



## Actualización 4.9

### "Presagio de cambio"

---



## Contenido

Abismo .....	3
Instancias.....	5
Corrección de errores .....	7
Batalla por la fortaleza .....	8
Nuevos horarios de batallas por las fortalezas.....	9
JcJ.....	9
Objetos.....	10
Corrección de errores .....	18
IU.....	18
Corrección de errores .....	25
Misiones .....	26
Misiones añadidas .....	26
Modificaciones en las misiones .....	32
Corrección de errores .....	34
PNJ .....	36
Corrección de errores .....	39
Habilidades.....	40
Corrección de errores .....	41
Personajes .....	42
Legión.....	43
Vivienda.....	45
Entorno .....	45
Otros .....	45

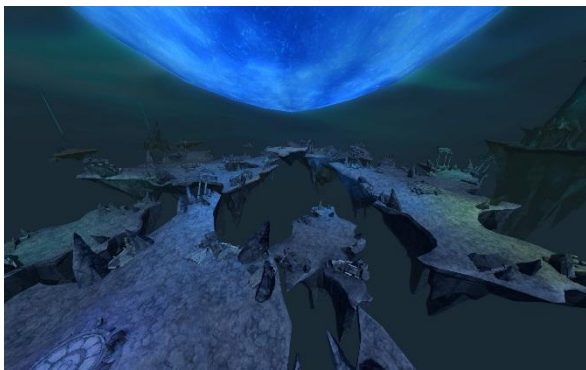
## Abismo



Los Elios y los Asmodianos han construido nuevos embarcaderos y han reforzado sus fortificaciones como reacción a los movimientos de las legiones Balaúres en el Abismo Superior, con el fin de emprender la ofensiva contra ellos.

La legión Elia Alas de Libertad y la legión Asmodiana Mensajeros del Caos persiguen el mismo objetivo: el regreso de la legión de Eresquigal no puede permitirse bajo ninguna circunstancia. Sin embargo, es inevitable que ambas legiones se encuentren y batallen entre sí.

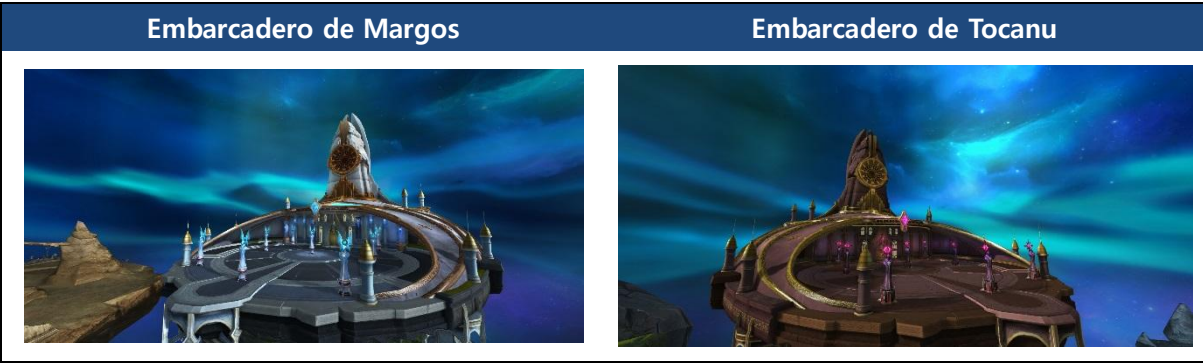
### <Las Islas Tormentosas>



Debido a las masivas ondas de energía que han llegado al Abismo Inferior, se han creado nuevas islas. Los gobernadores Elios y Asmodianos han enviado tropas de reconocimiento para investigarlas. A su regreso, los exploradores informaron de que un poderoso ejército Balaúr ya había ocupado el territorio con el objetivo de conquistarlo. Dada la importancia estratégica de la posición de las islas disputadas, ambas facciones intentan anticiparse a la otra y reclamar el territorio para sí.

- En el Abismo Superior se han añadido nuevos embarcaderos. Se puede llegar a ellos desde teleportadores en Signia y Véngar.

Fracción	Descripción	Área
Elios	Embarcadero de Margos	Signia <Teleportador del Embarcadero de Margos>
Asmodianos	Embarcadero de Tocu	Véngar <Teleportador del Embarcadero de Tocu>



- El Ojo de Resanta y la Fortaleza Divina han sido sellados y ya no es posible acceder a ellos.
- Se han destruido la Fortaleza de Roah y la Fortaleza de Asteria en el Abismo Superior. Por este motivo ya no se pueden desarrollar más batallas por la fortaleza en esta área.
- Se han añadido 12 nuevas guarniciones y 4 puestos de avanzada de artefactos en el Abismo Superior.

Descripción	Tipo	Lugar	Ocupado por
50ª - 55ª Guarnición	Guarnición sencilla	Centro del Abismo Superior	Legión de Eresquigal
56ª - 59ª Guarnición	Guarnición de artefacto	Centro del Abismo Superior	Legión de Eresquigal
60ª - 65ª Guarnición	Guarnición sencilla	Exterior del Abismo Superior	Legión de Beritra





- Se han cambiado los objetos de recolección del Abismo Superior.

Antes	Después
Vórtice ardiente, Adamantio, Platino, Vórtice resplandeciente	Éter primigenio, Éter del caos

- Se han añadido las "Islas Tormentosas" en el Abismo Inferior. En esta área hay monstruos de élite de nivel 46 y superiores.
- En algunas zonas del Abismo ya no es posible utilizar el "Regreso al hogar".

## Instancias



Se ha desvelado el segundo "Camino del campo etéreo".

La gran invasión ha provocado una devastación masiva también en Sarpan. El mago dracan Zadra ha permanecido hasta ahora en la Mansión de Dorgel y ha sentido el peligro. Ha intentado llevar la mansión sellada más allá de los límites del tiempo y el espacio. Sin embargo, mientras lo intentaba, la mansión fue alcanzada por un potente golpe y Zadra quedó inconsciente.

Cuando volvió en sí había perdido parte de la memoria y ya no tenía claro ni quién era ni cuáles eran sus intenciones.

Al mismo tiempo, y gracias al uso del nuevo trozo de campo etéreo, los Elios y los Asmodianos lograron invadir la Mansión de Dorgel e intentaron hacerse con los documentos de investigación que había en ella.

- Los PNJ de acceso de la instancia "Mansión Maldita de Dorgel" se encuentran en los pueblos de la legión de Signia/Véngar.
- El trozo de campo etéreo se puede obtener como recompensa en misiones relacionadas o con una probabilidad menor cazando monstruos en Acarón, Cálдор,

Signia y Véngar.

Instancia	Nº máx. de personajes	Nivel mín.	Objeto de acceso	Restablecimiento	Cantidad de accesos
Mansión Maldita de Dorgel	1	65	Trozo de campo etéreo	Todos los miércoles a las 9:00 h	7 a la semana (paquete oro) 3 a la semana (novato)

- Las instancias de fortaleza del Abismo Superior para personajes de nivel 40 se han desplazado al "Abismo Inferior" y se han vuelto a abrir como cámaras del tesoro.
  - Con independencia del estado de la fortaleza o de la fracción del conquistador, todos los personajes a partir del nivel 40 pueden entrar en la instancia de fortaleza en el momento especificado.
  - Es posible acceder a las cámaras del tesoro respectivas a partir de las 9 de la mañana de los días correspondientes. El acceso permanecerá abierto durante 1 día.

Instancia	Antes	Condición de acceso	Nº máx. de personajes	Nivel mín.	Cantidad de accesos
Cámara del Tesoro de la Isla de las Raíces	Refugio de Crotan	Lu, ju, do a partir de las 9:00 h, durante 24 horas	6	40	1x día de la semana específico
Cámara del tesoro de la Tumba de Acero	Fortaleza de Cusis	Ma, vi, do a partir de las 9:00 h, durante 24 horas			
Cámara del Tesoro del Campo de Batalla Crepuscular	Fortaleza de Miren	Mi, sá, do a partir de las 9:00 h, durante 24 horas			
Cámara del Tesoro de la Isla del Ciclón	Abismo de Asteria	Ma, ju, sá, do a partir de las 9:00 h, durante 24 horas			

Cámara del Tesoro de la Isla del Céfiro	Caverna de Roah	Lu, mi, vi, do a partir de las 9:00 h, durante 24 horas			
---	-----------------	---	--	--	--

- Ya no es posible acceder a las instancias de legión (Fortaleza Legionaria de Crotan, Fortaleza Legionaria de Cusis y Fortaleza Legionaria de Miren) del Abismo Superior.
- A partir de ahora el acceso a la Fortaleza de Azoturán y a la Fortaleza de Indratu ya no será ilimitado, sino que estará restringido a solamente 5 veces al día (paquete oro) y 2 veces al día para los novatos.
- A partir de ahora, al utilizar el "Cañón sospechoso" en el taller de artillería de la Rastrodeacero aparece una ventana de selección.
- El "Agua de blindaje pura" ya no puede utilizarse en ninguna instancia.
- Al abandonar la "Caverna de Draupnir" los personajes se encontrarán de nuevo en el punto de salida.
- A partir de ahora, el refuerzo "Energía de Veille/Mastario" se eliminará al acceder a las instancias de campo de batalla.
- Se han modificado algunas habilidades utilizadas en el Laboratorio Secreto de Teobomos por el compañero del "Cuerpo del soberano del elemento".

### Corrección de errores

- Se ha corregido un error que provocaba que el efecto de la habilidad de Beritra "Dominio de la oscuridad" no se aplicara correctamente en Macarna.
- Se ha corregido un error que imposibilitaba volver a acceder a Mantor por una entrada determinada.
- Se ha corregido un error que impedía a los personajes ascender correctamente por una corriente en la "Torre Protectora de los Run" y la "Torre Protectora de los Run (heroico)".
- Se ha corregido un error que causaba que el último monstruo jefe del "Puente de Yórmungan" pudiera eliminarse varias veces.
- Se ha corregido un error que causaba que los personajes en transformación no pudieran hablar con el PNJ de acceso al Templo de Besmúndir.
- Se ha corregido un error por el cual determinados caracteres no se encontraban ante los PNJ de acceso tras salir de "La Dragagión", la "Dragagión Chantra" y la "Dragagión de Sada".
- Se ha corregido un error que provocaba que los personajes no pudieran continuar correctamente al utilizar el "Cañón sospechoso" en el "Taller de artillería" de "La Rastrodeacero".
- Se ha corregido un error que causaba que no se pudiera golpear a la "Barricada de drana"

en la "Porta de la Oscuridad" mediante ataques cuerpo a cuerpo.

- Se ha corregido un error que causaba a veces que la enfermedad del alma no desapareciera cuando los personajes con el refuerzo "Derecho especial como propietario de una casa" volvían a acceder al servidor de principiantes o al servidor de la instancia.

## **Batalla por la fortaleza**

- Se ha añadido el "Pasillo de las proezas" para el acceso a Pangaea.
  - Mediante este nuevo pasillo, los personajes pueden acceder a la lucha por Pangaea independientemente de su rango, siempre y cuando el número de participantes que accedan por los pasillos de avance estándares en Pangaea ("gobernadores", "oficiales y superior" y "mejores 100") tras el comienzo de la batalla esté por debajo de 100.
  - El nuevo pasillo aparecerá en el mismo lugar que los otros pasillos de avance 5 minutos después del comienzo de la batalla por la fortaleza de Pangaea y desaparecerá transcurridos otros 5 minutos.
- La duración de la apertura del pasillo de avance para "gobernadores", "oficiales y superior" y "mejores 100" se reduce de 10 a 5 minutos.
- En el área de Pangaea se han colocado adicionalmente algunos monstruos Balaúres.
- Se ha solucionado un problema por el cual era posible llegar a las zonas externas de Pangaea durante el tiempo de espera tras acceder a esta área.
- Se ha solucionado un error por el cual las guarniciones de Pangaea no podían conquistarse en determinadas circunstancias.
- Los PV de las armas defensivas en el Lugar de Ascensión de Antricha se han aumentado.
- Los valores de los efectos de refuerzo para la fracción con un menor número de conquistas de fortalezas han sido aumentados enormemente.
- Se han cambiado los horarios de las batallas por las fortalezas según este nuevo esquema:



## Nuevos horarios de batallas por las fortalezas

Tiempo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
18:00 - 19:00 h	Fortaleza del Árbol de Azufre	Fortaleza Oriental/Occidental de Siel	Fortaleza del Árbol de Azufre	Fortaleza Oriental/Occidental de Siel	Fortaleza Oriental/Occidental de Siel Fortaleza del Árbol de Azufre	Fortaleza Oriental/Occidental de Siel Fortaleza del Árbol de Azufre	Fortaleza Oriental/Occidental de Siel Fortaleza del Árbol de Azufre
21:00 - 22:00 h	Refugio de Crotan Fortaleza de Miren/Cusis	Gelcmaros Ínguison	Refugio de Crotan Fortaleza de Miren/Cusis	Gelcmaros Ínguison	Refugio de Crotan Fortaleza de Miren/Cusis	Pangaea	Fortaleza de Anoha

- Ahora el general de brigada recibe un colgante como recompensa por defender con éxito el Refugio de Crotan y las Fortalezas de Miren y Cusis.
  - Con este objeto, el general de brigada puede aceptar una misión que normalmente solo está disponible para generales de brigada de legión y convocar un monstruo protector en las proximidades de la fortaleza correspondiente.
  - Los objetos son: El Colgante de Crotan para convocar al Protector de Crotan, el Colgante de Cusis para convocar al Protector de Cusis, y el Colgante de Miren para convocar al Protector de Miren.
  - Se han eliminado los anillos dorados de las fortalezas correspondientes (p. ej. Anillo dorado del Refugio de Crotan (7 días)) y los arcones con recompensas de las fortalezas correspondientes (p. ej. el Arcón de recompensa del Refugio de Crotan) de las recompensas que se recibían hasta ahora.

## JcJ

- Se ha aumentado el número de puntos de salida para las Fallas en Elnen, Morfugio, Jeirón y Beluslan. Aparecen de manera aleatoria dentro del área extendida.
- Se ha corregido un error por el cual el efecto de la habilidad de artefacto "Exterminio del alma" se utilizaba de manera errónea en Cáldor.

## Objetos

- Se ha eliminado la Evolución de equipamiento tras alcanzar el nivel de encantamiento máximo.
  - Se pueden realizar encantamientos adicionales con Quinas y la "Piedra de encantamiento todopoderosa", por lo que ya no es necesaria ninguna evolución.
  - La cantidad de Quinas necesaria se calculará en función de la clase y el nivel de encantamiento actual del objeto.
  - En el caso de objetos para los que ya se haya realizado una evolución no se incurrirá en costes en Quinas para el encantamiento, hasta que un encantamiento falle.
  - Si se alcanza el nivel de encantamiento máximo se mostrará en la ventana de la IU la cantidad de Quinas necesaria para el siguiente nivel.



- Los objetos "Ayuda de evolución" y "Piedra de evolución" ya no pueden utilizarse. Además, ya no se podrá comprar la Ayuda de evolución a los comerciantes de artículos diversos y tampoco se podrá obtener la Piedra de evolución de monstruos.
- Se han introducido más ventajas al encantamiento del equipamiento con la "Piedra de encantamiento todopoderosa".
  - En caso de fallo ante intentos de encantamiento de armas y armaduras a partir del nivel +11 y hasta el nivel de encantamiento máximo, el nivel actual se reduce solamente en uno.
  - Excepción: Tras sobrepasar el nivel de encantamiento máximo, en caso de fallo el nivel se restablecerá en el nivel de encantamiento máximo en lugar de reducirse solamente en uno.
  - Si se produce un fallo al encantar objetos del Rey de los Dragones de Fuego, el equipamiento se destruirá.
  - Si el encantamiento con una Piedra de encantamiento todopoderosa se completa

correctamente existe una mayor oportunidad de aumentar el nivel de encantamiento en +2 o +3 (hasta alcanzar el nivel máximo).

- Se han añadido los atributos de ataque y potenciación mágica en los encantamientos de objetos de armadura. Además, el valor de PV aumenta con el encantamiento.
- Los valores de encantamiento para encantamientos de armas y armaduras de nivel +21 o superior se han duplicado.

Objeto	Nivel de encantamiento +1 a +20 Valor de atributo adicional por encantamiento	Nivel de encantamiento a partir de +21, valor de atributo adicional por encantamiento
<b>Puñal</b>	Ataque +2	Ataque +4
<b>Jubón de cuero</b>	PV +22 Def. física +4 Resistencia al golpe crít. +4 Defensa mágica +3 Ataque +1 Potenciación mágica+4	PV +44 Def. física +8 Resistencia al golpe crít. +8 Defensa mágica +6 Ataque +2 Potenciación mágica+8

- En el encantamiento de escudos a partir del nivel +21 se añadirán adicionalmente PV, def. física y compensación de magia.

Objeto	Nivel de encantamiento de +1 a +10 Valor de atributo adicional por encantamiento	Nivel de encantamiento de +11 a +20 Valor de atributo adicional por encantamiento	Nivel de encantamiento a partir de +21 Valor de atributo adicional por encantamiento
<b>Escudo</b>	Reducción de daño +2%	Bloqueo +30	PV +100 Def. física +50 Compensación de magia +20

- Ahora también es posible el encantamiento sin límites de objetos cuya evolución no era posible.
- Se han añadido nuevos objetos de joyas de plumas.

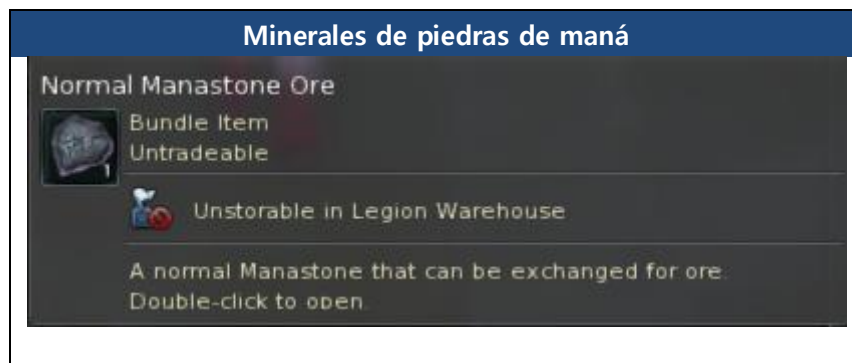
Elios	Asmodianos
[Elios] Pluma de Cáisinel: golpe crítico	[Asmodianos] Pluma de Marchután: golpe crítico
[Elios] Pluma de Cáisinel: precisión mágica	[Asmodianos] Pluma de Marchután: precisión mágica

- Las nuevas joyas de plumas pueden adquirirse al Modificador de joyas de plumas en Sánctum o Pandemónium, u obtenerse en algunas instancias con muy poca probabilidad.
- En la "Caja con plumas del soberano" se han añadido dos nuevos tipos de joyas de plumas.
- Los valores se dividen en los niveles según el siguiente esquema:

Objeto	Valores	Descripción
Pluma de Cáisinel/Marchután: golpe crítico	golpe crítico +3	Por mejora +12 golpe crítico y +150 HP máx.  A partir del nivel de mejora +5 se pueden añadir con probabilidades específicas golpes críticos adicionales.
Pluma de Cáisinel/Marchután: precisión mágica	precisión mágica +2	Por mejora +8 precisión mágica y +150 HP máx.  A partir del nivel de mejora +5 se puede añadir con probabilidades específicas precisión mágica adicional.

- Ahora se puede mejorar el equipamiento de joyería fabuloso por debajo del nivel 50.
  - La mejora puede realizarse, al igual que con los objetos de joyería ordinarios, hasta +5.
- Se han introducido nuevas piedras de maná regeneradoras.
  - Las nuevas piedras de maná se pueden obtener de monstruos jefes del Abismo Superior y en las instancias de Fortaleza que se hayan desbloqueado por conquista.

- Las piedras de maná normales/extraordinarias obtenidas de monstruos se han sustituido por "minerales de piedra de maná".
  - Según el nivel del monstruo, este dejará caer "minerales de piedra de maná" de diferentes niveles. Las piedras de maná normales/extraordinarias pueden obtenerse de dos maneras con ayuda de los minerales.
  - Al descomponer "minerales de piedra de maná" es posible obtener de forma aleatoria piedras de maná normales/extraordinarias.



- Es posible reunir los "minerales de piedra de maná" e intercambiarlos en los pueblos con el comerciante de canjeo de piedras de maná por piedras de maná normales/extraordinarias.

Fracción	Área	Comerciante de canjeo de piedras de maná	Minerales de piedras de maná
Elios	Porta	Carsia	Intercambio de piedras de maná inferiores
	Vérteron	Desari	Intercambio de piedras de maná menores
	Elnen	Permu	Intercambio de piedras de maná medianas
	Jeirón	Pontero	Intercambio de piedras de maná mayores
	Teobomos	Comerio	Intercambio de piedras de maná poderosas



	Ínguison	Domire	Intercambio de piedras de maná puras
	Signia	Domio	Intercambio de piedras de maná de primera clase
Asmodianos	Isalguen	Lintae	Intercambio de piedras de maná inferiores
	Guardiavieja	Íscam	Intercambio de piedras de maná pequeñas
	Morfugio	Troca	Intercambio de piedras de maná medianas
	Beluslan	Cartis	Intercambio de piedras de maná grandes
	Pecherolin	Escam	Intercambio de piedras de maná poderosas
	Gelcmaros	Aguet	Intercambio de piedras de maná nobles
	Véngar	Silapen	Intercambio de piedras de maná de primera clase

- Se han introducido pergaminos de regreso que transportan a los personajes al embarcadero base del Abismo Superior.
  - Los pergaminos de regreso pueden obtenerse en el Comerciante de objetos consumibles de la 57ª guarnición con Medallas de la lucha.

Fracción	Comerciante de objetos consumibles	Lista de ventas
Elios	Apaios	Pergamino de regreso a Margos

Asmodianos	Adar	Pergamino de regreso a Tocabu
------------	------	-------------------------------

- Se han añadido nuevos objetos que se pueden obtener a cambio de "Medallas de la lucha" e "Insignias de honor" en Margos/Tocabu.
  - Las Insignias de honor pueden obtenerse mediante misiones en las nuevas guarniciones o en instancias desbloqueadas tras conquistar la fortaleza.
- El equipamiento existente adquirido con "Medallas de la lucha" puede bendecirse a cambio de más "Medallas de la lucha" o "Insignias de honor".
- Hay nuevos objetos con joyas para la cabeza y plumas que se pueden obtener de los monstruos jefes en el Abismo Superior.

Objetos
Horquilla de Diflonax
Alas de Diflodox

- Algunas pociones y pergaminos se han simplificado.
  - Se han cambiado los nombres de los objetos simplificados para facilitar su reconocimiento.
  - Ahora contienen la palabra "helado/a" en su nombre y ya no se obtendrán al vencer a monstruos, ni como objeto de bolsillo, ni por fabricación o transformación, ni de PNJ ni como recompensa de misión.

Antes	Después
Poción de vida menor	Poción de vida helada menor
Poción de vida inferior	Poción de vida helada inferior
Poción de vida mayor	Poción de vida helada mayor
Poción de vida pura	Poción de vida helada pura

- Algunos objetos se sustituyen por otros:

Antes	Después
Poción de vida normal	Poción de vida
Poción de vida poderosa	Poción de vida mejorada
Poción de vida de primera clase	Poción de vida reforzada

- Para algunos objetos de equipamiento que se pueden obtener con monedas de ceranio se ha aumentado el valor de velocidad del 21 % al 22 %.
- A partir de ahora los siguientes tipos de monedas para los Elios/Asmodianos ya no pueden venderse a los comerciantes:
  - Monedas de hierro, Monedas de bronce, Monedas de plata, Monedas de oro, Monedas de platino, Monedas de mithril, Monedas de ceranio.
- Se ha aumentado la cantidad de "Reliquias antiguas" que pueden obtenerse en la instancia "Pabellón Sellado del Conocimiento".
- Se ha cambiado el hecho de que los monstruos derrotados (inc. cajas del tesoro) que no dejan ningún objeto desaparezcan inmediatamente tras haberlos vencido.
  - En los casos de grupos/alianzas los restos permanecerán tendidos en el suelo.
- Se ha cambiado el nombre de la "Piedra de regreso del refugio".

Antes	Después
Piedra de regreso del refugio: 30 días	Piedra de regreso del refugio

- Se ha cambiado que el tiempo restante de la "Piedra de regreso del refugio" coincida con el tiempo de inactividad del personaje.
- Se ha añadido un efecto de conjunto a las piezas de equipamiento del Gobernador de los Arcontes y del Ejecutor General de los Arcontes.
- Los pergaminos de acceso correspondientes a las fortalezas subterráneas del Abismo Superior solamente pueden utilizarse para las cámaras del tesoro del Abismo Inferior.
- Algunas recompensas de la Guardia Balaúr en el Abismo Inferior se han adaptado según el cambio en los niveles.
- Se han simplificado los objetos materiales y los recolectables.
  - Los diferentes valores de los materiales que había hasta ahora han sido eliminados. Solamente se seguirá empleando una variante.
  - Se ha añadido "helado/a" al nombre de los materiales comunes para poder diferenciar los objetos simplificados.
  - Los materiales diferentes ya no pueden obtenerse de monstruos, ni como objetos de bolsillo, ni por fabricación ni transformación ni de PNJ.
- Los componentes de las cajas de recompensa correspondientes en la "Mansión Maldita de Dorgel" se han cambiado parcialmente.
  - En la caja de recompensa de la recompensa aleatoria "Fardo con piedras de maná regeneradoras" solo se pueden obtener piedras de maná de nivel 50-60.
  - Se ha aumentado la probabilidad de obtener un objeto de equipamiento de una caja de recompensa de rango S/A.
  - Ahora es posible obtener un "Mineral del espíritu viejo" de una caja de recompensa de rango A-D.
- Se han cambiado las propiedades de algunos objetos consumibles que podían utilizarse en la "Ordalía Empiriana".
- Se ha cambiado la descripción de menú del comerciante de fabricación especial en el

Pabellón y el Templo de los Artesanos por "patrón especial". Los objetos de venta, sin embargo, permanecen iguales.

- Los monstruos ya no dejan caer objetos de patrón. A partir de ahora solamente pueden obtenerse de los PNJ de patrones.
- Los siguientes patrones expertos pueden obtenerse ahora de PNJ: Pergamino del correr, Pergamino del despertar, Pergamino del valor, Pergamino del viento embravecido

Fracción	PNJ vendedor	Lugar
Elios	Darío	Sánctum
	Hemes	Elían
Asmodianos	Grad	Pandemónium
	Fenris	Pernon

- Se han añadido "patrones maestros de fabricación" al comerciante de fabricación especial en el Pabellón y el Templo de los Artesanos, con los que se puede fabricar nuevo equipamiento.
  - Por tanto, con los patrones pueden fabricarse piezas de equipamiento sagrado del comandante de Sauro a partir de piezas de armadura del comandante de Sauro.
- Se ha aumentado la probabilidad de combinación de objetos relacionados en la fabricación con catalio.
- Ahora pueden destruirse algunos objetos de misión inútiles.
- El texto descriptivo de las Medallas de ceranio se ha generalizado, y se ha eliminado el consejo para su posible uso en Cantalón.
- Todos los objetos que anteriormente contenían [Evento] en el nombre se han cambiado por [Yacuner]. Los objetos de misión relacionados con eventos conservan el [Evento] en su nombre.
- Se ha cambiado parcialmente la descripción del objeto "[Yacuner] Caja con alas del soberano Balaúr".
- Se ha cambiado la descripción del objeto "Suero de mejora sagrado". Ahora se refiere a la mejora del equipamiento, en lugar de los accesorios a los que hacía referencia antes.
- Se han mejorado los tooltips de algunos Caramelos transformadores.

## Corrección de errores

- Se ha corregido un error que provocaba que en el tooltip de los objetos de equipamiento del Señor de los Balaúres Oscuro/Tenebroso no se mostrara el aviso "se activan uno o varios efectos ocultos al llevar el set completo".
- Se ha corregido un error que provocaba que el efecto de los Caramelos transformadores se perdiera en las transformaciones dependiendo de la instancia.
- Se ha corregido un error que causaba que se restableciera el engarzado de maná de un arma secundaria cuando se bendecía un arma fusionada y el personaje se desconectaba.
- Se ha corregido un error que desactivaba el forraje para el acompañante si se le alimentaba parcialmente.
- Se ha corregido un error que impedía obtener los objetos "Suelo con motas en verde claro" y "Suelo con motas en turquesa claro" de algunos PNJ "Decoradores de casas del poblado".
- Se ha corregido un error que causaba que el Intendente de armas de Ínguison y Gelcmaros no vendiera Llaves de éter.
- Se ha corregido un error que hacía que algunas recompensas de misión contuvieran objetos erróneos.
- Se ha corregido un error que causaba que los atributos de reducción de daño al mejorar objetos de escudo no se mostraran correctamente en el tooltip del objeto.
- Se ha corregido un error que impedía que algunos objetos con encantamiento superior a +20 no pudieran envolverse.
- Se ha corregido un error que impedía que se aplicara correctamente el tiempo restante de los títulos de recompensa en los combates de guarnición de Signia/Véngar y del título "Vencedor de Cálдор".
- Se ha corregido un error que provocaba que algunos objetos no se mostraran correctamente.
- Se ha corregido un error que provocaba que se mostraran valores de refuerzo del despertar incorrectos en algunos revólveres etéreos.
- Se ha corregido un error por el cual no se mostraba ninguna expresión tras ponerse las "Alas tormentosas".
- Se ha corregido un error por el cual los iconos de objeto de algunos materiales de fabricación no se mostraban correctamente.
- Se ha corregido un error al mostrar algunos accesorios para la cabeza.

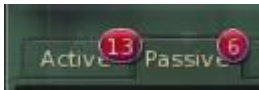

## IU

- La expansión del cubo, que hasta ahora solamente era posible mediante misiones y PNJ, puede realizarse a cambio de Quinas.
  - Se han eliminado las misiones de expansión del cubo.
  - Las posibles expansiones del cubo han sido identificadas con candados, como aparece en la imagen a continuación.



Inventario (cubo)	Descripción
	<p>① Morado: Posible expansión del cubo.</p> <p>② Gris: La expansión del cubo no es posible.</p>

- En el caso de personajes cuyo cubo ya haya sido expandido, los costes se calcularán en función del nivel actual del cubo.
  - Ejemplo: En el caso de un personaje que ya ha desbloqueado la expansión del cubo hasta el nivel 2, se calculan y deducen los costes para el nivel 3.
- Se ha añadido un sistema para la apertura automática de bolsas.
  - Aparece un popup cuando se está en posesión de más de dos bolsas en el caso de objetos de bolsa normales. Puede configurarse el número de bolsas que deben abrirse.
  - Si se trata de bolsas normales, se abrirá automáticamente el número de bolsas determinado.
  - Si se trata de bolsas de selección, tras la selección se abrirá el número de bolsas determinado.
- Al recibir nuevas habilidades o al subir de nivel de habilidad, a partir de ahora, en la pestaña de habilidades y en el símbolo de habilidades que aparece en la interfaz, abajo a la derecha, se mostrará el número de las habilidades recibidas o en las que se ha subido de nivel.
  - El número mostrado desaparece en cuando se hace clic sobre la lista de habilidades en la ventana de habilidades.
  - No se mostrará ningún número para habilidades del Abismo o de objetos.

Ventana de habilidades	Símbolo de aviso
	

- En la ventana de habilidades ahora se muestra por separado la información de nuevas habilidades aprendidas y de habilidades en las que se ha subido de nivel, para diferenciarlas mejor. Además ambas reciben un efecto diferente.
- La descripción "barra de acción rápida" en la ventana de habilidades se ha cambiado por "registrar en la barra de acción rápida".
- La IU del perfil del personaje se ha mejorado.

- Los valores del personaje se han dividido en ataque y defensa y los datos se han adaptado.
- Se han corregido las descripciones de algunos valores del perfil del personaje.
- Ahora se puede activar o desactivar que se muestre la cabeza, las joyas de plumas y la capa de la legión directamente en la vista de personaje. La función que había antes para esto en las opciones se ha eliminado.



- Se ha mejorado la función de equipamiento y registro de objetos.
  - A partir de ahora, en las ranuras de objeto de la ventana de personaje se muestran todas las piezas de equipamiento que pueden llevarse.
  - Al seleccionar el símbolo de flecha que aparece arriba a la izquierda en cada ranura de objetos se pueden ver los objetos de equipamiento posibles.



- Se ha cambiado la IU para comprender mejor cómo mantener el rango y cuántos puntos se necesitan para cada tipo de rango.
  - Ahora se muestran las condiciones para alcanzar el rango siguiente.
  - Se ha identificado a cada rango con una imagen para poder distinguirlos mejor.



- Se han cambiado las opciones de parámetros y visualización de títulos.



- Se ha cambiado la representación de la barra de estado para los puntos de experiencia en la zona inferior de la imagen. Ahora se mostrarán los PE en valor porcentual, en lugar de en números como hasta ahora.

- Se ha cambiado un efecto al mostrar temporalmente la aceptación de nuevas misiones.
- Ahora, al aceptar nuevas misiones, aparece un símbolo "★New" en la ventana de misiones, a la derecha, junto a la descripción de la misión.
- Se han añadido marcas a los objetivos de misiones para poder identificarlos mejor.



- Se ha añadido que aparezcan las teclas de atajo correspondientes a la derecha, junto al nombre de la ventana.
- Se ha mejorado la ventana de macros [U].
  - Se han añadido diferentes iconos específicos de clase a la selección.
  - El nombre de la macro se muestra ahora en la zona inferior del icono para macros guardadas.
  - Se ha añadido una frase de aviso en el campo de texto para los comandos de macros.



- Se ha dividido la ayuda [H] en varias categorías.
- Ya no es posible cambiar el color de letra ni introducir espacios en blanco mediante etiquetas en las tiendas privadas.
- Ahora se muestra también la duración de las habilidades activas en el tooltip de mejora de las mismas. Esto se aplica a las siguientes habilidades:
  - Técnico del éter: Coraza mística, Escudo protector de id, Fortificación
  - Clérigo: Habilidad de aceleración
- Se han añadido descripciones adicionales a algunos tooltips de la IU (por ejemplo: mapas transparentes/misiones con seguimiento, etc.).
- A partir de ahora ya no se muestran instancias a las que no se pueda acceder en las listas de reclutamiento a nivel de servidor.
- Se ha añadido información sobre el tiempo de acceso de las instancias del Abismo Inferior a las que solo se puede acceder en días de la semana específicos o a horas determinadas.

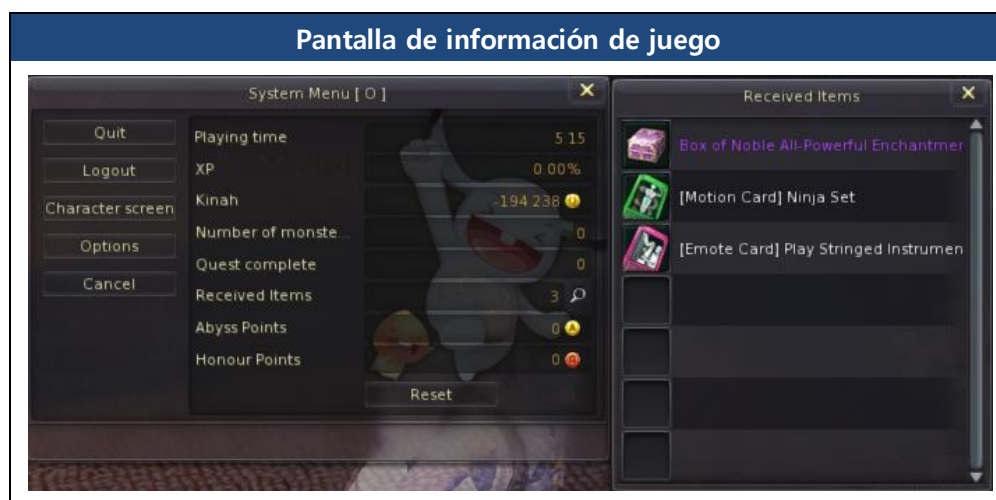
Tiempos de acceso posible a la instancia	
Instanced Zone	Gale Island Treasure Chamber
Max	6
Entry Level	40 +
Entry time	Tuesday days weekly from 9Hour to 24h Thursday days weekly from 9Hour to 24h Saturday days weekly from 9Hour to 24h Sunday days weekly from 9Hour to 24h
Time until the amount of entries is reset	daily 9Hour
Entry waiting information	1/1

- Se ha mejorado la visualización del tiempo restante hasta la "siguiente batalla por la fortaleza". Ahora también se puede ver el día y la hora de la siguiente batalla.
- Ahora se puede comprobar el número de plazas libres y el estado de la lista de espera en la ventana popup de la cola que aparece tras registrarse para la batalla por la fortaleza de Pangaea.
- Ahora también se muestra en la ventana popup el número de Quinas necesarias al intentar encantar un objeto tras una evolución.
- A partir de ahora, también en el servidor de principiantes y en el servidor de instancias aparece una ventana de confirmación para un acceso de legión, en cuanto se completa el registro.
- Se ha cambiado el color de fuente para algunas notificaciones del sistema.
- Se han añadido algunas funciones al buzón.
  - Al hacer clic en el símbolo de carta en la parte inferior derecha de la IU se puede ver el título y el remitente de los mensajes recibidos. No es el caso ni para el contenido



del mensaje ni para los adjuntos.

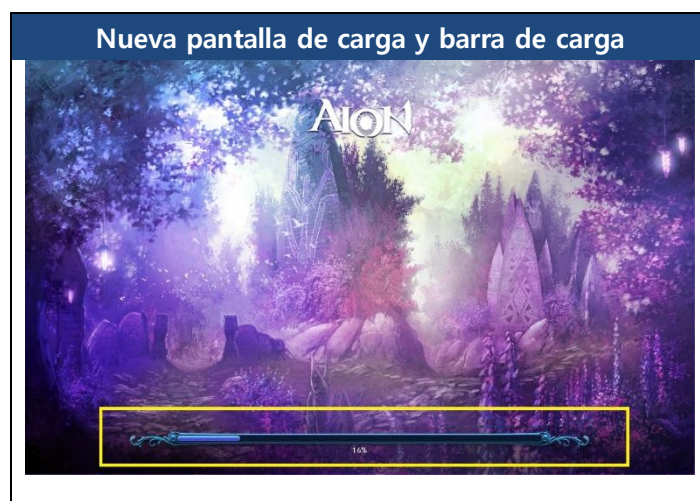
- Se ha añadido una función de guardado del nombre de los personajes a los que se han enviado mensajes poco antes de un cambio de servidor o de volver a conectarse. Puede utilizarse mediante una selección rápida al enviar nuevos mensajes.
- Se ha cambiado la imagen seleccionada para el correo y los ingresos totales.
- En la IU se puede comprobar el símbolo de la agencia comercial de los objetos vendidos.
  - Se muestra la suma total de objetos vendidos al pasar el ratón por encima.
  - Al hacer clic sobre el símbolo se pueden ver los objetos vendidos, su precio, el tiempo de venta y la suma total.
  - A partir de ahora solamente se pueden aceptar las cantidades de venta con los agentes comerciales.
- Se ha añadido la opción "Idiano" en los agentes comerciales en [Todo - Objetos consumibles - Cambio].
- Se ha añadido una función en [Menú - Menú de sistema] que muestra la información que ha cambiado desde la última conexión hasta el momento actual.
  - Se muestra el tiempo de juego desde la última conexión, PE recibidos, cambios en las Quinas, monstruos derrotados, número de misiones completadas, objetos obtenidos y puntos de abismo y honor conseguidos.
  - La información se restablecerá en 0 al cambiar servidores o al hacer clic en restablecer.



- Se ha eliminado la opción de mostrar las fuentes en el mapa del mundo.
- Ya no puede abrirse el mapa del Núcleo del Abismo sellado.
- Se ha cambiado la posición del mapa transparente (utilizando la IU estándar).
- Ahora puede cambiarse el tamaño de la IU en [Opciones - Opciones de juego - Interfaz de usuario].
  - Según la resolución, es posible elegir aumentar o reducir el tamaño de la IU entre el 70 y el 130 %.
- Se ha desactivado la configuración estándar "Orientar la brújula al norte". En su lugar se

ha añadido como función y puede activarse en [Opciones - Interfaz de usuario].

- Se ha cambiado la pantalla de carga. Ahora aparece también una barra de carga.



## Corrección de errores

- Se ha corregido un fallo que a veces provocaba que no funcionara el susurro tras un cambio de nombre de personaje.
- Se ha corregido el fallo que causaba que se mostrara el mensaje "habéis recibido correo" en determinadas circunstancias tras volver a conectar, incluso aunque en el buzón no hubiese mensajes nuevos.
- Se ha corregido un error por el que se mostraba parcialmente cortada la cantidad de vivificación en el tooltip de un Quisc colocado.
- Se ha corregido un fallo por el que no se mostraba correctamente el mapa en la brújula en Sántum.
- Se ha corregido un error que provocaba que el símbolo del Audio-Chat se mostrara cortado a la derecha de la ventana de grupo durante el Audio-Chat.
- Se ha corregido un fallo por el cual no se mostraba la posición de un personaje Asmodiano al seleccionar el Laboratorio Secreto de los Leparistas en el menú [Mapa - Instancias].
- Se ha corregido un fallo que impedía que se mostrara correctamente la posición del radar en algunas zonas de Morfugio.
- Se ha corregido un fallo por el cual se mostraba de forma extraña la ruta de teleportación de algunos teleportadores del Abismo.
- Se ha corregido un fallo que provocaba que se mostrara de forma extraña la IU al cambiar los parámetros de personaje en determinadas circunstancias.
- Se ha corregido un fallo por el que se desplazaba la pestaña del chat tras realizar un cambio de aspecto.
- Se ha corregido un fallo que causaba que la posición y el tamaño de algunos elementos de la IU se mostraran de forma diferente a la configurada al cambiar el tamaño de la IU o la resolución de pantalla.

## Misiones

### Misiones añadidas

- Se han cambiado, eliminado y añadido algunas misiones en el "Camino del campo etéreo".

Estado	Fracción	Descripción de la misión	PNJ de aceptación de la misión
Nueva	Elios	[Semanal] Los perturbadores de Quenoa	Pecus <Legión del Nuevo Comienzo>
		[Semanal] Los perturbadores de Deluan	
		[Semanal] Los perturbadores de Ática	
		Fragmentos desconocidos de campo etéreo	Ricates <Guardián del Camino del campo etéreo>
		Fragmentos abominables de campo etéreo	
		Trozos desconocidos de campo etéreo	Élguer <Tribuno de la Legión de la Canción de Muerte>
		Trozos abominables de campo etéreo	Alfión <Líder de la patrulla de Cáldor>
	Asmodianos	[Semanal] Los perturbadores de Mura	Vígric <Segundo líder de la tropa expedicionaria>
		[Semanal] Los perturbadores de Satir	
		[Semanal] Los perturbadores de Velias	
		Fragmentos desconocidos de campo etéreo	Linjo <Guardián del Camino del campo etéreo>
		Fragmentos abominables de campo etéreo	
		Trozos desconocidos de campo etéreo	Jélgund <Tribuno de los Buscadores Oscuros>
		Trozos abominables de campo etéreo	Pint <Líder de la tropa de purificación de Cáldor>
Estado	Fracción	Descripción de la misión	Modificación

Modificada	Elios	Investigando el campo etéreo	PNJ de finalización de misión modificado  Recompensa modificada
	Asmodianos	Los guardianes del campo etéreo	
Eliminada	Elios	[Semanal] Perturbadores en el campamento	
	Asmodianos	[Semanal] Defensa del pueblo	

- Se han añadido nuevas misiones para Daevas regresados.

Fracción	PNJ de misión	Nivel	Descripción de la misión
Elios	Marsa <Maestro de envíos>	10 - 15	A Vérteron
		16 - 20	A Haramel
		21 - 24	A Elnen
		25 - 29	Marchando al Campo de Instrucción de Nojsana
		30 - 35	Al Templo del Fuego
		36 - 40	Al Observatorio de Jeirón
		41 - 45	Al Oasis de Arbolu
	Jenny <Encargado de bienvenida>	10 - 16	[Diaria] Protección del Bosque de Tolbas
		17 - 20	[Diaria] Protección del Observatorio
		21 - 25	[Diaria] Protección de la puerta de la fortaleza
		26 - 30	[Diaria] Protección del Campamento de las Ruinas
		31 - 35	[Diaria] Protección de Yerónpolis
		36 - 40	[Diaria] Protección de la Jungla de Posá
		41 - 45	[Diaria] Protección de la hacienda de Medeo
		62 - 65	[Diaria] Protección del Bosque de Musgo
Asmodianos	Daniel <Maestro de envíos>	10 - 15	A Guardiavieja
		16 - 20	A Haramel
		21 - 24	A la Fortaleza de Hielo de Morfugio

		25 - 29	Marchando al Campo de Instrucción de Nojsana
		30 - 35	Al Templo del Fuego
		36 - 40	A Beluslan
		41 - 45	A la Cueva de los Crinroja
	Janete <Encargado de bienvenida>	10 - 16	[Diaria] Protección del Bosque de Moslan
		17 - 20	[Diaria] Protección del Impetúsium
		21 - 25	[Diaria] Protección del Ventisquero
		26 - 30	[Diaria] Protección de la Guarnición del Desierto
		31 - 35	[Diaria] Protección de la Fortaleza de Beluslan
		36 - 40	[Diaria] Protección del Campamento Qidorun
		41 - 45	[Diaria] Protección del Refugio de los Escarchados
		62 - 65	[Diaria] La protección del Desierto Rojo

- Se ha añadido una misión diaria en Pangaea que puede realizarse fuera de los tiempos de batalla por la fortaleza. La misión puede aceptarse por primera vez tras la conquista de las guarniciones externas.
  - Según el estado de posesión del territorio la misión se divide en misión de exploración o misión de apoyo.

Situación	Misión
La fortaleza del territorio está ocupada por tropas propias	[Diaria] Eliminar a los apoyos de X.
La fortaleza del territorio está ocupada por tropas ajenas	[Diaria] Eliminar a los exploradores de X.

- Se han añadido misiones para personajes a partir del nivel 65.
- Al ir completando misiones se puede desvelar una historia secreta sobre el soberano Balaúr Beritra.
- Solamente aquellos personajes que hayan completado la misión "Apoyo" (Elios) o "Nuevos conocimientos" (Asmodianos) pueden realizar la misión "Batalla a vida o muerte".
- Se ha añadido una misión daevaniana para personajes a partir del nivel 65. Aquellos personajes que hayan completado la misión "Batalla a vida o muerte" para



Elios/Asmodianos pueden realizar las siguientes misiones.

Fracción	Misión	Aceptación
Elios	El primer paso para convertirse en protector	Signia Dique <4. Agente de Cáisinel>
	Valor	
	Bondad	
	Suerte	
	¡Por la vida!	
	Lealtad	
	Muestra de lealtad	
Asmodianos	El primer paso para convertirse en protector	Véngar Esculdún <4. Agente de Marchután>
	Valor	
	Bondad	
	Suerte	
	¡Por la vida!	
	Lealtad	
	Muestra de lealtad	

Las misiones deben realizarse sucesivamente. Si se ha completado una misión, esta puede realizarse de nuevo.

- Se han añadido misiones en el Abismo Superior.
  - La nueva misión es para personajes a partir del nivel 65 y se recibe al acceder al área del Abismo.

Fracción	Misión	Nivel	Aceptación
Elios	Misión de Yiscur	65	Disponible al acceder al área del Abismo
Asmodianos	Misión de Yiscur		

- Se han añadido misiones en las que se pueden obtener Monedas antiguas.

Fracción	Misión	Aceptación
Elios	Hitonio intacto	Disane <Centurión de los Alas de Libertad>
	Hitonio dañado	
	Hitonio roto	
	Acabar con la legión de Eresquigal	
	Tropa del subsuelo de las Ruinas de Roah	
	Tropa del subsuelo de Asteria	
Asmodianos	Pedazos de hitonio	Tilia <Centurión de los
	Trozos de hitonio	
	Fragmentos de hitonio	

	Acabar con la legión de Eresquigal	Mensajeros del Caos>
	Tropa del subsuelo de las Ruinas de Roah	
	Tropa del subsuelo de Asteria	

- Se han añadido misiones en las que se pueden desarrollar combates de guarnición en el área del Abismo y obtener puntos de honor/Medallas de la lucha o Insignias de honor.

Fracción	Misión	Cantidad (tipo)	Aceptación
Elios	[Semanal] Proteger la guarnición X.	16	Guarnición
	[Semanal] Defender la guarnición X.	16	
Asmodianos	[Semanal] Proteger la guarnición X.	16	Guarnición
	[Semanal] Defender la guarnición X.	16	

- Se han añadido misiones JcJ en el Abismo Superior.

Fracción	Misión	Cantidad (tipo)	Aceptación
Elios	[Orden urgente] La petición del capitán	9	Guarnición
	[Orden urgente] Protección del Embarcadero de Margos	1	
	[Orden urgente] Asalto al Embarcadero de Tocuano	1	
	[Orden urgente] Protección de la zona superior del Abismo	1	
Asmodianos	[Orden urgente] La petición del capitán	9	Guarnición
	[Orden urgente] Protección del Embarcadero de Tocuano	1	
	[Orden urgente] Asalto al Embarcadero de Margos	1	
	[Orden urgente] Protección de la zona superior del Abismo	1	

- Se han añadido misiones en las que se puede vencer a los monstruos jefes en el Abismo Superior.

Fracción	Descripción de la misión	Aceptación de la misión
Elios	[Unión] Batalla contra Diflonax	Pálmer <Centurión de los Alas de Libertad>
	[Unión] Batalla contra Diflodox	
	[Grupo] Los atacantes del Este	

Asmodianos	[Grupo] Los atacantes de la isla	Lacos <Centurión de los Mensajeros del Caos>
	[Grupo] Los atacantes del Oeste	
	[Unión] Batalla contra Diflonax	
	[Unión] Batalla contra Diflodox	
	[Grupo] Los atacantes del Este	
	[Grupo] Los atacantes de la isla	
	[Grupo] Los atacantes del Oeste	

- Se han añadido misiones en el Abismo Inferior.

Fracción	Descripción de la misión	PNJ
Elios	[Alianza] El portero de la fortaleza	Mijalis <Gobernador de Resanta>
	Batalla contra Basrás	Puella <Legionario de los Defensores de Téminon>
Asmodianos	[Alianza] El portero de la fortaleza	Votan <Gobernador de Resanta>
	Batalla contra Basrás	Lárbig <Legionario de los Defensores de Príum>

- Se han añadido misiones diarias en el área "Islas Tormentosas" del Abismo Inferior. Es necesario completar primero las siguientes misiones:

Fracción	Misión	Nivel	Aceptación
Elios	Las Islas Tormentosas	45	Fortaleza de Téminon
Asmodianos	Las Islas Tormentosas	45	Fortaleza de Príum

- Se han añadido misiones que sirven como misiones de introducción a los nuevos embarcaderos del Abismo.

Fracción	Misión	Aceptación de la misión
Elios	Ayuda para Margos	Atmo<Gobernador de la tropa expedicionaria>
Asmodianos	Ayuda para Tocanu	Haldor<Gobernador de la tropa expedicionaria>

- Se ha añadido una misión en la cual se debe derrotar al monstruo protector del Abismo Superior. Solamente un general de brigada de legión que esté en posesión del colgante del protector respectivo puede aceptar esta misión.
  - El general de brigada de legión recibe el colgante como recompensa tras completar

correctamente la defensa de la Fortaleza de Crotan/Cusis/Miren.

Fracción	Misión	PNJ
Elios	Cadena del protector de Crotan	Moirai<Oficial superior>
	Cadena del protector de Miren	Taigueta<Oficial superior>
	Cadena del protector de Cusis	Musái<Oficial superior>
Asmodianos	Cadena del protector de Crotan	Hildebrant<Oficial superior>
	Cadena del protector de Miren	Dehitine<Oficial superior>
	Cadena del protector de Cusis	Étsel<Oficial superior>

## Modificaciones en las misiones

- Las siguientes misiones solo se pueden recibir tras acceder a las áreas por una Falla. Antes aparecían al manifestarse la Falla.

Fracción	Área	Descripción de la misión
Elios	Elnen	[Orden urgente] La orden de Telémaco
	Jeirón	[Orden urgente] La orden de Perento
	Ínguison	[Orden urgente] La orden de Tilen
Asmodianos	Morfugio	[Orden urgente] La orden de Aegir
	Gelcmaros	[Orden urgente] La orden de Nerita
	Beluslan	[Orden urgente] La orden de Relit

- Se han extendido las áreas de algunas misiones de orden urgente. Se defienden algunos territorios durante los ataques a las áreas de la fracción contraria.

Área de misión	Fracción	Misión
Elnen, Morfugio	Elios	[Orden urgente] La orden de Telémaco
	Asmodianos	[Orden urgente] La orden de Aegir
Jeirón, Beluslan	Elios	[Orden urgente] La orden de Perento
	Asmodianos	[Orden urgente] La orden de Nerita

- En las misiones Asmodianas "Veneno de Escolopén" y "Recolección de Trípodes" se han eliminado los objetos Veneno de Escolopén y Fruto de Trípode.
- Se ha cambiado el objetivo de la misión "[Instancia/Grupo] La última esperanza" (Elios y Asmodianos) en la base de Rentó.

Objetivo	
Antes	Después
Capitán Xastra Cuara el Refugiado	Capitán Xastra Upadi el Hábil

- La misión Asmodiana "[Moneda/Grupo] Problemas de entrenamiento" para el laboratorio de Alquemia puede aceptarse a partir de ahora de parte de Yajoc (Explorador Arconte) en el Campamento del Paso de Beluslan.
- El número de repetición de las misiones [Instancia/Moneda/Grupo] Juego con fuego e [Instancia/Moneda/Grupo] La venganza de Hanet del Templo de Fuego se ha cambiado por 250x.
- En las siguientes misiones se ha eliminado la distribución de pergaminos de invocación de ayudantes:

Fracción	Misión
Elios	La creación de un monstruo
	General de brigada Indratu
Asmodianos	Un espía entre los Leparistas
	Infiltración del laboratorio de Alquemia
	Acabar con la legión de Bacarma

- Se han cambiado las recompensas en las misiones Asmodianas "[Instancia] Ataque en la Caverna de Draupnir" e "[Instancia/Grupo] Exploración de la Caverna de Draupnir".
- Se ha adaptado el número de objetos de misión dentro de la "Caverna de Nutemagna" en Jeirón.
- Se han añadido objetos de Técnico del éter entre las recompensas de algunas misiones de Signia y Véngar.
- A partir de ahora solamente se podrán recibir una vez determinadas recompensas de algunas misiones de repetición.
- Se han cambiado algunos contenidos de la misión Asmodiana "Demandas de suministros".
- Se han cambiado algunas recompensas de misiones para los Daevas regresados.
  - En lugar de la "Prueba del héroe/Prueba del héroe de élite" que se recibía hasta ahora, los personajes obtendrán como recompensa Monedas de héroe, que pueden intercambiarse, entre otros, por la "Prueba del héroe/Prueba del héroe de élite".
- Se ha corregido la información del monstruo del que se obtiene el ingrediente para la misión Asmodiana "Una sopa irresistible"
- La misión "Recompensa por la caída de Antricha" que se realiza en el "Lugar de Ascensión de Antricha" se restablecerá ahora cada miércoles a las 9:00 h.
- Se han cambiado parcialmente las recompensas de misiones que se desarrollan en las luchas de fortalezas del Abismo Superior.
  - Se ha sustituido la recompensa habitual de puntos de Abismo por "ceranio roto".

Fracción	PNJ aparece en	Misión
Elios	Fortaleza de Crotan	Vencer al soberano de Crotan
	Fortaleza de Cusis	Vencer al Duque de Cusis
	Fortaleza de Miren	Vencer al Príncipe de Miren
Asmodianos	Fortaleza de Crotan	Eliminar al soberano de Crotan
	Fortaleza de Cusis	Eliminar al Duque de Cusis
	Fortaleza de Miren	Eliminar al Príncipe de Miren

- Ahora solamente se mostrarán las marcas de misión para la expansión del cubo a expertos en fabricación. Misiones afectadas: Un almacén más grande (Elios), Una recompensa para expertos (Asmodianos).
- Debido al cambio en el sistema del botín de piedras de maná ya no se podrán aceptar las misiones de Intercambio de piedras de maná y de Intercambio de fardos de piedras de maná que había hasta ahora.
- Se han eliminado algunas misiones debido al cambio en las áreas del Abismo.
- A partir de ahora solo los personajes que sean "Maestros en forja de armas" pueden aceptar la misión Asmodiana "[Profesión] Fabricación de cristal".
- Se ha cambiado la norma de actualización de misiones parciales en función del tipo de misión (grupo/alianza/unión) y etapa.
- Se han añadido los objetos de monstruo para la misión "El enemigo de mi enemigo", que se desarrolla en Elnen.

## Corrección de errores

- Se ha corregido un error que provocaba que la misión "[Alianza] Lucha contra Beritra" no pudiera ser realizada por legiones a partir del nivel 8.
- Se ha corregido un error que provocaba que faltaran algunos objetos en la misión "La investigación de los Crals de Marmeia".
- Se ha corregido un error por el cual, tras completar las misiones Plújaro terrorífico (Elios), [Grupo] Revisión de armas (Asmodianos) y La misión de exploración de los Crals, era posible aceptar las misiones siguientes varias veces.
- Se ha corregido un error por el cual no era posible aceptar una parte de la recompensa de selección de la misión de Signia "Ruinas misteriosas".
- Se ha corregido un error por el cual no se podían continuar correctamente las misiones de la instancia "Mantor" llamadas "[Instancia/Moneda] El informe de resultados" para los Elios e "[Instancia/Moneda] Informes de entrenamiento" para los Asmodianos.
- Se ha corregido un error por el cual no se obtenía el objeto de misión "Oscuridad de Beritra" para la misión "[Espía/Grupo] Todo por amor".
- Se ha corregido un error que causaba que no se realizara correctamente el último paso de las

misiones "[Espía] La falla del tiempo y el espacio de Signia" y "[Espía] La falla del tiempo y el espacio de Véngar".

- Se ha corregido un error por el cual no se podía realizar correctamente la última etapa de la misión "Batalla a vida o muerte" para los Elios.
- Se ha corregido un error por el cual no se actualizaba la misión de caza de jefe en el Abismo Superior en una alianza.

Fracción	Misión
Elios	[Unión] Batalla contra Diflonax
	[Unión] Batalla contra Diflodox
Asmodianos	[Unión] Batalla contra Diflonax
	[Unión] Batalla contra Diflodox

- Se ha corregido un error por el cual no se podía aceptar correctamente la misión de los Elios "Piedra de la falla".
- Se ha corregido un error por el cual no era posible avanzar en las misiones [Semanal] Espada de Anoha / [Semanal] Ruinas de los Run (Elios) y [Semanal] Espada de Anoha (Asmodianos) a pesar de tener los objetos de misión correspondientes.
- Se ha corregido un error que provocaba que no pudiera realizarse correctamente la misión daevaniana de nivel 30.

Fracción	Misión
Elios	El regalo de una sabia
Asmodianos	Un arma divina

- Se ha corregido un error que impedía ocasionalmente la actualización de la misión daevaniana "[Espía] La falla del tiempo y el espacio de Signia" durante su realización en el Jardín de la Soberana Balaúr.
- Se ha corregido un error que impedía la aparición del PNJ de misión "Yafnar" en la "Isla Nubenegra".

## PNJ

- Se ha añadido un PNJ para alquilar equipamiento de la clase "mítico".
  - Las partes de equipamiento alquiladas pueden utilizarse en los 14 días siguientes a la compra.
  - Se pueden adquirir objetos rebajados a los siguientes PNJ del "Refugio del Regreso".

Fracción	Área	Título del PNJ	Nombre del PNJ
Elios	Refugio del Regreso	<Comerciante de armas nebulosas sublimes>	Junion
		<Comerciante de armaduras nebulosas sublimes>	Amilia
	Sánctum: Galería del Esplendor	<Comerciante de armas nebulosas sublimes>	Lancas
		<Comerciante de armaduras nebulosas sublimes>	Morina
Asmodianos	Refugio del Regreso	<Comerciante de armas nebulosas sublimes>	Juman
		<Comerciante de armaduras nebulosas sublimes>	Amilota
	Pandemónium: Calle del Mercado	<Comerciante de armas nebulosas sublimes>	Lancái
		<Comerciante de armaduras nebulosas sublimes>	Moreata

- Se han añadido nuevos portales en el "Refugio del Regreso".

Fracción	PNJ	Área	Lugar objetivo
Elios	Corredor protector de Atreia	Vérteron	Ciudadela de Vérteron
			Entrada a Haramel
		Elnen	Entrada al Campo de Instrucción de Nojsana
			Entrada al Templo de



Asmodianos	Corredor protector de Atreia		Fuego
		Jeirón	Puerta de Jeirón
		Guardiavieja	Fuerte de Guardiavieja
			Entrada a Haramel
		Morfugio	Entrada al Campo de Instrucción de Nojsana
			Entrada al Templo de Fuego
		Beluslan	Fortaleza de Beluslan

- Se han añadido nuevas estatuas teleportadoras en Sánctum y Pandemónium.
  - Estatua teleportadora a la Senda de la Grandeza (Sánctum)
  - Estatua teleportadora a la Plaza de Pandemónium (Pandemónium)
- Se han eliminado los siguientes puntos de vinculación: Estatua teleportadora del Monasterio de Cáisinel en Sánctum y Estatua teleportadora del Convento de Marchután en Pandemónium.
- Se ha colocado un PNJ de intercambio de medallas de ceranio en el Abismo Superior.
  - Los PNJ aparecen tras la conquista de la guarnición correspondiente.

Fracción	Área	PNJ
Elios	60ª Guarnición	Uniruner
	63ª Guarnición	Uiruner
Asmodianos	60ª Guarnición	Soniruner
	63ª Guarnición	Heniruner

- Se ha añadido una estatua de teleportación en Isalguen.

PNJ	Área
Estatua de teleportación de Isalguen	Cruce de Anturoón, Exilio de la Eternidad

- Se ha trasladado desde el Abismo Superior al Abismo Inferior al PNJ Sugo para planos draconianos y al PNJ para reliquias antiguas.
- Un nuevo monstruo jefe aparece en el Abismo Superior.
  - El monstruo aparece en días determinados de la semana entre las 23:00 h y la 1:00 h.
- En el Abismo Superior aparece un monstruo protector al activar la "Espada de cristal".
  - Aparece 30 minutos tras la activación de la espada.
  - Para invocar al monstruo se necesita el colgante correspondiente. El general de brigada de legión obtiene este colgante al completar la defensa del Refugio de Crotan o las Fortalezas de Miren o Cusis, y puede utilizarse 1 día después de

obtenerlo, antes de que se desvanezca.

- Los monstruos invasores del Abismo Superior e Inferior ahora aparecen en otros momentos.
  - Abismo Superior: cada semana, lu, ma, mi, ju entre las 18:00 y las 22:00 h.
  - Abismo Inferior: en fechas determinadas, entre las 18:00 y las 22:00 h.

Fracción	PNJ teleportador
Elios	Gainu en Signia
Asmodianos	Peruso en Véngar

- Algunos monstruos jefes, que antes aparecían en el Abismo Superior, se encuentran ahora en el Abismo Inferior.
- Se ha cambiado el mecanismo de lucha de Beritra en Macarna.
- Los Elios ya no pueden acceder al PNJ Asmodiano "Piama" ante el "Templo del Fuego".
- El mecanismo de invocación del Guardián del sello y del Protector de las sombras de "Beritra" en "Macarna" ahora no cambia en determinadas circunstancias.
- Se han cambiado los atributos de de los compañeros de algunos monstruos de Signia.
- Se han cambiado algunos mecanismos de combate de los legionarios invocados por el "Comandante Bacarma" en la "Caverna de Draupnir".
- Se ha cambiado el radio de habilidad del compañero invocado por "Trirruano" en el "Laboratorio Secreto de Teobomos".
- Se ha aumentado el número de puntos de abismo que se obtienen al cazar algunos monstruos en Resanta.
- Se han aumentado los valores de los Generales Dioses Guardianes de las "Fortalezas del Abismo Inferior".
- Se han cambiado algunos mecanismos de combate del "General de brigada Vasarti" en las instancias "Base de Rento" y "Base Perdida de Rento".
  - Se han aumentado los atributos de los compañeros "Llama azul danzante" y "Llama roja danzante".
  - Ahora Vasarti realiza un encantamiento de refuerzo 10 minutos tras el inicio del combate.
- A partir de ahora ya no se pueden recibir más puntos de abismo de PNJ guardianes en el pueblo de la legión en los templos de Véngar.
- Se ha reducido el tiempo de reaparición de los PNJ líderes de las guarniciones en Elnen, Morfugio, Jeirón y Beluslan.
- Se ha cambiado la posición del Portal de Salida de la Falla en el Templo Subterráneo de Eracus en Elnen.
- Ya no se pueden obtener PE ni PD al derrotar a la Barricada Balaúr en la "Porta de la Oscuridad".
- Se ha elevado a 65 el nivel del monstruo de la legión de Eresquigal situado en la fortaleza central del Abismo Superior. Además se ha adaptado su mecanismo de combate.

- Se ha ajustado en 50 el nivel de los objetos en fortalezas y artefactos.
- Se han cambiado los valores de algunos monstruos de Signia.
- Se han disminuido los daños de habilidades de algunos monstruos Balaúres en el Abismo Superior.
- Se han cambiado algunos efectos de sonido del General Dios Guardián Iracundo en las batallas por las fortalezas del Abismo Superior.
- Se ha cambiado el efecto de refuerzo por un efecto de debilitamiento en los objetos de Beritra en Roah y Asteria, en el Abismo Superior. El nuevo efecto reduce la defensa y el valor de PV del objeto.
- Se ha cambiado el arma equipada por el monstruo "Jefe de estado mayor Barcus" en Beluslan.

## Corrección de errores

- Se ha corregido un error por el que los personajes Asmodianos del área de Gelcmaros no podían utilizar el "Portal secreto" ni el "Portal de las preguntas" en relación al "Sacrificio de la conquista".
- Se ha corregido un error que provocaba que el "General de brigada Vasarti" en la Base Perdida de Rento y la Base de Rento no utilizara ningún mecanismo de combate correcto en determinadas circunstancias.
- Se ha corregido un error que aumentaba de forma extraña la velocidad de movimiento del "Capitán Xastra" en la "Base Perdida de Rento" y la "Base de Rento" en determinadas circunstancias.
- Se ha corregido un error que provocaba que algunos monstruos invasores mostraran mensajes erróneos.
- Se ha corregido un error que provocaba que a veces no funcionara la distribución del botín tras la derrota de Beritra en Macarna.
- Se ha corregido un error que causaba que el movimiento de algunos PNJ en Véngar fuera poco natural.
- Se ha corregido un error que provocaba que en algunos PNJ de Jeirón no se mostraran expresiones.
- Se ha corregido un error que causaba que no aparecieran determinados monstruos en el "Abismo Inferior".
- Se ha corregido un error que causaba que los Quisc en la base Asmodiana parecieran Quisc de los Elios.
- Se ha corregido el error que causaba que todos los monstruos de una guarnición atacaran al personaje al atacar este a un único monstruo de una guarnición del Abismo.

## Habilidades

- Se han cambiado los niveles de adquisición de las habilidades de clase.

Clase	Habilidad	Antes (Nivel)	Después (Nivel)
Gladiador	Contraataque de la absorción	60	47
	Ataque corporal	62	61
Templario	Corte de la espada sangrienta	61	26
Asesino	Tajo ciclónico	53	48
	Concentración letal	55	54
Cazador	Flecha del robo de maná	58	38
	Flecha demoníaca	60	59
Hechicero	Invocar meteorito	60	47
	Escudo protector continuo	62	61
Invocador	Orden: Rencor	59	44
Cantor	Telón del bloqueo	51	46
Clérigo	Relámpago de la sanación	59	49
Tirador	Disparo certero al punto débil	59	49
Bardo	Serenata de la paz	40	38
Técnico del éter	Precipitación repetida	37	27

- Las habilidades de superficie ya no tendrán efecto únicamente a lo largo de un radio en el suelo, sino que se expanden también hacia arriba y abajo.
  - Habilidades de superficie con efecto de refuerzo: La superficie del efecto se expande ahora, con el mismo radio, también hacia arriba y abajo.
  - Habilidades de superficie con efecto de ataque: La superficie del efecto se expande ahora, con un valor de radio menor, también hacia arriba y abajo.
- La habilidad "Curación con vendaje" ya no puede realizarse durante el vuelo.
- Se ha añadido la habilidad "Gloria: Escudo del Soberano".

<b>Condición</b>	1 arma (o escudo) + las 5 partes de la armadura deben estar encantadas con +20 y llevarse puestas
	Si no se cumplen las condiciones se elimina la habilidad p. ej.: al quitarse el equipamiento o reducirse el nivel del encantamiento
<b>Efecto</b>	Reduce durante 20 segundos el daño recibido para el personaje

	y los miembros del grupo en un 10 %.
	Los miembros del grupo deben encontrarse en un radio de 15 m de quien causa el efecto durante la duración del mismo.

- Se ha cambiado el modo de uso de habilidades de vuelo que se utilizan durante el vuelo sin tiempo de activación.

<b>Antes</b>	En el caso de que al realizar habilidades de ataque que se activen durante el movimiento no se efectuara ningún control del personaje más, dicho personaje se quedaba quieto y se completaba la habilidad.
<b>Después</b>	En el caso de que al realizar habilidades de ataque que se activen durante el movimiento no se efectúe ningún control del personaje más, dicho personaje perseguirá al objetivo y se completa la habilidad.

## Corrección de errores

- Se ha corregido un error que causaba que no se eliminara el efecto sobre el personaje de la ocultación del espíritu en la **habilidad de Invocador** "Insignia de la ocultación"
- Se ha corregido un fallo que causaba que la **habilidad de Invocador** "Absorción de gran superficie" se utilizara, según el arma empleada, en objetivos a más de 25 m de distancia.
- Se ha corregido un error que imposibilitaba, en determinadas circunstancias, el envío del espíritu tras utilizar la **habilidad de Invocador** "Concentrado de espíritus".
- Se ha corregido un error que causaba que el contenido del tooltip de la **habilidad de Técnico del éter** "Golpe acelerado" fuera diferente al efecto de la habilidad.
- Se ha corregido un error que eliminaba la magia de debilitamiento del espíritu del invocador de la misma fracción al utilizar la **habilidad de Bardo** "Réquiem del olvido".
- Se ha corregido un fallo que provocaba que no se aplicaran correctamente los daños de la **habilidad de Cazador** "Diluvio de flechas" en el nivel 8.
- Se ha corregido un fallo que provocaba que no se aplicaran correctamente los daños de la **habilidad de Templario** "Contragolpe con escudo" en los niveles 4 y 10.
- Se ha corregido un fallo que provocaba que no se aplicara correctamente el uso de PM de la **habilidad de Gladiador** "Aterrizaje forzoso" en los niveles 1 y 2.
- Se ha corregido un error que provocaba que no se aplicaran correctamente algunos efectos de la **habilidad de Cantor** "Hechizo de explosión" del estigma de visión.
- Se ha corregido un error que provocaba que se realizara la **habilidad de Cantor** "Golpe del viento rugiente" incluso al no tener equipamiento de armas.
- Se ha corregido un error por el cual no se mostraban correctamente los efectos de la **habilidad de Cantor** "Hechizo de la ira" al utilizarla en el caso de enraizamiento.
- Se ha corregido un error que provocaba que la **habilidad de Clérigo** "Gracia noble" no pudiera superponerse con la habilidad de Cantor "Hechizo de la protección".

- Se ha corregido un error que causaba un consumo extraordinariamente alto de PM al utilizar la **habilidad de Clérigo** "Relámpago de la revancha (nivel 5)".
- Se ha corregido un error que provocaba que no se reprodujera el sonido de algunas habilidades del **Hechicero**.
- Se ha corregido un error que provocaba que a veces fuera imposible controlar a los personajes si se realizaba "Remediar sacudida" inmediatamente durante "Vinculación aérea".
- Se ha corregido un error que provocaba que no se mostraran los espíritus convocados por el General Dios Guardián de los Asmodianos mediante la habilidad "Invocación: Energía del Abismo I".

## Personajes

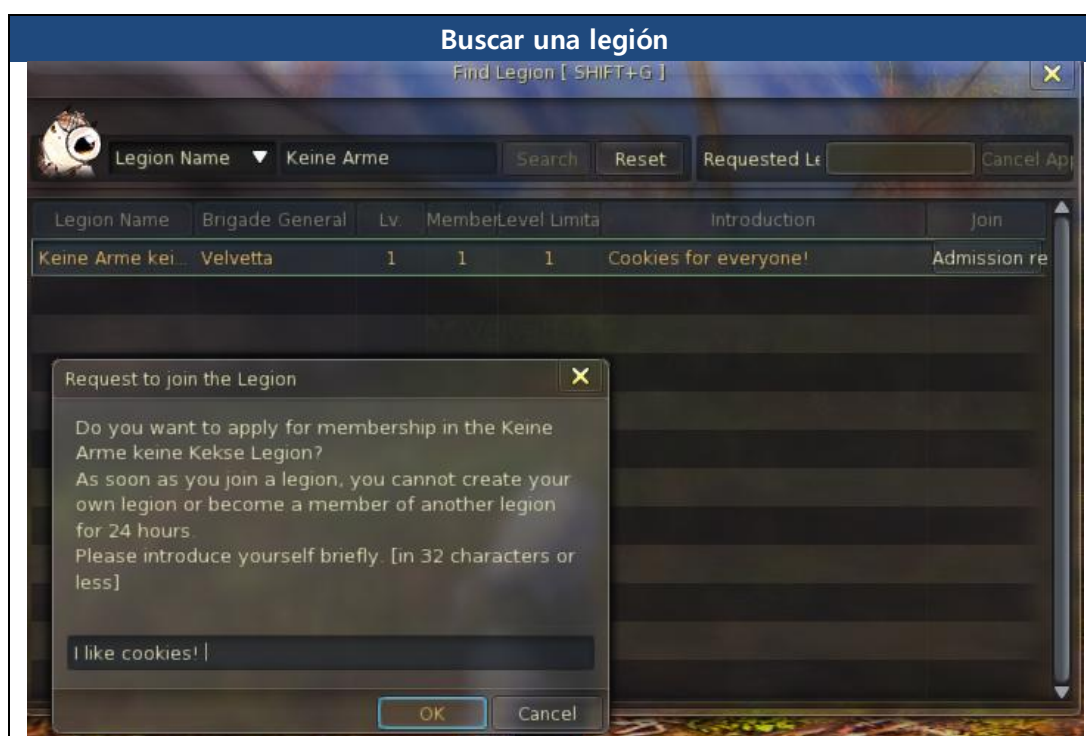
- Se ha cambiado el movimiento de los personajes durante el vínculo aéreo.
- Se ha corregido un error que causaba que desapareciera la información de Quisc vinculados si el personaje volvía a conectarse debido a la restauración automática de determinados objetos.
- Se ha corregido un error por el cual los personajes podían dar órdenes a los espíritus al ir en Taroc.
- Se ha corregido un error que causaba que, en determinadas situaciones, al personaje le desapareciera la Piedra de regreso del refugio.
- Se ha corregido un error que provocaba que se asignara una posición errónea a los personajes Técnicos del éter al levantarse.
- Se ha corregido un error que causaba que un personaje en estado invisible se volviera visible al cambiar de lugar en algunos casos.
- Se ha corregido un error que provocaba que, en determinadas circunstancias, el refuerzo de transformación del personaje permaneciera durante demasiado tiempo.
- Se ha corregido un error que causaba que el movimiento de un Técnico del éter en un meca durante la extracción del éter tuviera un aspecto poco natural.
- Se ha corregido un error que causaba que los efectos de refuerzo de "Derecho especial como propietario de un apartamento" no se mostraran al realizarse cambios en el servidor de principiantes y de instancias.
- Se ha corregido un error que provocaba que, para algunos personajes, se mostraran los pendientes en una posición errónea durante el uso de la expresión "Maestro del arte de la lucha".
- Se ha corregido un error que provocaba que se mostrara al personaje de una forma extraña al utilizar un Caramelo de transformación. Los objetos afectados eran:
  - Caramelo transformador: bola de pelo reforzada valiente / Caramelo transformador: bola de pelo reforzada sabia / Caramelo transformador: bola de pelo reforzada rápida
- Se ha corregido un error que provocaba que el color de ojos de un personaje solo fuera

negro.

- Se ha corregido un error que provocaba que el color de piel del personaje apareciera más oscuro en determinadas opciones de configuración.

## Legión

- Se ha añadido una función de búsqueda de legión en [Menú - Comunidad - Búsqueda de legión].
  - En la ventana se puede solicitar el acceso a una legión y entrar en ella.

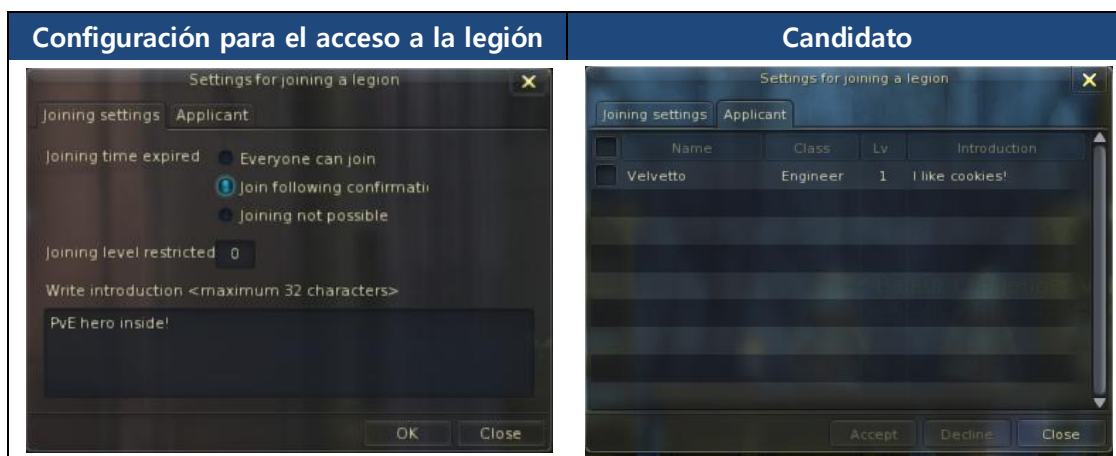


- El general de brigada de la legión puede cambiar el procedimiento de acceso, la limitación del nivel de acceso y otros parámetros en el menú de la legión al configurar el acceso. También puede determinar el número permitido de candidatos en la pestaña de candidatos, entre otros.

Configuración para el acceso a la legión	Descripción
Procedimiento de acceso	<ul style="list-style-type: none"><li>• Acceso libre: entrada sin confirmación especial.</li><li>• Acceso por confirmación: se puede realizar una solicitud pero el acceso está condicionado a la confirmación del general de brigada.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acceso imposible: no se puede realizar una solicitud.</li> </ul>
Limitación de nivel de acceso	Los personajes por encima del nivel establecido pueden presentar una solicitud.
Redacción de una presentación	Máximo 32 caracteres

- En caso de que se pueda presentar una candidatura de acceso a la legión se activará el botón para presentarla.
- Solamente los personajes que no tengan legión pueden presentar su candidatura.
- Solamente se puede presentar la candidatura a una legión cada vez.
- En caso de que el candidato retire su candidatura antes de finalizar el proceso, la solicitud de acceso será cancelada.
- Durante la presentación de una candidatura para unirse a una legión no es posible aceptar ninguna invitación por parte de ninguna legión.



- Ahora un legionario también puede retirar un personaje de la legión.
  - Los personajes que tengan el rango de la legión Tribuno recibirán un mensaje de advertencia sobre el abandono de la legión al intentar retirar un personaje.
  - Incluso aunque se cancele la retirada del personaje se abandonará la legión.
- Ahora, tras abandonar una legión se deben esperar 24 horas hasta poder fundar una nueva legión o presentarse como candidato para el acceso a otra.
  - El tiempo de espera se calculará en función del momento de entrada en la legión que se abandona. Por ejemplo: Si se abandona una legión 4 horas después de acceder a ella, será necesario esperar 20 horas más hasta poder fundar una nueva o presentar la candidatura a otra legión.
  - Esto no se aplica a la disolución de legiones. Por tanto, es posible fundar una nueva



legión o presentarse candidato al acceso a otra legión inmediatamente después de una disolución de legión.

## Vivienda

- Se ha corregido un error que dificultaba la retirada del objeto de mobiliario "Lámpara exterior de adamantio".
- Se ha corregido un error que provocaba que no funcionaran los efectos de recompensa de la vivienda en servidores de principiantes y de instancias.

## Entorno

- Se ha corregido un error que no permitía recoger algunos objetos en Acarón.
- Se han corregido algunos gráficos del entorno en Signia, Véngar, Isalguen, Haramel, Jeirón, la Arena de la Disciplina y la Arena de Entrenamiento de la Disciplina.
- Se han cambiado algunos gráficos del entorno en la Fortaleza de Adma, el Laboratorio Secreto de Teobomos, el área de entrada del Laboratorio de Alquemia, el Abismo, Cantalonice y Pangaea.
- Se ha corregido un error que provocaba que pudieran colocarse Quiscs en algunas zonas neutrales de Cálдор.
- Algunos objetos de recolección en Véngar estaban colocados en posiciones inaccesibles. Se ha corregido este error.

## Otros

- El número de puntos de experiencia necesarios para pasar del nivel 55 al 65 se ha reducido.
- Se ha corregido un error que causaba que no apareciera ningún efecto al cambiar el canal.
- Ahora también se puede activar o desactivar el sonido para los acompañantes en las opciones, en [Ajustes de audio - Función] El ajuste solamente afecta al acompañante propio.
  - El sonido está activado por defecto.
  - En caso de que se desactive, el sonido del acompañante solo se reproducirá si se hace clic en él.