



Actualización 4.8v "Viento del destino"



Contenido

Áreas	4
Áreas nuevas: Signia y Véggar	4
Modificaciones generales de áreas	4
Luchas territoriales	5
Condiciones de participación de la lucha territorial	5
Requisito de rango de lucha territorial	5
Recompensa por la lucha territorial	5
JcJ	6
Instancia	7
Macarna	7
Pabellón Sellado del Conocimiento	7
Instancias remodeladas	8
Instancias desaparecidas	8
Otras modificaciones	8
Batalla por la fortaleza	9
Personajes	10
Habilidad	11
Modificaciones de IU	11
Habilidades nuevas	12
Habilidades modificadas	15
Habilidades eliminadas	19
Otras modificaciones de habilidades	20
Soluciones de problemas	20
Estigma	22
Encantamiento de estigmas	23
Otras modificaciones	23
Objeto	24
Objetos nuevos	24
Modificaciones de objetos	25
IU	27
Modificaciones de IU	27
Soluciones de problemas	28
Misiones	28
Misiones nuevas	28
Modificaciones en las misiones	33
Soluciones de problemas	34

PNJ	34
PNJs nuevos.....	34
Modificaciones en los PNJs	36
Soluciones de problemas	37
Entorno	38

Áreas

Áreas nuevas: Signia y Véngar

La Gran Invasión y las ansias de poder de Beritra han acarreado graves consecuencias en toda Atreia. La destrucción del sello del continente perdido generó una sacudida que abrió grietas por todas partes. Sarpán, Tiamaranta y Cantalón se han hundido en las profundidades del mar y un nuevo continente se erige en la superficie. Los daevas supervivientes han comenzado a explorar estas nuevas tierras y han levantado una serie de puestos de avanzada desde los que enviar expediciones. Los Elios se han establecido en el oeste y montado sus tiendas en Signia. Los Asmodianos partieron hacia el oeste y se encuentran en el área de Véngar.

Detener a Beritra está en manos de los Daevas. Beritra anhela apropiarse del poder desconocido que una vez quedó sellado en este continente.



Modificaciones generales de áreas

- La destrucción de los sellos y la sacudida de tierra han causado la desaparición de algunas áreas de Bal aurea.

Áreas desaparecidas:		
Sarpánk	Tiamaranta	Ojo de Tiamaranta
Cantalón del Norte	Cantalón del Sur	

- Solo se puede acceder al **Subsuelo de Cantalón** en momentos determinados desde Acarón, Cالدor, Signia y Véngar.
- Los personajes que se hayan desconectado en una de las áreas desaparecidas se encontrarán en la próxima conexión en las aeronaves Elegef (Elios) y Lagnatun (Asmodianos).
- A los personajes cuyo punto de vinculación se encuentre en una de las áreas desaparecidas, se les asignarán nuevos puntos de vinculación en Sándctum (Elios) y Pandemónium (Asmodianos).
- Los pergaminos de regreso a áreas desaparecidas ya no se pueden utilizar. Se pueden vender al PNJ a precio de compra.
- Se han eliminado todas las misiones de las áreas desaparecidas.
- En el **Templo del Honor** en el **Concilio de Marchután** ya no se pueden utilizar monturas.

Luchas territoriales



- Se ha añadido la lucha territorial.
- Se puede realizar una solicitud de territorio en Signia y Véngar respectivamente.
- El emplazamiento final quedará determinado por el combate en la "Plaza del Desafío".
- La legión que se encuentre en la 1.ª posición por territorio obtendrá algunas ventajas.
- La clasificación de las luchas territoriales se determinará los miércoles a las 9 h y a continuación se reiniciará para que se puedan volver a enviar solicitudes de territorio.

Condiciones de participación de la lucha territorial

- Solo las legiones a partir de nivel 6 pueden realizar solicitudes de territorio.
- Las solicitudes de territorio solo las puede realizar el General de brigada de la legión o el suplente del General de brigada siempre y cuando tenga los permisos para ello.
 - La solicitud se puede enviar desde "Lucha territorial" en la parte inferior de la ventana de legión mediante el botón "Elección de territorio".

Fracción	Área	Solicitud de territorio posible en
Elios	Signia	Quenoa
		Deluan
		Ática
Asmodianos	Véngar	Mura
		Satir
		Velias

✂ El territorio seleccionado no se puede cambiar hasta que se determine la clasificación.

Requisito de rango de lucha territorial

- El rango de las legiones se decidirá en el "Plaza del Desafío" en función de los puntos y el tiempo de juego.
- Para acceder al Plaza del Desafío, el líder de la alianza ha de poseer la "Llave del Desafío".

Requisitos de entrada "Plaza del Desafío"				
Categoría	Nivel	Personajes	Objeto de acceso	Cantidad de accesos / reinicio
Alianza	Nivel 65	12 personajes	Llave del Desafío	2 veces/sem. (Paquete oro) 1 vez/sem. (gratis)

Recompensa por la lucha territorial

- Tras la conquista de un territorio se enviará por correo la recompensa al General de brigada.

Clasificación	Objeto de recompensa
1.ª posición	Arcón de recompensas de la legión de la victoria Llave de invasión del territorio conquistado Título de "Vencedor de la lucha territorial"
2.ª posición	Arcón de recompensas de la legión de la victoria
3.ª posición	Arcón de recompensas de la legión de la victoria

- El territorio conquistado se marcará en el mapa y la legión en 1.ª posición disfrutará de ventajas durante una semana.
- Si un miembro de la legión conquistadora se encuentra en el área conquistada, ese miembro recibirá el efecto potenciador "Protector de territorio".
 - Con esto aumenta la defensa JcJ del personaje dentro del territorio.
 - Con el efecto activo "Protector de territorio", se puede descubrir a otros personajes conquistadores que se encuentren en el territorio conquistado.
- Mediante la Llave de Invasión obtenida por el territorio conquistado se puede llegar hasta el "Administrador del Pasillo de la Falla de Invasión". Desde ahí se puede llegar hasta la facción enemiga mediante un portal.
- El portal de "Falla de invasión" lo pueden usar 72 personajes independientemente de si son miembros de la legión o no.
- Dentro de la lucha territorial en la "Plaza del Desafío" se pueden obtener recompensas. Al alcanzar una cantidad de puntos determinada, el personaje recibe puntos de honor.

JcJ

- En las áreas de **Signia** y **Véngar** se abren Fallas y Fallas del caos.
 - Mediante las Fallas se puede acceder a las áreas de la facción enemiga. Las Fallas aparecen con una probabilidad determinada en lugares fijos.
 - Las Fallas del caos aparecen en momentos determinados en lugares fijos pero con menor probabilidad que las normales.
 - Si alguien se teleporta mediante una Falla del caos, aparecerá un monstruo de refuerzo y un guardián PNJ en las inmediaciones de la base a defender. Si se les derrota, el jugador recibirá una recompensa especial.
- En **Ínguison** y **Gelcmaros** se han añadido nuevas Fallas que se diferencian de las habituales.
 - A diferencia del resto de Fallas, estas aparecen varias veces en un mismo periodo de tiempo y desaparecen cuando 6 personajes hayan utilizado la Falla o al transcurrir 10 minutos.

Instancia

En las nuevas áreas de Signia y Véngar se han añadido nuevas instancias.

Macarna

En las profundidades de las catacumbas de Macarna descansa Eresquigal, la tercera soberana Balaúr. Su ignoto poder ha despertado el interés de Beritra. Para hacerse con él, Beritra promete a Eresquigal la libertad y se alía con ella. Sin embargo, detrás de esta promesa hay algo oscuro, ya que Beritra tiene sus propios motivos y objetivos.



- La entrada de **Macarna** se encuentra en Signia en el "Desfiladero de Magma" y en Véngar en la "Roca del Eco".
- Se pueden obtener puntos de honor al vencer al último jefe de Macarna.

Instancia	Personajes	Nivel	Cantidad de accesos / reinicio
Macarna	12 personajes	Nivel 65	2 veces/sem. (Paquete oro) 1 vez/sem. (gratis)

- Al acceder a Macarna mediante la entrada del altar se reproducirá una secuencia cinemática.
 - Si Beritra se encuentra en combate, esta secuencia cinemática no se reproducirá.

Pabellón Sellado del Conocimiento

Antes de la Gran Invasión, el ejército de Beritra abandonó el Pabellón del Conocimiento dejándose olvidados documentos importantes de su investigación y sobre la Tribu Run. Con el tiempo se extendieron sustancias nocivas dentro del Pabellón del Conocimiento que transformaron los objetos de investigación en poderosos monstruos.

Los Elios y los Asmodianos descubrieron la Falla en la piedra de campo etéreo a través de la que intentaron acceder al Pabellón del Conocimiento para poner a buen recaudo los documentos de la investigación. El ejército de Beritra también ha descubierto la Falla y está haciendo todo lo posible para evitar que los documentos caigan en manos de estos.

- El PNJ de acceso para el Pabellón Sellado del Conocimiento se encuentra en Signia y en Véngar en los pueblos del territorio.
- Los Fragmentos de campo etéreo necesarios para acceder a la instancia se pueden obtener de monstruos en Signia y Véngar con una probabilidad determinada.

Instancia	Personajes	Nivel	Objeto de acceso	Cantidad de accesos
Pabellón Sellado del Conocimiento	1 personaje	Nivel 65	Fragmento de campo etéreo	Sin limitaciones

Instancias remodeladas

- En Signia y Véngar se puede acceder a tres instancias modificadas.

Instancia	Personajes	Nivel	Cantidad de accesos / reinicio	Método de acceso
Base Perdida de Rento	6 personajes	A partir de nivel 65	1 vez/día (Paquete oro) 1 vez/mi., sá. (gratis)	Se puede acceder a través del territorio enemigo
Refugio Perdido	6 personajes	A partir de nivel 65	1 vez/día (Paquete oro) 1 vez/mi., sá. (gratis)	
Refugio de Tiamat	12 personajes	A partir de nivel 65	1 vez/día (Paquete oro) 1 vez/mi., sá. (gratis)	

Instancias desaparecidas

- Se han eliminado las siguientes instancias con motivo de la desaparición de áreas.

Instancias desaparecidas		
Mansión de Dorgel	Bosque de Ladis	Nido del Soberano de las Arenas
Cámara del Tesoro de Satra	Cabina de la Rosa de Acero (solo/grupo)	Embarcadero de la Rosa de Acero (solo/grupo)
Cubierta de la Rosa de Acero (grupo)	Pabellón del Conocimiento	Pabellón del Conocimiento (legión)
Laboratorio de Investigación de Idoguel	Laboratorio de Investigación de Idoguel (legión)	
Campamento del Vacío	Campamento del Vacío (legión)	

Otras modificaciones

- Se han modificado algunos requisitos de las siguientes instancias:

Instancia	Requisito	Antes de la modificación	Después de la modificación
Base de Rento	Nivel	A partir de nivel 59	A partir de nivel 57
	Cantidad de accesos / reinicio	2 veces/día	3 veces/día (Paquete oro) 3 veces/sem. (gratis)
	Otros	modificado el método de juego	

Refugio de los Run	Nivel	Nivel 65	A partir de nivel 63
	Cantidad de accesos / reinicio	4 veces/sem.	1 vez/día (Paquete oro) 1 vez/mi., sáb. (gratis)
	Otros	modificado el método de juego	
Fortaleza de Tiamat	Nivel	A partir de nivel 60	A partir de nivel 57
Puente de Yórmungan	Nivel	Nivel 65	A partir de nivel 63
	Otros	modificado el método de juego	
Fortaleza Celeste de Aturam	Cantidad de accesos / reinicio	1 vez/día	3 veces/día (Paquete oro) 3 veces/sem. (gratis)
	Otros	modificado el método de juego	

- Se ha añadido un tiempo de acceso adicional para **Campo de Batalla de Camar**.
 - Tiempo de acceso adicional: a diario entre las 23 h y las 24 h (excepto miércoles y sábados).
- Se ha reducido una parte de los valores de monstruo en **Runadio** y en **Runadio (bonificación)**.
- Se ha reducido el daño producido mediante la habilidad fantasmal por el Clon de Grendal en **Runadio** y en **Runadio (bonificación)**.
- Se ha corregido el problema por el que en la sala del botín de la **Cabina de la Rastrodeacero** el "Cofre de las llaves" no desaparece incluso al acabarse el tiempo de búsqueda predefinido.
- Se ha corregido el problema por el que no estaba permitido el uso del combustible en el "**Campo de Batalla del Bastión del Muro de Acero**" para el tanque de asedio y el proyectil de asedio.
- Se ha corregido el problema por el que no se renovaban en tiempo real los resultados de **Dragagión**, **Dragagión Chantra** y **Dragagión de Sada**.
- También cuando la lista de reclutamiento a nivel de servidor se renueva automáticamente, el orden de la secuencia permanece igual.
- La ubicación del PNJ de acceso para el **Bastión del Muro de Acero** se ha modificado. El PNJ se encuentra ahora en las Ruinas de los Héroes de Cálдор.

Batalla por la fortaleza

- Con motivo de la caída de Cantalonice y Tiamaranta se han ajustado los horarios de fortalezas.

Horario	Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
de 16 a 17 h	Roah, Árbol de Azufre, Asteria	Siel occidental y oriental	Roah, Árbol de Azufre, Asteria	Siel occidental y oriental	Roah, Árbol de Azufre, Asteria, Siel occidental y oriental	Roah, Árbol de Azufre, Asteria Siel occidental y oriental	Roah, Árbol de Azufre, Asteria, Siel occidental y oriental
de 16 a 18 h							
de 18 a 19 h							Anoha
de 19 a 20 h						Pangaea	

de 20 a 21h						Antricha	
de 21 a 22 h	Gelcmaros (todo) Ínguison (todo)	Crotan Cusis Miren	Gelcmaros (todo) Ínguison (todo)	Crotan Cusis Miren	Gelcmaros (todo) Ínguison (todo)	Crotan Cusis Miren	Crotan Cusis Miren Fortaleza Divina

- Se ha corregido el problema por el que no se aplicaba la gracia al conquistar la Fortaleza de Anoha.
- Tras la conquista de la Fortaleza de Pangaea se mostraba con errores en el propio territorio el estado del espíritu convocado o del arma de asedio. Se ha corregido este problema.

Personajes

- Se ha añadido la función del conquistador/protector.
 - Cuando se elimine a un enemigo en territorio enemigo, el personaje se convertirá en [Conquistador].
 - Cuando se elimine a un enemigo en territorio propio, el personaje se convertirá en [Protector].
 - En función del nivel, el personaje recibirá ciertos valores que solo son válidos en territorio enemigo (conquistador) o en el territorio propio (protector).
 - Los protectores pueden (en función del nivel) descubrir la ubicación de conquistadores mediante la función "Detectar intrusos".
 - En función de la ubicación del personaje y del estado de conexión se reduce el nivel de conquistador/protector o se neutraliza por completo.

Tipo	Nivel	Valores
Conquistador	1.º Nivel	Ataque JcJ aumenta un 1%
	2.º Nivel	Ataque JcJ aumenta un 2%
	3.º Nivel	Ataque JcJ aumenta un 3%
Protector	1.º Nivel	Ataque JcJ aumenta un 2%
	2.º Nivel	Ataque JcJ aumenta un 4%
	3.º Nivel	Ataque JcJ aumenta un 6%

- La transformación mediante un objeto solo es posible a partir de ahora mediante una habilidad de transformación.
 - Tras la transformación por habilidad, el personaje vuelve al estado de transformación por objeto.
 - Mientras se esté llevando a cabo una transformación por habilidad, no es posible realizar una transformación por objeto.
 - El personaje que se haya transformado mediante la habilidad puede modificar de nuevo su aspecto en el estado mediante un objeto de transformación.
- Desde ahora el identificador de mentor se elimina automáticamente si el nivel mínimo dentro del grupo es 51.
- Se han reducido considerablemente los puntos de experiencia requeridos para la subida de nivel desde el nivel 55 hasta el 65.
- En la Cueva de Taloc se pueden aplicar ahora el "Fruto de Taloc" y los efectos de "Caramelo de transformación" varias veces.

Habilidad

Modificaciones de IU

Se ha modificado la ventana de habilidades.

- En la ventana de habilidades figuran las habilidades activas, pasivas y en cadena.
- La ventana de función de acción/profesiones se ha separado.



- Las habilidades más nuevas se mostrarán en la parte superior de la ventana de habilidades.
- Las habilidades no aprendidas hasta la fecha se visualizan al activar la casilla de verificación de abajo a la izquierda.
- Las habilidades, como siempre, se pueden arrastrar a la barra de acción rápida mediante el icono de la lista o mediante el icono de la ventana de información detallada.
- Tras seleccionar una habilidad, esta aparecerá en la zona derecha información detallada sobre la habilidad seleccionada.
- Al arrastrar un icono de habilidad a la barra de acción rápida aparecerá la página de información detallada de la habilidad automáticamente.
- Los diferentes niveles de una habilidad aprendida se pueden visualizar en la ventana de información detallada. De esta manera, además, se puede acceder a los niveles inferiores de las habilidades y arrastrarlos a la barra de acción rápida.
- Cuando hay disponibles varias habilidades en cadena para una habilidad, se mostrarán todas las disponibles de manera correspondiente en la página de información detallada.
- Se ha añadido información sobre el tiempo de recuperación compartido, las habilidades activadas y las peculiaridades de las habilidades a las sugerencias de habilidades.

Habilidades nuevas

Para cada clase se han añadido nuevas habilidades.

Clase	Categoría	Habilidad nueva	Efecto
Gladiador	Estigma de visión	Lluvia de filos	Daño de área en la zona de acción, causa efecto tropiezo
		Ciclón aplastante	Habilidad de área, puede usarse en movimiento, puede repetirse hasta 3 veces
		Invocación: Bandera del campo de batalla	Invoca una bandera que reduce la velocidad de movimiento y los valores de ataque JcJ del oponente
Templario	Habilidad activa	Golpe al cuerpo	Causa daño físico al oponente
	Estigma de visión	Castigo chupasangre	El oponente sufre daño físico y adicionalmente se absorben PV
		Reflexión del hostigamiento	Refleja la siguiente habilidad que se use contra el personaje propio
		Escudo sagrado	Bloquea gran parte del daño recibido, pero reduce la velocidad de movimiento propia durante la activación
Asesino	Estigma	Juramento del puñal	Los ataques por detrás causan con una probabilidad determinada daño adicional y dan oportunidad de curación
	Estigma de visión	Granada de aturdimiento	Aturde a los oponentes en el área y reduce su precisión mágica. En el personaje enemigo se tomará el objetivo del blanco
		Emboscada rápida	El personaje se traslada de inmediato tras un oponente y lo ataca
		Grabado rúnico repetido	El oponente sufre daño de explosión rúnico y el sello se graba de nuevo dentro de un nivel determinado
Cazador	Habilidad pasiva	Ataque con arco potenciado	El ataque con arco se potencia
	Estigma de visión	Escondrijo sombrío	El personaje pasa durante un tiempo determinado a modo oculto de alta calidad, incluso en combate
		Flecha de la penetración	Habilidad sombría con una alta probabilidad de golpe crítico, probabilidad de efecto de aturdimiento
		Trampa de colisión	Trampa que lanza atrás al oponente al ser activada. Puede aplicarse instantáneamente
Hechicero	Estigma de visión	Viento del sueño	Adormecimiento instantáneo de hasta 6 oponentes, pero aumenta a su vez la defensa elemental de los oponentes adormecidos
		Don de las llamas	El ataque mágico aumenta durante un tiempo determinado y el consumo de PM se reduce un 20%

		Barrera del refugio	Bloquea gran cantidad de daño, pero os quita la capacidad de movimiento
Invocador	Estigma de visión	Comando: Sustitución fiel	Un espíritu invocado sufre daño en vuestro lugar. El tiempo de recuperación se trata por separado de las habilidades estándar
		Concentrado de espíritus	Los valores de velocidad y magia aumentan durante un tiempo determinado. No se puede utilizar simultáneamente con un espíritu invocado
		Absorción de gran superficie	Causa daño a hasta 6 oponentes durante un tiempo y os cura con cada ciclo
Cantor	Estigma de visión	Hechizo de la insumisión	Aumenta la potenciación mágica, precisión y el ataque de todos los miembros del grupo en las proximidades durante un tiempo determinado
		Golpe del viento rugiente	Causa daño físico a hasta 6 oponentes en las proximidades
		Hechizo de explosión	Disminuye la precisión y la precisión mágica, así como los valores de golpe crítico de hasta 12 oponentes dentro de un radio determinado durante un tiempo concreto
Clérigo	Estigma de visión	Esplendor salvador	Otorga un efecto de potenciación a miembros del grupo en las proximidades que regenera sus PV tan pronto como estos caigan por debajo de un límite de PV
		Sello del juicio	Los valores de resistencia a la magia y de compensación de magia del oponente se reducen durante un tiempo determinado
		Invocación: Energía burlona	Convoca un espíritu que se burla de hasta 6 oponentes
Tirador	Estigma de visión	Bombardeo repetido	Desata un ataque de área alrededor del objetivo seleccionado
		Postura de persecución	Aumenta la velocidad de movimiento, la velocidad de ataque y los valores de resistencia contra ataques a vuestro estado de movimiento durante un tiempo determinado
		Proyectil mágico salvaje	El oponente recibe daño reiterado dentro de una zona cónica y absorbe PV
Técnico del éter	Habilidad activa	Advertencia	Aumenta el valor de furia obtenido de toda las fuentes
	Estigma de visión	Carga apresurada	Restaura al usarse una gran cantidad de PM y seguidamente una cantidad menor durante un tiempo
		Onda aérea	El oponente es atacado dentro de una zona cónica y sufre un breve efecto de parálisis
		Explosión de idio	Causa daño de área a hasta 6 oponentes

Bardo	Estigma	Armonía de la desertización	Causa daño ígneo a varios oponentes en una zona cónica frente al bardo
		Melodía de la alegría	Restaura PV del objetivo y aumenta su defensa elemental, defensa mágica y los efectos curativos que reciba de otros miembros del grupo
	Estigma de visión	Serenata de la purificación	Elimina hasta 3 estados especiales de uno mismo o de un miembro del grupo
		Variación de la fantasía	Habilidad de ataque acumulativa que causa daño ígneo a un objetivo único
		Estallido de la ilusión	Reduce el ataque y la potenciación mágica del objetivo durante un tiempo determinado

Habilidades modificadas

- Se han modificado parámetros de habilidades como costes de uso, daño, tiempo de lanzamiento, tiempo de recuperación, etc.
- En función del parámetro de habilidad modificado se han añadido/eliminado/modificado algunas habilidades en cadena.
- Algunas habilidades se pueden utilizar ahora durante el vuelo también.
- Algunas habilidades que hasta ahora tenían tiempo de recuperación compartido ya no tienen.

Gladiador

Habilidad	Modificaciones
Golpe descarnado	1. Nivel habilidad en cadena (repetición doble)
Contraataque técnico	Se ha reducido el tiempo de recuperación.
Preparación de defensa	Se ha aumentado el daño para defensa y ataques JcJ y se ha añadido un efecto de resistencia al miedo.
Filo alado	Se ha añadido un efecto de reducción de velocidad de movimiento que se activa con una probabilidad determinada.
Masacrar	Se ha modificado para pasar a ser una habilidad que se obtiene automáticamente. Se ha reducido el poder de ataque JcJ, pero se ha aumentado el ataque normal.
Armadura de la venganza	Se ha aumentado la cantidad de regeneración de PV.
Rasgadura penetrante	Se ha fusionado con otra habilidad dando lugar a la habilidad de alta calidad "Rasgadura penetrante".
Onda de presión	Se ha reducido el tiempo de recuperación.
Explosión de ira	No es específica de una facción.
Bendición de Ciquel	No es específica de una facción.
Golpe al cuerpo	El tiempo de recuperación ya no se comparte con el de "Apresar".
Apresar	El tiempo de recuperación ya no se comparte con el de "Golpe al cuerpo".
Golpe demoledor contundente	Se ha reducido el tiempo de recuperación de 2 min. a 1 min. 30 seg.

Templario

Habilidad	Modificaciones
Provocar furor	Se ha añadido un efecto mediante el cual el objetivo del oponente pasa con una probabilidad determinada a ser el propio.
Gran salud	Se puede aplicar la habilidad a un objetivo.
Castigo de soberano empiriano	Se ha aumentado el daño y se ha reducido el tiempo de recuperación.
Golpe fuerte debilitante	Se ha aumentado el daño. Además se activa el efecto mediante el cual se reduce la defensa física.
Golpe hostigador	Se ha aumentado el daño. Se ha añadido resistencia mágica y un efecto de aumento de furia. Se ha reducido el tiempo de recuperación.
Golpe fuerte debilitante	Se ha modificado para pasar a ser una habilidad que se aprende automáticamente. Se ha añadido un efecto mediante el cual el objetivo del oponente pasa con una probabilidad determinada a ser el propio.
Hostigamiento sagrado	No es específica de una facción.
Escudo de Nececán	No es específica de una facción. Se ha reducido el tiempo de recuperación.

Asesino

Habilidad	Modificaciones
Ataque vertiginoso	Se ha añadido un efecto de reducción para precisión mágica y defensa. Solo se puede utilizar en movimiento.
Silencio rúnico	No es específica de una facción. Se ha reducido el tiempo de recuperación se ha añadido un efecto de reducción de velocidad de ataque.

Ruptura rúnica	La habilidad se aprende ahora automáticamente.
Tajo ciclónico	Puede llevar a cabo el grabado rúnico hasta el nivel 2 y con una probabilidad determinada se puede realizar el grabado rúnico hasta nivel 5.
Aplicar veneno mortal	Se ha añadido un efecto venenoso que se activa con una probabilidad determinada.
Postura alerta	Se ha eliminado la reducción de ataque propia y se ha reducido esta.
Ataque relámpago	Se ha añadido un efecto de aumento de golpe crítico.
Golpe divino	Se ha aumentado el daño.

Cazador

Habilidad	Modificaciones
Flecha del grito	La habilidad se aprende automáticamente.
Trampa del espíritu vengativo	Se ha fusionado con otra habilidad similar.
Flecha encadenante	No es específica de una facción.
Flecha de Grifonix	La habilidad se aprende automáticamente.
Trampa llameante	Se ha aumentado el daño.
Trampa venenosa	Se ha aumentado el daño. Se ha reducido el tiempo de recuperación.
Trampa: Tormenta de arena	Se ha aumentado el daño.
Transformación: Mau	No es específica de una facción.
Habilidades de la serie ojos	Las habilidades de la serie ojo reciben un tiempo de recuperación por separado ("Ojo del asalto", Ojo de tigre etc.)

Hechicero

Habilidad	Modificaciones
Manto de las llamas	Se ha añadido un aumento de la regeneración natural de mana.
Manto del frío	Se ha añadido un efecto de compensación de magia aumentado.
Sabiduría de Vaicel	Se ha modificado para pasar a ser una habilidad que se aprende automáticamente. Se consumen menos PM.
Sabiduría de Ciquel	Se consumen menos PM para la habilidad.
Palabra celestial	No es específica de una facción.
Lamento de Lumiel	No es específica de una facción. Se ha reducido el tiempo de recuperación.
Erupción volcánica mayor	La habilidad se aprende automáticamente.
Furia de Lumiel	No es específica de una facción. Se ha reducido el tiempo de recuperación.
Congelación	Se ha eliminado el parámetro por el cual la habilidad de absorción de resistencia y el tiempo de recuperación se compartían.
Obtención de maná	Se ha aumentado el restablecimiento instantáneo de PM y se ha reducido el tiempo de recuperación.
Congelación del alma	La habilidad se aprende por primera vez con nivel 40 (previamente con nivel 46). Debido al cambio de nivel se han ajustado los niveles de aprendizaje de la habilidad posteriores.
Invocar torbellino	Se ha modificado el icono del estado especial de la habilidad.
Viento cortante	Con esta habilidad se puede aplicar Ahora el efecto de debilitamiento repetidas veces con habilidades propias.

Invocador

Habilidad	Modificaciones
Comando: Protección	La habilidad se aprende automáticamente.
Comando: Reducir a cenizas	Ya que se ha eliminado el efecto de daño aumentado a personajes oponentes, se ha aumentado el daño normal. Además, al usarse la habilidad, no se consumirán PV del espíritu.
Sanación espiritual	Se ha reducido el tiempo de recuperación.

Espíritu de refuerzo Armadura del elemento	Se ha aumentado el aumento de PV del espíritu.
Comando: Muro de la protección	Se ha aumentado el efecto de apoyo de grupo y repeler el daño del efecto del espíritu de fuego.
Combustión	Se ha reducido el tiempo de recuperación. Además, la habilidad se aprende ahora por primera vez con nivel 26 (previamente nivel 51).
Espíritu de refuerzo Armadura sagrada	No es específica de una facción.
Furia de lo salvaje	El tiempo de recuperación ya no se comparte con el de "Miedo".
Miedo	El tiempo de recuperación ya no se comparte con el de "Furia de lo salvaje".
Invocación: Miembro del grupo	El objeto "Pieza de dimensión", necesario para la ejecución de la habilidad, solo se puede utilizar ahora a partir del nivel 23.

Cantor

Habilidad	Modificaciones
Resistencia restaurada	La habilidad se aprende automáticamente.
Telón del bloqueo	Se ha modificado para pasar a ser una habilidad que se aprende automáticamente. Se ha reducido el tiempo de recuperación. La habilidad se puede aplicar únicamente a un miembro del grupo.
Blindaje elemental	La habilidad se puede aplicar únicamente a un miembro del grupo.
Hechizo de la protección	Se ha transformado en un estigma de alta calidad. Se ha añadido un efecto de resistencia.
Bendición de la roca	Se ha añadido el efecto de aumento de PV máx. La habilidad se denomina a partir de nivel 2 "Plegaria de la protección" y el icono se convierte en el icono eliminado de "Alabanza de la vida".
Protección de la roca	Se ha reducido el tiempo de recuperación se ha aumentado el aumento de PV máx.
Captura ineludible	No es específica de una facción.
Mantra de impacto	Ha pasado a ser una habilidad que se aprende automáticamente. Se ha potenciado el aumento de golpe crítico físico.
Mantra de invencibilidad	Se ha modificado para pasar a ser una habilidad que se aprende automáticamente. Se ha aumentado el restablecimiento de PM y se ha añadido un efecto de precisión.
Promesa de la tierra	Se ha añadido un efecto de daño adicional.
Hechizo del despertar	Se ha añadido el efecto de aumento de parada. La habilidad se aprende ahora por primera vez con nivel 40 (previamente con nivel 60).
Protección celestial	No es específica de una facción.

Clérigo

Habilidad	Modificaciones
Estabilidad	Se ha modificado para pasar a ser una habilidad que se aprende automáticamente. Se ha reducido el tiempo de recuperación.
Sabiduría del erudito	Se ha modificado para pasar a ser una habilidad que se aprende automáticamente. Se ha reducido el tiempo de lanzamiento y el tiempo de recuperación. La habilidad consume menos costes.
Esplendor de la restauración	Se ha modificado para pasar a ser una habilidad que se aprende automáticamente. Se ha aumentado la cantidad de regeneración y se ha añadido un efecto de restauración.
Mano de la reencarnación	Se ha modificado para pasar a ser una habilidad que se obtiene automáticamente. La duración del efecto se ha prolongado. Ya que se ha aumentado el tiempo de recuperación, se ha aumentado el efecto de tal manera que no solo reciba el efecto el propio personaje, sino también otro objetivo adicional seleccionable.

Luz del rejuvenecimiento	Se puede aplicar conjuntamente con la habilidad "Hechizo de la vivificación".
Herida ulcerosa	Se ha añadido el efecto de reducción de resistencia a la magia.
Relámpago del ataque divino	El tiempo de recuperación compartido con la habilidad Golpe sagrado se ha eliminado.
Protección brillante	El tiempo de recuperación se ha reducido y se ha añadido el efecto "Resurrección reservada".
Invocación de resurrección	Se ha añadido el efecto anti enfermedad del alma.
Bendición de la roca	Se ha añadido el efecto anti-enfermedad del alma.
Salvación	No es específica de una facción.
Manto inmortal	Se ha reducido el tiempo de recuperación.
Esplendor de la purificación	Se obtiene automáticamente. El tiempo de lanzamiento se ha cambiado a "efecto inmediato".
Onda de la purificación	Se he reducido el tiempo de lanzamiento y se ha ampliado el área de efecto.
Esplendor del renacimiento	Se ha reducido el tiempo de lanzamiento. Se han aumentado la duración y el efecto, así como el efecto de defensa elemental.

Técnico del éter

Habilidad	Modificaciones
Absorción de maná	Se ha reducido el tiempo de recuperación. Se ha aumentado el daño y la regeneración de PM.
Agitación de la gloria	Se ha reducido el tiempo de recuperación. Se ha aumentado el daño.

Bardo

Habilidad	Modificaciones
Variación del mar	La velocidad de ataque se refleja en el acumulador y el tiempo de lanzamiento del acumulador se ha ajustado. Se ha añadido el efecto "reducción de la compensación de magia" y se ha reducido el tiempo de recuperación.
Marcha de las abejas	Se ha añadido el efecto de reducción de la compensación de magia.

Habilidades eliminadas

Se han eliminado algunas habilidades.

- Se han eliminado las habilidades solo en vuelo, para personajes de bajo nivel y las que eran ineficientes.
- En el caso de las habilidades para las que existía una habilidad idéntica en ambas facciones, se ha eliminado una de las habilidades y se ha ampliado la otra de tal manera que ahora la puedan usar ambas facciones.
- Se han trasladado muchas funciones y habilidades a otras habilidades del juego.
- Algunas habilidades se han consolidado con otras habilidades similares mediante modificaciones en el tiempo de recuperación, tiempo de lanzamiento, etc.

Clase	Habilidades eliminadas
Gladiador	Contragolpe con escudo, Defensa con escudo, Onda sísmica, Golpe intenso, Explosión de fuerza ancestral, Onda penetrante ancestral, Grilletes, Resistencia mejorada, Ataque destructor, Golpe divisor, Golpe de la venganza, Bloqueo de torbellino, Preparación de contraataque, Filo de fuerza, Tajo hábil, Preparación de ataque, Restauración de resistencia, Onda penetrante, Explosión de fuerza, Romper poder de espada, Onda de choque, Explosión de rabia, Bendición de Nececán
Templario	Defensa de muro de acero, Defensa con escudo, Vuelo: Cautiverio, Corte brillante, Detención concentrada, Castigo ancestral del dios de la muerte, Castigo ancestral del soberano empiriano, Aullido terrorífico, Fuerza de la restauración, Sorna amenazante, Mano de la restauración, Bramido de la estimulación, Castigo de la oscuridad, Castigo de la luz, Castigo del dios de la muerte, Golpe fuerte provocador, Golpe intenso, Golpe fuerte soporífero, Respuesta con escudo, Llamada burlona, Hostigamiento divino, Hostigamiento de la oscuridad, Escudo de Ciquel
Asesino	Puñal arrojadizo, Puñal volador, Camuflaje sombrío, Runa radiante ancestral, Nova rúnica oscura ancestral, Cicatriz de la bestia, Estrella arrojadiza, Explosión aturdidora, Filo cruel, Explosión infernal, Explosión de runas celestiales, Runa radiante, Nova rúnica oscura, Detonación rúnica de precisión, Ataque flamígero explosivo, Envenenar, Postura de ataque, Concentración clara, Golpe de la oscuridad
Cazador	Flecha del asalto, Flecha de grifo, Flecha venenosa, Flecha venenosa mortal, Flecha de Vaicel, Fuego rápido del grito, Ráfaga de flechas, Flecha de Triniel, Mina de tormenta, Flecha de grifo ancestral, Flecha de cóndor ancestral, Llamar Cóndor, Postura de francotirador, Perspicacia aguda, Disparo aéreo salvaje, Trampa ralentizante, Flecha de choque, Flecha de cóndor, Flecha de Consierd, Trampa de la destrucción, Trampa de explosión, Transformación: Mau (elios)
Hechicero	Flecha del viento, Arma de asta de la llama, Sueño, Golpe de cometa, Llama del infierno, Tsunami de lava ancestral, Erupción volcánica ancestral, Don del refuerzo, Barrera de la separación, Remediar estado de sueño, Explosión de llamas, Manto de la tierra, Manto del viento, Sabiduría de Lumiel, Concentración de Pandemónium, Explosión divina, Explosión oscura, Tormenta de lava, Tsunami de lava, Erupción volcánica, Furia de Cáisinel, Frío penetrante, Absorción de energía
Invocador	Comando: Autodestrucción, Espíritu de refuerzo: Sed de sangre, Comando: Flujo elemental, Absorción de energía, Autodestrucción ancestral, Flujo elemental ancestral, Mano del sueño, Transferencia, Hipnosis espiritual, Comando: Sustitución, Comando: Explosión, Espíritu de refuerzo: Restauración, Bendición del fuego, Absorbevida, Espíritu de refuerzo: Armadura de la luz, Espíritu de refuerzo: Armadura de la oscuridad
Cantor	Mantra de protección, Mantra de magia, Mantra de la victoria, Energía de la velocidad, Luz de la renovación, Defensa arrogante, campo etéreo ancestral, Hechizo de bloqueo ancestral, Promesa del éter, Recuperación mágica, Telón del campo etéreo, Hechizo de bloqueo, Mantra de

	refuerzo, Alabanza de la vida, Golpe anestesiante, Mantra de intensidad, Mantra del espíritu tranquilo, Promesa del viento, Parada concentrada, Protección de Marchután, Protección de Yustiel
Clérigo	Luz de la resurrección, Piel espinosa, Promesa del viento, Luz de Marchután ancestral, Luz de Yustiel ancestral, Amnesia, Apaciguamiento, Don de soberano empiriano, Esplendor de Yustiel, Esplendor de Marchután, Luz de Yustiel, Luz de Marchután, Renacimiento, Luz de la renovación, Tormenta de Aion, Furor de la tierra, Relámpago hostigador, Refuerzo de magia, Misericordia de la resurrección, Bendición de salud, Protección de Pandemónium, Disipación, Curación espiritual, Círculo estival, Círculo invernal
Tirador	Bomba perturbadora, Vuelo: Disparo
Técnico del éter	Bomba perturbadora, Contragolpe, Puñetazo, Ataque repetido, Ataque aéreo, Vuelo: Cañonazo, Vuelo: Mantenimiento, Robo de magia
Bardo	Estallido apresador, Melodía alada, Eco de la elegancia, Eco puro, Estallido de la perturbación mágica

Otras modificaciones de habilidades

- Se ha modificado el formato de aumento al recibirse una habilidad.
- Se ha añadido una notificación de sistema para que el requisito de estado sobre las habilidades que no se usan sea más fácil de visualizar.
 - Aparecerá una notificación cuando no se pueda utilizar una habilidad debido a equipamiento erróneo, comercio con un jugador, etc. mediante la que se expresa claramente el requisito para activar la habilidad.
- La ubicación del nombre de habilidad que se mostraba en la ventana de habilidad en la información de talla se ha centrado sobre el icono de habilidad.

Soluciones de problemas

- Se ha tratado el problema por el que no desaparecía el efecto potenciador de remediar sacudida para el **cazador** tras usar la habilidad "Asalto final".
- Se ha solucionado el problema por el que con el **invocador** tras utilizar "Miedo III" la habilidad "Atadura de pesadilla" no se activaba.
- Se ha solucionado el problema por el que la habilidad del **invocador** "Debilitar espíritu" se mostraba como atributo de fuego y no atributo de viento.
- Se ha solucionado el problema por el que al usarse la habilidad del **invocador** "Concentrado de espíritus" el efecto de aumento de velocidad de movimiento se mostraba con un valor erróneo.
- Se ha tratado el problema por el que mediante la habilidad del **invocador** "Pacto de la resistencia" la habilidad "Concentrado de espíritus" se podía usar junto a invocar espíritu.
- Se ha solucionado el problema por el que en el **bardo** el tiempo de recuperación de la habilidad "Melodía del ataque" se aplicaba erróneamente.
- Se ha resuelto el problema por el que en la habilidad "Armonía del viento" del **bardo** en el tooltip se mostraba erróneamente la cantidad de personajes de aplicación.
- Se ha resuelto el problema por el que se mostraba erróneamente la cantidad de personajes de aplicación en la habilidad "Melodía de la alegría" del **bardo**.
- Se ha resuelto el problema por el que en [Habilidad<K> - Uso – Información detalla] del **templario** el nivel de la habilidad "Espíritu obstinado" se mostraba erróneamente.
- Se ha resuelto el problema por el que la habilidad "Hechizo de la insumisión" del **cantor** se podía aplicar también a personajes fuera del grupo.
- Se ha resuelto el problema por el que en el **cantor** para la habilidad "Mantra de invencibilidad" el efecto de regeneración de PM no se aplicaba en un intervalo de 3 segundos.

- Se ha corregido el problema por el que en la habilidad "Masacrar" del **gladiador** el contenido del tooltip se aplicaba erróneamente.
- Algunas habilidades estaban en conflicto unas con otras y no se podían utilizar. Se ha corregido este error.
- Se ha corregido el problema por el que al usarse una habilidad durante el vuelo, el personaje se quedaba atascado en el escenario en situaciones especiales.
- Se ha corregido el problema por el que no se aplicaban algunos efectos de habilidad al estar en conflicto con otros efectos de habilidad.
- Se ha corregido el problema por el que algunos puntos de nivel de aplicación de habilidades estaban mal ajustados.
- Se ha tratado el problema por el que se mostraban en la ventana de habilidad los tiempos de recuperación de habilidades que no se poseían.
- Se ha solucionado el problema por el que se mostraban llenas en la ventana de habilidad las barras de las habilidades aunque estas no se poseyesen.
- Se ha resuelto el problema por el que se mostraban erróneamente el estado propio y el del objetivo en la ventana de información de habilidades en cadena.
- Se ha solucionado el problema por el que al arrastrarse un icono de habilidad a la página de información detallada de habilidad y al introducirse datos en la macroventana no se registraba el macrocomando.

Estigma



- Se ha modificado el requisito para crear estigmas.
- En lugar de 12, ahora solo se pueden anclar 6 estigmas.
- Los estigmas se pueden equipar mediante un PNJ en una ranura de estigma.
- Ya no se necesitan fragmentos de estigma para equipar. El coste de Quinas varía en función del nivel de ranura.
- Los estigmas que hasta ahora estaban divididos según niveles de habilidad se han unido en un estigma.

Categoría	Contenido
Estándar	En función del nivel de personaje se pueden comprar y utilizar estigmas acordes con el nivel.
Modificado	Tras equipar un estigma, el personaje recibe automáticamente al subir de nivel los estigmas acordes con el nivel.

- Al equiparse las 6 ranuras de estigma con estigmas, el personaje recibirá en función de la combinación de estigmas una habilidad de "Estigma de visión".
- Las ranuras de estigma para el anclaje se abren en función del nivel del personaje.

Tipo	Nivel de personaje requerido	Requisito
Ranura para Ranura para estigma normal	Nivel 20	La ranura se abrirá automáticamente cuando el personaje complete la misión y alcance el nivel mínimo correspondiente. (Misión de los elios: Una astilla de la oscuridad, Misión de los asmodianos: No se puede huir del destino)
Ranura para estigma normal	Nivel 30	
Ranura para estigma normal	Nivel 40	
Ranura para estigma grande	Nivel 45	
Ranura para estigma grande	Nivel 50	
Ranura para estigma potente	Nivel 55	

- Se mostrará el rango de la ranura al pasar por encima de una ranura de estigma vacía con el ratón.
- Si la ranura de estigma está cerrada y se pasa por encima con el ratón, aparecerá el nivel en el que se puede ampliar esta ranura.

- Se ha modificado el fondo de la IU de estigma en las pestañas de [información de personaje - estigma].
- Se ha añadido un botón de ayuda en las pestañas de [información de personaje - estigma] en la IU de estigma abajo a la izquierda.
- Al establecer estigmas, se mostrarán desactivados los Estigmas ancestrales.

Encantamiento de estigmas

- Los estigmas se pueden encantar.
- Para encantar un estigma se requiere el mismo estigma a encantar pero aún sin encantar.
- Una vez encantado el estigma con éxito, a la habilidad de estigma se le aplicará un efecto. Al fallar el encantamiento se destruirá el estigma a encantar y el estigma usado como material de encantamiento.
- Si se realiza el encantamiento con éxito, el estigma recibirá en función del estigma equipado uno de los siguientes efectos: Aumento del efecto de habilidad, reducción del tiempo de recuperación, reducción de los costes de uso.
- Los estigmas que pueden encantarse aparecen con una probabilidad menor en algunas áreas de la Base de Rento perdida, del Refugio de Tiamat y del Refugio Perdido.
- Al encantarse un estigma, en el tooltip de la habilidad de estigma aparece una flecha mediante la que se puede identificar el efecto de encantamiento.
- Se ha añadido una notificación que aparece cuando al aumentar el nivel de encantamiento de un estigma de visión.



Otras modificaciones

- Algunos estigmas estándar reciben en el nombre el término "dañado". Los estigmas dañados no se pueden equipar ni tampoco encantar.
 - Tras la actualización se han eliminado los estigmas estándar equipados y los jugadores recibirán en función de la cantidad de ranuras un paquete de estigmas limitado en el inventario.
 - Los estigmas dañados de gran calidad se pueden intercambiar por PA en la capital o en un PNJ comerciante de estigmas.
- Los estigmas "limitados" normales, de gran calidad y potentes se pueden obtener por Quinas en la capital o en un PNJ comerciante de estigmas.
 - Los estigmas "limitados" no se pueden encantar.
- Se ha modificado el contenido del tooltip y el nombre de objeto de estigmas limitados/dañados.
 - Con el estigma dañado, los estigmas normales reciben al principio el nombre [Quinas] y con estigmas potentes/de gran calidad se añade el nombre de objeto [puntos del Abismo].
- Se ha añadido información sobre estigmas que se pueden encantar en el tooltip.
- Se ha tratado el problema por el que en el estigma "Amplificación sensorial" no aparecía la descripción del tooltip.
- Se han añadido un icono y un aviso en el mapa de ubicaciones de PNJ maestros de estigmas para que sean más fáciles de reconocer.
- Cuando se mantiene el ratón en el lugar donde se muestra la habilidad de estigma de visión aparece la descripción de los estigmas de visión.

Objeto

Objetos nuevos

Se han añadido comerciantes PNJ de los que se pueden obtener suplementos de engarzado.

Fracción	Área	Fortaleza	PNJ	Tipo de suplementos de engarzado
Elios	Sánctum		Judisna	Venta de suplementos de engarzado inferiores (heroico)
			Servilia	
			Girriner	
			Ores	
			Lionel	
	Cáldor	Fortaleza de Anoha	Cherian	Venta de suplementos de engarzado intermedios (heroico)
	Ínguison	Templo del Viejo Dragón	Escopas	Venta de suplementos de engarzado intermedios (heroico)
		Altar de la Codicia	Distine	
	Gelcmaros	Torre de Vorgaltem	Macar	
		Templo Carmesí	Lisimacos	Venta de suplementos de engarzado potentes (heroico)
	Acarón	Base Central	Montir	Venta de suplementos de engarzado potentes (heroico)
Asmodianos	Pandemónium		Niomi	Venta de suplementos de engarzado inferiores (heroico)
			Maochinicher	
			Bicoruner	
			Mundilfari	
			Yenaro	
	Cáldor	Fortaleza de Anoha	Dian	Venta de suplementos de engarzado intermedios (heroico)
	Ínguison	Templo del Viejo Dragón	Tosel	Venta de suplementos de engarzado intermedios (heroico)
		Altar de la Codicia	Turen	
	Gelcmaros	Torre de Vorgaltem	Dílbic	
		Templo Carmesí	Eistin	Venta de suplementos de engarzado potentes (heroico)
	Acarón	Base Central	Hisada	Venta de suplementos de engarzado potentes (heroico)

Se han añadido objetos nuevos que se pueden obtener por insignias de la conquista.

Categoría	Área	PNJ
Comerciante de "Insignias de la conquista"	Ínguison (elios)	Adrine
		Lenard
	Gelmaros (asmodianos)	Ánoc
		Cameci

- Los comerciantes de artículos de consumo en Ínguison/Gelmaros han recibido nuevos objetos para la batalla por la fortaleza.

Facción	Comerciantes de artículos de consumo
Elios	Apeles
Asmodianos	Mempar

- El patrón de armas/patrón de armaduras para las armas maestras/armaduras maestras también lo venden PNJs fabricantes especiales.

Signia	Véngar
Bandren	Calac
<Comerciante de productos de fabricación especiales>	<Comerciante de productos de fabricación especiales>

- Se han añadido arcones de equipamiento de legionario de élite de rango 3-5 que los dejan ciertos monstruos de campo.

Modificaciones de objetos

- Los monstruos ya no dejan caer fragmentos de estigma.
- Se ha aumentado ligeramente la tasa de generación de botín de objetos materiales de la invasión de Beritra.
- Se ha modificado la tasa de generación de Quinas de los monstruos en la Fortaleza de Tiamat.
- Se ha aumentado la cantidad de reliquias que se obtienen como recompensa de fortaleza en las instancias en el Abismo Superior.
- Los monstruos con nombre en el Laboratorio de Investigación de Baruna dejan caer a partir de ahora la Medalla de la lucha.
- Se han modificado algunos objetos de recompensa con motivo de la distancia y el ajuste de algunas instancias.
- Modificación: Debido a la modificación de costes de habilidad ya no se ofrecen para su venta los objetos sin usar para las clases.
- La extracción de aspecto en "[Evento] Llave del éter de Tatar" es ahora posible.
- La evolución en los objetos "Arrepentimiento del soberano balaúr" y "Sufrimiento del soberano balaúr" es ahora posible.
- Algunas monturas que hasta ahora no se podían destruir son ahora destructibles.
- La descripción de "[Título] Vencedor de Antricha" se ha corregido. Ahora de muestra correctamente que el título es válido durante 7 días.
- Los comerciantes de artículos de consumo en Cálдор en el destacamento norte/sur venden los objetos abisales de defensa en la batalla por la fortaleza.
- Los objetos recolectables y los materiales de venta/generados en las áreas desaparecidas se han trasladado a Signia, Véngar, Acarón y Cálдор.

- La descripción de bendiciones de equipamiento de Piedra de alma de arma de combate de Cantalonic e / Piedra de alma mágica de Cantalonic se ha completado.
- El cambio de aspecto/la extracción de aspecto para Alas sagradas del líder de la unidad de fuerza especial de los Guardas / Alas sagradas del líder de los maestros ejecutores de los Guardas es posible. Pero la extracción de aspecto es solo posible una vez.
- Los PNJs que hayan transformado reliquias en puntos del Abismo se han sustituido por una función mediante la que se convierten a puntos del Abismo mediante la compra de objetos.
- El rango de objeto de "botín de Falla del caos" y "botín de la victoria de la Falla del caos" ha pasado de mítico a épico.
- Se han eliminado todos los patrones de materiales que los PNJs comerciantes de productos de fabricación vendían para las misiones de la asociación de productores.
- Se han modificado algunas recompensas de las cajas del tesoro antiguas en la instancia parte inferior del Abismo.
- Se ha aumentado ligeramente el nivel máx. para la obtención de objetos en algunas instancias.

Lista de instancias
Nido del Árbol de Azufre
Cámara en el Ala Izquierda
Cámara en el Ala Derecha

- Se han eliminado los patrones y materiales de la asociación de productores que vendían los PNJs comerciantes de fabricación de muebles.
- El templario/gladiador puede ahora obtener el arma física martillo de guerra de la caja de armas del soldado/general brigada.
- Se ha transformado el valor de velocidad de lanzamiento de los guantes de cuero del tirador 55 del general brigada al valor de ataque.
- Se ha reducido la cantidad de quina que se encuentra en la caja del tesoro de la instancia "Rastrodeaceiro".
- Modificación: tras conquistar la base Acarón y que aparezca la unidad de refuerzo enemiga de PNJs se generan más medallas de la lucha.
- En algunos PNJs comerciantes no se cambiará la cantidad de objetos que aún se puede comprar cuando se cambie el canal o el PNJ aparezca de nuevo.
- La piedra divina que se genera de manera estándar en el campo se ha cambiado a piedra divina de ilusión.
- Se ha mejorado una parte de los efectos del libro de hechizos que no se mostraban de manera adecuada.

Soluciones de problemas

- Se ha tratado el problema por el que la notificación cuando se gastaba un objeto no se mostraba correctamente.
- Se ha tratado el error por el que algunos objetos recolectables se mostraban flotando en el aire.
- Se ha resuelto el problema por el que se mostraban erróneamente algunas armaduras de los personajes masculinos tras ponérselas.
- Se ha resuelto el problema por el que los asmodianos no podían usar el "Mofad atado" que se obtenía mediante la "carta de la suerte de Aion".
- Se ha tratado el problema por el que el efecto Collar sagrado del líder de la unidad de fuerza especial de los Guardas/líder de los maestros ejecutores de los guardas no se mostraba al colocarse.
- Al sobrepasarse la suma de venta semanal se podía continuar vendiendo mercancía sin obtener Quinas. Se ha corregido el problema.
- Se ha corregido el problema por el que el efecto de "[Evento] Libro de hechizos del éxtasis" no se aplicaba.
- Se ha corregido el problema por el que no se mostraban correctamente algunos efectos potenciadores.

IU


Modificaciones de IU


- La pantalla de selección de personaje se ha modificado.
 - Al hacer clic en una ranura se puede crear un nuevo personaje.
 - Al hacer clic en un nombre de personaje se puede visualizar la apariencia del personaje.
 - Se puede entrar al juego mediante doble clic en el nombre de personaje o mediante el botón "inicio" en la zona baja.



- Se ha añadido un nuevo peinado para personajes femeninos.



- Se ha añadido una función de visualización de carga a modo de información rápida.
 - Al hacerse clic en el [menú inicio] en la ventana [Ayuda] en la parte inferior  se mostrará la información rápida.
 - Se pueden visualizar varias imágenes de carga mediante los botones inferiores ◀▶.

- La función estándar de ocultar de la misión por debajo de nivel 50 se ha modificado para todas las misiones normales  en todas áreas.
 - Se muestran de manera estándar las misiones normales en el mapa/mapa transparente.
 - Se puede modificar en opciones dentro del juego en el menú configuración mediante el elemento funciones adicionales de tal forma que se oculten las misiones.
 - Es posible que la función esté desactivada en algunos personajes si estos se crearon antes del cambio.
- Se ha añadido una notificación de sistema que aparece cuando el protector use la habilidad "Detectar intrusos" pero no encuentre ningún conquistador.
- Se ha modificado la notificación que aparece cuando se elimine al conquistador atroz.
- Cuando el icono de habilidad se encuentre sobre la ventana [Macro- Editar Macro] y se quede así durante 1 segundo, se mostrará la página de edición de macro en primer plano.
- Se ha añadido una ventana de notificación que aparece cuando se registre una legión.
- Los objetos que se hayan adjuntado en un mensaje en el buzón y cuyo tiempo de uso haya expirado se mostrarán desactivados y el tiempo restante se mostrará a 0 para ver mejor que el objeto no se puede obtener.
- Modificación: Al escribirse un mensaje en una legión se muestra la información de chat de legión en la ventana de chat.

Soluciones de problemas

- Se ha solucionado el problema por el que el botón "Escribir mensaje" y la pestaña "Recompensa" no se mostraban.
- Con una resolución determinada no se muestra la última fila del buzón y en la IU de registro de muebles-alojamiento. Se ha corregido el problema.
- Se ha solucionado el problema por el que al registrarse una solicitud de grupo se mostraba otra clase diferente a la introducida.
- Se ha resuelto el problema por el que no se modificaban ciertas situaciones de la ubicación del personaje en la ventana de selección de personaje.
- Se ha resuelto el problema por el que al posicionar la IU de la ventana de grupo dentro de la alianza sobre la pantalla el nombre de la ventana de grupo no se mostraba.

Misiones

Misiones nuevas

- En las nuevas áreas Signia y Véngar se han añadido nuevas misiones.
 - Las misiones nuevas se obtienen a partir del nivel 55. Al completarse una misión de desarrollo/normal se pueden obtener varios objetos de uso y medallas.
- Se ha añadido la misión "Camino del campo etéreo".

Fracción	Nombre de misión	PNJ de obtención
Elios	Investigando el campo etéreo	Branz <Legión del Nuevo Comienzo>
	[Semanal] Perturbadores en el campamento	Pecus < Legión del Nuevo Comienzo>
Asmodianos	Los guardianes del campo etéreo	Bastán <Vicealmirante de la tropa de protección>
	[Semanal] Defensa del pueblo	Vígric <Segundo líder de la tropa expedicionaria>

- Se ha añadido la misión "Sacrificio de la conquista".

Fracción	Nombre de misión	PNJ de obtención
Elios	Asalto en Ínguison	Yulia <General de brigada de los Hojasusurrantes>
Asmodianos	Asalto a Gelmaros	Valeta <General de brigada de los Sinoligados>

- Se han añadido misiones para las nuevas instancias.

Macarna

Elios	Asmodianos
[Instancia/Alianza] La legión del Hundimiento	[Instancia/Alianza] La Brújula del destino
[Instancia/Alianza] Los Guardas infernales	[Instancia/Alianza] Los Guardas infernales
[Instancia/Alianza] La conquista de Macarna	[Instancia/Alianza] La conquista de Macarna
[Instancia/Alianza] La esencia de poder	[Instancia/Alianza] Esencia de poder
La prueba de victoria	La prueba de victoria

Mantor

Elios	Asmodianos
[Instancia] Rumores sobre el ejército de Beritra	[Instancia] Los rastros del ejército de Beritra
[Instancia] El arma secreta de Demas	[Instancia] El arma secreta de Tura
[Instancia] Semillas de maestría	[Instancia] Las semillas de maestría
[Instancia] Muestras de tejido	[Instancia] Muestras de tejido
[Instancia] Asegurando la ruta de infiltración	[Instancia] Asegurando la ruta de infiltración
[Instancia/Diaria/Moneda] El informe de resultados	[Instancia/Diaria/Moneda] Informes de entrenamiento
[Instancia] Lavado de cerebro	[Instancia] El fin de Nasto

Refugio Perdido

Elios	Asmodianos
[Instancia/Espía] A la búsqueda del pasillo	[Instancia/Espía] El pasillo de los elios
[Instancia/Espía] La reconquista	[Instancia/Espía] Proteger los tesoros

Base Perdida de Rento

Elios	Asmodianos
[Instancia/Espía] Buscando a Equios	[Instancia/Espía] Buscando a Garnón
[Instancia/Espía/Grupo] La reconquista de la Base de Rento	[Instancia/Grupo] El fin de Vasarti

Refugio de Tiamat

Elios	Asmodianos
[Instancia/Espía] El camino al Refugio de Tiamat	[Instancia/Espía] El camino al objetivo
[Instancia/Espía/Alianza] El reloj de música de Tiamat	[Instancia/Espía/Alianza] El reloj de música de Tiamat

- Se han añadido misiones por las que se pueden obtener puntos de honor.
 - Las "Insignias de general (asmodianos)", "Insignias de general (elios)" que se sacan de territorio o enemigo son objetos que se pueden obtener cuando se eliminen los monstruos comandantes que surgen de la "Falla del caos" en ciertos momentos.

Elios

Área	Nombre de misión	Recompensa de puntos de honor
Ínguison	[Espía/Diaria] Operación de infiltración en Gelcmaros	4 puntos de honor
	[Diaria] La aniquilación de los intrusos	3 puntos de honor
Acarón	[Orden urgente] El ruego de Élguer	3 puntos de honor
Cáldor	[Orden urgente] El ruego de Alfión	3 puntos de honor
Signia	[Diaria] Defensa del Área de Quenoa	4 puntos de honor
	[Diaria] Defensa del Área de Deluan	4 puntos de honor
	[Diaria] Defensa del Área de Ática	4 puntos de honor
	[Espía/Diaria] Ataque a la región de Mura	6 puntos de honor
	[Espía/Diaria] Ataque a la región de Satir	6 puntos de honor
	[Espía/Diaria] Ataque a la región de Velias	6 puntos de honor
Véngar	La insignia de general	100 puntos de honor

Asmodianos

Área	Nombre de misión	Puntos de honor de recompensa
Gelcmaros	[Espía/Diaria] La infiltración en Ínguison	4 puntos de honor
	[Diaria] Eliminar a los intrusos	3 puntos de honor
Acarón	[Orden urgente] El ruego de Jélgund	3 puntos de honor
Cáldor	[Orden urgente] El ruego de Pint	3 puntos de honor
Véngar	[Diaria] El ruego de Valcur	4 puntos de honor
	[Diaria] El ruego de Yecun	4 puntos de honor
	[Diaria] El ruego de Cenut	4 puntos de honor
	[Espía/Diaria] Elios en Quenoa	6 puntos de honor
	[Espía/Diaria] Elios en Deluan	6 puntos de honor
	[Espía/Diaria] Elios en Ática	6 puntos de honor
Signia	Insignia de general (elios)	100 puntos de honor

- Se pueden obtener estigmas a modo de recompensa mediante las nuevas misiones añadidas.
 - Las misiones se obtienen automáticamente cuando el personaje alcance el nivel correspondiente.

nte. Se otorgan como recompensa paquetes de estigmas en consonancia con al nivel de equipamiento del personaje.

Nivel	Elios	Asmodianos
Nivel 30	Los estigmas de Perséfone	Los estigmas de Hérner
Nivel 40	Los estigmas de Pelias	Los estigmas de Fárguerberg
Nivel 45	Los estigmas de Miriya	Los estigmas de Aud
Nivel 50	El regalo de Miriya	El regalo de Aud
Nivel 55	Los estigmas de Rimul	Los estigmas de Garaz

- Se han añadido nuevas misiones de legión. Se puede obtener a modo de recompensa el objeto con el que se puede acceder a la lucha territorial.
 - El encargo lo pueden llevar a cabo legiones a partir de nivel 6 y se puede ver en el menú de la legión en el apartado "Encargo".

Fracción	Categoría de encargo	Nombre de misión
Elios	Misión de lucha territorial [repetición]	Batalla en Signia
		Batalla en Véngar
		Luchad contra los Asmodianos
Asmodianos	Misión de lucha territorial [repetición]	La defensa de Véngar
		Ataque a Signia
		Eliminar a los Elios

- Se pueden obtener Medallas de la lucha mediante las nuevas misiones añadidas.

Fracción	Área	Nombre de misión
Elios	Ínguison	[Espía/Diaria] Operación de infiltración en Gelcmaros
		[Diaria] La aniquilación de los intrusos
	Acarón	[Orden urgente] El ruego de Élguer
	Cáldor	[Orden urgente] El ruego de Alfión
	Signia	[Diaria] Defensa del Área de Queno
		[Diaria] Defensa del Área de Deluan
		[Diaria] Defensa del Área de Ática
	Véngar	[Espía/Diaria] Ataque a la región de Mura
		[Espía/Diaria] Ataque a la región de Satir
		[Espía/Diaria] Ataque a la región de Velias
Asmodianos	Laboratorio de Investigación de Baruna	[Instancia] El laboratorio de investigación de los Balaúres
	Puente de Yórmungan	[Instancia] El fragmento de Belcur
	Refugio de la Tribu Run	[Instancia] Joyas valiosas
	Gelcmaros	[Espía/Diaria] La infiltración en Ínguison
		[Diaria] Eliminar a los intrusos
	Acarón	[Orden urgente] El ruego de Pint
	Cáldor	[Orden urgente] El ruego de Jélgund
	Véngar	[Diaria] El ruego de Valcur
		[Diaria] El ruego de Yecun
		[Diaria] El ruego de Cenut

	Signia	[Espía/Diaria] Elios en Quenoa
		[Espía/Diaria] Elios en Deluan
		[Espía/Diaria] Elios en Ática
	Laboratorio de Investigación de Baruna	[Instancia] Ataque al laboratorio de investigación
	Puente de Yórmungan	[Instancia] El fragmento de Belcur
	Refugio de la Tribu Run	[Instancia] Las joyas de la tribu Run

- Se han añadido nuevas misiones en Signia/Véngar mediante las que se pueden obtener medallas de mithril con una probabilidad determinada al usarse medallas de platino y suero sanguíneo de la estirpe Balaúr.

Fracción	Nombre de misión	Área	Información de PNJ
Elios	La oferta de Ponderuner	Signia Cuartel General de la Legión del Nuevo Comienzo	Ponderuner <Dagoner>
Asmodianos	La oferta de Unteriner	Véngar Templo del Olvido	Unteriner <Dagoner>

- Se han añadido misiones que pueden realizar los Daevas regresados.

Fracción	Nombre de misión	PNJ de obtención	Nivel
Elios	A Mantor	Estefanía <Maestro de envíos>	Nivel 60-65
Asmodianos	A Mantor	Letania <Maestro de envíos>	

- Se ha añadido una misión informativa de la gran invasión para personajes de nivel 20 para las áreas Vérteron y Guardiavieja.

Fracción	Nombre de misión	Información de PNJ de obtención
Elios	Investigación de la gran invasión	Espátalos <General de brigada de Vérteron>
Asmodianos	Investigaciones sobre la invasión	Sutrán <General de brigada>

- Se ha añadido una misión mediante la que se puede obtener la medalla de la lucha en Acarón.
 - Se pueden obtener misiones regionales mediante el PNJ que aparece cuando se conquista una guarnición en Acarón.


Fracción	Área	Nombre de misión
Elios / Asmodianos	Base de Operaciones del Norte	[Semanal] Atacar el norte

	/ Puesto de Guardia del Norte en Acarón	[Semanal] Defender la base del norte
		[Semanal] Proteger la base del norte
	Base de Operaciones del Oeste / Puesto de Guardia del Oeste en Acarón	[Semanal] Proteger la base del oeste
		[Semanal] Defender la base del oeste
		[Semanal] Proteger la base del oeste
	Base de Operaciones del Este / Puesto de Guardia del Este en Acarón	[Semanal] Defender la base del este
		[Semanal] Atacar el este
		[Semanal] Proteger la base del este
	Base de Operaciones del Sur / Puesto de Guardia del Sur en Acarón	[Semanal] Atacar el sur
		[Semanal] Defender la base del sur
		[Semanal] Proteger la base del sur
	Base Central en Acarón	[Semanal] Proteger la base principal

Modificaciones en las misiones

- Se han modificado contenidos de misiones mediante la modificación del grado de dificultad de algunas instancias y se han añadido misiones.
 - Las misiones respectivas se pueden obtener y realizar en el entorno y dentro de la instancia.

Lista de instancias		
Fortaleza Celeste de Aturam	Base de Rentó	Refugio de la Tribu Run
Fortaleza de Tiamat	Puente de Yórmungan	

- Se han simplificado las misiones en las capitales (Sanctum/Pandemónium).
 - Las misiones importantes requeridas para el desarrollo posterior se han marcado con .
 - Las misiones se pueden ordenar en categorías según el título. Ejemplo de misión de instancia: [Instancia/Monedas/Grupo] El vestido del Sugo
- Se han modificado los contenidos y condiciones de misiones de encargo de legión.
 - Se ha modificado la instancia para la realización, así como el nivel de obtención y realización de la misión. Además se ha modificado la cantidad de repeticiones.
- Se han eliminado las misiones de estigma estándar debido a las modificaciones en las habilidades de estigma.
 - Las ranuras de estigma se abren automáticamente al finalizar misiones y al alcanzar un nivel de personaje determinado.
 - Ya que ya no existen los fragmentos de estigma ya que se han eliminado como objetos de recompensa de misión.
- Las misiones que llevaban a Acarón y Cálдор ahora llevan a Signia y Véngar.

Nombre de misión de elios	PNJ de obtención
Un nuevo campo de batalla	Atmo
El descubrimiento de Cálдор	<Gobernador de la tropa expedicionaria>
Nombre de misión de asmodianos	PNJ de obtención
Envío a Acarón	Haldor
Envío a Cálдор	<Gobernador de la tropa expedicionaria>

- La marca de la misión "Cubo antiguo" (elios) y "Cuanto más noble, mejor" (asmodianos) se ha cambiado para pasar a ser una marca de misión de introducción.
- Se han modificado la vía de realización de la misión y algunos PNJs de realización de la misión "Piedra de estigma falsificada".

Información de modificaciones de PNJ	
Modificación del PNJ	"Chicoriner" -> cambiado a "Corujiner"
Modificación del modo de aparición de los PNJs	Aparición ocasional -> se encuentra siempre en el muelle en Sanctum

- La misión "[Semanal] El pora investigado" se ha eliminado debido a que ya no es accesible con motivo de las áreas desaparecidas.

Soluciones de problemas

- Se ha solucionado el problema por el que no se podían obtener misiones primarias del Bastión del Muro de Acero.

Nombre de misión	
Elios	[Instancia] Batalla en la puerta sur
Asmodianos	[Instancia] Batalla campal

- Se ha solucionado el problema por el que el indicador de camino de la misión "Arma de draconauta" no funcionaba.
- Cuando, como elios, se realice la misión "Exploración de los restos del barco" y se realiza la transformación como cailini los leparistas en la zona atacaban. Se ha corregido este problema.
- Se ha solucionado el problema por el que durante el nivel 6 del encargo de la legión la misión "[Alianza] El refugio de Tiamat" no se renovaba en situaciones especiales.
- Se ha tratado el problema por el que la clase cazador no podía realizar misiones realizables debido a habilidades eliminadas.
 - Elios : La tarea del preceptor de los Cazadores / asmodianos: La tarea del preceptor de los Cazadores
- Se ha solucionado el problema por el que en "El secreto sobre Taloc" se eliminaba a Celestio y se abandonaba la instancia Taloc pero el nivel de misión retrocedía un nivel.
- Se ha solucionado el problema por el que los asmodianos no podían finalizar la misión "Caza legendaria" en determinadas situaciones.

PNJ

PNJs nuevos

- Gracias a los PNJs de teleporte añadidos recientemente en Elísea, Asmodia y Balaurea se puede acceder a las áreas nuevas.

Fracción	Área	Área tras teleportación	PNJ de teleportación
Elios	Sánctum	Signia	Pólido <Teleportador>
	Ínguison		Naerti <Teleportador>
	Cáldor		Mudiruner <Teleportador de la sociedad>
	Acarón		Topes <Teleportador>
	Signia	Sánctum	Verna <Teleportador>
		Ínguison	

		Acarón	
		Cáldor	
Asmodianos	Pandemónium	Véngar	Doman <Teleportador>
	Gelcmaros		Topes <Teleportador>
	Cáldor		Tobiruner <Teleportador de la sociedad>
	Acarón		Sares <Teleportador>
	Véngar	Pandemónium	Mírac <Teleportador>
		Gelcmaros	
		Acarón	
		Cáldor	

- Se ha añadido un teleportador entre Signia/Véngar y las áreas del Abismo.

Fracción	Información de PNJ	Ruta
Elios	Gainu <Teleportador del Abismo >	Destacamento de la Legión del Nuevo Comienzo -> Fortaleza de Téminon
Asmodianos	Peruso <Teleportador del Abismo >	Templo del Oasis -> Fortaleza de Prínum

- Debido a la distancia de algunas áreas se han eliminado también algunas organizaciones.
 - Los objetos que hasta ahora se podían adquirir por monedas de la asociación de productores se pueden adquirir ahora por quinas o medallas.
 - Las insignias, monedas y medallas pertenecientes a las organizaciones eliminadas se pueden cambiar por otras medallas en un PNJ añadido.

Fracción	Área	PNJ	Nombre de la organización eliminada	Insignias/monedas antiguas	Medallas nuevas
Elios	Signia (Cuartel General de la Legión del Nuevo Comienzo)	Doliruner	Alianza sombrerverde	Insignia de la Alianza sombrerverde	Medalla de alabastro Medalla del Poder de la luz Medalla del Consorcio
			Logia del oricalco	Medalla de la Logia	
			Asociación de productores	Moneda de la asociación de productores	
			Silveriner SA	Insignia de Silveriner	
Asmodianos	Véngar (Templo del Olvido)	Chairuner	Alianza sombrerverde	Insignia de la Alianza sombrerverde	Medalla de los Jurados Medalla de los Caballeros de sangre Medalla de los Demonios
			Obscurati	Medalla de los Obscurati	
			Asociación de productores	Moneda de la asociación de productores	

			Silveriner SA	Insignia de Silveriner	
--	--	--	---------------	------------------------	--

- En las nuevas áreas Signia y Véngar aparecen los monstruos de invasión de Beritra.
- Se han añadido sacrificios y monstruos de conquista en ciertos lugares de Ínguison y Gelcmaros.
 - Al eliminarlos pueden generarse cajas de la conquista con insignias pequeñas de la conquista.
- En el "Corredor de ofensiva de Balaurea" dentro del Refugio del regreso se ha añadido un camino que conduce a la instancia Mantor.
- Se han añadido PNJs-guardianes en algunas áreas de Jeirón.

Modificaciones en los PNJs

- Se han reubicado los PNJs de acceso para así poder acceder a las instancias de las áreas eliminadas.

Instancia	Antes de la modificación	Después de la modificación
Fortaleza Celeste de Aturam	Sarpan	Signia / Véngar
Base de Rento	Tiamaranta	
Fortaleza de Tiamat	Ojo de Tiamaranta	
Refugio de Tiamat	Ojo de Tiamaranta	
Puente de Yórmungan	Cantalón del Sur	
Refugio de la Tribu Run	Cantalón del Sur	
Bastión del Muro de Acero	Cantalón del Sur	Cáldor

- Se han reubicado en nuevas posiciones algunos PNJs de las áreas eliminadas.

Función del PNJ	Elios	Asmodianos	Ubicación
Comerciante de insignias de Carún	Bovier	Tasu	Elios: Signia - Puesto de Ataque de la Legión del Nuevo Comienzo Asmodianos: Véngar - Templo del Ocaso
Comerciante de equipamiento de monedas antiguas	Mupiner	Peltoriner	Elios: Signia - Destacamento de la Legión del Nuevo Comienzo Asmodianos: Véngar - Templo del Oasis
Ojo de Tiamaranta Llave del cofre del tesoro	Rimus	Dénald	
Comerciante de suero sanguíneo de la estirpe Balaúr	Petiu	Sion	Elios: Signia - Cuartel General de la Legión del Nuevo Comienzo Asmodianos: Véngar - Templo del Olvido
Comerciante de suero sanguíneo noble de la estirpe balaúr	Henria	Bicel	
Comerciante de reliquias	Achin	Achin	Base de Acarón (ubicación aleatoria)
	Basilon	Pucoriner	Elios: Signia - Ática Asmodianos: Véngar - Velias
Comerciante de armaduras del Abismo	Magrun	Magrun	Base de Acarón (ubicación aleatoria)
	Beco	Mareca	Elios: Signia - Quenoa Asmodianos: Vengar - Mura
Comerciante de armaduras de medalla de la lucha	Nagrin	Nagrin	Base de Acarón (ubicación aleatoria)
	Beantus	Árif	Elios: Signia - Deluan Asmodianos: Vengar - Satir

Comerciante de blasones de la fortaleza	Icisu	Avani	Elios: Acarón - Campamento de la Tropa Expedicionaria de Élguer Asmodianos: Acarón - Destacamento de la patrulla de Helgundo
---	-------	-------	---

- En algunos momentos concretos aparecen monstruos especiales en Ínguison y Gelcmaros.
 - Al eliminarlos generan cajas con insignias normales/grandes de la conquista.
- Para facilitar el viaje entre Ínguison y Gelcmaros se han añadido PNJs Sugo de teleporte. Los pueden usar ambas facciones.

Área	PNJ	Ubicación
Ínguison	Gadaruner	Fortaleza Ilusoria de Ínguison
	Yeruner	Manantial de Dimaia
	Yeriruner	Valle de las Lágrimas
	Chubaruner	Valle de Fanoé
	Daniruner	Páramo de Ángrif
Gelcmaros	Taseruner	Fortaleza de Gelcmaros
	Uyiruner	Granja de Drana Crepuscular
	Jinaruner	Bosque Estrígric
	Suiruner	Descansodragón
	Portaruner	Espinazo del Dragón

- Se ha aumentado a 65 el nivel de algunos monstruos en Ínguison (Hanarcand) y Gelcmaros (Granja de Drana Crepuscular).
- Se han eliminado algunos maestro de estigmas que se encontraban dentro de las fortalezas.
- Los comerciantes de armaduras del Abismo en la Fortaleza Divina ya no aparecen.
- Se ha modificado alguna información de PNJ que se encontraban en Cálдор del Norte y en los destacamentos del Norte.
- Se han modificado algunos títulos y ubicaciones de PNJs de función de estigma.
- Se ha modificado una parte de las ubicaciones de los PNJs de Isalguen.
- Se han modificado o añadido ubicaciones y funciones de PNJ elios.

Estado	PNJ	Ubicación	Función
Modificación	Hanet	Entrada del Templo de Quiola → Entrada del Templo del Fuego	Función de comerciante de artículos diversos eliminada
Añadir	Pentera	Entrada del Templo de Quiola	Comerciante de artículos diversos

- Se han modificado algunas habilidades que los monstruos usan en Elnen.

Soluciones de problemas

- Se ha solucionado el problema por el que "Cuernirroca" no aparece en Ínguison.
- Se ha solucionado el problema por el que en la parte inferior de Resanta en el artefacto aparece el "Capitán de emboscada de Baranat de la 45.ª unidad".
- Se ha solucionado el problema por el que no era visible la marca de misión mediante algunos PNJs.
- Se ha solucionado el problema por el que no se podía acceder por el teleporte en Elian y Pernon a algunas áreas.

Entorno

- Se ha modificado parte de los gráficos de entorno del Lugar de Ascensión de Antricha.
- Se ha modificado parte de los gráficos de entorno del Jeirón.