

## [Territorios]



1. Hay una nueva región de expedición en Balaurea: "Lácrum"
  - Los jugadores pueden acceder a Lácrum desde el Teleportador de la capital o mediante Pergaminos de regreso.
  - Los embarcaderos de cada facción disponen de estatuas de teleportación que llevan hasta el "Concilio de Cáisinel/Marchután".
  - Una vez en el "Concilio de Cáisinel/Marchután", se puede acceder a Lácrum mediante el Teleportador de Balaurea.
  - La facción que conquiste la Fortaleza norte de Lácrum podrá acceder a la instancia "Macarna de la Amargura".
  - Hay 9 guarniciones del artefacto en Lácrum y los jugadores podrán obtener el "Cristal del comienzo" mediante distintas misiones en las que tendrán que conquistar todas las bases. El "Cristal del comienzo" permitirá a los jugadores adquirir Piedras de encantamiento u objetos de equipamiento.
  - En Lácrum, los jugadores se encontrarán con diversos jefes que portan objetos de gran valor.  
El "Anomos furibundo" aparece a intervalos regulares y porta equipamiento definitivo/legendario, escaso en Atreia.
2. Se han eliminado todas las batallas por la fortaleza salvo las del Ojo de Resanta (Abismo) y Lácrum, los únicos lugares donde se mantienen.
  - Debido a la desaparición de numerosas fortalezas, ya no se podrán obtener la Bendición de Asfel o la de Ariel (potenciador para la facción inferior).
  - Seguirán disponibles la Bendición de Marchután y la de Cáisinel (potenciador de refuerzo), que podrán obtenerse cuando la facción enemiga ocupe las fortalezas correspondientes.
3. Hay un nuevo sistema de ascenso de nivel para Elios/Asmodianos (niveles 1 a 75), por lo que algunas regiones e instancias han desaparecido.
4. Se ha cambiado parte del terreno en las regiones recogidas a continuación: Porta, Jeirón, Isalguen, Beluslan, Véngar y el Ojo de Resanta.
5. Se han modificado algunos terrenos dentro de las instancias de la Cueva de Taloc y la Fortaleza de Indratu.
6. En algunas regiones se ha modificado la configuración para que sea posible montar en Tarocs.

### [Batalla por la fortaleza]

1. Ahora, las batallas por la fortaleza otorgan puntos de crédito en vez de puntos de unión.
  - Se han eliminado los puntos de unión y el sistema de la unión bélica.
  - La toma de la fortaleza se decidirá mediante los puntos de crédito de legión. Se componen del total de puntos de crédito individuales de cada miembro que haya participado en la batalla por la fortaleza.
  - La fortaleza se otorgará a la legión con la contribución más significativa a la eliminación del general de los Guardas.
  - La recompensa por la batalla por la fortaleza depende de la aportación de los distintos jugadores al asedio.
  - Se han añadido batallas de defensa/ataque en la "Fortaleza de Lácrum", así como batallas de asedio en la Fortaleza Divina. Las fortalezas se hallan en posesión de los Balaúres antes del comienzo de la batalla.
  - Se ha añadido una recompensa por ataque fallido/defensa fallida. Se podrán canjear "Arcones de recompensa del participante" así como puntos de honor/del Abismo.
2. Ahora hay un nuevo horario para las batallas por la fortaleza:

Hora	L	M	X	J	V	S	D
21:00	-	Lácrum Fortaleza	-	Lácrum Fortaleza	-	Lácrum Fortaleza	Fortaleza Divina

3. Los jugadores podrán acceder a la Fortaleza Divina a través del "Pasillo del Ojo de Resanta", situado en el embarcadero de Lácrum.
  - El "Pasillo del Ojo de Resanta" aparece todos los domingos a las 20:00 y permanece abierto durante 2 horas.
  - Los jugadores ya no podrán volar hasta allí: se han eliminado las partes superior e inferior del Abismo.
4. Para obtener la "Reliquia de protección para la puerta de la fortaleza interior" en la Fortaleza Divina es necesario un ataque, ya no basta con una conversación. Es decir, la Reliquia la obtendrá aquella facción que finalice su ataque con éxito.
5. Debido a la reestructuración de las batallas por la fortaleza, las fortalezas y artefactos pertenecen ahora a los Balaúres.
6. Fortaleza de Lácrum: se activará un Potenciador de refuerzo en la batalla por la fortaleza si la facción enemiga realiza conquistas reiteradas.

### [Personajes]

1. Se ha modificado la interfaz de usuario de personajes para poder consultar de un vistazo los distintos valores del personaje en cuestión.
  - El "Ataque mágico" y la "Potenciación mágica" aparecen ahora como "Ataque mágico".
  - Se ha añadido la "Defensa física". "Defensa/defensa mágica" es ahora "Reducción de daño mágico físico/mágico".
  - Se ha incorporado la "Defensa mágica", que aparece en combinación con

"Compensación de magia".

- "Ataque" pasa a ser "Ataque con arma". Se ha introducido "Ataque físico".
  - Se ha añadido "Ataque/defensa adicional para JcE/JcJ". Es distinto a "Ataque/defensa física/mágica para JcE/JcJ".
  - Los nuevos objetos ya no dispondrán de opciones de poca eficacia (Aumento de ira, defensa ante golpe crítico, resistencia al fuego, etc.). Para los objetos ya existentes no habrá cambios.
2. El cálculo de los valores estándar y los de JcJ/JcE se han modificado de acuerdo con los valores de personaje que han cambiado.
  3. A partir del nivel 76, los valores de ataque y defensa JcJ/JcE se podrán emplear hasta un máximo del 100%.
  4. Al utilizar las habilidades físicas, solo se aplican daños por "Ataque físico".
  5. Los personajes existentes tendrán su punto de salida y embarcadero en Elegef, si son Elios, y en Lagnatun, si son Asmodianos.
  6. Se han restablecido la Enfermedad del alma y el número acumulado de muertes de todos los personajes.
  7. Además, al morir ahora se dispone del "Rescate de Luramon" para una resurrección inmediata.
  8. Se ha retirado la función Fragmentos de poder, por lo que los fragmentos equipados se han transferido al cubo.
  9. Se ha reducido el tiempo de lanzamiento para regresar al embarcadero de 10 segundos a 3 segundos.
  10. Se ha modificado la cantidad de puntos del Abismo que se retiran cuando muere un personaje.
  11. Se ha eliminado el Aumento de la probabilidad de botín para usuarios nuevos y que hayan regresado.
  12. Se han retirado los potenciadores "Energía de crecimiento" y "Energía de la redención".

### [Habilidades]

La extensión de niveles ha traído consigo cambios en las habilidades.

1. Las habilidades de clase comunes se han modificado como sigue:
  - El tiempo de recuperación de la habilidad "Eliminar impacto" es ahora 30 s, mientras que la cantidad de "Eliminar impacto (cadena)" pasa a ser 1.
  - Se han eliminado aquellas habilidades relacionadas con el vuelo. Por ejemplo, el cantor ya no dispondrá de "Mantra del viento" o "Hechizo de velocidad".
2. La adquisición de habilidades se ha adaptado a la extensión de niveles.
  - Las habilidades que se adquirirían en los niveles 1 a 65 antes de la actualización pasan ahora a obtenerse hasta el nivel 75. Por ejemplo: la adquisición de la habilidad "Velocidad del rayo" de los asesinos ha cambiado del nivel 17 al 73.
3. Hay habilidades que se han unificado, se han eliminado o disponen ahora de valores distintos.
  - Se han unificado aquellas habilidades con efectos similares o tiempo de recuperación

dividido.

Por ejemplo: la habilidad de hechicero "Explosión mágica" dispone de mejor precisión mágica; por otro lado, la habilidad "Rogativa de la concentración" se ha eliminado.

- Ciertos efectos positivos se han convertido en habilidades pasivas. Así, por ejemplo, la habilidad de hechicero "Manto de las llamas" pasa a ser "Habilidad pasiva" en vez de "Habilidad activa".
- Cada clase dispone de 2 habilidades de "Poder divino".

4. Algunas habilidades se adaptarán automáticamente al cambio de clase y nivel.

- Si un guerrero con la habilidad "Grito de guerra" pasa a ser gladiador, esta habilidad se convierte en "Golpe debilitador". Si realiza un cambio de clase a templario, sería "Bramido provocador".
- La habilidad de gladiador "Golpe atroz" pasa a ser "Salto salvaje" en el nivel 76.

5. Se han añadido **Habilidades daevanianas**.



- Las habilidades daevanianas pueden utilizarse a partir del nivel 80; la habilidad básica puede transformarse en una nueva con el efecto deseado.
- Las habilidades daevanianas pueden aprenderse con el "Libro de habilidades daevanianas". El Libro de habilidades se podrá adquirir en la Tienda (de Arenadorada). También se podrá obtener con cierta probabilidad al vencer al "Contrabandista Suquiruc" (lista de instancias a continuación).

Instancia	Nivel de acceso	Jugadores máx.
Torre Sagrada	Nivel 80	6 personas
Naracali	Nivel 80	6 personas
Taller de Prometun	Nivel 80	6 personas
Macarna de la Amargura	Nivel 80	12 personas
Runatorio	Nivel 76	12 personas
Dragagión de Asunatal	Nivel 76	12 personas

- Se han añadido 11 tipos de habilidades daevanianas al rango "antiguo".

Habilidades anteriores	Habilidad daevaniana	Efecto de las nuevas habilidades
Filo flamígero	Filo flamígero	- El uso de la habilidad reduce el tiempo de recuperación de

virtuoso	belicoso	[Salto salvaje] en un 20% - Tras un golpe crítico con éxito, el objetivo permanece inmóvil durante 3 s
Romper fuerza	Destrozar fuerza	- Si el objetivo se encuentra en estado de tropiezo, el ataque de la siguiente habilidad utilizada aumenta en un 20% - Tras un golpe crítico con éxito, aumenta la probabilidad de que la siguiente habilidad sea un golpe crítico
Aniquilación en cadena	Corte repetido	- Si el objetivo se encuentra en estado de aturdimiento o envenenamiento, aumenta la probabilidad de que la siguiente habilidad sea un golpe crítico
Flecha silenciadora	Puñal silenciador	- La duración de <i>silencio</i> aumenta 2 s - El daño aumenta en un 50%
Erupción volcánica mayor	Gran erupción volcánica	- Tras un efecto de demora de 4 s, será presa del éter durante 1,5 s
Marea de almas	Robo de alma	- Al usar la habilidad y tras un golpe realizado con éxito, debilita el tiempo de recuperación del espíritu y reduce el golpe destrozador elemental en 1 s - Ante un golpe crítico con éxito, se reduce el tiempo de recuperación en 2 s
Toque divino	Trueno	- Modificación de una habilidad amplia con un radio de 5 m (alrededor del objetivo) - Aporta el efecto de Aturdimiento durante 0,5 s
Nube de resonancia	Disrupción de resonancia	- Si el objetivo se encuentra en estado de tropiezo, el ataque de la siguiente habilidad utilizada aumenta en un 20% - Tras un golpe crítico con éxito, aumenta la probabilidad de que la habilidad empleada a continuación sea un golpe crítico
Salva de la restauración	Fuego rápido restaurador	- El uso de la habilidad reduce el tiempo de recuperación de la forma materializada de la magia en un 10% - Tras un golpe crítico con éxito, otorga el doble de materiales de sanación para los PV - Aumento de la velocidad del movimiento de ataque
Réquiem de la borrasca	Variación de la borrasca	- Modificación de una habilidad amplia con un radio de 4 m (alrededor del objetivo) - Modificación del efecto Presa del éter
Cañonazo de contraataque	Contraataque de cañones	- El uso de la habilidad reduce el tiempo de recuperación del Golpe acelerado en un 50% - Un golpe crítico con éxito restablece el tiempo de recuperación

- Ahora hay 5 ranuras para Habilidades en cadena configurables.
- Se han corregido los errores que impedían ver en lista o hacer uso de algunas animaciones de habilidad.
- Se ha solventado el fallo por el que las descripciones de algunas habilidades se mostraban con apariencias extrañas.

9. Ya no experimentaréis problemas al visualizar las habilidades pasivas cuando las adquiráis.
10. Se ha modificado el nivel de adquisición de algunas habilidades de estigma.
11. Ha cambiado el efecto de la regeneración de PV de las siguientes habilidades:

Habilidad
Contraataque de la absorción, Espada chupasangre, Ataque sorpresa del chupasangre Flecha del alma ascendida, Flecha del achaque, Lanza tormentosa, Combustión, Onda chupasangre

12. Gladiador:
  - Se ha corregido el error por el que, al aplicar Presa del éter con la habilidad daevaniana de gladiador "Explosión de delirio homicida", se ignoraba la resistencia a estados excepcionales y se activaba al 100%.
  - Se ha añadido el "Efecto de la regeneración de maná" en la información rápida del "Contraataque de la absorción".
  - El consumo de PM se ha reducido un 50% al hacer uso de "Contraataque de la absorción" y "Castigo chupasangre".
13. Templario:
  - La potencia de ataque de algunas habilidades es ahora mayor. Estas son: Romper fuerza, Golpe de sentencia, Castigo y Golpe de la eliminación.
  - Ha aumentado el efecto de la regeneración de PV con la "Armadura del soberano empiriano".
  - El tiempo de recuperación de "Barricada de acero" se ha reducido de 30 s a 18 s.
14. Se han añadido daños físicos a la habilidad "Destrozpuertas" de gladiadores y templarios.
15. Asesinos:
  - Se han dividido algunas habilidades en cadena, que podrán ahora utilizarse de manera individual.
  - Se ha añadido la habilidad "Silencio rúnico".
  - Se ha solventado el fallo por el que la habilidad "Ataque rúnico" no se activaba correctamente.
  - Se ha reducido el tiempo de recuperación de "Concentración letal".
16. Cazadores:
  - Se ha modificado el efecto "Disminuir distancia de ataque" de la habilidad "Ojo de tigre".
  - Ahora, el lanzador puede eliminar el efecto de la habilidad daevaniana de cazador "Contragolpe".
17. Se ha añadido el efecto "Ataque con arma" a la habilidad "Devoción" de asesinos y cazadores.
18. Invocadores:
  - Se ha adaptado el efecto de la habilidad de "Compasión mental".
  - Hay cambios en el tiempo de recuperación de varias habilidades.
  - Algunos efectos de habilidad son ahora distintos.
  - El consumo de PM de algunas habilidades ha cambiado.

- Se ha corregido el problema que aplicaba el efecto de compensación de magia en la habilidad "Maldición del poder mágico".
- Se ha modificado la información rápida de la habilidad daevaniana de invocador "Maldición pesadillesca".
- Ahora, "Maldición: Espíritu de agua" y "Maldición: Espíritu de fuego" disponen del efecto "Disminuir defensa mágica" en vez de "Disminuir compensación de magia".
- El tiempo de lanzamiento de "Invocación: Espíritu de la tempestad" e "Invocación: Espíritu de magma" pasa a ser de 0 s.
- En la información rápida del símbolo de efecto negativo de la "Erosión extensa" se ha incluido el contenido de "Disminuir defensa mágica".
- Se ha solventado el fallo por el que, en algunos niveles, la invocación resultaba en la aparición de un espíritu de nivel inferior al correspondiente.

#### 19. Hechicero:

- Se ha añadido el efecto de absorción de PV en la información rápida de "Lanza del viento".
- La habilidad de hechicero "Maldición: Árbol" ahora alcanza al objetivo con los valores de resistencia correspondientes.

#### 20. Cantor:

- Ha cambiado el nivel de adquisición de la habilidad "Captura".
- En "Protección de la roca", la información rápida ahora contiene "Defensa mágica" en vez de "Compensación de magia".
- Se ha añadido un efecto de tropiezo en "Golpe mortal".
- Se ha modificado el efecto de precisión en la habilidad de estigma "Conjuro de la inspiración".

#### 21. Clérigo:

- Se ha modificado la potenciación curativa de "Benevolencia".
- Los daños de habilidad de "Energía pura" y "Energía del castigo" son ahora inferiores.
- En "Oración de la resistencia", la información rápida ahora contiene "Defensa mágica" en vez de "Compensación de magia".

#### 22. Se ha modificado la información rápida de "Escudo cruzado del cantor" y de "Escudo bendito" del clérigo de acuerdo con el efecto correspondiente.

#### 23. Técnico del éter:

- Se ha corregido la información rápida de "Disparo magistral" para que concuerde con el efecto que aplica.
- La información rápida de "Golpe acelerado" ahora incluye una frase sobre las condiciones de activación.
- Se ha modificado el efecto de disminución de ataque físico y mágico de "Corte en la arteria vital".
- Ha cambiado el nivel de aprendizaje de "Llama de la destrucción".

#### 24. Tirador:

- Ha aumentado la reducción de PM en "Disparo al alma", "Fuego rápido de alma" y

"Salva de almas".

25. Bardo:

- Se ha modificado la potenciación curativa de "Variante de la sanación".
- Han aumentado los daños de habilidad para "Estallido fuerte".
- Han cambiado los valores de ataque físico y precisión mágica de la "Armonía del viento".
- Se ha modificado el efecto de disminución de la resistencia a la magia y la defensa mágica de "Marcha de las abejas".
- En "Melodía de la alegría", la información rápida ahora contiene "Defensa mágica" en vez de "Defensa del elemento".
- El objetivo pasará más tiempo presa del éter con la "Variación de la borrasca".
- Ha cambiado la información rápida de "Melodía de la absolución".
- La habilidad "Serenata de la purificación" solo se puede aplicar en movimiento.
- Se ha solventado el fallo que impedía aplicar la habilidad de bardo "Melodía de la vida" en aquellos objetivos bajo el efecto "Bendición de la roca".
- Se corregido el error que impedía aplicar la habilidad de bardo "Armonía del silencio" en aquellos objetivos bajo otros efectos de silencio. (Quedan excluidos los efectos "Flecha silenciadora" y "Puñal silenciador").

26. Ha cambiado el efecto de aviso de algunas habilidades de acompañante etéreo.

27. Algunas habilidades de clase ahora consumen Fragmentos.

### [Sistema]

1. Se ha añadido el **sistema de transformación**.

- A través de las transformaciones, los jugadores podrán hacer uso de una apariencia especial y de habilidades poderosas.
- Para llevarlas a cabo, se debe preparar un Contrato de transformación para las Cartas de transformación.

#### <Cartas de transformación que dependen del rango>

Rango	Cartas de transformación
Normal	Oso polar, Anubita, Tigre rosa, Pirata, Leparista, Caballero de sepultura, Trasgo, Tigre, Inquin amarillo, Inquin púrpura, Inquin rojo, Inquin naranja, Inquin negro, Inquin verde, Guiverno, Sugo bondadoso, Panda poderoso
Grande	Guiverno de la victoria, Sugo, Supersugo, Patrulla de Lura, Juglar, Guerrero anubita, Dóberman, Caja, Bidón, Lulú de Pomerania, Chihuahua, Mau, Sujeto de prueba, Cral, Bandido liebre
Antiguo	Bee, Zorro del desierto, Alianza Dragoniana de Tiamat, Tarja, Crinnegra,



	Gato, Popocu, Acuario, Dracan de Tiamat, Dracan de Beritra Dracan de Eresquigal
Leyenda	Hamerun, Bollvig, Cromede, Tahabata, Mastario, Herena, Sita
Definitivo	Cáisinél

- Para poder utilizar las Cartas de transformación es necesario disponer del "Pergamino de transformación" o del "Pergamino de transformación transparente". Podréis obtenerlos en la Tienda de Arenadorada.
- La fusión de 2 a 6 Cartas de transformación tiene por resultado una nueva carta.



- Cada ejecución de este proceso de fusión de la transformación cuesta 5000 quinas.
  - No puede fallar: cuando se fusionan más de 4 cartas, los jugadores nunca obtendrán una carta resultante de un rango inferior.
  - Existe una función que permite repetir la fusión, en función de la cantidad registrada de Cartas de transformación.
  - El proceso de fusión se interrumpirá si se cambia de canal una vez en progreso o si se hace uso de un Pergamino de regreso.
  - Las cartas de rango definitivo solo se pondrán obtener mediante fusión.
  - Existen también bebidas de transformación, que disponen de distintas habilidades, se pueden utilizar una sola vez, no dependen de las Cartas de transformación, y se pueden obtener al vencer a monstruos.
2. Se ha introducido el **sistema de ampliación de ranuras para Piedras de maná**
- Los nuevos objetos dispondrán de hasta 3 ranuras para Piedras de maná activables en función de su nivel.
  - La ranura para Piedra de maná solo se podrá utilizar mediante una ampliación ("Ampliar ranura para Piedras de maná"). Podréis obtener estas ampliaciones en la "Tienda de Arenadorada" o mediante la extracción de equipamiento.



3. Se ha reestructurado el sistema de recolección/habilidades:
  - Se han retirado la habilidad "Recolección", aprendida antes del cambio de clase a Daeva, y "Extracción de éter", adquirida tras este ascenso.
  - La "Extracción de esencias" y la "Transformación de sustancias", aprendidas tras el cambio de clase a Daeva, han cambiado como sigue:
    - Ahora la extracción de esencias se podrá dominar gracias a quinas en vez de misiones.
    - Se han eliminado las fórmulas de transformación para Inina, Aria y Mineral de hierro que se aprendían con la habilidad "Transformación de sustancias".
    - La mayoría de fórmulas de transformación de sustancias se han retirado, solo permanecen algunas excepciones.
  - Ha cambiado el nivel de adquisición de la habilidad "Fabricación mágica", del 66 al 76.
    - Mantendréis la habilidad "Fabricación mágica" si la aprendisteis antes de la actualización, independientemente de vuestro nivel.
    - El nivel 80 dispone ahora de una nueva fórmula de artesanía.
  - Se han eliminado las habilidades de artesanía (alquimia/fabricación de armas/fabricación de armaduras/sastrería/cocina/artesanía/fabricación de muebles) y las habilidades de Transformación mágica.
    - Se han retirado todas las misiones y tareas relacionadas con estas habilidades.
4. Los refuerzos/modificaciones se han reestructurado.
  - Ahora, aparecerán menús al registrar un elemento para su refuerzo/modificación.
  - Se han añadido funciones de encantamiento de JcJ/JcE para objetos.
    - Para reforzar un nuevo objeto, necesitaréis una nueva Piedra de encantamiento.
    - Si el nivel de la Piedra de encantamiento es inferior al del objeto, la probabilidad de éxito del encantamiento será menor.
  - Se pueden obtener ampliaciones para Piedras de maná mediante la extracción de nuevos objetos; los objetos JcJ requieren puntos del Abismo.
  - Ya no se podrán extraer Piedras de encantamiento a partir de objetos.
5. Se ha añadido nuevo un sistema de ascensión.
  - El hechicero de equipamiento será el encargado de encantar los objetos con materiales de mejora.
  - El hechicero de equipamiento se encuentra en las capitales de facción y en el embarcadero de Lácrum.
6. Algunos sistemas han quedado fuera de uso tras la reestructuración, por lo que se han

eliminado. Son los siguientes:

- Libro de monstruos
- Daeva del Destino (Poder de creación, Esdima)
- Sistema de evolución
- Lucha territorial
- Fusión mágica

7. Se ha añadido el **sistema de cubus**

- A partir de ahora habrá en el juego "cubus" con los que se podrán reforzar las habilidades de los personajes.
- Estos "cubus" se generan a partir de "cúbulos" que tendréis que ir reuniendo. En función del tipo de "cubus" obtenido, aparecerán distintos valores de habilidad para utilizar.



① Selección de la categoría correspondiente para ver la lista de cubus y consultar información adicional.

② Los cubus se dividen en oro/plata/bronce. El cubus completo de mayor categoría será el que se aplique sobre los valores de las habilidades correspondientes.

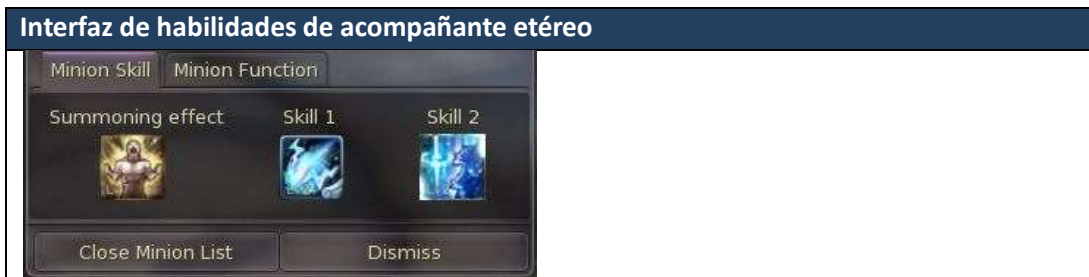
③ Los cúbulos dentro del inventario pueden registrarse mediante el botón <Registrar>.

④ La lista muestra el conjunto de todos los cubus y valores de habilidad obtenidos en la cuenta.

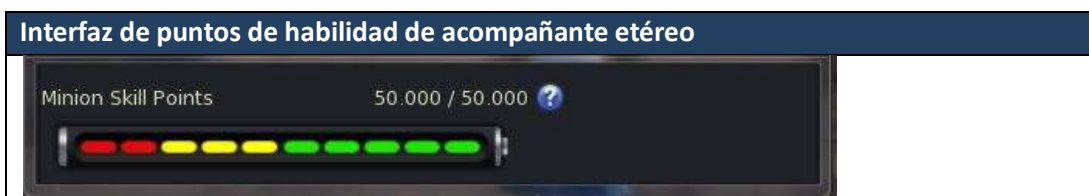
- Se podrán obtener "cúbulos" tanto en el "Laboratorio de Cubus de Cubriner" como de mano de los monstruos jefe en Lácrum.
- En el <Comerciante de objetos especiales de Lácrum> se podrán canjear por "cúbulos" de un nivel superior.

8. Hay mejoras en el **sistema de acompañantes etéreos**.

- Las habilidades de los acompañantes etéreos se han modificado de tal forma que puedan ser aún más útiles para el personaje.
- La "Habilidad 1" se podrá utilizar 1 vez al obtener un 100% de puntos de habilidad de acompañante etéreo. La "Habilidad 2" se podrá usar en cuanto se invoque al acompañante etéreo.



- Para consultar los puntos de habilidad de los acompañantes etéreos, hay que hacer clic en [Menú de Inicio - Lista de acompañantes etéreos - Lista].



- A continuación se muestra la lista detallada de habilidades:

Acompañante etéreo	Rango	Efecto de habilidad de acompañante etéreo (El efecto de habilidad se aplica en función del nivel de evolución)		
Sita	A	Potenciador	Disparo al alma	- Aumento del ataque físico adicional en JcE y JcJ durante 15 s
		Conmutador	Bestia espantosa	- Aplica el efecto Silencio con cierta probabilidad en caso de golpe
Grendal	A	Potenciador	Esfera congelada de la venganza	- Teleporta hacia delante - Aumento de los valores para la velocidad de movimiento y la resistencia a los atributos
		Conmutador	Destrozaespacios	- El estado se anula con cierta probabilidad al sufrir un golpe
Veda	A	Potenciador	Esplendor de Veda	- Efecto de refuerzo durante 30 s - Aumento del efecto de las habilidades mágicas así como de la velocidad de lanzamiento/ataque - El tiempo de efecto se reduce - Aumento de los PV máximos
		Conmutador	Encantamiento: Viejo amigo	- Aplica el efecto de refuerzo durante 7 s con cierta probabilidad al sufrir un golpe - Aumento de la velocidad de vuelo/desplazamiento

				- Aumento del efecto de habilidades de restauración.
Cromede	A	Potenciador	Disparo de impacto repetido reiterado	- Aumento del ataque físico adicional en JcE y JcJ durante 15 s
		Conmutador	Rebelión miserable	- Aplica el efecto Aturdimiento con cierta probabilidad en caso de golpe
Hiperión	A	Potenciador	Descarga de energía	- Aumento de la defensa física adicional en JcE y JcJ durante 15 s
		Conmutador	Campo etéreo de id	- Aumento de la defensa física adicional en JcE y JcJ durante 5 s con cierta probabilidad en caso de golpe
Zaremién	B	Potenciador	Tormenta de hielo	- Refleja el golpe del objetivo entre 10 s y 15 s al sufrir un golpe
		Conmutador	Herida profunda	- Reduce la velocidad de movimiento con cierta probabilidad en caso de golpe
Saenducal	B	Potenciador	Golpe poderoso sísmico	- Provoca un golpe adicional de gran superficie en el entorno del objetivo en caso de golpe (excepto habilidades del área de efecto)
		Conmutador	Explosión de ira	- Aplica el efecto Tropiezo al objetivo con cierta probabilidad en caso de golpe
Hamerun	B	Potenciador	Ráfaga veloz	- Aumento del alcance de ataque en 1 m entre 20 s y 30 s
		Conmutador	Rabia de Hamerun	- Reduce la velocidad de ataque del objetivo con cierta probabilidad en caso de golpe
Abija	B	Potenciador	Esfera mágica	- Regeneración inmediata de PV - Regeneración de PV a intervalos de 2 s a 3 s
		Conmutador	Resistencia mejorada	- Aplica la Regeneración de PV con cierta probabilidad en caso de golpe
Rosa de acero	C	Potenciador	Disparo potente	- Inflige daños adicionales entre 20 s y 30 s en caso de golpe
		Conmutador	Proyectil de la migración de pensamientos	- Los PM del objetivo se reducen con cierta probabilidad al sufrir un golpe
Sirénida	C	Potenciador	Energía del agua	- Aplica el efecto de un escudo protector frente a daños entre 8 s y 10 s
		Conmutador	Invocación de gotas de agua	- Regeneración de PV al sufrir un golpe

Arzoquerubil	A	Conmutador	Zarpazo del dragón durmiente	- Aplica daños adicionales con cierta probabilidad en caso de golpe
Querubil	B	Conmutador	Zarpazo del dragón durmiente	- Aplica daños adicionales con cierta probabilidad en caso de golpe
Querubiano	C	Conmutador	Zarpazo del dragón durmiente	- Aplica daños adicionales con cierta probabilidad en caso de golpe
Querub	D	Conmutador	Zarpazo del dragón durmiente	- Aplica daños adicionales con cierta probabilidad en caso de golpe

- Se han añadido canales adicionales en los que se pueden conseguir tanto Companio como un Contrato de acompañante etéreo.

■ Instancias

Instancia	Monstruos y cofres del tesoro
Refugio de Mirash (bonificación)	Cofre del tesoro de Quirsca
Jardín de la Sabiduría (bonificación)	Pitón
Naracali	Caja del tesoro de Naracali sencilla
Torre Sagrada	Nergal
Taller de Prometun	Priga confundido

- Monstruo jefe

Monstruo
Anomos enfurecido

- Recompensas de misión

Facción	Nombre de misión
Elios	Entorno de Ínguison
	[Instancia] Parásito de Taloc
	[Instancia] Fuente de energía para litopiedras
	Llamada de Cáisinel
	[Instancia] El fin de Tiamat
	[Instancia] Batalla contra Beritra
	La reparación del Templo Celestial de Lácrum
	Atis, la investigadora desaparecida
	Tras la pista de los legionarios desaparecidos
	Impedir los suministros de los Balaúres
	[Semanal] Entrenamiento de conquista para Eurón oeste
	[Semanal] Entrenamiento de conquista para Eurón noroeste
	[Semanal] Entrenamiento de conquista para Eurón centro
	[Semanal] Entrenamiento de conquista para Eurón sur
Asmodianos	Ayuda en Gelcmaros
	[Instancia] Enemigo natural de Taloc
	[Instancia] Motor de litopiedra
	La llamada de Lord Marchután

	[Instancia] El fin de Tiamat
	[Instancia] Batalla contra Beritra
	La reparación del Templo Subterráneo de Lácrum
	Rit, el investigador desaparecido
	Tras la pista de los legionarios desaparecidos
	Impedir el avituallamiento de los Balaúres
	[Semanal] Entrenamiento de conquista para Elgard este
	[Semanal] Entrenamiento de conquista para Elgard noreste
	[Semanal] Entrenamiento de conquista para Elgard centro
	[Semanal] Entrenamiento de conquista para Elgard sur

- Podréis obtener Companio y contratos de acompañante etéreo en los monstruos de la región Lácrum.
- Estos contratos también podrán adquirirse en el PNJ para el canje de Monedas del desafío.

PNJ para el canje de Monedas del desafío en la Torre del Desafío	
Elios	Balcen
Asmodianos	Quiyán

- Se ha cambiado el método de obtención de puntos de habilidad para acompañantes etéreos.
  - Una parte de los PE obtenidos en misiones y cazas pasará a contabilizarse como puntos de habilidad.
  - También se otorgarán puntos en función de la cantidad de victorias sobre la facción enemiga.
  - Se ha excluido la función que permitía añadir puntos de habilidad mediante quinas convencionales.
- Hay nuevos métodos para obtener puntos de crecimiento para los acompañantes etéreos.
  - Una parte de los PE obtenidos en misiones y cazas pasará a contabilizarse como puntos de crecimiento.
  - Se mantiene la función que conserva los puntos de crecimiento de otros acompañantes etéreos habituales.
- Hay una nueva interfaz y nuevas normas para la fusión de acompañantes etéreos.
  - Ha aumentado la probabilidad de que la fusión termine con éxito. Solo podréis llevar a cabo una fusión si contáis con 4 acompañantes etéreos que tengan un nivel de evolución 4.
  - Ya no se podrá realizar la fusión de acompañantes etéreos de nivel D a no ser que sea para añadir puntos de crecimiento de otros acompañantes etéreos.
  - Ya no podréis fusionar acompañantes etéreos de nivel D para obtener acompañantes mejores (de nivel C). Solo podréis hacer uso del nivel D para reforzar a acompañantes etéreos superiores (C a S) mediante puntos del crecimiento.
  - La pestaña de la interfaz de la fusión se ha adaptado para reflejar estos cambios.





- Los costes de la evolución de los acompañantes etéreos de clase B y C son ahora inferiores.
- Se ha corregido el error que aplicaba incorrectamente el valor de precisión bajo los efectos de invocación de acompañantes etéreos de clase B con 1 estrella.
- El efecto de invocación de los acompañantes etéreos no afecta a la resistencia a la magia.

### [Instancias]

1. El "**Taller de Prometun**" es una nueva instancia en Lácrum.



*Eresquigal ha tomado el Taller de Prometun con ayuda de su legión de renegados de Lácrum para construir un arma y poder enfrentarse así a Fregion. El General de brigada Priga ha apresado al herrero Prometun y busca crear un arma para Eresquigal hecha con la mena rim que saqueó en Lácrum. La tarea del Daeva consiste en liberar a los Jótunes de las garras de la Legión de Priga y hacerse con el taller.*

- Al taller se accede a través del PNJ de entrada a la instancia, ubicado en la Sala de Sesiones Endorim en Lácrum.

Jugadores máx.	Nivel	Reinicio de la cantidad de accesos	Accesos
6 personas	A partir del nivel 80	Miércoles a las 9:00 h	4 veces por semana



2. Se ha añadido la instancia **"Cubriner Laboratorio de Cubus"**.



*El ingenioso Cubriner ocultó su Laboratorio de Cubus en una fisura, y así pudo centrarse con calma en la investigación de los cubus. Por desgracia, los Sulacos se dedican precisamente a la búsqueda de botines en fisuras. Así, encontraron el Laboratorio de Cubus y lo tomaron. Cubriner pudo huir, pero los Sulacos sometieron al resto de investigadores y les obligaron a fabricar cubus en cantidades industriales. Los cubus de mejor calidad acababan siempre en manos de Malarquin, el líder de los Sulacos, científico autoproclamado.*

Jugadores máx.	Nivel	Accesos	Reinicio de la cantidad de accesos
1 persona	Nivel 80	7 veces	Miércoles a las 9:00 h

- La conquista de una guarnición en las cercanías de Lácrum provoca la aparición con cierta probabilidad del PNJ de entrada, "Portero del Laboratorio de Cubus", en los alrededores de la guarnición.
  - El PNJ de entrada permanecerá allí durante 12 minutos y permitirá el acceso de hasta 24 jugadores.
3. Han cambiado los métodos de ejecución y recompensas de la Torre del Desafío.
- Ahora hay 24 niveles en vez de 40
  - La limitación de tiempo (Time Attack) aplica desde el nivel 1.
    - Una vez hayan accedido a la mazmorra, los jugadores abrirán la puerta junto al PNJ. En ese momento dará comienzo el Time Attack, que durará 20 minutos.
  - Los jugadores obtendrán "Monedas del desafío" al vencer a monstruos en los distintos niveles. Luego podrán canjearlas por objetos en el PNJ de la Ordalía.
  - Se podrá acceder 1 vez por semana a partir del nivel 76.
4. Se ha añadido el potenciador de instancia "Enardecimiento de Luramon".
- Al acceder a la instancia, los jugadores podrán decidir si quieren utilizar el potenciador o no. Se desactivará el potenciador en cuanto el jugador abandone la instancia.
5. Ahora se pueden obtener puntos de competición en la Arena de la Cooperación.
6. Ha habido cambios en el horario del campo de batalla/arena.

Ubicación	Nivel de acceso	Accesos	Plazo de acceso
Arena de la Disciplina	A partir del nivel 76	10 por semana	De 12:00 a 14:00 h (diario) De 18:00 a 2:00 h (diario)
Arena de la Cooperación	A partir del nivel 76	10 por semana	De 12:00 a 14:00 h (diario) De 18:00 a 00:00 h (lunes a

			viernes) De 18:00 a 2:00 h (sábados y domingos)
Dragagión de Asunatal	A partir del nivel 76	1 al día	De 12:00 a 14:00 h (diario) De 18:00 a 20:00 h (diario) De 00:00 a 2:00 h (diario)
Runatorio	A partir del nivel 76	1 al día	De 20:00 a 00:00 h (diario)

7. La cantidad máxima de personas y el nivel de acceso a las instancias han cambiado.

Instancias	Nivel de acceso	Jugadores máx.	Ubicación
Refugio de Tiamat	57	1	Signia/Véngar
Macarna	66	1	Signia/Véngar
Macarna de la Amargura	80	12	Lácrum
Naracali	80	6	Lácrum
Jardín de la Sabiduría	78	3	Lácrum
Torre Sagrada	80	6	Lácrum
Refugio de Mirash	76	1	Lácrum

8. En las regiones de Signia y Véngar ahora se dispone del Acceso al Templo de Besmúndir.

9. Existen accesos adicionales al "Taller de Prometun" y a "Naracali".

- Aparecerá 1 entrada cada 30 minutos en Lácrum en alguna de las 9 ubicaciones designadas.
- No se mostrará en el Mapamundi, y podrán entrar tantos jugadores como deseen: no hay limitación.

10. Modificaciones de las instancias:

- Macarna:
  - Se ha corregido el error que impedía continuar en Macarna al eliminar al espíritu de Beritra.
- Refugio de Mirash:
  - Han cambiado algunos efectos de habilidad y esquemas de combate en el "Quirscá cantor" del Refugio de Mirash.
- Jardín de la Sabiduría:
  - Han cambiado los atributos de algunos objetos ubicados dentro de la instancia "Jardín de la Sabiduría".
  - Se ha solventado el fallo que impedía llegar hasta el territorio del jefe final en el "Jardín de la Sabiduría" al vencer al último monstruo jefe, "Pitón" y regresar a la instancia.
- Torre Sagrada:
  - Se han reducido los PV para "Nergal" y las criaturas invocadas ubicadas en la "Torre Sagrada".
  - El nivel de los valores del "Luchador de la 31.ª tropa de protección de la torre" ha pasado de élite a normal.
  - Ahora no aplicará el efecto de los estados especiales al atacar al "Pelida iracundo" en la "Torre Sagrada".

- Naracali:
    - Se han reducido los PV en "Sureic maldito" y "Cárcel de hielo" en "Naracali".
    - La habilidad "Golpe gélido" del "Sureic maldito" en "Naracali" se puede ahora revertir con magia de curación.
    - Una vez termine el combate contra el "Sureic maldito" en "Naracali", este desaparecerá de inmediato y no volverá a aparecer hasta pasado un tiempo determinado.
    - Se ha solventado el fallo por el que "Bastican" (en el territorio del jefe final en "Naracali") no podría destruir las ramas heladas.
    - Se han reducido los valores de la defensa física en el jefe final en "Naracali".
  - Macarna de la Amargura:
    - Han aumentado los daños de "Sombra del tormento", que defiende al jefe final en "Macarna de la Amargura".
    - Los "Guardias del sello" de la clase héroe, invocados en ubicaciones específicas por el jefe final de "Macarna de la Amargura", ahora son de la clase élite.
    - Se ha corregido el error que impedía aplicar la "Energía del soberano balaúr" en determinadas circunstancias con Beritra en "Macarna de la Amargura".
    - Se han modificado los PV de "Oris invencible" en "Macarna de la Amargura".
  - Torre del Desafío:
    - Se han reducido los valores de "Evasión" y "Resistencia a la magia" de los monstruos ubicados en los niveles 1 a 6 de la "Torre del Desafío".
    - Ahora, si se completa un nivel concreto de la "Torre del Desafío" en un tiempo determinado, se recibirán "Monedas del desafío" como recompensa.
  - Refugio de Tiamat
    - Cuando falla la ejecución del "Refugio de Tiamat" aparecerá una salida.
  - Templo de Besmúndir:
    - El efecto de habilidad es ahora distinto en algunos monstruos del "Templo de Besmúndir".
  - Fortaleza de Indratu y Fortaleza de Bacarma:
    - Han cambiado algunos valores en la puerta de castillo balaúr en la "Fortaleza de Indratu" y la "Fortaleza de Bacarma".
11. El "Contrabandista novato Suquiruc" aparece con una probabilidad determinada en el "Jardín de la Sabiduría" y en "Jardín de la Sabiduría (bonificación)".
    - Al vencer a un monstruo, se podrá obtener un "Arcón de habilidades daevanianas antiguas". También, aunque con una probabilidad menor, el "Arcón de habilidades daevanianas legendarias".
    - El "Arcón de habilidades daevanianas antiguas" otorga un Libro de habilidades de la clase correspondiente.
  12. Ha aumentado el nivel de las recompensas del campo de batalla en Dragagión, Runatorio y Desfiladero Neviviento.
  13. También se ha incrementado el nivel de las recompensas para la Arena de la Cooperación y la Arena de la Disciplina.
  14. Al finalizar la Arena de la Disciplina/Cooperación, la recompensa en quinas se contabilizará en el inventario de inmediato.

### [Objetos]

1. Se ha añadido la "**Tienda de Arenadorada**". Aquí, los jugadores podrán adquirir objetos mediante quinas y lingotes de oro.



- Se podrá acceder a la tienda haciendo clic en el lateral derecho de la barra de acción sobre "Tienda de Arenadorada" o a través de [Inicio - Servicios - Tienda de Arenadorada].
2. Las quinas de los personajes pasan a ser lingotes de oro. Estos lingotes se podrán utilizar en la "Tienda de Arenadorada".
  3. Para adquirir un nuevo objeto de la venta especial en la Tienda de Arenadorada, estos son los horarios de recuperación:
    - todos los días a las 00:00 h
    - todos los miércoles a las 00:00 h.
  4. Equipamiento de los Daevas del Destino
    - Se han eliminado las condiciones de nivel para equipar objetos de Daevas del Destino.
      - Así, todos podrán equiparse con aquellos objetos cuyo uso estaba antes restringido a Daevas del Destino. Si se ignora el nivel recomendado, se activarán las consecuencias pertinentes.
    - Ahora se podrán empaquetar sin límites los equipamientos de los rangos "legendario", "épico" y "mítico" utilizados por los Daevas del Destino.
      - Excepciones: equipamiento para misiones, equipamiento para legiones, y

equipamiento con tiempo limitado.

5. Ya no se muestran habilidades de combate en los objetos.
6. Para registrar objetos con el Agente comercial, estos deberán disponer de la indicación "Contratar agente comercial posible".
7. Los objetos destruidos que haya en el cubo se venderán automáticamente cuando el personaje inicie sesión.
  - Los jugadores tendrán que vender por sí mismos aquellos objetos destruidos que no estén en el cubo.
  - Se ha corregido el error que permitía el intercambio de objetos destruidos entre miembros de la legión.
8. Ya no se puede extraer objetos no utilizables.
9. Hay PNJ en la ciudad que canjean las antiguas Piedras de encantamiento y Sueros de mejora por los nuevos Fardos de Piedras de encantamiento.

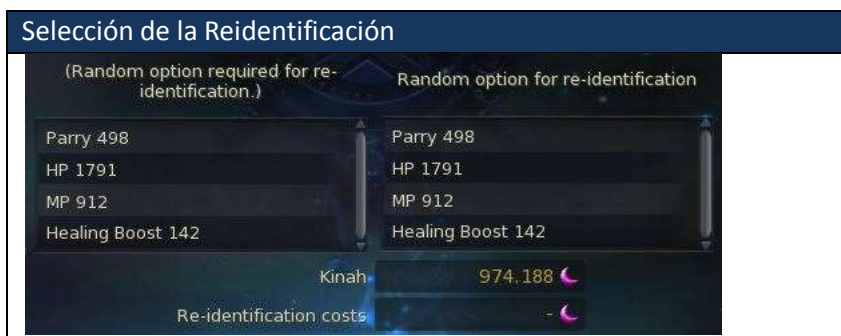
<b>Elios - Administrador de consumibles especiales</b>	<b>Asmodianos - Calle del Mercado de Pandemónium</b>
Seona <Administradora de consumibles especiales>	Metera <Administradora de consumibles especiales>

10. Ya no se podrá utilizar el "Distintivo luminoso del crecimiento".  
Las monedas existentes se podrán canjear por objetos en la Tienda de la amistad de Chesca/Royer.
11. Los pergaminos de las regiones eliminadas se han reciclado para continuar su uso.
  - Los Pergaminos de regreso de dichas regiones son ahora Pergaminos de regreso integrado.
  - Los Pergaminos de entrada a instancias adicionales son ahora Pergaminos de entrada de primera adicionales opcionales.
12. Se ha corregido la descripción del método de cambio de apariencia en la información rápida de "[Evento] Vale para un cambio de aspecto".
13. La "Supresión de la Piedra divina" ya no se muestra por duplicado en la información rápida del objeto.
14. Se ha resuelto el error que hacía que algunos objetos se mostrasen con apariencias extrañas.
15. Ahora, se podrán extraer accesorios (collares, pendientes, anillos), plumas y pulseras.
16. Se ha cambiado el nombre "Gema de activación de artefacto potente" por "Gema de activación de artefacto especial".
17. Se ha solventado el fallo por el que no se mostraban algunos valores de personaje en la información rápida de objeto si solo se habían utilizado una vez.
18. Se han retocado las descripciones de objeto incorrectas.
19. Objetos de instancia:
  - Se han añadido equipamientos antiguos como recompensa de las instancias "Refugio de Mirash" y "Jardín de la Sabiduría".
    - Quedan excluidos aquellos arcones de plumas y pulseras que se hayan obtenido con anterioridad.
  - Se ha añadido un Fardo de estigmas al Cofre del tesoro de Quirsca en el "Refugio de Mirash".

- Se han incluido Piedras de encantamiento JcE antiguas como recompensa en las instancias "Jardín de la Sabiduría", "Naracali", "Torre Sagrada" y "Taller de Prometun".
  - Los jefes de rango medio de "Naracali", "Taller de Prometun" y "Macarna" ahora dejan objetos antiguos tras de sí.
20. Han aumentado los valores de algunos equipamientos.
  21. Hay una función nueva por la que se muestra un aviso en la zona al adquirir/mejorar equipamientos definitivos/legendarios, tanto en las capitales (Sánctum/Pandemónium) como en Lácrum.
  22. El valor "Velocidad de vuelo" aumenta ahora al encantar alas.
  23. Se ha corregido el error que impedía realizar un cambio de aspecto o extracción de "Cinta con orejas de liebre".
  24. Ahora se puede realizar una reidentificación mediante quinas, ya no es necesario disponer de un Pergamino de reidentificación.



- En la ventana Reforzar/modificar, cuando se añada un objeto de equipamiento, se mostrarán las opciones y valores que se podrán obtener mediante la reidentificación.
  - Los costes de la reidentificación se calculan en quinas, y el precio varía en función del nivel del objeto así como su clasificación como antiguo/legendario/definitivo.
  - No se podrán utilizar los Pergaminos de reidentificación de opciones con objetos clasificados como antiguos/legendarios/definitivos.
25. Se ha añadido la función de selección de la reidentificación.



- Los valores opcionales de los objetos se pueden seleccionar y modificar.
- El equipamiento identificado anteriormente a la versión 5.8 se podrá adaptar y reidentificar una vez más mediante quinas (con nuevos valores).
- Los costes de la reidentificación se abonan en Luras, y el precio varía en función del nivel del objeto así como su clasificación como antiguo/legendario/definitivo.

- Los equipamientos identificados con anterioridad a la actualización podrán administrarse mediante quinas tras completar una reidentificación en la Selección de la Reidentificación.
26. Se ha añadido un nuevo "**Fragmento**" que puede mejorar los efectos de ataque y restauración.



- Para activarlo, los jugadores tendrán que hacer clic en <B> al equipar el "Fragmento" en la ranura.
    - Aquellos personajes que ya hayan ocupado la tecla <B> con otra función, tendrán que configurar otra tecla de acceso rápido.
    - La configuración de la tecla de acceso rápido "Activar/desactivar fragmento" se encuentra en [Sistema - Configuración de teclado - Combate].
  - Una vez equipado el Fragmento, sus efectos se mostrarán en el arma.
  - Los "Fragmentos" se utilizarán en distintas proporciones en los ataques sencillos, dependiendo del tipo de arma equipada.  
La cantidad de "Fragmentos" utilizados en un ataque sencillo no influye en caso de utilizarse una habilidad.
  - La cantidad de "Fragmentos" varía en función del tipo de habilidad (de ataque, de restauración, etc.). Se podrá consultar en la información rápida de la habilidad.
  - También se puede aplicar a habilidades de ataque/restauración temporales o con una gran área de efecto. En este caso, solo se podrán consumir "Fragmentos" la 1.ª vez.
  - Los "Fragmentos" se podrán obtener en botines de monstruos o en la Tienda de Arenadorada.
27. Ha aumentado la cantidad de quinas que se obtienen al vender un Libro de habilidades daevanianas en una tienda.
28. Fabricación mágica:
- Se han añadido Pergaminos de instrucciones de fabricación a la fabricación mágica de acuerdo con los puntos de habilidad.
  - En algunos casos, se ha reducido la cantidad de material necesaria para la fabricación mágica (no aplica a todo tipo de materiales).
29. Han cambiado los objetos de recompensa que pueden adquirirse mediante "Monedas del desafío".
30. Se ha corregido el error por el que no se mostraba la apariencia de las "Alas de combate



primigenias del Abismo Negro" ni la de las "Alas mágicas primigenias del Abismo Negro".

31. Se ha modificado el efecto que se muestra en función del nivel de encantamiento del arma.
  - Al alcanzar +10 se muestra el 1.º nivel de efecto (rojo).
  - Al alcanzar +15 se muestra el 2.º nivel de efecto (rojo).
32. Ahora las especialidades de clase tirador, técnico del éter y bardo podrán hacer uso de la "Caja de estigmas de maestro noble" y la "Caja de estigmas especial".
33. Algunas armaduras han cambiado de aspecto.
34. Se ha solventado el fallo que impedía vincular el globo de ayuda del objeto en la ventana de chat cuando se trataba de un arma a dos manos fusionada.
35. Se ha solventado el fallo que impedía la devolución de algunos equipamientos mejorados mediante la función de restauración.

### [Sonidos]

1. Se oirá un sonido de advertencia al hacer uso de la tecla de acceso rápido sin disponer de Fragmentos equipados.

### [Interfaz de usuario]

1. Se ha eliminado la "Tienda privada".
2. Se han retirado la función de comercio con quinas y las interfaces de usuario asociadas (tienda privada, almacén de cuenta, almacén de la legión, reparto de grupo).
3. Se ha eliminado el servidor de principiantes.
  - Así, "Cambiar al servidor de principiante/canal" pasará a ser "Cambiar canal".
4. Se ha añadido la función "No seguir mostrando hoy" a "AION TV".
5. Se ha eliminado la pestaña "Habilidad de objeto" en la ventana de habilidades.
6. Ya no estarán disponibles aquellas interfaces que no se vayan a utilizar tras la actualización.
7. La Calculadora de reliquias se ha retirado del menú en [Inicio - Funciones adicionales].
8. Se ha quitado la descripción de la cantidad de activaciones repetidas que podía consultarse en la ventana de información de habilidades en cadena o en la información detallada del símbolo de habilidad.
9. Se ha eliminado el indicador de nivel recomendado dentro del Mapamundi - Información sobre la instancia/Información sobre la mazmorra.
10. Se ha corregido el error por el que la barra de acción se restablecía en ocasiones.
11. Se mostrará un aviso en la región de aquellos personajes que completen con éxito un Encantamiento +15 de objetos legendarios o definitivos.
12. Se ha solventado el fallo por el que las descripciones de atributos se mostraban bien parcialmente o bien con retraso al utilizar una resolución distinta.
13. Se han añadido al Mapamundi algunos detalles sobre la zona de la instancia. El icono de información rápida ahora incluye datos sobre los objetos que pueden ganarse.
14. Se ha corregido el error que impedía abrir o actualizar la ventana de evento en determinadas circunstancias.
15. Se han introducido descripciones en la información rápida del "Fardo de recompensa con Monedas del desafío" y del "Fardo de recompensa de la Torre del Desafío".
16. El "Templo de Besmúndir" ya no se muestra varias veces en la lista de instancias de



reclutamiento en todo el servidor.

17. Se han eliminado los aspectos que no se utilizaban como información estándar en el mapa.
18. Se ha ampliado la información rápida de algunos objetos de evento.
19. Ahora no será posible utilizar las ventanas "Acompañante etéreo" y "Transformación" de forma simultánea.
  - Si se cierra la ventana durante el contrato de acompañante etéreo o la fusión de transformación, se mostrará un aviso y se interrumpirá la acción.
20. Ha cambiado la pantalla de presentación que se muestra una vez iniciado el juego desde el programa de inicio.
21. Se ha solventado el fallo por el que se mantenía el marco en el botón "Modificar ruta de apariencia".
22. Se han añadido opciones adicionales dentro de Opciones de juego -> Acompañante etéreo/Acompañante:
  - Ocultar acompañantes etéreos ajenos

### [Misión]

1. Se ha reestructurado la misión de ayuda de ascensión para Daevas nuevos/retornados.
  - Los Daevas nuevos o retornados accederán a la misión en el instructor de ascensión de la capital de su facción.

Elios	Asmodianos
Reina, <amiga de Royer>	Reicis, <amiga de Chesca>

- Al alcanzar un nivel determinado, el personaje recibirá un arcón que contiene objetos útiles para la ascensión.

2. Hay una nueva misión de grupo en Lácrum.

Facción	Grupo
Elios	Tropa de protección de la vida de Yustiel
Asmodianos	Tropa de protección de la sabiduría de Lumiel

3. Se han mejorado todas las misiones sujetas al avance de los niveles 1 a 75.
4. Ha cambiado el PNJ para la misión de medalla en la Arena de la Disciplina para Elios y Asmodianos, así como en la Arena de la Cooperación y en la Dragación de Asunatal.

Elios	Asmodianos
Chamiqel -> Seirán	Escamis -> Movati

5. Se ha acortado el tiempo de reaparición de algunos objetos de misión.
6. Se ha solventado el fallo por el que no se ubicaba la posición de algunos objetos de caza/misión.
7. Ya funcionan los botones que experimentaban problemas durante la ejecución de las misiones.
8. La ubicación de algunos objetos ha variado para simplificar la ejecución de la misión.
9. Hay cambios en algunas cinemáticas.
10. Ya no os podréis rendir durante la misión de estigma de los Asmodianos.
11. Se ha añadido una condición que evita la ejecución de la misión tutorial.
12. Se ha corregido el error que impedía continuar con algunas misiones tras abandonar la zona.
13. Se ha solventado el fallo que impedía a los grupos recibir algunos objetos de misión.
14. Se han añadido misiones de entrenamiento de conquista y apoyo de las Piedras de

encantamiento. Podrán realizarse en Lácrum.

- Al finalizar la misión de entrenamiento de conquista se otorgará el "Cristal del comienzo" como recompensa.
  - Al terminar la campaña de Lácrum se podrá acceder a la misión de apoyo de Piedras de encantamiento. Una vez acabada, se podrán obtener "Piedras de encantamiento JcE antiguas".
15. Algunas misiones disponen ahora de nuevas condiciones para su obtención.
  16. Se ha modificado la ubicación del monstruo "Rey Myrn" en la campaña "Un método para eliminar el Drana" para encontrarlo más fácilmente.
  17. Se ha corregido el error que restablecía el progreso de la misión "El crimen de Tiamat" tras un plazo de tiempo determinado.
  18. Ahora hay consumibles como parte de alguna recompensa de misión en el "Jardín de la Sabiduría".
  19. Se ha añadido una nueva misión dentro del "Laboratorio de Cubus de Cubriner".
  20. Se ha introducido la misión "[Tutorial] El uso de cubus".
  21. Hay una nueva misión en la que se podrá obtener una Piedra de encantamiento JcJ antigua al conquistar una guarnición en Lácrum.

Facción	Nivel a partir del que se puede aprender	Nombre de misión	Ubicación
Elios	76	Suministros de Jéronos	Guarnición 121
	78	Suministros de Hibedon	Guarnición 122
	79	Suministros de Eyetes	Guarnición 123
	80	Suministros de Amonisos	Guarnición 124
	80	Suministros de Pobotas	Guarnición 125
	80	Suministros de Lecos	Guarnición 126
	80	Suministros de Veter	Guarnición 127
	80	Suministros de Luibus	Guarnición 128
	80	Suministros de Yubenros	Guarnición 129
Asmodianos	76	Suministros de Borcadi	Guarnición 124
	78	Suministros de Eslaidin	Guarnición 125
	79	Suministros de Urqui	Guarnición 126
	80	Suministros de Esquerati	Guarnición 127
	80	Suministros de Olif	Guarnición 128
	80	Suministros de Esnobir	Guarnición 129
	80	Suministros de Dénir	Guarnición 121
	80	Suministros de Prodin	Guarnición 122
	80	Suministros de Guermod	Guarnición 123

22. Se ha corregido el error que impedía mantener el progreso de la misión elia "La estrella de Jeirón" en la siguiente fase.
23. Se ha solventado el fallo por el que algunos personajes no podían realizar la misión "[Diaria] El regalo del sirviente".

### [Viviendas]

1. El plazo de alquiler de viviendas privadas y palacios es ahora de 8 semanas.

- Los alquileres han cambiado como se muestra a continuación:

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. Se han eliminado algunos de los encargos que podían realizarse en pueblos.
3. Ha bajado el precio inicial de las subastas de vivienda.
4. Se ha corregido el fallo por el que ciertas casas de la parte sur de Jeirón se veían extrañas.
5. Se ha solventado el error que impedía instalar la Figura de Alaciación y la Alfombra de anate correctamente.

### [Legiones]

1. Se han modificado las tareas y recompensas en las misiones de legión.

### [PNJ]

1. Se ha corregido el problema por el que "Andron" en Beluslan no emitía sonido.
2. En la Dragación de Asunatal ya no aparecerán Intendentes dracanes de la 53.ª legión.
3. El efecto de habilidad es ahora distinto en algunos monstruos.
4. El tiempo de recuperación para volver a invocar al Sugo mensajero se ha reducido a 1 minuto.
5. Ahora se muestra un aviso de sistema cuando aparece el Anomos enfurecido.
6. El PNJ "<Director de la ordalía>", que vende consumibles en la "Torre del Desafío", está situado cerca de la entrada.
7. Se ha solventado el fallo que impedía ver los efectos de habilidad de algunos monstruos.
8. Se han modificado los valores de habilidad de los espantapájaros ubicados en diversas regiones.
9. Hay un administrador del Cristal del comienzo en el "Refugio de la Vida Eterna" y el "Templo de la Sabiduría Eterna" en Lácrum.
10. Han aumentado los valores de habilidad de algunos PNJ de misión.

### [Varios]

1. Ha cambiado el uso de quinas en el juego.
2. Se han añadido nuevas apariencias y 6 nuevos peinados para personajes.
3. Se ha eliminado el Pase de Atreia.
4. Se han introducido 3 canales en las regiones de Jeirón y Beluslan.

- Se podrá acceder a otros canales desde [Inicio – Cambiar canal].

## [Características de Gameforge]

### 1. Paquete oro y recompensas de veterano

La actualización 6.0 introduce muchos cambios en el juego. Por este motivo hemos tenido que reajustar el Paquete oro. Tiene una duración de 30 días, como hasta ahora, y otorga a los jugadores diferentes bonificaciones al activarlo.

Paquete oro: las bonificaciones del Paquete oro han sufrido cambios. Estas son las nuevas bonificaciones:

- Anulación de las limitaciones para principiantes
- 10% de potenciadores de saqueo para instancias
- Obsequio único de 40 Luras al activar un Paquete oro
- Bonificación diaria por iniciar sesión: 30 piezas de oro sugo / uso de la Máquina suga
- 11 espacios para personajes
- Bonificación para el nuevo sistema de recompensas de veterano
- Descuentos especiales en la Tienda de AION
- Más accesos a las instancias

La Máquina suga solo se puede utilizar en combinación con el Paquete oro.

- Ya no se obtiene oro sugo en los botines de los monstruos
- Se han cambiado los objetos de la Máquina suga

#### a) Principiante vs. veterano vs. usuario de Paquete oro

Ahora existen tres modelos distintos en Aion

- Principiantes: usuarios que han creado su cuenta tras el lanzamiento free-to-play y no poseen un Paquete oro.
- Veteranos: usuarios que han creado su cuenta antes del lanzamiento free-to-play.
- Usuarios de Paquete oro: usuarios que poseen un Paquete oro en vigor (adquirido en la Tienda de AION o en el juego). Disfrutan de ventajas respecto a los principiantes y veteranos.

#### b) Sucesor de las recompensas de veterano

El Paquete oro también se integrará con el sucesor de las recompensas de veterano que lanzaremos unas semanas después de la 6.2.

Además estamos diseñando un sistema que ofrecerá a los usuarios la posibilidad de aprovechar el tiempo de juego prémium acumulado.

### 2. Cambio de equipamiento

El equipamiento de fases avanzadas de JcJ y JcE que ha alcanzado un nivel determinado de encantamiento se cambiará en la 6.2. Los jugadores conservarán el equipamiento antiguo.

Equipamiento antiguo	Nivel de encantamiento	Equipamiento nuevo
Arma/accesorio para la cabeza/armadura/alas de la antigua Falusha	15-19	Caja de selección primigenia +5 del protector daeva

	20-24	Caja de selección primigenia +15 del protector daeva
	25+	Caja de selección legendaria +5 del protector daeva
Arma/accesorio para la cabeza/armadura/alas mejoradas de la antigua Falusha	15-19	Caja de selección primigenia +5 del protector daeva
	20	Caja de selección primigenia +10 del protector daeva
	21	Caja de selección primigenia +15 del protector daeva
	22-24	Caja de selección legendaria +10 del protector daeva
	25	Caja de selección legendaria +15 del protector daeva
	26-27	Caja de selección definitiva del protector daeva
	28-29	Caja de selección definitiva +5 del protector daeva
	30+	Caja de selección definitiva +7 del protector daeva
Arma/accesorio para la cabeza/armadura/alas del pretor de los altos arcontes/del pretor de la alta guardia	15-19	Caja de selección primigenia +5 del luchador daeva
	20-24	Caja de selección primigenia +15 del luchador daeva
	25+	Caja de selección legendaria +5 del luchador daeva
Arma/accesorio para la cabeza/armadura/alas del comandante de los altos arcontes/del comandante de la alta guardia	15-19	Caja de selección primigenia +5 del luchador daeva
	20	Caja de selección primigenia +10 del luchador daeva
	21	Caja de selección primigenia +15 del luchador daeva
	22-24	Caja de selección legendaria +10 del luchador daeva
	25	Caja de selección legendaria +15 del luchador daeva
	26-27	Caja de selección definitiva del luchador daeva
	28-29	Caja de selección definitiva +5 del luchador daeva
	30+	Caja de selección definitiva +7 del luchador daeva
Armas del Sunayaca desfigurado	15-19	Caja de selección de armas primigenias +5 del Daeva
	20	Caja de selección de armas primigenias +10 del Daeva

	21	Caja de selección de armas primigenias +15 del Daeva
	22-24	Caja de selección de armas legendarias +10 del Daeva
	25	Caja de selección de armas legendarias +15 del Daeva
	26-27	Caja de selección de armas definitivas del Daeva
	28-29	Caja de selección de armas definitivas +5 del Daeva
	30+	Caja de selección de armas definitivas +7 del Daeva
Accesorios de lobo gris	5-6	Caja de selección de accesorios primigenios +10 del protector daeva
	7	Caja de selección de accesorios primigenios +15 del protector daeva
	8-9	Caja de selección de accesorios legendarios +10 del protector daeva
	10+	Caja de selección de accesorios legendarios +15 del protector daeva
Adorno para la cabeza de lobo gris	5-6	Caja de selección de armaduras primigenias +10 del protector daeva
	7	Caja de selección de armaduras primigenias +15 del protector daeva
	8-9	Caja de selección de armaduras legendarias +10 del protector daeva
	10+	Caja de selección de armaduras legendarias +15 del protector daeva
Accesorios de la antigua Falusha/del pretor de los altos arcontes/del pretor de la alta guardia	5-7	Caja de selección de accesorios primigenios +10 del protector daeva
	8	Caja de selección de accesorios primigenios +15 del protector daeva
	9	Caja de selección de accesorios legendarios +10 del protector daeva
	10+	Caja de selección de accesorios legendarios +15

		del protector daeva
Mejorados de la antigua Falusha/del comandante de los altos arcontes/del comandante de la alta guardia	5-6	Caja de selección de accesorios primigenios +10 del protector daeva
	7	Caja de selección de accesorios primigenios +15 del protector daeva
	8	Caja de selección de accesorios legendarios +10 del protector daeva
	9	Caja de selección de accesorios legendarios +15 del protector daeva
	10+	Caja de selección de accesorios definitivos del protector daeva
Pluma sanda mejorada	5-6	Caja de selección de plumas primigenias +10 del daeva
	7	Caja de selección de plumas primigenias +15 del daeva
	8	Caja de selección de plumas legendarias +10 del daeva
	9	Caja de selección de plumas legendarias +15 del daeva
	10+	Caja de selección de plumas definitivas del daeva
Pulseras del soberano	5-6	Caja de selección de pulseras primigenias +10 del luchador daeva
	7	Caja de selección de pulseras primigenias +15 del luchador daeva
	8	Caja de selección de pulseras legendarias +10 del luchador daeva
	9	Caja de selección de pulseras legendarias +15 del luchador daeva
	10+	Caja de selección de pulseras definitivas del luchador daeva

### 3. Objetos de encantamiento

Llegan dos nuevos PNJ al juego que se encuentran en las ciudades de Sánctum y Pandemónium. Los jugadores podrán intercambiar las actuales Piedras de encantamiento todopoderosas y Sueros de mejora sagrados por las nuevas Piedras de encantamiento. También será posible trocar Reliquias antiguas por puntos del Abismo. Más detalles en el juego.

#### 4. Cambio de lingotes de oro

##### a) Quinas a lingotes de oro

La tasa de cambio de quinas a lingotes de oro está fijada en 8 700 000 de quinas = 1 lingote de oro. El cambio se puede realizar siempre que el valor esté por debajo del máximo de 5400 lingotes de oro.

##### b) Esdimas a lingotes de oro

También se puede cambiar Esdimas por lingotes de oro. No obstante, no se cambiará Esdimas entre +0 y +4.

Nivel de encantamiento	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Lingotes de oro	11	15	23	31	47	80

##### c) Quinas

Al eliminar las quinas, los jugadores no podrían utilizar distintos sistemas como el teleportador o la casa de subastas. Por eso cada jugador obtendrá una cierta cantidad de quinas según el número de lingotes de oro recibidos.

#### 5. Migración de objetos

Los siguientes objetos de la 5.8 se verán sustituidos por objetos parecidos de la 6.2:

##### a) Pergamino de regreso

Los pergaminos de regreso para ciertas zonas que dejarán de estar disponibles (p.ej. Abismo, Nosra, Esterra, etc.) se reemplazarán con Pergaminos de regreso integrados.

##### b) Pergaminos de entrada a instancias

Los pergaminos de entrada a instancias que dejarán de estar disponibles tras la actualización se reemplazarán con Pergaminos de entrada de primera.

##### c) Pergaminos para atributos de personaje

Los pergaminos que modifican atributos de personaje (velocidad de desplazamiento, tasa de golpe crítico, etc.) se reemplazarán con Cajas de selección con pociones transformadoras legendarias (3 unidades).

##### d) Objetos de PE

Los objetos de PE (como el Suero del crecimiento) se reemplazarán con Tés de recuperación - 100% de recuperación.

##### e) Pergaminos para mejorar la habilidad de fabricación

Todos los pergaminos para mejorar la habilidad de fabricación se reemplazarán con Tés de recuperación - 100% de recuperación.