

# AION<sup>®</sup>

## FREE-TO-PLAY

### Actualización 5.3: Notas del parche



## Instancias


### Arena de Oro



Se ha añadido la «Arena de Oro».

En la Arena de Oro participa un total de 32 jugadores. Independientemente de la facción, los jugadores se enfrentan en duelos en función de la tabla de la competición, y los vencedores van avanzando.

La Arena está reservada a Daevas del Destino.

Una vez dé comienzo el plazo de acceso, se activará el botón  y se podrá entrar.

#### Requisitos de acceso:

Instancias	Plazo de acceso	Cantidad de accesos	Reinicio de los accesos
Ordalía Dorada	Fines de semana (sá., do.) 12:00 a 12:00	2 veces (Paquete oro) 2 veces (Principiante)	Todos los miércoles a las 9:00

#### Tiempo de espera

Una vez acceden a la Arena, los jugadores esperan en la «Ordalía Dorada».



- Se descontará el acceso correspondiente una vez entren en la Ordalía Dorada.
- Cuando todos los jugadores se encuentren juntos o haya pasado un periodo de tiempo determinado, se generará la tabla de la competición. Una vez se agote el tiempo de espera, los jugadores accederán a la «Arena de Oro» y darán comienzo los duelos.
- En la Ordalía Dorada existen PNJ que pueden utilizarse durante el tiempo de espera.
- Si ya se ha seleccionado al adversario, la tabla de la competición se mostrará como se ve en la imagen a continuación:



[Ejemplo] Tabla de la competición en la final

- El nombre de vuestro personaje aparecerá en rojo. Mediante los iconos de clase, los jugadores podrán ver con qué adversarios se las tendrán que ver.
- Los personajes que hayan alcanzado la final se muestran en el centro. El vencedor aparecerá justo encima.


## Duelo

- Tras acceder a la Arena de Oro se utiliza un tiempo de espera de 1 minuto. Un combate dura 5 minutos.
- Al inicio del combate, los jugadores reciben el efecto «Vista de águila dorada» cada 60 seg., con el que podrán ver a los adversarios ocultos.
- Existen determinadas habilidades o ciertos objetos que no pueden utilizarse dentro de la Arena de Oro.

## Victoria y derrota

- Se consigue 1 punto por cada victoria en una ronda. El personaje que primero consiga 2 puntos será el que gane el duelo.
- Si pasasen los 5 minutos del combate y hubiese un empate, habrá una prórroga de 2 minutos. Durante esta prórroga, el primer personaje en obtener 1 punto se erigirá como vencedor.
- Si incluso tras la prórroga existiese empate, se comprobarán los puntos de crédito, los PV y niveles y se decidirá la victoria o derrota.
- Una vez dentro de la Arena de Oro, si no apareciese ningún adversario, el personaje que sí esté presente pasará a la siguiente ronda sin necesidad de combatir.
- El vencedor pasa a la siguiente ronda y el personaje derrotado permanece en la Ordalía Dorada.

## Recompensa

- Las recompensas de cada duelo se pueden ver en la tabla de la competición en [Confirmar recompensa].
  - Tras acceder a la Ordalía Dorada, si se hace clic en el símbolo de la espada en la esquina superior derecha de la imagen, junto al marcador temporal, se abrirá la tabla de la competición.
- En caso de derrota, se obtendrán las recompensas de la última ronda.  
(Ejemplo) Cómo obtiene su recompensa el Personaje B
  - Resultados de la ronda previa: el personaje A, que ha caído derrotado, recibe una recompensa. El personaje B no obtiene ninguna.
  - Resultados de los octavos de final: el personaje B, que ha caído derrotado, recibe una recompensa. El personaje C, vencedor del combate, no obtiene ninguna.
    - Posteriormente, este personaje C recibirá la recompensa del vencedor final al ganar los cuartos de final, la semifinal y la final.
- En la Ordalía Dorada, durante el tiempo de espera, se podrán ver los duelos de otros personajes en modo espectador.
  - En cuanto el duelo del personaje correspondiente haya finalizado, se podrá hacer clic en el símbolo de la tabla de la competición  en la esquina superior derecha, para ver los combates de otros personajes.
- En la Ordalía Dorada se pueden obtener puntos de competición.
  - Dentro de [Inicio - Comunidad - Lista de rangos] se pueden consultar los rangos de todos los jugadores del servidor así como el propio.
  - Los puntos de competición se reparten durante la temporada en los duelos individuales de la Arena de Oro, en función de la victoria/derrota.
  - Al día siguiente de terminar la temporada, a las 9:00, tendrá lugar la entrega de las recompensas de acuerdo con los puntos conseguidos.

## Cambios en las instancias

- Se han reducido los PV del «Jefe Gegares» en la Grieta del Olvido.
- Ya no se puede utilizar la habilidad de transformación de nivel 75 dentro de la Grieta del Olvido.
- Ahora se utiliza el efecto de debilitación de la «Percepción ampliada» en el área del Campamento de la avanzadilla del «Jardín de la Sabiduría».
- Se ha dispuesto una barrera de protección para poder llevar a cabo la «Barricada del Camino de las Esporas Oscuras» de la «Base de Croban» por niveles.
  - Esta barrera desaparece en cuanto se completa el nivel previo de la «Barricada del Camino de las Esporas Oscuras».
- Se han añadido puntos de experiencia a las recompensas por victoria/derrota/empate en las Ruinas del Runatorio en la Ruta de los Balaúres.
- La cantidad de puntos de honor que pueden obtenerse si se vence al jefe final en Dragagión de Asunatal ha aumentado de 100 a 180.
- Dentro de las condiciones de rango en la «Grieta del Olvido» se ha modificado el tiempo de ejecución para el rango D. Ha pasado de 30 a 29 minutos.
- Se ha aumentado la cantidad de puntos de honor recibidos como recompensa a partir del nivel 66 en la Arena de la Gloria/Vehemencia/Disciplina/Cooperación.

- En la Arena de la Gloria se ha añadido una nueva medalla (Medalla de espinel) al Arcón de recompensas de la arena a partir del nivel 66.
  - Ahora, se obtendrá una nueva medalla (Medalla de espinel) en el Arcón de recompensas de la arena para el 1.º y 2.º puestos.
- En las instancias de campo de batalla a partir del nivel 66, se añadirán a la recompensa la nueva medalla (Medalla de espinel) y puntos de honor.

Instancias	Resultado	Ptos. honor	Objetos
Ruta de los Balaúres	Victoria	150	750x Espinel roto
	Derrota	30	-
	Empate	30	-
Ruinas del Runatorio	Victoria	150	750x Espinel roto
	Derrota	30	-
	Empate	30	-
Campo de Batalla del Bastión del Muro de Acero	Victoria	300	750x Espinel roto
	Derrota	60	-
	Empate	60	-
Campo de batalla de Camar	Victoria	150	750x Espinel roto
	Derrota	30	-
	Empate	30	-

- Ahora, se obtendrán puntos de honor si se logra vencer a los monstruos principales de la instancia «Dragagión de Asunatal».

Nombre del monstruo	Ptos. honor
Capitán Asunatal	540
Menelune	300
Raima	300

- Se ha modificado el nivel de acceso a las instancias del Abismo inferior.

Instancias	Antes	Ahora
Nido del Árbol de Azufre	Nivel 30	Nivel 45
Cámara en el Ala Izquierda		
Cámara en el Ala Derecha		
Cámara del Tesoro de la Isla de las Raíces	Nivel 40	Nivel 45
Cámara del Tesoro del Campo de Batalla Crepuscular		
Cámara del Tesoro de la Isla del Ciclón		
Cámara del Tesoro de la Isla del Céfiro		
Cámara del tesoro de Conflicto de Cracón		

- Ya no se puede acceder al Campo de Instrucción de Nojsana desde el Abismo inferior.



- La entrada a la Esoterraza se ha trasladado al Destacamento de Ínguison y el Puesto de defensa de Gelcmaros.
- Se ha modificado parcialmente el efecto de la habilidad de transformación utilizada en la Grieta del Olvido.
  - Se ha reducido la fuerza de ataque básica para la «Transformación: Encarnación de la tierra».
  - El resto de modificaciones en el área de las habilidades de transformación exclusivas se muestran a continuación:

Habilidades de transformación	Habilidades de transformación exclusivas	Modificación
Transformación: Encarnación del agua	Raíz de la sanación	<ul style="list-style-type: none"> <li>● El tiempo de recuperación es ahora de 1 seg.</li> <li>● La cantidad de curación de PV ha aumentado a 2000</li> <li>● Se ha cambiado a «Cura cada 1,5 seg. durante 4,5 seg.».</li> </ul>
Transformación: Encarnación de la tierra	Salto enorme	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se han aumentado los daños por golpe adicional al tipo asesino</li> <li>● El tiempo de recuperación es ahora de 9 seg.</li> </ul>
	Puño rocoso Niveles 1-2	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se han aumentado los daños por golpe adicional al tipo asesino</li> </ul>
	Golpe desgarrador de suelo	
	Rugido de la tierra	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se han aumentado los daños por golpe adicional al tipo asesino</li> <li>● El tiempo de recuperación es ahora de 15 seg.</li> </ul>

### Corrección de errores

- Se ha solucionado un problema que impedía a los personajes deshacerse del Arma defensiva de los run una vez utilizada la habilidad de «Fuga» durante el uso del Arma defensiva de los run en la «Torre Protectora de los Run» y la «Torre Protectora de los Run (heroico)».
- Se ha corregido el error que impedía ejecutar la instancia «Fortaleza de Azoturán».

## Abismo

- El área del Abismo se ha reducido y se han modificado los métodos de ejecución de las fortalezas superiores/inferiores.



*Mientras la Legión de Eresquigal utiliza las 3 Islas como base y expande su poder, los Elios/Asmodianos declaran el estado de emergencia e intentan reclutar a Daevas hábiles.*

*El Gobernador de Resanta le explica a los Daevas que Resanta se encuentra en grave peligro por culpa de la Legión de Eresquigal y les anima a participar activamente en las misiones.*

*Los Daevas convocados reciben el encargo de defender el Abismo frente a la Legión de Eresquigal y la facción enemiga, y se ponen manos a la obra.*

- Los territorios del Abismo superior/inferior han perdido superficie y se han modificado algunas zonas.
- Han cambiado los métodos de las batallas por la fortaleza en las áreas del Abismo. Ahora es posible llevar a cabo un ataque a la fortaleza adicional.
- Durante las batallas por la fortaleza, se pueden formar uniones bélicas en el Abismo, en el territorio de Cálдор. Para poder obtener las recompensas correspondientes, estas uniones bélicas tendrán que conquistar las fortalezas. Además, el «Líder de la unión», el «Líder de la alianza de la unión» y el «Líder de la alianza» obtendrán objetos adicionales como recompensa.
  - En la notificación [2] se encuentra la información referente a la unión bélica del campo de batalla.





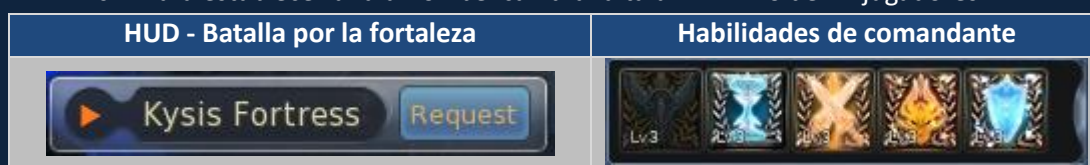
- Una vez se inicien las batallas por las 3 fortalezas del Abismo inferior, aparecerá una Puerta de fortaleza adicional en el Pasaje de Conexión interior hacia el General de los guardianes. Cuando se destruya 1 puerta exterior y la puerta interior, el escudo protector del General de los guardianes se desactivará y podrá realizarse el ataque.
- Durante la ejecución de la batalla por la fortaleza en el Abismo inferior, los Elios/Asmodianos reunirán determinados puntos de crédito. En cuanto gane una de las facciones, se repartirán las recompensas para victoria/derrota como corresponda.
  - Si los Balaúres se hacen con la fortaleza, ni los Elios ni los Asmodianos recibirán recompensas.
- A continuación se enumeran los cambios en los métodos de batallas por la fortaleza en el Abismo superior:
  - Las uniones bélicas se podrán formar en el Abismo superior, en el territorio circundante a las fortalezas, durante los 10 minutos previos al inicio de la batalla por la fortaleza. En cuanto den comienzo las batallas por la fortaleza, los personajes se dividirán en facciones y serán teleportados a las cercanías de las fortalezas.
  - Una vez se alcance la cantidad mínima de miembros de una unión bélica, la ventana de la unión bélica se convertirá en un marcador.

**Marcador detallado de los puntos de las batallas por la fortaleza en la unión bélica (ejemplo: Fortaleza de Cusis)**



- Los puntos se reparten entre Elios/Asmodianos/Balaúres. Los Balaúres comienzan con 10 000 puntos. Los Elios/Asmodianos pueden recuperar puntos para sí en cuanto consigan objetos de punto.
  - ※ Cuando aparezcan objetos de la facción enemiga, también será posible hacerse con ellos.
- Se pueden obtener puntos mediante fragmentos en la cercanía de las fortalezas, comandantes, puertas de las fortalezas y Piedras de la conquista entre otras muchas posibilidades.
- La facción con el mayor número de puntos será la que conquiste la fortaleza, independientemente de si han acabado o no con el General de los guardianes.

- ✂ Si los Balaúres tuviesen la mayoría de los puntos o si existiese un empate entre Elios y Asmodianos, serán los Balaúres los que conquisten la fortaleza y nadie recibirá recompensa.
- ✂ Cuando los Elios/Asmodianos conquisten la fortaleza, la facción enemiga recibirá la recompensa por la derrota.
- Desaparece la recompensa de la legión para la legión conquistadora, con el fin de que todas las facciones puedan participar en las batallas por la fortaleza en el Abismo.
  - Han aumentado los niveles y atributos de los objetos en los Abismos superior e inferior.
- Se ha añadido una nueva función de la unión bélica, con la que los personajes en el perímetro exterior de la batalla por la fortaleza podrán ingresar en la unión automáticamente. Además, también debutan nuevas habilidades de líder.
  - Estas novedades se aplican a todas las batallas por la fortaleza. 10 minutos antes del comienzo de las batallas por la fortaleza, se mostrará un HUD de la Batalla por la fortaleza en la esquina superior derecha de la ventana durante la estancia en el área de batalla (ejemplo: en la Batalla por la fortaleza de Anoha en el área de Cálдор). Asimismo, el botón «Ingresar en la unión bélica» solo se activará en las cercanías de las fortalezas.
  - Si se selecciona el botón «Ingresar en la unión bélica» en el HUD de la Batalla por la fortaleza, se registrará el ingreso en la unión bélica. Este se hará efectivo 5 minutos antes del comienzo de la batalla por la fortaleza. (Después de este periodo y hasta el fin del combate, los personajes que se registren serán añadidos a la unión bélica en el plazo máximo de 1 minuto).
  - Dentro de la unión bélica, se seleccionará de forma automática al «Líder de la unión bélica», «Líder de la alianza de la unión bélica» y al «Líder de la alianza» de entre los jugadores registrados de mayor rango.
  - Tras la composición automática de la unión bélica, los líderes de la alianza podrán establecer manualmente la configuración de sus miembros.
  - Cada unión bélica dispondrá de un máximo de 576 jugadores registrados. En las fortalezas del Abismo inferior, los personajes deberán tener al menos el nivel 45 para poder registrarse. Será necesario disponer del nivel 66 para acceder al resto de fortalezas.
  - Para establecer una unión bélica hará falta un mínimo de 24 jugadores.



- Tras el registro en la unión bélica se eliminarán el resto de grupos/alianzas. Además, no se podrán establecer nuevos grupos o alianzas.
- Para abandonar la unión bélica, habrá que seleccionar la opción «Abandonar unión bélica» en el HUD - Batalla por la fortaleza. Si un jugador sale del territorio de la batalla, dejará automáticamente la unión bélica.
- Los líderes de la alianza podrán hacer uso de la función «Expulsar». En caso de

expulsión, no será posible adherirse a la unión bélica durante 5 minutos. (Si se abandona la unión bélica, siempre cabe la posibilidad de registrarse de nuevo).

- Una vez formada la unión bélica, se activarán habilidades de comandante exclusivas para uso del «Líder de la unión bélica», el «Líder de la alianza de la unión bélica» y el «Líder de la alianza».
- Las habilidades de comandante podrán ser utilizadas por todos aquellos líderes que posean un rango superior al de Oficial de 1 estrella. Las habilidades varían en función del rango.

Nombre de habilidad	Tiempo de recuperación	Cantidad mínima de miembros necesarios	Descripción
Invocación: Quisc para campo de batalla	30 min.	96 personas	Invoca a un quisc al que pueden adherirse un máximo de 576 personajes. Regenera cada 3 segundos los PV, PM y el tiempo de vuelo de todos los aliados en un radio de 15 m y emite un efecto de escudo protector durante 1 minuto.
Orden de marcha	15 min.	48 personas	Aumenta durante 3 minutos la velocidad de movimiento/ataque/lanzamiento, el ataque físico y la potenciación mágica de los miembros aliados de la unión.
Estimulación del oficial	5 min. (Se reparte el tiempo de recuperación)	12 personas	Aumenta durante 3 min. el ataque JcJ y los PV máximos de los miembros de la alianza.
Aniquilación de los Balaúres		12 personas	Reparte un potenciador que proporciona a los miembros de la alianza un ataque adicional con un 100% de probabilidad durante 2 minutos si realizan un ataque a los Balaúres.
Protección del oficial		12 personas	Se eliminan todos los estados negativos aplicados a los miembros de la alianza. Regenera los PV y reparte un escudo que absorbe el 50% de daños durante 30 segundos.

- Las habilidades de comandante podrán utilizarse siempre y cuando se haya alcanzado la cantidad mínima de miembros de la alianza/unión/unión bélica establecida en la tabla.
- Cuanto más alto sea el rango del Abismo, mayor será el rendimiento de las habilidades de comandante.

## Modificaciones

- Se han modificado las horas de la batalla por la fortaleza de Anoha y de las batallas por la fortaleza en el Abismo superior/inferior.

Hora	L	M	X	J	V	S	D
18-19:00	Árbol de Azufre	Fortaleza Oriental/ Occidental de Siel	Árbol de Azufre	Fortaleza Oriental/ Occidental de Siel	Árbol de Azufre Fortaleza Oriental/ Occidental de Siel	Árbol de Azufre Fortaleza Oriental/ Occidental de Siel	Árbol de Azufre Fortaleza Oriental/ Occidental de Siel
21-22:00	Crotan Miren Cusis	Anoha	Crotan Miren Cusis	Anoha	Crotan Miren Cusis	Pangaea	

- A continuación se enumeran las opciones de teleportación para aquellos personajes vinculados al Abismo antes de la Actualización «Resurrección del soberano balaúr» y aquellos cuyo punto de vinculación se encuentre en el Abismo superior.
  - No se teleportará a aquellos personajes vinculados al Abismo inferior.

Facción	Región
Elios	Embarcadero de Téminon - Plaza de Lati
Asmodianos	Embarcadero de Prínum - Plaza Mayor

- Se han realizado cambios en ciertas propiedades de los artefactos del Abismo inferior.

Artefacto	Antes	Ahora
Aura del Abismo	800 de daño durante 12 seg. cada 4 seg.	1000 de daño durante 15 seg. cada 3 seg.
Grito de la sangre	Disponible en el Este	Disponible en el Norte
Lluvia de la ilusión	Disponible en el Oeste	Disponible en el Este

- Las recompensas en determinados niveles del refuerzo del embarcadero del Abismo superior han sufrido los cambios descritos a continuación:

Instalación de defensa	Modificaciones	Contenido adicional
Nivel 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contiene todas las ventajas del embarcadero del nivel 2</li> <li>• Aparece energía de vuelo que ayuda a restablecer el tiempo de vuelo</li> <li>• Aparecen comerciantes de materiales de artesanía, patrones y consumibles, así como un comerciante de méritos</li> <li>• [Elios] Aparece el Pasillo de Ínguison</li> <li>• [Asmodianos] Aparece el Pasillo de Gelmaros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contiene todas las ventajas del embarcadero del nivel 2</li> <li>• Aparece energía de vuelo que ayuda a restablecer el tiempo de vuelo</li> <li>• Aparecen comerciantes de materiales de artesanía, patrones y consumibles, así como un comerciante de méritos</li> <li>• Aparecen un pasillo a Acarón y un pasillo a Cálдор</li> </ul>
Nivel 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contiene todas las ventajas del embarcadero del nivel 3</li> <li>• Aparece energía vital que aumenta los PV máximos</li> <li>• Aparece un soldado de refuerzo para las guarniciones 60 a 65</li> <li>• Aparece un guardián de la reliquia antigua</li> <li>• Aparecen un pasillo a Acarón y un pasillo a Cálдор</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contiene todas las ventajas del embarcadero del nivel 3</li> <li>• Aparece energía vital que aumenta los PV máximos</li> <li>• Aparece un soldado de refuerzo para las guarniciones 60 a 65</li> <li>• Aparece un comerciante de consumibles (Insignias de honor)</li> <li>• Aparece un guardián de la reliquia antigua</li> <li>• Aparece el Asistente de acceso de la Falla del Pasado</li> </ul>
Nivel 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contiene todas las ventajas del embarcadero del nivel 4</li> <li>• Aparece un comerciante de consumibles (Insignias de honor)</li> <li>• Aparece energía de la batalla decisiva y aumenta el ataque</li> <li>• Aparece el asistente de acceso de la Torre Protectora de los Run</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contiene todas las ventajas del embarcadero del nivel 4</li> <li>• Aparecen los materiales de fabricación mágica y los vendedores de piedras de perfeccionamiento</li> <li>• Aparece energía de la batalla decisiva y aumenta el ataque</li> <li>• Aparece el Asistente de acceso del Laboratorio del Soberano del Elemento</li> <li>• Aparece el Asistente de acceso de las Ruinas de Adma</li> <li>• Aumenta en 1 el número de accesos a la Grieta del Olvido</li> </ul>
Nivel 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contiene todas las ventajas del embarcadero del nivel 5</li> <li>• Aparece un soldado de refuerzo para las guarniciones 50 a 55</li> <li>• Aparece un comerciante de equipamiento (Medallas de la lucha)</li> <li>• Aparece un asistente de acceso para fortalezas bélicas ocultas</li> <li>• Aparece un asistente de acceso para</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contiene todas las ventajas del embarcadero del nivel 5</li> <li>• Aparece un soldado de refuerzo para las guarniciones 50 a 55</li> <li>• Aparece el comerciante de equipamiento (Insignias de honor)</li> <li>• Aparece un asistente de acceso para fortalezas bélicas ocultas</li> <li>• Aparece el Asistente de acceso del</li> </ul>



	el Runadio	Escondrijo de Arcal <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aumenta en 2 el número de accesos al Laboratorio del Soberano del Elemento</li> <li>• Aumenta en 2 el número de accesos a las Ruinas de Adma</li> </ul>
Nivel 7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contiene todas las ventajas del embarcadero del nivel 6</li> <li>• Aparece un perfeccionador de PD grande</li> <li>• Aparece un asistente de acceso para Cantalonice</li> <li>• Aumenta en 4 el número de accesos a la Torre Protectora de los Run y la Torre Protectora de los Run (heroico)</li> <li>• Aumenta en 4 el número de accesos al Runadio y el Runadio (heroico)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contiene todas las ventajas del embarcadero del nivel 6</li> <li>• Aparece un perfeccionador de PD grande</li> <li>• Aparece el Asistente de acceso de la Base de Croban</li> <li>• Aumenta en 3 el número de accesos al Escondrijo de Arcal</li> </ul>
Nivel 8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contiene todas las ventajas del embarcadero del nivel 7</li> <li>• Aparece un soldado de refuerzo para las guarniciones 56 a 59</li> <li>• Aparece un prestamista de magia grande</li> <li>• Aparece un asistente de acceso para el Bastión del Muro de Acero</li> <li>• Aumenta en 2 el número de accesos a Cantalonice</li> <li>• Aumenta en 2 el número de accesos al Bastión del Muro de Acero</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contiene todas las ventajas del embarcadero del nivel 7</li> <li>• Aparece un soldado de refuerzo para las guarniciones 56 a 59</li> <li>• Aparece un prestamista de magia grande</li> <li>• Aumenta en 3 el número de accesos a la Base de Croban</li> <li>• Aumenta en 4 el número de accesos a la Biblioteca de la Sabiduría</li> <li>• Aumenta en 4 el número de accesos al Jardín del Conocimiento</li> </ul>

- Todas las ventajas se mantienen, solo se han modificado o eliminado contenidos.
- Ha cambiado el método de ejecución de la «Batalla por la fortaleza de Anoha» en Cálдор.
  - Desaparece la defensa de la fortaleza en la «Batalla por la fortaleza de Anoha». La facción balaúr ocupará la fortaleza automáticamente antes de que dé comienzo la siguiente batalla por la fortaleza.
  - Al principio de la Batalla por la fortaleza de Anoha, aquellos jugadores que se encuentren en las cercanías de la fortaleza serán teleportados hasta los asentamientos amigos (Elios: Asentamiento de Safiruner, Asmodianos: Asentamiento de Rubininer). Podrán hacer uso de tanques durante la batalla por la fortaleza.
  - ✂ Los objetos necesarios para los tanques se pueden adquirir en los comerciantes de consumibles en la base de Cálдор.
  - Cuando se termina con éxito la «Batalla por la fortaleza de Anoha» un total de 2 veces, aparece el monstruo «Protector enfurecido de Anoha». Así, siempre que se continúe en las cercanías de la Fortaleza de Anoha, se obtendrá una misión de forma automática.
  - Se invoca al monstruo «Protector enfurecido de Anoha» durante 60 minutos.
  - Se han aplicado cambios a determinadas propiedades de artefactos de Cálдор.

Artefacto	Antes	Ahora
Infierno en llamas	Provoca 3300 de daños cada vez, un total de 5 veces.	Provoca 3900 de daños cada vez, un total de 5 veces.
Exterminio del alma	Provoca 2000 de daños de PM cada vez, un total de 5 veces.	Provoca un daño de un 95% de PM un total de 5 veces.

- Se han cerrado las fortalezas de Ínguison y Gelcmaros. Ya no habrá batallas por la fortaleza en estas dos áreas.
  - Por este motivo, hay determinados artefactos que ya no podrán utilizarse en Ínguison o Gelcmaros.
- Ha cambiado el método de aparición de los monstruos protectores en las cercanías de las fortalezas.
  - Se ha de llegar a una cantidad determinada de conquistas de la fortaleza para que aparezca el monstruo en el área circundante.

Región	Fortaleza	Cantidad de conquistas
Abismo inferior	Fortaleza del Árbol de Azufre	Elios/Asmodianos - 5 veces en cada caso
	Fortaleza Occidental de Siel	
	Fortaleza Oriental de Siel	
Abismo Superior	Fortaleza de Crotan	Elios/Asmodianos - 3 veces en cada caso
	Fortaleza de Cusis	
	Fortaleza de Miren	
Cáldor	Fortaleza de Anoha	Elios/Asmodianos - 2 veces en cada caso

- Desaparece la recompensa de la legión para la legión conquistadora, con el fin de que todas las facciones puedan participar en las batallas por la fortaleza en el Abismo.
- Debido a los cambios en las áreas del Abismo superior, se han restablecido todos los puntos de Refuerzo del embarcadero para los Elíos/Asmodianos.
- Han aumentado los niveles y atributos de los objetos en los Abismos superior e inferior.
- Ahora, antes de que arranquen las batallas por la fortaleza, el listado de la primera formación de la unión bélica se ordenará automáticamente por clase de personaje.
- Se han modificado los atributos de los monstruos y PNJ de la «Fortaleza de Anoha».
  - Han disminuido los atributos del General de los guardianes de los Balaúres.
  - Se ha reducido el número de atributos de los monstruos ubicados en las bases de protección.
  - Han bajado los PV de la Valla de hierro balaúr, ubicada en la base de protección y la Puerta de la fortaleza de Anoha.
- Se ha reducido la cantidad de PV del Anoha atroz. Este personaje aparece tras un número

determinado de conquistas de la Fortaleza de Anoha.

- Se han modificado los colores de la Isla de Azufre en el Mapamundi <M> para facilitar su visualización en el área de Resanta.
- La cantidad máxima de PA que se puede obtener mediante JcJ se duplica al adherirse a una unión bélica durante la batalla de la fortaleza.
  - Esto se aplica únicamente tras el registro en la unión bélica. Si se abandona la unión bélica o no se finaliza la adhesión, se mantendrá la cantidad máxima de PA asignada con anterioridad.
- Ahora, se repartirán recompensas en función de los puntos de crédito durante las batallas por la fortaleza, incluso en caso de conquista a manos de los Balaúres.
  - Para ello, el personaje tendrá que ser miembro de una unión bélica y haber obtenido una cantidad concreta de puntos de crédito.
- Se ha establecido una medida temporal que impide aplicar en Pangaea la habilidad de transformación de nivel 75.

## Misiones

### Misiones añadidas

- Se han añadido nuevas misiones para la transmutación mágica.

Facción	Nivel de acceso	Nombre de misión	PNJ de misión
Elios	A partir del nivel 66	Habilidades de los Daevas del destino	<Daeva de la Tormenta> Pelen
Asmodianos	A partir del nivel 66	Habilidad de los Daevas del Destino	<Guardián sombrío> Edorín

- Se ha añadido una misión de campaña para personajes a partir del nivel 66.

Facción	Nombre de misión	Acceso
Elios	La reputación del sumo sacerdote Jucleas	Se obtiene automáticamente a partir del nivel 66
Asmodianos	La llamada del sumo sacerdote Balder	Se obtiene automáticamente a partir del nivel 66

- Se han añadido misiones que pueden llevarse a cabo durante las batallas por la fortaleza en el Abismo superior/inferior en Cálдор.

### Abismo inferior

Elios	Asmodianos
[Unión] Aniquilar al general de los guardianes de la Fortaleza Occidental de Siel	[Unión] Aniquilar al general de los guardianes de la Fortaleza Occidental de Siel
[Diaria] Limpieza de la Cámara en el Ala Izquierda	[Diaria] Limpieza de la Cámara en el Ala Izquierda
[Orden urgente] Aniquilar a los protectores de la Fortaleza Occidental de Siel	[Orden urgente] Aniquilar a los protectores de la Fortaleza Occidental de Siel
[Orden apremiante] Encargo de reconquistar la Fortaleza Occidental de Siel	[Orden apremiante] Encargo de reconquistar la Fortaleza Occidental de Siel
[Unión] Aniquilar al general de los guardianes de la Fortaleza Oriental de Siel	[Unión] Aniquilar al general de los guardianes de la Fortaleza Oriental de Siel
[Diaria] Limpieza de la Cámara en el Ala Derecha	[Diaria] Limpieza de la Cámara en el Ala Derecha
[Orden urgente] Aniquilar al Protector de la Fortaleza Oriental de Siel	[Orden urgente] Aniquilar al Protector de la Fortaleza Oriental de Siel
[Orden urgente] Encargo de reconquistar la Fortaleza Oriental de Siel	[Orden urgente] Encargo de reconquistar la Fortaleza Oriental de Siel
[Unión] Aniquilar al general de los guardianes de la Fortaleza del Árbol de Azufre	[Unión] Aniquilar al general de los guardianes de la Fortaleza del Árbol de Azufre
[Diaria] Operación de limpieza del Árbol de Azufre	[Diaria] Operación de limpieza del Árbol de Azufre

[Orden urgente] Aniquilar a los protectores de la Fortaleza del Árbol de Azufre	[Orden urgente] Aniquilar a los protectores de la Fortaleza del Árbol de Azufre
[Orden urgente] Encargo de reconquistar la Fortaleza del Árbol de Azufre	[Orden urgente] Encargo de reconquistar la Fortaleza del Árbol de Azufre

### Abismo superior

Elios	Asmodianos
[Unión] Aniquilar al general de los guardianes de la Fortaleza de Crotan	[Unión] Aniquilar al general de los guardianes de la Fortaleza de Crotan
[Diaria] Operación de limpieza de la Fortaleza Bélica de Crotan	[Diaria] Operación de limpieza de la Fortaleza Bélica de Crotan
[Orden urgente] Aniquilar a los protectores de la Fortaleza de Crotan	[Orden urgente] Aniquilar a los protectores de la Fortaleza de Crotan
[Orden urgente] Encargo de reconquistar la Fortaleza de Crotan	[Orden urgente] Encargo de reconquistar la Fortaleza de Crotan
[Unión] Aniquilar al general de los guardianes de la Fortaleza de Miren	[Unión] Aniquilar al general de los guardianes de la Fortaleza de Miren
[Diaria] Operación de Limpieza de la Fortaleza Bélica de Miren	[Diaria] Operación de Limpieza de la Fortaleza Bélica de Miren
[Orden urgente] Aniquilar a los protectores de la Fortaleza de Miren	[Orden urgente] Aniquilar a los protectores de la Fortaleza de Miren
[Orden urgente] Encargo de reconquistar la Fortaleza de Miren	[Orden urgente] Encargo de reconquistar la Fortaleza de Miren
[Unión] Aniquilar al general de los guardianes de la Fortaleza de Cusis	[Unión] Aniquilar al general de los guardianes de la Fortaleza de Cusis
[Diaria] Operación de Limpieza de la Fortaleza de Cusis	[Diaria] Operación de Limpieza de la Fortaleza de Cusis
[Orden urgente] Aniquilar a los protectores de la Fortaleza de Cusis	[Orden urgente] Aniquilar a los protectores de la Fortaleza de Cusis
[Orden urgente] Encargo de reconquistar la Fortaleza de Cusis	[Orden urgente] Encargo de reconquistar la Fortaleza de Cusis

### Cáldor

Elios	Asmodianos
[Unión] Aniquilar al general de los guardianes de la Fortaleza de Anoha	[Unión] Aniquilar al general de los guardianes de la Fortaleza de Anoha
[Orden urgente] Aniquilar a Anoha el Atroz de la Fortaleza de Anoha	[Orden urgente] Aniquilar a Anoha el Atroz de la Fortaleza de Anoha
[Orden urgente] Encargo de reconquistar la Fortaleza de Anoha	[Orden urgente] Encargo de reconquistar la Fortaleza de Anoha

- Se han añadido nuevas misiones de orden urgente para llevar a cabo en el Abismo inferior.



- Estas misiones se obtendrán de forma automática una vez se acceda a las áreas de las fortalezas correspondientes o la de las Islas Tormentosas.

Elios	Asmodianos
[Orden urgente] Aniquilar a los invasores de la Fortaleza del Árbol de Azufre	[Orden urgente] Aniquilar a los acechadores de la Fortaleza del Árbol de Azufre
[Orden urgente] Aniquilar a los invasores de la Fortaleza Occidental de Siel	[Orden urgente] Aniquilar a los acechadores de la Fortaleza Occidental de Siel
[Orden urgente] Aniquilar a los invasores de la Fortaleza Oriental de Siel	[Orden urgente] Aniquilar a los acechadores de la Fortaleza Oriental de Siel
[Orden urgente] Aniquilar a los invasores de las Islas Tormentosas	[Orden urgente] Aniquilar a los acechadores de las Islas Tormentosas

- Se han añadido nuevas misiones en el Abismo inferior en las que se ha de vencer a la facción enemiga en función de su rango en el Abismo.
  - Estas misiones se obtendrán de forma automática al acceder al área del Abismo con el título correspondiente. Los Elios consiguen este título tras finalizar la misión «Nuevo encargo de aniquilar a los soldados asmodianos», mientras que los Asmodianos lo logran al completar el «Encargo de eliminar a los nuevos soldados elios».

Elios	Asmodianos
[Orden urgente] Aniquilar a los soldados asmodianos de rango 9	[Orden urgente] Aniquilar a los soldados elios de rango 9
[Orden urgente] Aniquilar a los soldados asmodianos de rango 8	[Orden urgente] Aniquilar a los soldados elios de rango 8
[Orden urgente] Aniquilar a los soldados asmodianos de rango 7	[Orden urgente] Aniquilar a los soldados elios de rango 7
[Orden urgente] Aniquilar a los soldados asmodianos de rango 6	[Orden urgente] Aniquilar a los soldados elios de rango 6
[Orden urgente] Aniquilar a los soldados asmodianos de rango 5	[Orden urgente] Aniquilar a los soldados elios de rango 5
[Orden urgente] Aniquilar a los soldados asmodianos de rango 4	[Orden urgente] Aniquilar a los soldados elios de rango 4
[Orden urgente] Aniquilar a los soldados asmodianos de rango 3	[Orden urgente] Aniquilar a los soldados elios de rango 3
[Orden urgente] Aniquilar a los soldados asmodianos de rango 2	[Orden urgente] Aniquilar a los soldados elios de rango 2
[Orden urgente] Aniquilar a los soldados asmodianos de rango 1	[Orden urgente] Aniquilar a los soldados elios de rango 1
[Orden urgente] Confrontación con oficiales asmodianos	[Orden urgente] Confrontación con oficiales elios
[Orden urgente] Confrontación con generales asmodianos	[Orden urgente] Confrontación con generales elios

- Se han agregado 2 misiones que pueden llevarse a cabo en la instancia Esoterraza.

Facción	Nombre de misión	PNJ de misión
Elios	Mensaje de la Esoterraza	Se puede obtener en el PNJ cercano a la Entrada a las Esoterrazas
	[Instancia/Grupo] Por la reconquista	
Asmodianos	Ruego de la Esoterraza	Se puede obtener en el PNJ cercano a la Entrada a las Esoterrazas
	[Instancia/Grupo] Por la reconquista	

- Se han agregado misiones que pueden llevarse a cabo en la Arena de Oro.

Facción	Nombre de misión	PNJ de misión
Elios/Asmodianos	¿Qué sabe Daeva sobre Arena de Oro, yang?	<Tropa comercial Arena roja> Peroner

### Cambios en las instancias

- Algunos objetos de misión se han convertido en objetos destruidos.
  - Esto aplica a todos los objetos de misión de campañas introducidas en la actualización 4.7 y que ahora desaparecen en esta nueva versión.
  - Se pueden canjear por quina en la ventana [Vender todos los objetos destruidos].
- Se han modificado los niveles tanto para la obtención y ejecución de misiones como para la recompensa (puntos de experiencia, quinas) por las misiones en el Abismo superior.
- Ahora habrá que disponer de un nivel 45 para poder obtener las misiones de acceso al Abismo «Ensayo de las habilidades de vuelo» (Elios) y «El último punto de control» (Asmodianos).
  - Aquellos personajes por debajo del nivel 45 que no hayan realizado la misión de acceso al Abismo podrán acceder al Abismo una vez finalicen la misión de nivel 45.
- Ha aumentado el nivel de obtención y ejecución de algunas misiones del Abismo inferior. Además, se han modificado varios contenidos de la ejecución.
- Se han eliminado las misiones asociadas a aquellos elementos eliminados dentro de las batallas por la fortaleza en Ínguison y Gelcmaros, a la reducción del área del Abismo y a los cambios en los métodos de batalla por la fortaleza.
  - Se abandonarán todas aquellas misiones obtenidas o ya completas. Se podrán llevar a cabo nuevas misiones al acceder a las áreas correspondientes.
- Se han modificado las recompensas de algunas misiones JcJ.
  - Se ha aumentado la recompensa de puntos de honor y se podrán obtener fragmentos de las Medallas de espinel.
- Se han corregido parcialmente los niveles de obtención para las misiones diarias conseguidas por la organización de los Elios Poder de la luz y la organización de los Asmodianos Caballeros de sangre.
- Se han eliminado algunas misiones en Acarón y Signia/Véngar en las que podían lograrse Medallas de ceranio.
- Se han modificado algunos contenidos en las misiones de la legión de nivel 8.

- Ya no se podrá destruir el objeto de título obtenido por los Elios tras finalizar la misión «Nuevo encargo de aniquilar a los soldados asmodianos», y los Asmodianos al completar el «Encargo de eliminar a los nuevos soldados elios».
- Se ha modificado el nivel de obtención/ejecución de determinadas misiones del Abismo superior.

### Corrección de errores

- Se ha solucionado el problema por el que en ciertas situaciones no era posible obtener la misión asmodiana «El secreto del tesoro de las Sirénidas».
- Se ha corregido el error que impedía atacar el «Nido de harpías» desde ciertos ángulos durante la misión de los Elios «Señor del cielo».
- Se ha solucionado el problema que hacía que los personajes se teleportasen a posiciones anormales durante la ejecución de la misión de los Elios «El precio de la benevolencia» y la de los Asmodianos «Una llamada sospechosa».
- Se ha corregido el error que hacía que se mostrasen en la lista de misiones algunas misiones de orden urgente no obtenibles.
  - Se abandonarán todas aquellas misiones obtenidas o ya completas.

Facción	Nombre de misión
Elios	[Orden urgente] La orden de Telémaco
	[Orden urgente] La orden de Perento
Asmodianos	[Orden urgente] La orden de Aegir
	[Orden urgente] La orden de Nerita

- Se ha solucionado un problema que hacía que se mostrase un aviso de sistema incorrecto al completar la misión «[Diaria] Rehabilitación de Ládaco» en el Abismo inferior.
- Se ha corregido un error que hacía que el PNJ Yafnar no apareciese durante la ejecución de la misión «El desaparecido Yafnar».

## Objetos

### Objetos nuevos

- Se han añadido Esdima y Agua bendita de esdima, que podrán utilizar los Daevas del destino.
  - Al equiparse con Esdima, se añadirá poder de creación de Daeva del Destino según el nivel de refuerzo.
    - La Esdima puede equiparse en la pestaña Esdima del perfil del personaje (Tecla de acceso rápido: P). Las ranuras al efecto se amplían en función del nivel del personaje.

Ventana de Esdima	Ampliación de la ranura de equipamiento
	① Ampliación al nivel 66 ② Ampliación al nivel 68 ③ Ampliación al nivel 70

※ En función del nivel de Daeva del Destino se hará uso de las ranuras correspondientes adaptadas.


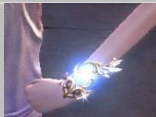
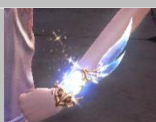
- Para obtener Esdimas, hay que aplicar fabricación mágica (a partir de la Habilidad de fabricación 60) a materiales adecuados.
  - Estos materiales se pueden obtener mediante fabricación mágica o adquirir en el comerciante para objetos de fabricación mágica en Esterra/Nosra.
- Los Esdimas pueden reforzarse mediante «Agua bendita de esdima» o la «Piedra de encantamiento todopoderosa» en [Refuerzos/Modificaciones - Reforzar esdimas].
- Sin embargo, no es posible reforzar Esdimas equipados: habrá que retirarlos para proceder al intento de refuerzo.
  - El Agua bendita de esdima se podrá obtener con cierta probabilidad de los monstruos jefe en las instancias para Daevas del Destino recogidas a continuación:

Lista de instancias		
Laboratorio del Soberano del Elemento	Ruinas de Adma	Escondrijo de Arcal
Base de Croban	Biblioteca de la Sabiduría	Jardín de la Sabiduría

- Se ha añadido la «Pulsera del soberano».
  - La Pulsera del soberano es un nuevo accesorio que puede colocarse en una nueva ranura.
  - Se puede obtener en las grandes ciudades. A continuación se explica cómo.

Facción	Nombre del objeto	Región	Punto de venta (PNJ)
Elios	Pulsera de Cáisinel	Sánctum	Fena <Modificador de los accesorios del soberano>
Asmodianos	Pulsera de Marchután	Pandemónium	Fedro <Modificador de los accesorios del soberano>

- Por defecto, la Pulsera del soberano hace uso de la defensa JcJ. Podrán añadirse atributos adicionales tras aplicar un Suero de mejora sagrado con éxito.
  - A partir del nivel +6 se añadirá el ataque JcJ y podrá mejorarse hasta un máximo de +10.
- En función del nivel de mejora, se liberarán ranuras de Piedra de maná en la Pulsera del soberano y cambiará la apariencia del objeto.

Nivel de mejora	Ranura de Piedra de maná	Apariencia
Normal	Ninguna	
Nivel 5	1 ranura	
Nivel 7	1 ampliación adicional (2 ranuras)	-
Nivel 10	1 ampliación adicional (3 ranuras)	

✂ La Piedra de maná ampliada puede reforzarse mediante Piedras de maná por debajo del nivel 80. (No se podrá realizar con Piedras de maná para Daevas del Destino).

✂ En caso de un intento de mejora fallido, se restablecerán la ranura de Piedra de maná y la apariencia, y desaparecerá la Piedra de maná.

- Se han añadido nuevos equipamientos del Abismo para Daevas del Destino.
  - Los nuevos equipamientos pueden obtenerse mediante «Medallas de espinel» y se adquirirán en los siguientes PNJ.

Facción	Nombre de PNJ	Ubicación
Elios	Perita, Tegrao, Rapaón	Academia de Cáisinel Pabellón de la Gloria
Asmodianos	Ridar, Yaubar, Capánem	Concilio de Marchután Templo del Honor



- Si falla el intento de mejora de los accesorios de Daeva del Destino, se destruirá el objeto. En función del tipo de accesorio y nivel de mejora, se podrán obtener «Fragmentos de la piedra de ilusión del caos».
- Al reunir 10 «Fragmentos de la piedra de ilusión del caos» se podrá generar 1 «Piedra de ilusión del caos». Se podrá canjear por puntos del Abismo en el comerciante de Piedras de ilusión.

Facción	<Comerciante de Piedras de ilusión>	Ubicación
Elios	Damurang	Refugio de Ariel en Esterra
Asmodianos	Remorún	Templo de Asfel en Nosra

- Se han añadido nuevos equipamientos de Daeva del Destino que podrán conseguirse en ciertas instancias y en los campos.
  - Si falla el intento de mejora de los accesorios de Daeva del Destino, se destruirá el objeto. En función del tipo de accesorio y nivel de mejora, se podrán obtener «Fragmentos de la piedra dimensional del caos».
- En las grandes ciudades de Esterra/Nosra se han instalado fuentes para el intercambio de las nuevas medallas. Allí, se podrán cambiar las Medallas de ceranio por Medallas de espinel.
- Se han añadido nuevos equipamientos de Daeva del Destino.
  - Mediante el uso de «Medallas de espinel», podrán obtenerse los nuevos equipamientos de la tropa de defensa de la alta guardia/de los Arcontes. Para adquirirlos, hay que acudir a los PNJ siguientes.

Facción	Nombre de PNJ	Ubicación
Elios	Perita, Tegrao, Rapaón	Academia de Cáisinél Pabellón de la Gloria
Asmodianos	Ridar, Yaubar, Capánem	Concilio de Marchután Templo del Honor

- Se han añadido equipamientos de Daeva del Destino que podrán obtenerse en el Abismo superior.
- Si falla el intento de mejora de los accesorios de Daeva del Destino, se destruirá el objeto. En función del tipo de accesorio y nivel de mejora, se podrán obtener distintos objetos.

Tipo de accesorio	Objetos
Tropa de defensa de la alta guardia/de los Arcontes	Fragmento de la piedra de ilusión del caos
Pretor de la alta guardia/de los Arcontes	Fragmento de la piedra de ilusión mágica del caos
Legión de Priga	Fragmento de la piedra dimensional del caos
Símbolo helado	Fragmento de la piedra dimensional mágica del caos

- Al reunir 10 «Fragmentos de la piedra de ilusión del caos» se podrá generar 1 «Piedra de ilusión del caos». Se podrá canjear por puntos del Abismo en el comerciante de Piedras de ilusión.

Facción	<Comerciante de Piedras de ilusión>	Ubicación
Elios	Damurang	Refugio de Ariel en Esterra
Asmodianos	Remorún	Templo de Asfel en Nosra

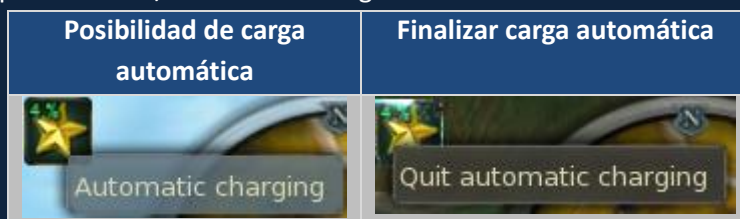
- Al reunir 10 «Fragmentos de la piedra dimensional/dimensional mágica del caos» se podrá generar 1 «Piedra dimensional/dimensional mágica del caos» y mediante fabricación mágica se pueden crear 5 Piedras dimensionales mágicas distintas.
- En las grandes ciudades de Esterra/Nosra se han instalado fuentes para el intercambio de las nuevas medallas.
  - En las fuentes de canje se podrán ganar con cierta probabilidad las nuevas medallas con Medallas de ceranio.
- Ahora se pueden canjear Medallas de oro por Medallas de platino en las fuentes de las bases de la facción correspondiente en el Abismo inferior.
  - Será posible llevarlo a cabo en las fuentes en las que antes se podían cambiar Medallas de plata por Medallas de oro.
- Se ha añadido un nuevo patrón de fabricación mágico.
  - Los patrones de equipamiento pueden obtenerse en los comerciantes de patrones de equipamiento especiales en Nosra/Esterra.
  - Los patrones para acompañantes pueden obtenerse en los comerciantes de patrones especiales en Nosra/Esterra.
- Se ha añadido un acompañante que ofrece paquetes de materiales de la fabricación mágica como recompensa.
  - Este acompañante puede obtenerse mediante fabricación mágica. A través de él podrán conseguirse paquetes de materiales de la fabricación mágica limitados/normales/grandes/nobles.
- Se ha reducido el número de objetos que ofrecer de alimento para el acompañante que produce materiales de la fabricación mágica.

Nombre del acompañante	Comida para el acompañante	Cantidad de alimento	
		Antes	Ahora
Croaqui índigo	Carne deshidratada para acompañantes	4	2
Draqui de hierba	Dulces para acompañantes	8	3
Élroc atigrado	Costilla para acompañantes	12	4
Perrete blanco	Carne para acompañantes	16	6

- Se han añadido métodos de la fabricación mágica que permiten crear Pergaminos elegantes/finos/de metal/de cuero/de tejido/de gema.
- Se ha agregado un patrón de fabricación a la fabricación mágica que permite obtener Polvo de hechizo.
  - El patrón de fabricación de Polvo de hechizo se obtendrá de forma automática. Para la fabricación hace falta disponer de la Herramienta para desarmar de Ranquino.
  - La Herramienta para desarmar de Ranquino puede adquirirse en los PNJ Calio (Esterra) o Erendil (Nosra).

## Cambios en los objetos

- Se ha añadido una función de carga automática en la Estrella dorada.
  - Si se hace clic con el botón derecho en el símbolo de la Energía de la Estrella dorada, se podrá activar/desactivar la carga automática.



- Al activar la función de carga automática se utiliza automáticamente el objeto de la Estrella dorada cuando la Energía de la Estrella dorada está por debajo de 4%.
- Se han modificado algunas funciones de los objetos Taroc.
  - Los objetos Taroc se pueden almacenar en el almacén privado.
  - Se puede disponer de varios objetos Taroc del mismo tipo.
- Ahora, tanto Daevas como Daevas del Destino pueden utilizar la Poción de restauración refinada.
- Se ha modificado el número de intentos de recolección y el número de colecciones.

Objetos recolectables	Intentos de recolección		Número de colecciones	
	Antes	Ahora	Antes	Ahora
Objetos recolectables - Suelo	3	1	1	3
Objetos recolectables - Aire (Éter)	5	1	1	3

- Se han destruido los Blasones de la fortaleza de las fortalezas de Cantalón eliminadas (Fortaleza de Silus/Basén/Prades).

Nombre del objeto	Precio de venta
Blasón de la Fortaleza de Silus	450 puntos del Abismo
Blasón de la Fortaleza de Basén	560 puntos del Abismo
Blasón de la Fortaleza de Prades	560 puntos del Abismo

- Se han destruido y modificado algunos objetos de misión inservibles, por lo que ya no se pueden desechar.
- Las Medallas de platino son ahora intercambiables.
- Ya no se puede almacenar o comerciar con objetos destruidos.
- Ahora se puede utilizar quina en la transmutación mágica tras un número determinado de intentos.

- La transmutación mágica es gratuita 3 veces al día.
- A partir de la 4.ª transmutación mágica se necesitará una cantidad determinada de quinas para la fabricación mágica.
- El número de usos posibles de la transmutación mágica se restablece cada mañana a las 9:00.
- Se ha aumentado la tasa de botines de equipamiento en PNJ enemigos infiltrados en la Isla Celestial y en el suelo de Esterra/Nosra.
- Se ha modificado el color de algunos objetos.

### Corrección de errores


- Se ha solucionado un problema por el que no se mostraba el efecto de refuerzo de algunas armas de Lánmarc en los niveles 15 y 20.
- Se ha corregido un error por el que en algunas ocasiones no se obtenía el objeto de evento que se consigue al iniciar sesión y conectarse.
- Se ha solventado un fallo que impedía que se mostrase en la ventana de resultados el símbolo del objeto de bonificación que se obtiene de forma aleatoria en la fabricación mágica.
- Se ha corregido un error por el que se obtenían objetos no adecuados para el nivel al vencer a los monstruos en las áreas de Esterra y Nosra.
- Se ha solucionado un problema que impedía obtener materiales en la extracción de escudos de los Daevas del Destino o en intentos de refuerzo fallidos.
- Se ha arreglado el fallo que hacía que a veces se obtuviesen equipamientos de la facción enemiga mediante la fabricación mágica.
- Antes, no se mostraba correctamente el efecto de animación del +15 en algunas armas del espectro. Ahora ya aparece como debe.
- Ahora ya se muestra correctamente el color de ciertos objetos, incluso tras teñirlos.
- Se ha solucionado un problema por el que se mostraba en la vista previa el objeto de resultado de las bendiciones de equipamiento aun cuando éste no disponía de ninguna habilidad propia.
- Se ha corregido el error por el que faltaba el Escudo de Apolón en la lista de armas del Reforzador de equipamiento en Esterra y Nosra.
- Ahora ya se muestra el nombre correcto del patrón de ciertas Piedras de perfeccionamiento.
- Se ha corregido la apariencia errónea de algunos objetos al aplicarlos.
- Se ha solucionado un problema que impedía utilizar la habilidad específica en el objeto al obtener armas de luminiel y peitán mediante la bendición de equipamiento.

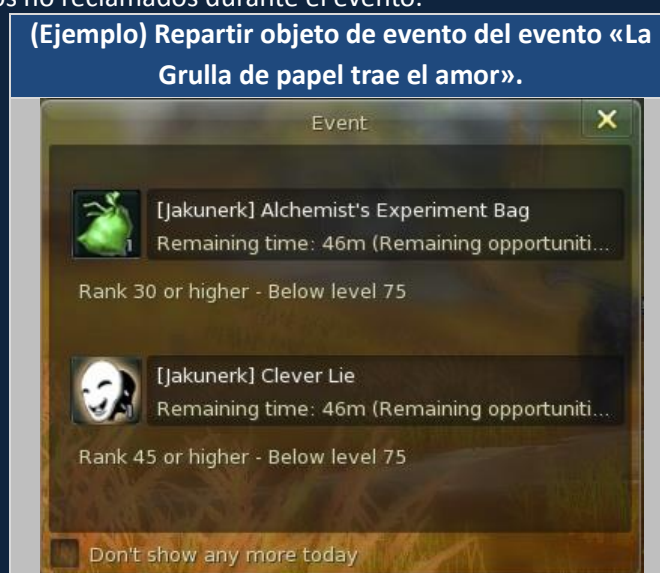
## Interfaz de usuario

### Novedades

- En la pestaña Perfil - Información se ha añadido la ranura de equipamiento para la Pulsera del soberano.
  - Por el motivo arriba mencionado, se ha modificado la ranura para las Joyas de plumas como sigue:

Perfil - Información	Descripción
	1. Añadir ranuras para Pulsera 2. Editar ranuras para Joyas de plumas

- Se ha añadido la categoría [Pulsera] a la categoría de objetos en los agentes comerciales.
  - Se puede consultar en [Contratar agente comercial - Todos - Accesorio - Pulsera].
- Se ha introducido una opción que permite desactivar la apertura del menú de sistema si se pulsa <ESC>.
  - Se puede activar/desactivar la opción «Pulsar ESC para abrir el menú del sistema» en [Sistema - Opciones de juego - Interfaz de usuario].
- Se ha agregado una ventana de información que muestra el estado de reparto de los objetos de recompensa obtenidos durante la conexión en eventos.
  - Si se hace clic en el botón (  ), en la parte inferior derecha de la imagen, se abrirá la ventana de eventos.
  - La ventana de eventos se abrirá de forma automática en cada conexión si hubiese objetos no reclamados durante el evento.



- Al seleccionar la opción «No seguir mostrando hoy», la ventana de evento permanecerá cerrada hasta el día siguiente.



- Se ha añadido una tecla de acceso rápido para la Unión bélica de fortaleza.
  - Por defecto está configurada como <Mayús+O>. Se puede modificar en la pestaña «Unión bélica» en [Opciones - Configuración de teclado - Abrir/cerrar ventana].

## Cambios

- Se ha modificado el método de recompensa del Pase de Atreia.



- Al hacer clic sobre [Recibir] en la recompensa ① se añade el objeto al inventario de forma inmediata. Se podrán obtener recompensas adicionales al día siguiente a las 9:00.
- Al conectarse durante el mes de aniversario del primer personaje, se activará el botón [Recibir] ② y se podrá obtener la recompensa de aniversario.
- Aquellas recompensas que no se hayan reclamado permanecerán allí hasta que se obtengan mediante el botón [Recibir]. Una vez sellados todos los Sellos de pase, se podrán obtener las recompensas de nuevo.
- Las recompensas que se encuentren en la Caja de recompensas se enviarán por correo al personaje que se haya conectado en último lugar tras la actualización.
- Se ha introducido una mejora por la que las barras de acción estándar 1 a 5 se incluyen de forma automática en la barra de acción para las habilidades específicas de clase que se muestra tras el uso de una transformación.
- Se ha modificado la apariencia de la brújula que avisa de las distintas alturas de los jugadores enemigos.
  - Cuando los jugadores enemigos se encuentren a una diferencia de 25 m de altura o profundidad, se mostrará el símbolo (◆) semitransparente.
  - Cuando el jugador enemigo se encuentre fuera del campo de visión, se mostrará en la brújula.
- Ahora se selecciona con prioridad el ordenador enemigo del personaje que haya atacado en último lugar mediante el uso de la función «Sistema - Configuración de teclado - Combate - Sel. sig. orden. enemigo».
- Se ha mejorado la sencillez de uso del registro de objetos para la fabricación mágica.
  - Ahora se muestra un mensaje de advertencia en los intentos de registro de objetos

- reforzados/mejorados.
- Se han retirado de la lista que se muestra en la función «Mostrar todo» aquellos objetos ya colocados.
- Los objetos que ya estén colocados ya no se mostrarán en la lista que aparece en la función «Mostrar todo».
- Se ha modificado el método de pago de las comisiones por el registro de objetos en la agencia comercial.
  - Ahora, al registrar objetos, se tendrá que pagar una pequeña cantidad de quina en concepto de costes de registro. Cuando se vendan los objetos registrados, se abonará la cantidad restante.

Antes	Ahora
Pago de las comisiones al completo durante el registro del objeto	Pago de los costes de registro durante el registro del objeto Abono del resto de tasas en el momento de la venta del objeto

\* Si no se vendiese el objeto registrado y expirase la duración del registro, no será necesario liquidar el resto de las comisiones

- Los costes se calculan sin tener en cuenta las comisiones restantes. Se puede consultar la cantidad en [Agencia comercial - Monto tras descontar la comisión].
- No habrá costes adicionales para aquellos objetos registrados antes de la actualización, ya que ya se habrán abonado las tasas correspondientes.

### Corrección de errores

- Antes, el tooltip mostraba información incorrecta sobre las distancias cuando el técnico del éter se encontraba en estado jinete. Este error se ha corregido.
- Se ha solucionado el problema que impedía abrir correctamente la página al hacer clic en «Perfil - Información de cuenta - Premios de Aion».
- Se ha solventado un fallo por el que no se mostraba la Pulsera del soberano en otros personajes al hacer clic en «Mostrar detalles».
- Ahora ya se muestra la cifra correcta al aplicar 10 000 Fragmentos de poder.
- Se ha corregido un error que hacía que el sonido de la fabricación mágica se siguiese escuchando incluso tras cerrar la ventana.
- Se ha solucionado el problema por el que el Maestro de estigmas de la base del Abismo superior no aparecía en el Mapamundi <M>.
- Se ha subsanado un error que, en ocasiones, hacía que se mostrasen denominaciones incorrectas en la lista de la subasta inmobiliaria.
- Se ha solventado un fallo por el que no se mostraba la división de objetos en el almacén de la legión en el historial de uso.
- Ahora, la función «Guardar y borrar» funciona correctamente en el script de vivienda.
- Se ha solucionado el problema que hacía que los personajes asmodianos apareciesen en la facción enemiga durante la búsqueda al haber utilizado la habilidad de transformación en la Grieta del Olvido.

## PNJ

### Nuevos PNJ

- Se ha añadido un símbolo que avisa de la operación de infiltración que sucede en momentos concretos en Esterra/Nosra. Además, se ha agregado un ayudante PNJ con el que se puede llegar al puesto de exploración en las cercanías de la Isla Celestial.
  - Si apareciese la flota de asalto de la facción enemiga en la Isla Celestial, se mostrará un mensaje de aviso. En el Mapamundi también se podrán ver los símbolos que se recogen a continuación:

Esterra	Nosra
Flota de asalto de los arcontes	Flota de asalto de los guardianes
	

- Cuando aparezca la flota de asalto de la facción enemiga en la Isla Celestial, se podrá llegar al puesto de exploración en las cercanías de la Isla Celestial con la ayuda de los PNJ siguientes:

Facción	Oficial de la Flota de Defensa	Ubicación
Elios	Pilatos	Refugio de Ariel
Asmodianos	Cúnac	Templo de Asfel

### Cambios en los PNJ

- Ahora se obtendrán puntos de experiencia al vencer a los monstruos en la instancia «Dragación de Asunatal».
- Se ha modificado el nivel del PNJ Poder de la luz en Esterra y Nosra.
- Se han cambiado la apariencia/denominación/título de las estatuas de teleportación ubicadas en las regiones correspondientes de Elios/Asmodianos.
- Se ha modificado el modelo de combate de los jefes «Berson» y «Vento» en Nosra.

- Algunos PNJ de venta han sufrido cambios debido al cierre de la «Fortaleza de Ínguison» y la «Fortaleza de Gelcmaros».

Facción	Nombre de PNJ	Región	Objetos en venta
Elios	Heriel <Comerciante de materiales>	Ínguison	Fragmento del grabado magistral
	Sabotes <Artículos para extracción de esencias>	Sánctum	Libro de transmutación para transmutar sustancias
	Maire <Artículos para extracción de éter>	Sánctum	Libro de transmutación para transmutar sustancias
Asmodianos	Eriams <Comerciante de materiales>	Gelcmaros	Fragmento del grabado magistral
	Relir <Artículos para extracción de esencias>	Pandemónium	Libro de transmutación para transmutar sustancias
	Areque <Artículos para extracción de éter>	Pandemónium	Libro de transmutación para transmutar sustancias

- Ahora, también se podrán adquirir los objetos del Abismo en la base de Téminon/Prínum en Resanta. Estos objetos se obtienen mediante puntos del Abismo y Medallas de platino.

Ubicación	Nombre de PNJ
Fortaleza de Téminon	Opeira <Comerciante de méritos para armas potentes>
	Ruposie <Comerciante de méritos para armaduras potentes>
	Dirión <Comerciante de méritos para accesorios potentes>
Fortaleza de Prínum	Roimde <Comerciante de méritos para armas potentes>
	Yeper <Comerciante de méritos para armaduras potentes>
	Cauer <Comerciante de méritos para accesorios potentes>

- Con motivo de los cambios en los métodos de batalla por la fortaleza en el Abismo inferior/superior, se ha retirado a los PNJ de legión y puesto a Maestros de estigmas en su lugar.
- Se han realizado cambios en las propiedades y atributos de algunos monstruos en la Grieta del Olvido.
  - El tipo con el que aparece «Jefe Gegares» se establece de forma aleatoria y puede ser guerrero/asesino/hechicero/especial.
  - Ahora se pueden utilizar efectos de estado con el «Jefe Gegares» y el «Capitán de ladrones de élite de la Legión de Baranat».
  - Se han modificado algunos atributos del «Jefe Gegares».
- Ahora se muestra un mensaje de aviso cuando aparece el General de los guardianes durante una batalla por la fortaleza en el Abismo superior.

- Se han introducido cambios en los daños por explosión de las bombas de demolición balaúres en el Abismo inferior.
- Se han añadido rutas al teleportador de la base del Abismo inferior que llevan hasta el Abismo superior.
- Ahora no se puede utilizar con quiscs la función «Mostrar/Ocultar otros PJ» en [Sistema - Configuración de teclado - Función].

### Corrección de errores

- Se ha solucionado un problema por el que algunos monstruos de Esterra reaparecían solo 2 horas después de haberles vencido.
- Se ha corregido un error que hacía que a veces algunos jefes no apareciesen en el momento adecuado.
- Se ha subsanado el fallo por el que no se mostraba la apariencia de los PNJ «Vijt» y «Noiman» en el Campo de Instrucción de Prínum del Abismo inferior.
- Antes, algunos monstruos no recibían los PD como debían al acabar con objetos invocados. Este error se ha solventado.

## Personajes

### Novedades en los personajes

- Se han añadido algunos puntos de vinculación de resurrección en las regiones que se especifican a continuación:

Mundo	Regiones añadidas
<b>Elísea</b>	Porta
	Elnen
	Vérteron
	Jeirón
	Ínguison
	Teobomos
	Signia
	Esterra
	Isalguen
<b>Asmodia</b>	Morfugio
	Guardiavieja
	Beluslan
	Pecherolin
	Gelcmaros
	Véngar
	Nosra
	Abismo inferior
<b>Abismo</b>	
<b>Balaurea</b>	Desfiladero de Silentera
	Acarón
	Cáldor

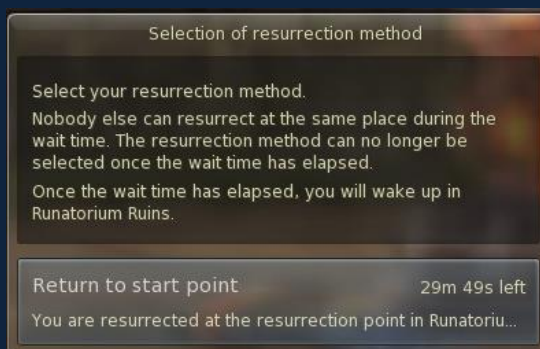
### Cambios en los personajes

- Han cambiado las condiciones de cálculo del rango del Abismo mediante puntos de honor.
  - A diario, a partir de las 12:00, no se restarán puntos de honor a los personajes con rango de Oficial de 1 estrella o más.
  - Aquellos personajes que no hayan obtenido puntos de honor en las últimas 4 semanas no entrarán dentro del cálculo de rango. Su rango se establecerá en base a los puntos del Abismo de que dispongan. Sí entrarán dentro del cálculo de rango todos aquellos personajes que hayan conseguido más de 1 450 puntos de honor en las últimas 4 semanas.
  - Una vez entren en vigor los cambios de las condiciones del cálculo del rango del Abismo, el marcador de puntos de honor para la obtención de rango se establecerá provisionalmente en 0. El marcador volverá a su estado normal tras 4 semanas.
  - Estos cambios no tienen ningún efecto sobre la cantidad actual de puntos de honor.
- Tras la actualización, el estado de ocupación de las fortalezas del Abismo superior e inferior y de la Fortaleza de Anoha en Cáldor será «Balaúr».
  - Se recuperarán aquellos puntos de honor otorgados al General de brigada de la legión conquistadora.
- Ahora, los Daevas del Destino no caen durante el vuelo. Mantienen este estado incluso



cuando ha finalizado el tiempo de vuelo.

- Cuando el estado de vuelo se conserve, el personaje no se podrá mover.
- En este estado no se podrán recolectar objetos.
- Sin embargo, sí será posible hacer uso de habilidades y objetos. El personaje podrá moverse de nuevo en el aire en cuanto restablezca el tiempo de vuelo mediante pociones de viento.
- Se han reducido los puntos de habilidad para la recolección (extracción de esencias, extracción de éter).
- Ahora, los personajes podrán hacer uso de la habilidad de regreso durante el vuelo.
  - Se ha modificado parcialmente la ventana del método de resurrección que aparece tras la muerte de un personaje.
  - Cuando muera un personaje, se mostrarán todas las posibilidades de resurrección en una ventana.
  - Se ha añadido un método de resurrección que permite que el personaje resucite en un punto de vinculación. Así, podrá reaparecer en el área donde falleció. Este será el caso cuando el personaje muera en un área distinta a la del punto de vinculación de regreso.



- La cantidad máxima de avisos en «Informar de caza automática» ha pasado de 10 a 30.
- Los títulos obtenidos ahora se muestran de otra forma.
  - [Cantidad de títulos normales (Cantidad de títulos especiales) /Cantidad máxima de títulos normales]

### Corrección de errores

- Se ha solucionado un problema que hacía que disminuyese el tiempo de vuelo al anularse el estado de jinete de los Taroc mediante ataque enemigo durante la habilidad de aceleración.
- Se ha corregido un error por el que se mostraba de forma incorrecta el movimiento «Maestro de artes marciales» con el arma en uso.
- Se ha subsanado un error que, en ocasiones, hacía que se mostrasen incorrectamente las animaciones de habilidades al activarlas con cartas de habilidad.

- Se ha solventado un fallo por el que los personajes aparecían en las coordenadas incorrectas al hacer uso de los teleportadores del Abismo en Signia/Véngar.

Facción	Región	Nombre de PNJ
Elios	Signia - Destacamento de la Legión del Nuevo Comienzo	Gainu
Asmodianos	Véngar - Templo del Oasis	Peruso

- Se ha corregido un error que hacía que los personajes resucitasen en la base enemiga cuando se aplicaba la resurrección en el punto de vinculación en Cáldor.

## Habilidades

### Nuevas habilidades

- Se han añadido [Cartas de habilidad] con las que se pueden modificar las animaciones de habilidades.
  - Las cartas de habilidad hacen posible recibir animaciones. Se pueden consultar las nuevas habilidades en [Habilidades - Animación de habilidades].
  - Si se hace clic sobre el botón en los detalles de la Animación de habilidades, se puede modificar la animación.
- Se ha añadido la habilidad de Daevas del Destino «Aumentar resistencia a Piedra divina».
  - Se necesitan 3 PC (poder de creación) para un aumento de +1. La resistencia puede aumentar hasta +4.
  - Con un aumento de +1, se amplía también la Supresión de la Piedra divina en un 0,2%. Se podrá incrementar hasta un máximo de un 1%.

### Cambios en las habilidades

- Dentro de la tooltip de habilidad de «Transformación: Encarnación del fuego/agua/viento/tierra», se ha añadido como contenido para monstruos el golpe adicional en función de las características de los elementos.
- Han cambiado algunas habilidades de transformación para Daevas del Destino.
  - Se ha reducido la fuerza de ataque básica para la «Transformación: Encarnación de la tierra».
  - El resto de modificaciones en el área de las habilidades de transformación exclusivas se muestran a continuación:

Habilidades de transformación	Habilidades de transformación exclusivas	Modificación
Transformación: Encarnación del agua	Raíz de la sanación	<ul style="list-style-type: none"> <li>El tiempo de recuperación es ahora de 1 seg.</li> <li>Solo se puede aplicar la habilidad en movimiento.</li> <li>Se ha cambiado a «Cura cada 1,5 seg. durante 4,5 seg.».</li> </ul>
Transformación: Encarnación de la tierra	Salto enorme	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ha aumentado la potencia de ataque de la habilidad.</li> <li>El tiempo de recuperación es ahora de 9 seg.</li> </ul>
	Puño rocoso Niveles 1-2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ha aumentado la potencia de ataque de la habilidad.</li> <li>Se ha regulado la cantidad de absorción de PV.</li> </ul>
	Golpe desgarrador de suelo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ha aumentado la potencia de ataque de la habilidad.</li> </ul>
	Rugido de la tierra	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ha aumentado la potencia de ataque de la habilidad.</li> <li>El tiempo de recuperación es ahora de 15 seg.</li> </ul>

## Corrección de errores

- Se ha corregido un error por el que no se restablecía correctamente el tiempo de recuperación de algunas habilidades.
- Se ha solucionado un problema que hacía que, en determinadas ocasiones, se restableciese el tiempo de recuperación de algunas habilidades.
- Había un fallo por el que la habilidad de invocador «Invocación: Miembro del grupo» no funcionaba en algunas áreas de Gelcmaros. Este error se ha subsanado.
- Se ha solventado un fallo que impedía utilizar determinadas habilidades en función de las condiciones.

## Sistema

- Ha cambiado la posición de los obeliscos en las grandes ciudades de las facciones (Sánctum/Pandemónium).



**Elios (Senda de la Grandeza)**



**Asmodianos (Puente de Vifrost)**

- También se han modificado las posiciones de los puntos de vinculación para los objetos de regreso a Sánctum y Pandemónium.
- En Resanta superior se han agregado corrientes de aire que permiten alcanzar las fortalezas y las Islas de Azufre con más facilidad.
  - La corriente de aire se inicia en el Embarcadero de Margos/Tocanu y termina en la Isla de Cusis.
  - Es posible tanto abandonar la corriente durante su uso como subirse a ella desde un lateral.
- Si las batallas por la fortaleza arrancan en Resanta superior, los caminos de estas corrientes se extienden.
- Se han corregido algunos detalles del territorio en la instancia «Proceso de Cromede».
- Se han arreglado algunos detalles del territorio en la instancia «Grieta del Olvido».
- Se han rehecho algunos detalles del territorio del Abismo.
- Se han enmendado algunos detalles del territorio de Esterra.
- Había un fallo que hacía que apareciese un Espíritu de Guarda asmodiano en vez del Espíritu de Guarda que asoma en las áreas de investigación en las cercanías del Refugio de Ariel en Esterra cuando se cumplen ciertas condiciones. Este error se ha subsanado.
- Se ha corregido un error por el que se mostraban incorrectamente algunas texturas de Acarón.