Pierwszorzędny Zwój Wejścia.

### c) Zwoje dla atrybutów postaci

Zwoje, wpływające na atrybuty postaci (szybkość poruszania się, trafienia krytyczne itp.), zostaną wymienione na następujące przedmioty: Skrzynia Wyboru z Legendarnymi Elikssirami Formy (3 szt.).

### d) Przedmioty PD

Przedmiot PD (jak np. Serum Wzrostu) zostaną wymienione na następujący przedmiot: Herbatka Regenerująca – 100% Regeneracji.

### e) Zwój Udoskonalenia Umiejętności Tworzenia

Wszystkie zwoje udoskonalenie umiejętności tworzenia zostaną wymienione na następujący przedmiot: Herbatka Regenerująca – 100% Regeneracji.