

AION[®]

FREE-TO-PLAY

Actualización 5.0 - Notas del parche "El sabio de la torre"



Contenido



Instancias

[Jardín de la Sabiduría](#)

[Base de Croban](#)

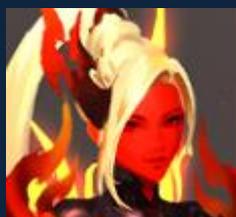
[Ruinas del Runatorio](#)

[Ruta de los Balaúres](#)

[Dragagión de Asunatal](#)

[Grieta del Olvido](#)

[Otros ajustes](#)



Habilidades

[Novedades](#)

[Ajustes](#)



Objetos

[Fabricación mágica](#)

[Otros ajustes](#)



Misiones

[Novedades](#)

[Modificaciones](#)



Interfaz de usuario

[Novedades](#)

[Modificaciones](#)



Varios

[Varios](#)

[Personajes](#)

[PNJ](#)

Instancias

Jardín de la Sabiduría



Se ha añadido la instancia "**Jardín de la Sabiduría**".

De este lugar tan enigmático proceden numerosos escritos sobre la historia de Atria que ahora se guardan en la Biblioteca de la Sabiduría.



Para entrar en la instancia, primero hay que completar la misión en la Biblioteca de la Sabiduría. A continuación se puede utilizar el Artefacto de la sabiduría en el interior de la Torre de la Eternidad para llegar hasta ella.

PNJ de acceso	Condiciones
"Artefacto de la sabiduría" en la Torre de la Eternidad	Solo se podrá acceder una vez completada la misión de la Biblioteca de la Sabiduría. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Elios: Los Protectores del archivo del comienzo ➤ Asmodianos: Los Protectores del archivo del comienzo
"Falla del recuerdo" en el interior de la Biblioteca de la Sabiduría	Acceso a través de la "Falla del recuerdo", que aparece al vencer al último jefe en la Biblioteca de la Sabiduría

Condiciones de acceso

Personajes	Nivel	Reinicio del acceso	Cantidad de accesos
6	A partir del 66	Miércoles a las 9 de la mañana	4 veces (Paquete oro) 2 veces (Principiante)

Base de Croban



Se ha añadido la instancia "**Base de Croban**".

Esta instancia es el escenario de la lucha por el Artefacto de la Torre de la Eternidad. ¡Evitad que caiga en manos de los Balaúres!

Esta instancia se encuentra cerca del "Pantano de Color" en Esterra (Elios) y el "Desfiladero de la Maldición" en Nosra (Asmodianos).

Condiciones de acceso

Personajes	Nivel	Reinicio del acceso	Cantidad de accesos
6	A partir del 66	Miércoles a las 9 de la mañana	3 veces (Paquete oro) 1 vez (Principiante)

Ruinas del Runatorio



Se ha añadido la instancia de campo de batalla "**Ruinas del Runatorio**".

Esta antigua arena de la tribu Run se descubrió en Cádor. Se dice que en este lugar hay potentes tesoros...

- El acceso a esta instancia se produce en intervalos de 20 minutos en grupos de 6 jugadores contra 6 jugadores. La "Reliquia sellada de la tribu Run" se encuentra en el centro de la Arena.
- Una victoria superior a los 41 000 puntos otorga recompensas adicionales. Podréis encontrar la información pertinente en la ventana de progreso.

Condiciones de acceso

Categorías	Condiciones de acceso
Nivel de acceso	A partir del 66
Tipo de acceso	Nuevo grupo, Grupo rápido, Acceder en grupo
Número de personajes	Mínimo 6 jugadores de la misma facción
Reinicio del acceso	Cada mañana a las 9 h
Cantidad de accesos	1 vez al día (Paquete oro) 1 vez miércoles / sábados (Principiante)
Horario de entrada	A diario entre las 22 h y las 0 h

Ruta de los Balaúres

Se ha añadido la instancia de campo de batalla "**Ruta de los Balaúres**".

Utilizad habilidades sugas especiales para recuperar piezas de armas. Tened cuidado, iya que os encontraréis con Daevas de la facción enemiga!

El acceso a esta instancia se produce en intervalos de 20 minutos en grupos de 6 jugadores contra 6 jugadores. Con ayuda de las habilidades sugas tendréis que encontrar las piezas y resistir frente al grupo enemigo.

Condiciones de acceso

Categorías	Condiciones de acceso
Nivel de acceso	A partir del 66
Tipo de acceso	Nuevo grupo, Grupo rápido, Acceder en grupo
Número de personajes	Mínimo 6 jugadores de la misma facción
Reinicio del acceso	Cada mañana a las 9 h
Cantidad de accesos	2 veces al día (Paquete oro) 2 veces miércoles / sábados (Principiante)
Horarios de entrada	De lunes a domingo de 0 h a 2 h De lunes a domingo de 19 h a 21 h Lunes, martes, y de jueves a domingo de 12 h a 14 h Miércoles de 13 h a 15 h

Dragagión de Asunatal

Se ha añadido la instancia "Dragagión de Asunatal".

El peligro acecha por todas partes. ¡Poned en jaque a la facción enemiga y dadle una lección a Asunatal!

Condiciones de acceso

Categorías	Condiciones de acceso
Nivel de acceso	A partir del 66
Tipo de acceso	Nuevo grupo, Grupo rápido, Acceder en grupo
Número de personajes	Mínimo 6 jugadores de la misma facción
Reinicio del acceso	Cada mañana a las 9 h
Cantidad de accesos	3 veces al día (Paquete oro) 3 veces miércoles / sábados (Principiante)
Horarios de entrada	De lunes a domingo de 0 h a 2 h De lunes a domingo de 19 h a 21 h Lunes, martes, y de jueves a domingo de 12 h a 14 h Miércoles de 13 h a 15 h

Grieta del Olvido



Se ha añadido la instancia "**Grieta del Olvido**".

Viajad al pasado, regresad al momento en que fracasaron las negociaciones de paz y sed testigo de la destrucción de la Torre de la Eternidad. Ayudad a proteger la zona y apoyad a los Daevas del Destino en la lucha contra los Balaúres. Puede que consigáis cambiar el rumbo de la historia...

- Para obtener puntos hay que acabar con los monstruos dentro del tiempo estipulado.
- Utilizad las habilidades de transformación para derrotar a los monstruos. Los monstruos se vuelven vulnerables frente a ciertas encarnaciones elementales.

Condiciones de acceso

Categorías	Condiciones de acceso
Nivel de acceso	A partir del 66
Número de personajes	1
Reinicio del acceso	Cada mañana a las 9 h
Cantidad de accesos	1 vez al día (Paquete oro) 1 vez lunes / miércoles / viernes / domingos (Principiante)

Otros ajustes

- Se ha modificado el nivel de acceso a determinadas instancias de campo de batalla.

Instancias	Antes	Ahora
Ruta de Yórmungan	A partir del 61	Niveles 61 a 65
Runatorio		
Campo de Batalla de Camar	A partir del 61	A partir del 66
Campo de Batalla del Bastión del Muro de Acero		

- A partir de ahora no se podrá acceder a la "Ordalía de los Rivales" y las arenas de entrenamiento para los niveles 46 a 50.
- Se ha modificado el nivel de acceso a la "Ordalía de los Rivales".

Nivel de acceso	Instancias
51-55	Arena de la Disciplina / Vehemencia / Cooperación Arena de Entrenamiento de la Disciplina / Vehemencia / Unidad
56-60	Arena de la Disciplina / Vehemencia / Cooperación y Arena de la Gloria Arena de Entrenamiento de la Disciplina / Vehemencia / Unidad
61-65	
66-75	

- Las arenas y arenas de entrenamiento de nivel 61 a 75 han pasado a ser de nivel 61 a 65.
- Se han añadido una arena y una arena de entrenamiento para Daevas del destino (niveles 66 a 75).
- Para poder llegar a Esterra y Nosra con mayor facilidad, se han añadido menús y teleportadores en la Academia de Cáisinel y el Concilio de Marchután.
- Se han modificado las condiciones de acceso a la "Ordalía de los Rivales".

Instancias	Antes	Ahora
Arena de la Disciplina Arena de la Vehemencia Arena de la Cooperación	Acceso mediante entrada para la arena	5 veces por semana (Puntos de honor) 3 veces por semana (Gratis) Se reinicia todos los miércoles a las 9 de la mañana
Arena de la Gloria	3 entradas para la Arena de la Gloria	4 entradas para la Arena de la Gloria

- En la Arena de la Cooperación y la Arena de la Gloria de la "Ordalía de los Rivales", el objeto flotante de la fase Torre de Trefone está ahora en una posición fija.
- Se ha solucionado un problema que impedía que algunos espíritus invocados cruzasen la puerta abierta en el último jefe de la "Base de Rentó" y la "Base Perdida de Rentó".
- Se ha solucionado un problema por el que "Éter del choque" y el "Éter de la explosión" mostraban un nivel inferior en la Arena y la Arena de entrenamiento de la Cooperación y la Arena de entrenamiento de la Unidad de la "Ordalía de los Rivales".
- Los monstruos del "Bastión del Muro de Acero" son ahora de nivel 68.
- Se ha modificado la ubicación de la salida en la "Fortaleza Celeste de Aturam" para facilitar su localización.

Habilidades

Novedades

Se han añadido nuevas habilidades que, mediante el uso de poder de creación, convierten en uno de los cuatro elementos a personajes a partir del nivel 75.

- Para ello, el personaje tiene que haber alcanzado el nivel 75 y debe reforzar a un nivel 5 la habilidad previa correspondiente (la "compasión" del elemento en cuestión). A continuación, tendrá que proporcionar poder de creación.
- La transformación dura 5 minutos y dispone de un tiempo de recuperación de 60 minutos. El tiempo de recuperación se comparte entre los elementos.
- Este periodo de recuperación disminuye 5 minutos cada vez que se refuerza el poder de creación en 1 mediante la concesión de dicho poder.
- La transformación también aumenta las estadísticas del personaje en función de las características elementales. No obstante, este aumento se aplica solo de forma parcial en el caso del equipamiento en uso.
- Durante la transformación, se eliminan todos los refuerzos actuales (por ejemplo, habilidades activadas o mantras) y los efectos negativos. A cambio, se activa una habilidad de transformación exclusiva.
- Se pueden utilizar 5 habilidades distintas por cada característica elemental. Serán las únicas que podréis utilizar durante la transformación.

Encarnación del viento



Habilidades de transformación exclusivas (tiempo de lanzamiento / de recuperación)	Efecto de la habilidad
Energía de la tormenta (Inmediato / 2 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Aumenta la velocidad de ataque en un 30% y el alcance de ataque en 10 m. • Aumenta la regeneración natural y la resistencia a estados de conmoción en 500 puntos. • En caso de ataque, hay cierta probabilidad de que se anulen vuestros estados que limitan la movilidad y vuestra velocidad de movimiento aumenta en un 50% durante 5 segundos. • En caso de ataque con Rayo, se restablece el tiempo de recuperación del Campo magnético de relámpago,

	<ul style="list-style-type: none"> • pero con movilidad reducida.
Rayo (Inmediato / 5 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Inflige daño mágico por viento a los objetivos y reduce en 3 segundos el tiempo de recuperación del Golpe de viento. • Provocará daños por viento adicionales si el objetivo se encuentra en estado de conmoción o su velocidad de movimiento se ha reducido.
Campo magnético de relámpago (0 s / 15 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Inflige daño mágico por viento a un objetivo y a otros enemigos en un radio de 6 m alrededor del objetivo, y reduce la velocidad de movimiento en un 50% durante 3 segundos. • La velocidad de movimiento de los enemigos en la zona atacada se reduce un 50% cada 10 segundos durante 3 segundos cada vez. • Esto no afecta al aumento del alcance de la Energía de la tormenta.
Golpe de viento (0,5 s / 21 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Inflige daño mágico por viento al objetivo. • Si el objetivo padece uno de los estados que limitan la movilidad, permanecerá inmóvil en el aire.
Eliminar impacto (Inmediato / 1 m)	<ul style="list-style-type: none"> • Elimina todos los efectos de aturdimiento, derribo, tropiezo, rotación y presa de éter que se os hayan aplicado. Los valores de resistencia a aturdimiento, retroceso, tropiezo, rotación y presa de éter aumentan en 1 000 durante 7 segundos.

Encarnación del fuego



Habilidades de transformación exclusivas (tiempo de lanzamiento / de recuperación)	Efecto de la habilidad
Asalto flamígero (0 s / 9 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Asalta a un objetivo y le inflige daño físico. • Provoca Fuego danzante, durante 10 segundos el efecto de todas las habilidades de ataque aumenta en 2 ocasiones en un 50%.
Filo flamígero rojo (0 s / 4 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Inflige daño físico a los adversarios situados en un área cónica delante de vos. • Si el objetivo padece una conmoción o ha sufrido Fuego danzante o Llama, se le inflige daño por fuego adicional.

Ataque abrasador (0 s / 3 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Inflige daño físico a un objetivo y lo aturde temporalmente. • Si el objetivo sufre Fuego danzante o Llama, se anulan y se le inflige daño por fuego adicional. Parte del daño se restaura como PV.
Baile flamígero salvaje (0,5 s / 15 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Inflige daño físico a los adversarios en un radio de 7 m. • Los atemoriza y ralentiza durante 6 segundos. Una parte de los enemigos sufre además el Fuego danzante.
Eliminar impacto (Inmediato / 1 m)	<ul style="list-style-type: none"> • Elimina todos los efectos de aturdimiento, derribo, tropiezo, rotación y presa de éter que se os hayan aplicado. Los valores de resistencia a aturdimiento, retroceso, tropiezo, rotación y presa de éter aumentan en 1 000 durante 7 segundos.

Encarnación del agua



Habilidades de transformación exclusivas (tiempo de lanzamiento / de recuperación)	Efecto de la habilidad
Consierd helado (0 s / 6 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Inflige daño mágico por agua a un objetivo y a un adversario adicional. • Aumenta el nivel de hielo.
Picahielo (0 s / 0,5 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Inflige daño mágico por agua a un objetivo que esté afectado por parálisis, aturdimiento, retroceso, tropiezo o presa de éter. • Los enemigos que ya hayan alcanzado el nivel de estatua 3 sufren daño mágico por agua adicional y son lanzados hacia atrás.
Ola de frío glacial (1 s / 10 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Inflige daño mágico por agua a los adversarios situados en un área cónica delante de vos. • Aumenta su nivel de hielo a 2. • Los enemigos que ya hayan alcanzado el nivel de

	estatua 3 sufren daño mágico por agua adicional y son lanzados hacia atrás.
Lluvia de la sanación (Inmediato / 3 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Elimina todos los estados especiales de un objetivo. • Restaura inmediatamente 1 500 PV y después, 1 000 PV durante 3 segundos cada segundo.
Eliminar impacto (Inmediato / 1 m)	<ul style="list-style-type: none"> • Elimina todos los efectos de aturdimiento, derribo, tropiezo, rotación y presa de éter que se os hayan aplicado. Los valores de resistencia a aturdimiento, retroceso, tropiezo, rotación y presa de éter aumentan en 1 000 durante 7 segundos.

Encarnación de la tierra



Habilidades de transformación exclusivas (tiempo de lanzamiento / de recuperación)	Efecto de la habilidad
Salto enorme (0 s / 10 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Acelera hasta un objetivo y le inflige daño físico. • Inflige daño físico adicional a aquellos enemigos en un radio de 6 m alrededor del objetivo y los inmoviliza.
Puño rocoso (Acumulable / 5 s)	<ul style="list-style-type: none"> • <Nivel 1> • Inflige daño físico a un objetivo y absorbe parte del daño como PV. • Restaura el tiempo de recuperación del Puño rocoso. • Si el objetivo padece una conmoción o un estado que limita la movilidad, se le inflige daño físico adicional y una parte del daño se absorbe como PV. • <Nivel 2> • Inflige daño físico a un objetivo y a aquellos enemigos en un radio de 6 m alrededor del objetivo, y absorbe parte del daño como PV.

	<ul style="list-style-type: none"> • Si el objetivo padece una conmoción o un estado que limita la movilidad, se le inflige daño físico adicional y una parte del daño se absorbe como PV.
Golpe desgarrador de suelo (0 s / 5 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Inflige daño físico a un objetivo y a aquellos enemigos en un radio de 7 m alrededor del objetivo. El daño varía en función de la distancia. • Si el objetivo padece una conmoción o un estado que limita la movilidad, se le inflige daño físico adicional.
Rugido de la tierra (0,5 s / 24 s)	<ul style="list-style-type: none"> • Inflige daño físico a los objetivos en un radio de 7 m y los derriba. • Aumenta su furia y vuestra resistencia contra el miedo, la parálisis y la disminución de la velocidad de movimiento. • Los daños sufridos se reducen cuanto más disminuyen los PV.
Eliminar impacto (Inmediato / 1 m)	<ul style="list-style-type: none"> • Elimina todos los efectos de aturdimiento, derribo, tropiezo, rotación y presa de éter que se os hayan aplicado. Los valores de resistencia a aturdimiento, retroceso, tropiezo, rotación y presa de éter aumentan en 1 000 durante 7 segundos.

- Se han añadido nuevas "habilidades de Daeva del destino". Se pueden obtener mediante poder de creación.
 - Se han añadido 4 habilidades activas y 4 cualidades por cada clase de personaje.
 - Las habilidades de Daeva del destino son habilidades superiores de Daeva que disponen de efectos adicionales.
 - Algunas de estas habilidades pueden reforzarse hasta el nivel 5.
 - Las habilidades de Daeva y de Daeva del destino comparten el mismo tiempo de recuperación y no pueden aplicarse a la vez.
 - Para poder distinguirlas, se ha añadido un efecto en el borde del icono de las habilidades de Daeva del destino.

Habilidades de Daeva



Habilidades de Daeva del Destino



- Habilidades activas en cada clase de personaje:

Clase	Disponible en el nivel	Habilidades de Daeva estándar	Nuevas habilidades de Daeva del Destino
Templario	68	Golpe hostigador	Golpe del chupasangre
	70	Golpe bárbaro	Golpe de sentencia
	72	Carga	Asalto duro
	74	Cadenas ilusorias	Detención rápida
Gladiador	68	Onda de la absorción	Agitación de la restauración
	70	Golpe atroz	Salto salvaje
	72	Bloqueo concentrado	Escudo defensivo concentrado
	74	Postura de asalto	Postura de carga
Asesino	68	Ataque sorpresa	Ataque sorpresa del chupasangre
	70	Corte del alma	Partealmas
	72	Emboscada	Emboscada rápida
	74	Corte torbellino	Golpe de torbellino
Cazador	68	Flecha del ataque	Flecha del alma ascendida
	70	Flecha certera	Flecha de la aniquilación
	72	Trampa adormecedora	Trampa de sueño
	74	Aliento de la naturaleza	Bendición de la naturaleza
Hechicero	68	Lanza del viento	Lanza tormentosa
	70	Obtención de maná	Meditación
	72	Fuego del poder mágico	Llama infernal de la furia
	74	Don de la protección férrea	Plegaria de la protección férrea
Invocador	68	Golpe elemental	Golpe destrozador elemental
	70	Orden: Tormenta de los elementos	Orden: descarga elemental
	72	Orden: Espíritu protector	Orden: barrera espiritual
	74	Pacto de la resistencia	Pacto ilusorio
Clérigo	68	Rayo	Golpe conmocionador atronador
	70	Explosión de poder	Golpe destrozador de poder
	72	Esplendor sanador	Onda de la sanación
	74	Plegaria de la concentración	Oración de la resistencia
Cantor	68	Nube de resonancia	Ataque de resonancia
	70	Tormento continuo	Golpe de cadena
	72	Parada perfecta	Escudo cruzado

	74	Promesa de la tierra	Juramento de la tierra
Tirador	68	Cañonazo certero	Cañonazo concentrado
	70	Postura de fuego rápido	Disposición de fuego rápido
	72	Instinto de supervivencia	Instinto de huida
	74	Ojo cazador	Ojo cazador certero
Técnico del éter	68	Coraza mística	Pantalla protectora mágica
	70	Onda de furia	Onda de ira
	72	Puño de idio	Golpe de idio
	74	Fortificación	Maximización de la fuerza de combate
Bardo	68	Réquiem de la borrasca	Réquiem de la tormenta
	70	Melodía del gozo	Melodía alegre
	72	Melodía de la flor de nieve	Melodía floral nívea
	74	Danza perturbadora	Danza ilusoria

○ Cualidades:

Disponible en el nivel	Nombre de la habilidad	Efecto
67	Refuerzo de defensa	Aumenta la defensa JcE
69	Refuerzo de ataque	Aumenta el ataque JcE
71	Aumentar defensa contra enemigos	Aumenta la defensa JcJ
73	Aumentar ataque enemigo	Aumenta el ataque JcJ

Habilidad de Daeva	Habilidad de Daeva del Destino
Coraza mística	Pantalla protectora mágica
Fortificación	Maximización de la fuerza de combate

Modificaciones

- Se ha añadido la información sobre el alcance del conjuro que faltaba en la descripción de la habilidad de clérigo "Luz cegadora".

Objetos



Fabricación mágica

- Se ha añadido un nuevo método de elaboración para Daevas del destino: **"Fabricación mágica"**.
 - La "fabricación mágica" se puede utilizar en cuanto se asciende a Daevas del destino.
 - La mayoría de objetos se puede obtener de forma automática, sin patrones especiales, aunque hay alguna excepción.
 - La ventana de fabricación mágica se abre mediante la combinación de teclas [MAYÚS + P] o a través de [Habilidad – Acción/Función – Recolectar/Producir – Fabricación mágica].
 - A diferencia del resto de métodos de fabricación, la fabricación mágica puede llevarse a cabo sin necesidad de un banco de trabajo adicional, y no existe peligro de fallo. No obstante, la fabricación mágica puede verse limitada en el transcurso de acciones determinadas, como durante el vuelo o una batalla.
 - En caso de realizar la fabricación mágica con éxito, podréis obtener puntos de experiencia estándar, además de los PE de fabricación.
 - Como ocurre con los métodos de fabricación existentes, existe la posibilidad de realizar un combo de fabricación que resulta en un objeto superior.
 - Asimismo, como con los métodos existentes, se pueden producir distintos objetos en función del nivel de fabricación.
 - Podréis obtener diversos materiales para la fabricación mágica de los monstruos de Esterra / Nosra o de otras instancias concretas. Además, podréis adquirirlos en algunos comerciantes.

Título	Elios	Asmodianos
<Comerciante para objetos de fabricación mágica>	Calio	Erendil
<Comerciante de recompensas para objetos de fabricación mágica>	Ipis	Albana

- Se ha añadido la función "Volver a reforzar habilidad".
 - Se ha añadido el menú "Volver a reforzar habilidad" a la ventana "Reforzar / Modificar". Las habilidades podrán volver a reforzarse mediante el uso del pergamino correspondiente.

- En el tooltip del objeto se puede comprobar si es posible someterlo a un nuevo refuerzo. En caso positivo, mostrará el mensaje "Se puede volver a reforzar". En caso negativo, el mensaje será "No se puede volver a reforzar".
- Se ha añadido una nueva función con la que se puede disminuir el nivel recomendado mediante el uso de objetos.
 - Se ha añadido el menú "Reducir el nivel recomendado" a la ventana "Reforzar / Modificar". Ahí podréis reducir el nivel recomendado.
 - Esta función solo podrá utilizarse en aquellos objetos en los que sea posible reducir el nivel recomendado. La reducción será de la cantidad determinada por el objeto correspondiente.
 - No se podrá hacer uso de esta función una vez se alcance el volumen máximo de reducción del nivel recomendado del objeto.

Otros ajustes

- Se han simplificado las pociones.
 - Todas las pociones y sueros disponibles a lo largo del juego se han convertido en pociones de la restauración y sueros de la restauración.
 - El "Suero de vida / maná divino" es ahora "Suero divino de la restauración".
 - Todos los objetos, patrones o recetas de transmutación de vida / maná en vuestra posesión son ahora objetos, patrones o recetas de transmutación de la restauración.
 - Se han eliminado todos aquellos objetos de vida y maná registrados en la lista de fabricación o de transmutar sustancias.
- Se ha añadido el PNJ "Reforzador de accesorios del Jardín de la Sabiduría" en Esterra y Nosra.
 - En el Reforzador de accesorios se pueden cambiar materiales del Jardín de la Sabiduría por objetos.
- Se pueden cambiar materiales del Jardín de la Sabiduría por equipamiento valioso.
 - Cada equipamiento dispone de 4 series y se puede intercambiar en el PNJ "Reforzador de equipamiento del laberinto".
- El objeto resultante de la fabricación "Maestro: Diogenita mágica" es ahora "Fardo con diogenita mágica".
 - Al abrir el "Fardo con diogenita mágica" se obtienen 5 tipos de diogenita mágica.
- Se ha modificado el número de objetos necesarios para la Transmutación: Poción de restauración refinada.
- Se ha solucionado el problema que hacía que los monstruos de Acarón no dejaran fragmentos de campo de éter.
- Ya no se pueden utilizar los objetos "Cuerno de Pashid" y "Garra de Pashid".
 - Tampoco podréis obtenerlos con los monstruos.
 - Si tenéis alguno de estos objetos, tened en cuenta que se convertirán en objetos destruidos que podréis vender.
- Se ha añadido el patrón "Fardo con suero de la restauración divino" a la alquimia.
 - El patrón "Fardo con suero de la restauración divino" se puede adquirir tanto en un comerciante de patrones de la ciudad correspondiente como en áreas de viviendas.

Área	Título	Elios	Asmodianos
Sánctum/ Pandemónium	< Comerciante de patrones >	Usiros	Alan
	< Comerciante de patrones de alquimia >	Darío	Fenris
Elian/ Pernon	< Comerciante de patrones >	Ques	Benotie
	< Comerciante de patrones de alquimia >	Hemes	Grad

- A partir de ahora, el "Huevo de narqui de oro" y el "Huevo de carqui dorado" son comerciables.
- Se ha añadido el objeto "Suero de la restauración divino honorable" a la lista de venta del comerciante de méritos para objetos de oficial especiales en el Templo del Honor / el Pabellón de la Gloria.

Facción	PNJ
Elios	Iriana
Asmodianos	Aruna

- Durante la creación del personaje, se ofrece una ayuda inicial que contiene la "Poción de restauración del aprendiz" y el "Suero de la restauración del aprendiz".
- El comerciante de objetos especiales del Refugio del regreso ha dejado de vender la "[Patrulla] Poción de vida / maná mejorada" y el "Suero de vida / maná mejorado".
- Se ha modificado el material para "Transmutación: Poción de la restauración" y "Transmutación: Suero de la restauración".
- Los estigmas limitados se pueden vender como objetos destruidos a partir de ahora.
- Un fallo durante el refuerzo de estigma ya no provoca la destrucción del estigma en cuestión, sino que devuelve su nivel de refuerzo a +0.

Antes	Ahora
<ul style="list-style-type: none"> • Se destruye el estigma objetivo • Se destruye el material de estigma 	<ul style="list-style-type: none"> • El nivel de refuerzo del estigma objetivo baja a +0 • Se destruye el material de estigma

- Ahora, algunos objetos inservibles se podrán vender como objetos destruidos.
- Ya se puede aplicar la transmutación mágica a las armas de los protectores de Esterra y Nosra obtenidas como recompensa en las misiones.
- Ahora se pueden obtener fragmentos de luz estelar en la Caja de fragmentos de luz estelar de la ordalía.
- Se ha modificado el nivel de uso de la poción de restauración reforzada y la poción de restauración refinada al 50.
- Se ha solucionado el problema que permitía reforzar armas del luchador run olvidado a pesar de ser objetos de aspecto.

Misiones

Novedades

- Se han añadido misiones para Daevas del destino en Esterra y Nosra.

Facción	Área	Nombre de la misión
Elios	Esterra	La petición de Veda
		El encargo secreto
		El documento secreto
		El artefacto de protección
		El pasillo
Asmodianos	Nosra	Ruego de Péregran
		El encargo secreto
		El documento secreto
		El artefacto de protección
		El pasillo

- Se han añadido nuevas misiones que pueden llevarse a cabo en el "Jardín de la Sabiduría".
 - Las misiones descritas a continuación están pensadas para Daevas del destino, a partir del nivel 66. Se pueden conseguir a través de los PNJ ubicados a tal efecto, mediante acceso a instancias o en áreas concretas.

Elios

Nombre de la misión	Punto de acceso
[Instancia/Grupo] El Refugio del Enraizamiento	Se obtiene automáticamente al entrar al Jardín de la Sabiduría
[Instancia/Grupo] El Jotun de tierra	
[Instancia/Grupo] Reencuentro con Veda	
[Instancia/Grupo] Un ruego urgente	Ador <Administrador del refugio>
[Instancia/Grupo] El Altar del Vacío	Teria <Miembro de los Cieloclaro>
[Instancia/Grupo] Un lugar secreto	
[Instancia/Grupo] El último Cieloclaro	Se obtiene automáticamente al entrar en determinadas áreas del Jardín de la Sabiduría
[Instancia/Grupo] El Quisc de los asmodianos	
[Instancia/Grupo] El Ojo de la vigilancia	
[Instancia/Grupo] Huida de la biblioteca contaminada	
[Instancia/Grupo] Lucha contra Pitón	
[Instancia/Grupo] La reina durmiente	
[Instancia/Grupo] El origen de la contaminación	

Asmodianos

Nombre de la misión	Punto de acceso
[Instancia/Grupo] Péregran ha desaparecido	Se obtiene automáticamente al entrar al Jardín de la Sabiduría
[Instancia/Grupo] El Jotun de tierra	
[Instancia/Grupo] Reencuentro con Péregran	
[Instancia/Grupo] Toma de contacto urgente	Conratu <Administrador del refugio>
[Instancia/Grupo] Escritos de la vida	Ube <Miembro de los Portasombras>
[Instancia/Grupo] Un lugar secreto	
[Instancia/Grupo] El último Portasombras	
[Instancia/Grupo] El Quisc elio	Estiguet <Miembro de los Portasombras>
[Instancia/Grupo] El Ojo de la vigilancia	Se obtiene automáticamente al entrar en determinadas áreas del Jardín de la Sabiduría
[Instancia/Grupo] El Barranco de la Aniquilación	
[Instancia/Grupo] Lucha contra Pitón	
[Instancia/Grupo] La reina durmiente	
[Instancia/Grupo] El origen de la contaminación	

- Se han añadido misiones que pueden llevarse a cabo en las nuevas instancias de campo de batalla.

Dragagión de Asunatal

Elios	Asmodianos
[Instancia/Grupo] Lucha contra la Dragagión de Asunatal	[Instancia/Grupo] Lucha contra la Dragagión de Asunatal
[Instancia/Grupo] Conquista de las armas de la Dragagión de Asunatal	[Instancia/Grupo] Armas de la Dragagión de Asunatal
[Instancia/Grupo] Lucha contra el capitán de la Dragagión	[Instancia/Grupo] Lucha contra el capitán

Ruinas del Runatorio

Elios	Asmodianos
[Instancia/Grupo] La reliquia sellada	[Instancia/Grupo] Reliquias run selladas
[Instancia/Grupo] Un combate imprevisible	[Instancia/Grupo] Un combate inevitable

Ruta de los Balaúres

Elios	Asmodianos
[Instancia/Grupo] Refuerzo para la Ruta de los Balaúres	[Instancia/Grupo] Intervención en la Ruta de los Balaúres
[Instancia/Grupo] Batalla en la Ruta de los Balaúres	[Instancia/Grupo] Combate en la Ruta de los Balaúres

- Se han añadido nuevas misiones de repetición en la arena para Daevas del destino de la

"Ordalía de los rivales".

Elios	Asmodianos
Continuar con el entrenamiento	Ordalía de los Rivales

- Se han añadido misiones de iniciación en la "fabricación mágica" de los Daevas del destino.

Facción	Nombre de la misión	Área de acceso	PNJ de misión
Elios	Descubrimiento de un nuevo poder	Esterra	<Comerciante para objetos de fabricación mágica> Calio
Asmodianos	Energía fantasmal de la oscuridad	Nosra	<Comerciante para objetos de fabricación mágica> Erendil

Modificaciones

- Se han añadido recompensas de puntos de honor en las misiones bélicas de Esterra y Nosra que se detallan a continuación.

Facción	Nombre de la misión
Elios	[Espía/Diaria] Ataque a Nosra
	[Orden urgente] Defensa de Esterra
Asmodianos	[Espía/Diaria] Ataque a Esterra
	[Orden urgente] Defensa de Nosra

- A raíz de los cambios en los niveles y métodos de acceso a la "Ordalía de los rivales", se han modificado algunas características en las misiones correspondientes.
 - Aquellas misiones afectadas por este cambio y que se obtenían con un nivel 46 pasan a conseguirse con un nivel 51. Asimismo, se han ajustado los puntos de experiencia y la cantidad de quinas de las recompensas al nivel 51.
 - Se ha eliminado la misión que otorgaba la entrada a la arena, como parte del cambio en el método de acceso a la "Ordalía de los rivales".
- Se han modificado algunas misiones anteriores a la actualización "La gran invasión".
 - Dichas misiones ya no estarán disponibles. También se eliminarán aquellas que estuviesen ya en ejecución.
 - Una vez eliminadas las misiones antiguas, obtendréis nuevas misiones. Estas misiones podrán llevarse a cabo desde el principio una vez completadas las primeras misiones de orden.
 - No obtendréis nuevas misiones si ya habéis completado las misiones antiguas en las áreas correspondientes.
- Se han modificado algunos ajustes de las misiones de ciudad.
 - Varias misiones importantes son ahora misiones estándar.

- Se ha elevado el nivel de acceso y ejecución de algunas misiones del nivel 10 al 29.
- En algunas misiones se han aumentado los puntos de experiencia y recompensas de quinas.
- Se han modificado los requisitos de acceso y las recompensas de las misiones del Campo de Batalla del Bastión del Muro de Acero.
 - Ya no hay misiones previas en las misiones recogidas en el siguiente cuadro. Se ha modificado el nivel de acceso a las misiones, que ahora se establece en el 66.

Facción	Nombre de la misión
Elios	[Instancia/Alianza] La caída de Pashid
	[Instancia/Alianza] Campo de Batalla del Bastión del Muro de Acero
	[Instancia/Alianza] Ataque a la fortaleza
Asmodianos	[Instancia/Alianza] El fin de Pashid
	[Instancia/Alianza] La reconquista del Campo de Batalla del Bastión del Muro de Acero
	[Instancia/Alianza] Derribar las puertas de la fortaleza

- Se han añadido misiones del Poder de la luz / los Caballeros de sangre para personajes a partir del nivel 66.

Facción	Nombre de la misión	Acceso
Elios	[Diaria] Lucha contra los asmodianos	Tras la adhesión al Poder de la luz / los Caballeros de sangre
	[Espía/Diaria] La ocupación de Nosra	
Asmodianos	[Diaria] Lucha contra los elios	
	[Espía/Diaria] La ocupación de Esterra	

- Se ha modificado el nivel necesario para las misiones del Poder de la luz / los Caballeros de sangre disponibles para personajes a partir del nivel 61.

Facción	Nombre de la misión	Modificación
Elios	[Diaria] Guerra contra los asmodianos	Disponible para los niveles 61 a 65
	[Espía/Diaria] La ocupación de Véngar	
Asmodianos	[Diaria] Guerra contra los elios	
	[Espía/Diaria] La ocupación de Signia	

- Se han añadido dos nuevas misiones para personajes a partir del nivel 37, en Elnen para los elios y en Morfugio para los asmodianos.
 - Las misiones se pueden completar en Jeirón para los elios y Beluslan para los asmodianos.

Facción	Nombre de la misión	Punto de acceso
Elios	Ruego de Perento	En las cercanías de la entrada al Templo de fuego Acceso automático al entrar
Asmodianos	Ruego de Nerita	

- Se ha modificado la recompensa de la misión "Una ceremonia en Sánctum / Pandemónium"

para elios / asmodianos.

Facción	Nombre de la misión	Antes	Ahora
Elios	Una ceremonia en Sánctum	Armas de la profecía	Armas de la profecía
		+0 refuerzo / Sin piedras de maná	+10 refuerzo / Con piedras de maná
Asmodianos	Una ceremonia en Pandemónium	Armas del karma	Armas del karma
		+0 refuerzo / Sin piedras de maná	+10 refuerzo / Con piedras de maná

- Se han modificado las recompensas de PE de algunas misiones llevadas a cabo entre los niveles 20 a 24.

Facción	Área	Modificaciones
Elios	Sánctum	Aumento de la recompensa de PE en la misión "Una astilla de la oscuridad"
Asmodianos	Pandemónium	Aumento de la recompensa de PE en la misión "No se puede huir del destino"

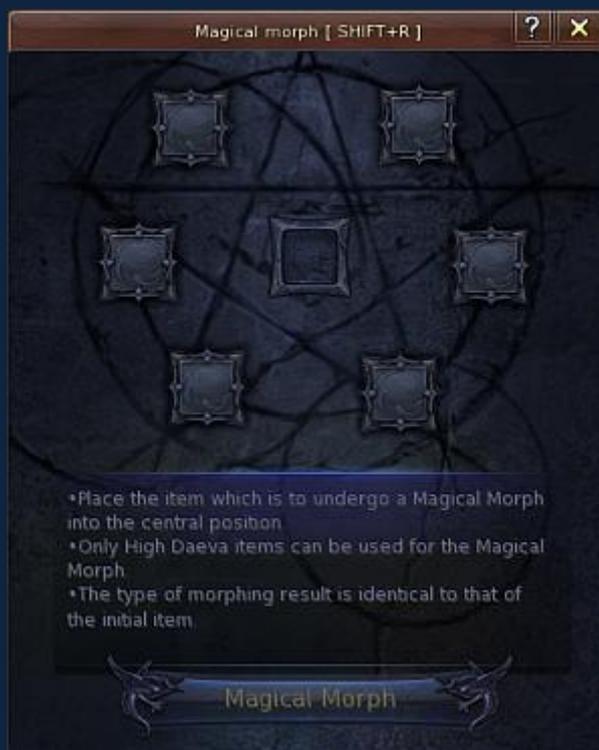
- Se han modificado las misiones de estigma.
 - Ya no se otorgan como recompensa fardos de estigma con estigmas limitados sin posibilidad de refuerzo. Ahora se incluyen aquellos estigmas que correspondan a la clase de personaje.
 - A partir de este momento podréis completar las misiones de estigma desde <Recompensa inmediata>. Así, podréis obtener las recompensas de estigma de forma directa, en vez de tener que acudir primero a un PNJ.

Facción	Disponible en el nivel	Misión antes de la modificación	Misión después de la modificación
Elios	30	Mercancías de Perséfone	Refuerzos de Sánctum 1
	40	Mercancías de Felia	Refuerzos de Sánctum 2
	45	Mercancías de Miriya	Refuerzos de Sánctum 3
	50	Mercancías de motivación de Miriya	Refuerzos de Sánctum 4
	55	Mercancías de Daniele	Refuerzos de Sánctum 5
Asmodianos	30	Mercancías de Héner	Refuerzos de Pandemónium 1
	40	Mercancías de Pargelberg	Refuerzos de Pandemónium 2
	45	Mercancías de Aud	Refuerzos de Pandemónium 3
	50	Mercancías de motivación de Aud	Refuerzos de Pandemónium 4
	55	Mercancías de Gara	Refuerzos de Pandemónium 5

- Las nuevas misiones estarán disponibles para aquellos personajes que estén completando o ya hayan completado una de las antiguas misiones de estigma. En caso de misiones ya completadas, no es necesario realizar la nueva.
- A partir de ahora, la recompensa final de las misiones "Una astilla de la oscuridad" (Elios) y "No se puede huir del destino" (Asmodianos) consistirá en estigmas que se correspondan con la clase del personaje.
- Ahora será más fácil llevar a cabo la misión asmodiana con Reidmar en Morfugio gracias al teleportador desde el Observatorio de Morfugio al Poblado Crindeniebla.

Interfaz de usuario

Novedades



- Los Daevas del destino pueden disfrutar de la transmutación mágica.
 - Para poder disponer de la transmutación mágica, el personaje tiene que haberse convertido en Daeva del destino.
 - La ventana de transmutación mágica se abre mediante la combinación de teclas [MAYÚS + R] o a través de [Habilidad – Acción/Función – Recolectar/Producir– Transmutación mágica].
 - Mediante la "Transmutación mágica", se podrán utilizar armas, armaduras y joyas como objetos de material y referencia.
 - Únicamente podrán utilizarse objetos de Daevas del destino como objetos de material y referencia en la transmutación mágica.
 - Para llevar a cabo el proceso, hay que colocar un objeto de referencia en el centro y registrar objetos del mismo tipo (arma / armadura / joya) como materiales.
 - Para realizar la transmutación mágica se necesita como mínimo 1 objeto de material. Se pueden registrar hasta 6 objetos de material.
 - El resultado de la transmutación mágica varía en función de la cantidad y el tipo de objetos de material y referencia utilizados.
 - Se pueden obtener recompensas adicionales mediante la transmutación mágica.
 - Además, a diferencia de la transmutación normal, solo necesitaréis hacer uso de material: este tipo de transmutación no comporta ningún coste adicional (como PD).
 - Haced clic sobre la "?" en la parte superior derecha de la ventana y escoged

[Reforzar / Modificar] para obtener consejos sobre la transmutación mágica.

Modificaciones

- Se ha solucionado un problema en Regreso al hogar que mostraba una imagen incorrecta de la zona.
- Se han dividido los indicadores de algunos efectos de refuerzo.
 - Los efectos de refuerzo afectados son los siguientes:

Efectos		
	Derecho especial como propietario de una casa	Energía del descanso
Ventajas de la legión	Energía de la Estrella dorada	Recompensa para el nuevo usuario / usuarios que regresan
	Energía de la redención	Energía de crecimiento

- El indicador de "Reducir el nivel recomendado" ha cambiado para los objetos.
- A partir de ahora, no será necesario bajar hasta el final de la página y consultar todas las recompensas antes de aceptar una misión.
- Las nuevas transformaciones elementales completas para Daevas del destino a partir del nivel 75 han traído consigo cambios en la interfaz de usuario.
 - Se han añadido tooltips relativos a las habilidades de transformación y una interfaz de usuario para proporcionar / reducir poder de creación.
 - Si seleccionáis la lupa , se mostrará información sobre las habilidades de transformación.
- En la ventana de interfaz de usuario "Proporcionar poder de creación", se ha añadido la pestaña "Habilidades de Daeva del destino".
 - La pestaña "Reforzar habilidad" es ahora "Habilidades de Daeva".
- Se ha mejorado el indicador de diferencias de altitud.

Diferencia de altitud	Altitud	Indicador
Más de 0 m y menos de 5 m	-	Símbolo "=" de color verde
Más de 5 m y menos de 25 m	Altitud elevada	Flecha corta roja
	Altitud moderada	Flecha corta azul
Más de 25 m de diferencia	Altitud elevada	Flecha larga roja
	Altitud moderada	Flecha larga azul

- Se ha añadido información sobre diferencia de altitud y distancia tanto en las tooltips de PNJ del mapa como en aquellas que se muestran en "Encontrar ubicación" / "Encontrar camino".
- Se ha solucionado un problema por el que aparecía truncada la información sobre los objetos de recompensa en la ventana de resultados de la instancia.
- Se ha mejorado la función de búsqueda de refuerzos de habilidad en los agentes

comerciales.

- Ahora basta con introducir un par de sílabas de la habilidad para obtener una lista de resultados.
- Se ha ajustado el símbolo de la habilidad de transformación de los Daevas del destino para que refleje la propiedad que corresponde.

Varios

- Ahora ya se puede acceder a Signia y Véngar desde el servidor de principiantes.
 - No se puede acceder a las áreas enemigas.
 - No se puede acceder a aquellas instancias ubicadas en áreas enemigas ni tampoco a aquellas donde se puedan obtener puntos del Abismo. Son las siguientes:
 - Refugio de la Tribu Run, Refugio Perdido, Base Perdida de Rento, Pabellón Sellado del Conocimiento, Mansión Maldita de Dorgel, Macarna
- A partir de ahora es posible teleportarse en los pueblos de Signia y Véngar mediante un clic en el mapa.
- El precio de la teleportación de Elegef a Sánctum o Signia es de 1 quina.
- Se han añadido señales para marcar el camino de la Fortaleza Ilusoria de Ínguison a la instancia de la Cueva de Taloc.

Personajes

- A partir de ahora, la Energía del descanso de los Daevas del destino (a partir del nivel 66) se repondrá al cerrar sesión.
- Ya no se podrá obtener "Luz del descanso" en las áreas descritas a continuación.

Facción	Áreas
Elios	Elian
	Esterra
	Refugio del regreso
Asmodianos	Pernon
	Nosra
	Refugio del regreso

- Se ha mejorado la función de zoom de la cámara.
 - A partir de ahora, la medida de referencia para el zoom-in será la altura de los ojos, independientemente del tamaño del personaje.
- Se ha solucionado el problema por el que a veces se otorgaban PE al acabar con jugadores de la facción enemiga, ya que no se deberían recibir más PE en victorias consecutivas.
- Ahora, los Daevas del destino recibirán un mensaje cuando les queden 15 segundos de tiempo de vuelo gracias a la corrección del fallo correspondiente.

PNJ

- Se han añadido nuevos PNJ en los que obtener objetos con la nueva "Insignia de la infinidad" de la "Ordalía de los rivales".

Facción	Nombre de PNJ	
Elios	Alcarops	Espica
	Ricardo	Aracnis
Asmodianos	Vladimir	Andarta
	Henric	Brima

- Los PNJ estacionados previamente en la "Ordalía de los rivales" se han desplazado al Despacho de Recompensas para dejar paso a los nuevos PNJ.
- La Legión de Beritra de la Dragación de Resanta ha cambiado posiciones con la Legión de Ereshkigal.
- Los monstruos que aparecen durante la misión de Véngar ya no dejarán quinas tras de sí.
- El nombre del PNJ que refuerza equipamientos del laberinto / de Apolón ha cambiado de "Reforzador de equipamiento del laberinto" a "Reforzador de equipamiento".
- En Esterra y Nosra hay ahora PNJ del Poder de la luz / los Caballeros de sangre.

Ubicación	PNJ	Título
Esterra Templo de Ariel	Hiro	<Oficial del Poder de la luz>
	Epigonos	<Corregidor del Poder de la luz>
	Amino	<Agente del Poder de la luz>
Nosra Templo de Asfel	Sente	<Oficial de los Caballeros de sangre>
	Mallán	<Corregidor de los Caballeros de sangre>
	Cáler	<Miembro de los Caballeros de sangre>

- Se han eliminado los intendentes de estigmas y comerciantes de estigmas en las áreas afectadas.
- Se ha solucionado un problema por el que no se mostraba parte del aspecto de Lea en Sánctum.