

# AION<sup>®</sup>

FREE-TO-PLAY

## Actualización 5.6: Notas del parche



## Contenido

Instancias .....	3
Naracali.....	3
Museo de la Sabiduría .....	3
Torre del Desafío .....	4
Desfiladero Neviviento .....	5
Ordalía Dorada (batallas de grupo) .....	7
Cambios .....	8
Acompañante etéreo.....	9
Interfaz de usuario .....	12
Misión.....	15
PNJ.....	16
Objeto .....	16
Abismo.....	20
Personajes.....	21
Habilidades .....	22
Sistema.....	22
Varios.....	24

## Instancias

### Naracali

1. Se ha añadido la instancia "Naracali".



- Para acceder, tendréis que acudir a la "Puerta de Naracali", situada en las cercanías de la Fortaleza de Miren en el Abismo superior.
- Una vez dentro de la instancia y, en función de vuestro nivel, la parte superior derecha de vuestra pantalla os mostrará información de las misiones principales y tareas adicionales disponibles.

Número de jugadores	Nivel	Reinicio de los accesos	Cantidad de accesos
12 jugadores	A partir del nivel 66	Miércoles a las 9:00 h	4 (Usuario oro) 2 (Principiante)

### Museo de la Sabiduría

2. Se ha incorporado la instancia "Museo de la Sabiduría".



- En cuanto superéis las misiones de campaña de la Biblioteca/Jardín de la Sabiduría, tendréis la oportunidad de acceder al Museo de la Sabiduría. Para ello, tendréis que hacer uso del "Artefacto de la sabiduría" en la Torre de la Eternidad.
- También podréis llegar a través del portal de acceso que aparece tras vencer al último monstruo jefe del "Jardín de la Sabiduría".

Número de jugadores	Nivel	Reinicio de los accesos	Cantidad de accesos
6 jugadores	A partir del nivel 66	Miércoles a las 9:00 h	4 (Usuario oro) 2 (Principiante)

### Torre del Desafío

3. Se ha añadido la instancia "Torre del Desafío".



- Para acceder, tendréis que hacer uso de la entrada que se encuentra entre la Ordalía Empiriana y la Ordalía de Solus en la Academia de Cáisinel/Concilio de Marchután.

Número de jugadores	Nivel de acceso	Reinicio de los accesos	Cantidad de accesos
1 jugador	A partir del nivel 66	Todos los miércoles a las 9:00 h	3 (Usuario oro) 3 (Principiante)

- En la torre hay un total de 40 niveles. Los niveles han de superarse uno a uno: una vez terminado el actual, podréis acceder al siguiente.
- Por cada nivel concluido con éxito, obtendréis una recompensa. Además, habrá recompensas adicionales en aquellos niveles donde aparezcan monstruos jefe.
- El uso de objetos y habilidades de resurrección se encuentra limitado. Cuando un personaje muere, podrá resucitar en la entrada (Vestíbulo de la Ordalía). Al ingresar de nuevo en la instancia, se descontará uno de los accesos.
- Cuando se realice un nuevo intento, se accederá al nivel posterior al último superado. Todos los miércoles a las 9:00 h se restablece el progreso al punto de partida y se empieza desde el nivel 1.
  - Todos aquellos personajes que hayan completado el nivel 40 con éxito podrán repetir en este nivel hasta el momento del reinicio del juego.
  - Después de alcanzado este punto (todos los miércoles a las 9:00 h), estos personajes podrán decidir antes de acceder si quieren jugar en el último nivel o comenzar desde el 1.
- A diferencia del resto de instancias, la cantidad de accesos a la "Torre del Desafío" no se

restablecerá tras un reinicio de los servidores.

- Se ha añadido una nueva misión dentro de la "Torre del Desafío".
- Cuando comience la temporada de la "Torre del Desafío", se registrará en la Lista de rangos el récord de aniquilación del monstruo jefe del nivel 40.
- La Lista de rangos solo incluirá a los 300 jugadores más rápidos de cada clase, que tendrán que haber vencido al monstruo jefe en 3 minutos o menos.
- Al final de la temporada, los jugadores entre los puestos 1 y 100 obtendrán títulos y puntos de honor.

## Desfiladero Neviviento

4. Se ha incluido la instancia "Desfiladero Neviviento".



- Acceso
  - Al Desfiladero Neviviento se accede al seleccionar "Campo de batalla grande (  )" en la parte inferior derecha de la pantalla.
  - Tanto Elios como Asmodianos necesitarán un mínimo de 24 personas para entrar. Aquellos jugadores adicionales que hayan solicitado acceder mediante [Entrada rápida] irán pasando en orden a la facción correspondiente.
  - Una vez cumplidos 15 minutos desde el acceso inicial, se cerrará la entrada a jugadores adicionales.
- Método de juego
  - En el punto de salida se han colocado Reforzadores de provisiones para el campo de batalla. Podréis obtener puntos de batalla dentro de la instancia, que luego podréis canjear por objetos que solo podréis utilizar dentro de esta.
  - Estos puntos de batalla se obtienen gracias al tiempo que se permanezca en la instancia o mediante la aniquilación de monstruos o personajes enemigos.
  - En función del número de participantes, aparecerán monstruos y PNJ de puntos adicionales. Gracias al Sugo que aparece en un lugar concreto, podréis adquirir objetos que pueden aplicarse para mejorar la estrategia.

Número de jugadores	Nivel	Disponibilidad	Reinicio de los accesos	Cantidad de accesos
Mín. 24; máx.	A partir	Sábados de	Todos los miércoles	2 (Usuario oro)

96 jugadores	del nivel 66	21:00 a 24:00 h	a las 9:00 h	1 (Principiante)
--------------	-----------------	-----------------	--------------	------------------

## Ordalía Dorada (batallas de grupo)

5. Se ha añadido la "Ordalía Dorada (batallas de grupo)".



- En las batallas de grupo de la Ordalía Dorada se enfrentan dos equipos compuestos por 6 jugadores cada uno. Cada grupo de 6 jugadores se constituirá en función del orden de registro. Una vez se hayan formado 16 equipos, se podrá acceder a la Sala de Descanso de la Ordalía Dorada y se descontará 1 acceso de la cantidad total.
- Cuando se muestre la Tabla de la competición, será porque ya se ha identificado al oponente para el combate. En ese momento, se dispondrá de 1 minuto antes de acceder a la Arena para batallar contra el enemigo.
- Tras 1 minuto de tiempo de espera, hay 8 minutos de combate. Además, en cuanto se cumplan 6 minutos desde el inicio de la contienda, algunas áreas de la Arena arderán en llamas.
- Cualquier personaje que muera dentro de la Arena volverá al punto de inicio. Si lo hace con frecuencia, tardará cada vez más en resucitar.
- Existen determinadas habilidades o ciertos objetos que no pueden utilizarse dentro de la Arena de Oro.
- Dispondréis de un periodo de tiempo determinado durante el cual tendréis que acabar con el equipo enemigo o eliminar a más jugadores que el contrincante. Cuando todos los miembros de un equipo hayan sido aniquilados, este grupo perderá independientemente del número de enemigos a los que hayan vencido.
- Si ambos equipos empatasen, la victoria la decidirán las aportaciones o PV.
- Una vez finalice la competición debido a una derrota o a la victoria final, se otorgarán distintas recompensas. Estas recompensas irán mejorando en función de la ronda que alcance el equipo.

## Cambios

6. Se han modificado las horas de acceso a algunas instancias. A continuación se muestran estos cambios (lo que no aparece en la tabla se mantiene igual que estaba).

Instancias	Antes	Ahora
La Dragación	De lunes a domingo de 19:00 a 21:00 h	De lunes a domingo de 18:00 a 21:00 h
Ruta de Yórmungan	De lunes a domingo de 19:00 a 21:00 h	De lunes a domingo de 18:00 a 21:00 h
Runatorio	De lunes a domingo de 22:00 a 24:00 h	De lunes a domingo de 20:00 a 24:00 h
Ruinas del Runatorio	De lunes a domingo de 22:00 a 24:00 h	De lunes a domingo de 20:00 a 24:00 h
Ruta de los Balaúres	De lunes a domingo de 19:00 a 21:00 h	De lunes a domingo de 18:00 a 21:00 h
Arena de la Disciplina	Sábado de 00:00 a 24:00 h	Sábado de 9:00 a 24:00 h

7. El "Jefe Gegares" ahora aparece en la "Grieta del Olvido" con otro tipo de monstruo.
8. Los personajes de nivel superior no podrán obtener más objetos en las instancias que se enumeran a continuación: Rastrodeacero, Campo de Instrucción de Nojsana, Caverna de Draupnir, Templo del Fuego, Fortaleza de Adma y Laboratorio Secreto de Teobomos
9. Ha cambiado el radio de detección del "Capitán Xastra" en la Base de Rentó.
10. Se ha corregido un error que evitaba que se aplicase correctamente el modelo de combate en la Biblioteca de la Sabiduría, incluso tras haber activado los 4 artefactos.
11. Ha aumentado la cantidad de PE obtenida tras vencer a ciertos monstruos en las Ruinas de Adma y el Laboratorio del Soberano del Elemento.
12. Se ha solventado el problema que hacía que faltase parte del contenido de la recompensa por el 1.º lugar en la Arena de la Gloria.
13. Ya no volveréis a experimentar el fallo que impedía acceder a la Arena desde la Sala de Descanso de la Ordalía Dorada si teníais alguna ventana de confirmación abierta.
14. Ha cambiado la posición en la que aparece la "Reliquia run sellada" en las Ruinas del Runatorio.
15. Se ha añadido un teleportador a la Sala de la Decisión de la "Biblioteca de la Sabiduría".
16. Se ha retirado el modelo "Aullido furioso" de la "Biblioteca de la Sabiduría", que se activaba durante el combate contra el monstruo jefe en el Archivo y el Archivo del comienzo.

## Acompañante etéreo

1. Los Daevas del Destino ahora contarán con el apoyo de los acompañantes etéreos en sus combates.



2. Los contratos de acompañantes etéreos pueden obtenerse en las instancias o en el Comerciante de consumibles del Santuario de la Gloria.

Obtención de contratos de acompañantes etéreos	
Instancias	Santuario/Refugio de la Gloria
Desfiladero Neviviento	<Comerciante de objetos generales>
Museo de la Sabiduría	Elios: Calipso
Naracali	Asmodianos: Catua

3. Los contratos de acompañantes etéreos son solo para Daevas del Destino (a partir del nivel 66). Cuando se use el contrato, se obtendrán de forma aleatoria acompañantes etéreos de rango A a D.
4. Podéis tener hasta 200 acompañantes etéreos. Podréis consultar la lista de acompañantes etéreos obtenidos dentro de [Menú de Inicio – Ver lista de acompañantes etéreos].

### Minion

Contract List Combine

All Level A Level B Level C Level D Blocked

List of your minions 28/200 ? By level (High-Low)

A	A
A	A
A	A
A	A
A	B
B	B
B	B
B	B

Current Minion Skill Points 49.544 / 50.000 ?  Automatic charging

charge

### Minion info

Menu →

#### Grendal

Growth Points 0 / 50000 ?

Minion Skill Minion Function

Summoning effect Skill 1 Skill 2

5. Al invocar acompañantes etéreos se añadirán los valores de los efectos de invocación a vuestro personaje y además sus habilidades de acompañante etéreo estarán a vuestra disposición.
6. Las habilidades de los acompañantes etéreos pueden activar Piedras divinas. El resto de modificaciones de armas no tienen efecto sobre ellas.
7. Cuando los acompañantes etéreos evolucionen tras subir de nivel, recibiréis efectos de invocación más fuertes y efectos de habilidad adicionales.
8. Cada vez que se apliquen habilidades de acompañante etéreo, se consumirán sus puntos de habilidad. Estos podrán recuperarse mediante quinas una vez agotados.
9. Cuando se fusionen dos acompañantes etéreos del mismo nivel, el resultado podrá ser 1 acompañante etéreo del mismo nivel o de uno superior.
10. Solo podréis invocar a un acompañante etéreo en cada ocasión. Así, cuando invoquéis a un acompañante etéreo, no podréis llamar a ningún otro acompañante o ángel de la guarda.
11. No podréis invocar a ningún acompañante etéreo mientras estéis cabalgando. Los acompañantes etéreos invocados permanecen a vuestro lado aun cuando se haya restaurado la conexión.
12. Algunos acompañantes etéreos pueden hacer uso de funciones adicionales. Este no es el caso de los acompañantes etéreos especiales.
  - Las quinas os permiten hacer uso de los acompañantes etéreos durante 30 días con las funciones descritas a continuación.

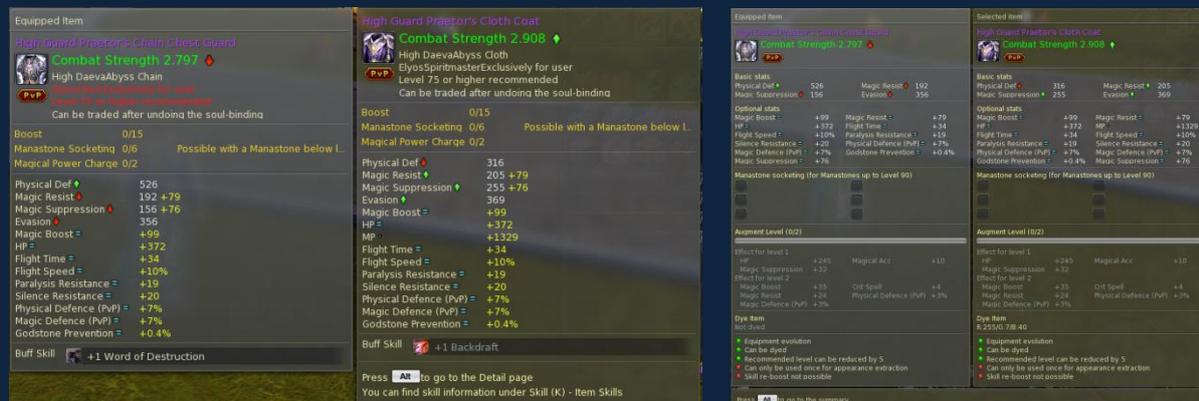
Función de acompañante etéreo	
Función	Descripción
Saqueo automático	Saquea objetos abandonados para vos
Potenciar amo	Utiliza de forma automática comida y objetos mágicos (máx. 4 unidades)
Advertencia	Os advierte cuando hay enemigos en un radio determinado a vuestro alrededor

13. Podréis recibir puntos de crecimiento a cambio de acompañantes etéreos utilizados como material. Una vez alcancéis el máximo de puntos de crecimiento, evolucionaréis al siguiente nivel mediante el material Companio.

Fuente de Companio	
Región	Monstruo
Esterra	Quenóbican, Cañón de los Arcontes
Nosra	Tetranón, Arma de los Guardas antigua

## Interfaz de usuario

1. Se han cambiado los globos de ayuda pertenecientes a objetos.



- Se han dividido en resumen/detalle.
- Para pasar de unos detalles a otros, podrá hacerse uso de la tecla <Alt> en vez de tener que pulsar <Alt> y mover la rueda del ratón.
- Cuando tengáis armas en ambas manos, podréis pulsar [CTRL] para obtener información del equipamiento aplicado a la otra mano.
- Si hubiese mucho contenido en la página de Detalles de la información rápida de objetos, se mostrará en varias páginas. Así, se condensará en 1 página, pero dentro de ella podréis consultar el contenido superior/inferior.
- En la página de Detalles de la información rápida de objetos, se mostrará solo el valor del objeto afectado en los campos de Valor normal/de opción.
- En la página de Detalles de la información rápida de objetos con Bendición de equipamiento posible, se mostrarán datos sobre los requisitos de Bendición de equipamiento, Materiales necesarios y Resultado.
- Ahora, las habilidades de objeto no se muestran en el diálogo de información dentro de Detalles, sino en la ventana de habilidades. (Pestaña [Habilidad(K)] - [Habilidad de objeto])

2. Se han introducido mejoras en algunas funciones dentro de [Perfil] - [Ajustes del conjunto de equipamiento].

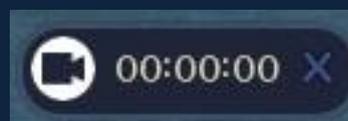
- Dentro de Ajustes del conjunto de equipamiento, se mostrarán ranuras si no pudieseis aplicar objetos debido a limitaciones de nivel/rango o a la retirada/traslado del objeto en cuestión.
- Solo se os permitirá cambiar el conjunto de equipamiento cuando retiréis todos aquellos objetos que no se puedan equipar.
- En ciertas ocasiones se eliminaba la activación de Fragmentos de poder al cambiar el conjunto de equipamiento. Por ello, a partir de ahora no será posible registrar Fragmentos de poder en un conjunto de equipamiento.

3. Se ha añadido la captura de vídeo como función dentro del juego.

- De momento solo puede utilizarse en el cliente de 32 bits.
- Para abrir la interfaz de usuario, tendréis que hacer clic en [Menú de inicio – Funciones

adicionales – Captura de vídeo].

- Podréis configurar los ajustes de grabación dentro de [Opciones – Configuración de grabación].
- Podréis asignar una tecla de acceso rápido a las funciones "Captura de vídeo" e "Iniciar/terminar grabación".



#### 4. Algunas funciones de los Libros de monstruos han cambiado:

- Se ha retirado la pestaña "Mostrar todos". Así, las pestañas ahora son Normal/Extraordinario.
- En estas pestañas podréis consultar la cantidad de Libros de monstruos obtenidos hasta el momento. (Cantidad recibida/ Cantidad total)

#### 5. Se ha modificado el indicador del nivel de recompensas de los Libros de monstruos.

- Se ha añadido el botón [Recibir recompensa] al recibir las recompensas del nivel de Libro de monstruos correspondiente.
- Los PE de recompensa del nivel en cuestión se muestran en % en función del personaje.
- La barra de PE dejará de mostrarse en cuanto se alcance la recompensa de nivel 5, el último posible.

#### 6. Se ha añadido la pestaña "Habilidad de objeto" en la ventana de habilidades.



- Podréis consultar la información correspondiente en el menú superior derecho, si seleccionáis "Seleccionar todo/ Habilidad de refuerzo/ Habilidad propia/ Habilidad de aspecto".
- Cuando equipéis un objeto y obtengáis nuevas habilidades por ello, se activará el símbolo

de habilidad. Una forma alternativa de consulta es acudiendo a la pestaña "Activa".

7. Ahora, el "Uso de habilidad optimizado" se conoce como "Habilidades en cadena configuradas". Estas pueden utilizarse al activar o coleccionar habilidades en cadena.
8. Se ha corregido el error por el que se mostraba un mensaje incorrecto al utilizar el ratón con [Habilidades - Habilidades en cadena configuradas].
9. Se ha modificado la descripción del Poder de creación que se mostraba en la barra de PE.
10. A partir de ahora se muestra un aviso de sistema cuando se cambia al líder de una Unión bélica de fortaleza.
11. Podréis consultar información sobre monstruos en los Libros de monstruos.
12. Se ha incluido contenido adicional en la descripción que aparecía al reforzar el equipamiento en la ventana Refuerzos/Modificaciones.
13. Se ha corregido el aviso de sistema que se muestra cuando se registra un objeto en la ranura incorrecta dentro de [Perfil – Ajustes del conjunto de equipamiento]
14. Se ha corregido el contenido de la descripción que aparecía al reducir el nivel de equipamiento recomendado en la ventana Refuerzos/Modificaciones.
15. Se ha solventado el fallo que impedía que se mostrase la marca de la misión en el mapa dentro de algunas instancias.
16. Se ha solucionado el problema por el que la ventana de grupo se mostraba borrosa al seleccionar a un miembro.
17. Ahora se muestra con color amarillo el nivel de los materiales que se pueden reforzar al registrar los objetos de destino en la pestaña "Engarzar Piedras de maná" y "Mejora de idiano" dentro de "Reforzar/modificar".
18. Ahora se muestra con color amarillo el nivel de las armas que se pueden reforzar al registrar los objetos de destino en la pestaña "Fusión de armas" dentro de "Reforzar/modificar".
19. Se ha corregido el error que impedía aplicar algunos valores de opción del arma auxiliar durante la fusión de armas.
20. A partir de ahora podréis ver en el mapa unas marcas que señalan la futura aparición de transportadores en Esterra/Nosra una vez comenzada la invasión.
  - Estas marcas desaparecen en cuanto aparece el transportador.
21. Ahora se muestran las restricciones de un objeto cuando este se utiliza.
  - En "Engarzado de Piedras de maná", "Mejora de idiano" y "Fusión de armas" se muestran las restricciones de nivel del objeto en cuestión. También puede consultarse en la información rápida o en la descripción que se incluye dentro del [Menú de inicio] - [Reforzar/modificar].
  - En la "Mejora de idiano" y "Mejorar/Otorgar magia" se muestran las "Debilidades" en función del valor de la mejora.
22. Se ha cambiado el nivel de transparencia del mapa de transparencia de la "Ordalía Dorada".

## Misión

1. Se han incorporado misiones que pueden llevarse a cabo en las nuevas instancias.

Nuevas misiones	
Instancias	Tipo de misión
Museo de la Sabiduría	Misiones de campaña/importantes/normales
Naracali	Misiones de campaña/importantes/normales
Desfiladero Neviviento	Misiones importantes/normales

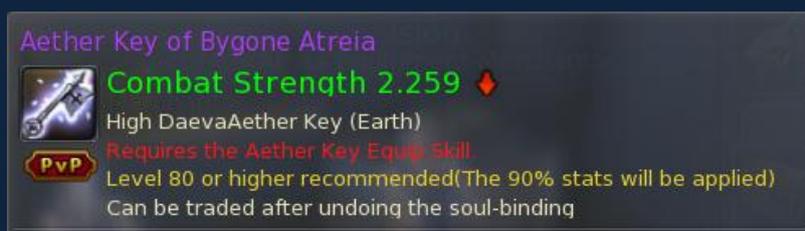
2. Podréis obtener acompañantes etéreos en las nuevas misiones (Elios: "Nuevo camarada para Daevas del Destino" / Asmodianos: "Nuevo acompañante para Daevas del Destino").
3. Se han añadido misiones en las que podréis obtener Poder de creación y Esdima.
4. Los Daevas del Destino podrán llevar a cabo misiones de espía y orden urgente en Esterra/Nosra.
5. Se ha añadido el vídeo "Inmortalidad: Escarcha con forma de flor". Se mostrará al iniciar sesión a todos los personajes que hayan alcanzado el nivel 10.
6. Se ha modificado la ejecución de la misión "Recuerdos perdidos" para Elios/Asmodianos.
7. Ahora, el objeto "Carta sellada de Pernos/Munin" se obtiene a manos del PNJ "Sumo sacerdote" en las ciudades en vez de recibirse en los buzones.
8. El contenido de la misión "El encargo más importante" para Elios/Asmodianos ha cambiado. Podrán llevarla a cabo los Daevas del regreso.
9. Los PE han aumentado en algunas misiones en Esterra, Nosra y el Abismo así como en las instancias "Grieta del Olvido", "Ruinas de Adma", "Laboratorio del Soberano del Elemento", "Escondrijo de Arcal", "Base de Croban" y "Jardín de la Sabiduría".
10. Ahora, podréis llevar a cabo a diario algunas misiones en Esterra/Nosra.
11. Podréis llevar a cabo la misión de guarniciones del Abismo 3 veces por semana en vez de 1.
12. Han cambiado algunas recompensas de misión en el "Jardín de la Sabiduría".
13. Se ha modificado el progreso de la misión asmodiana "Corazón enamorado".
14. Ahora, la misión elia "Dormir durante el servicio" y la asmodiana "¡En pie!" otorgan pergaminos como recompensa.
15. Los requisitos previos se han eliminado para algunas misiones de campaña en la "Biblioteca de la Sabiduría". Así, obtendréis la misión de campaña directamente al entrar en la instancia.
16. Se ha corregido el error que impedía teleportarse al Abismo durante la misión elia "Recuperar la memoria" y la asmodiana "Duelo decisivo".
17. Se ha solventado el problema por el que algunas clases no podían llevar a cabo la misión de campaña "Batalla a vida o muerte".

## PNJ

- El PNJ <Comerciante de Medallas de espinel> se halla en Esterra/Nosra.
  - Os cambiará las "Petramedallas" por "Arcón con espinel roto" o "Arcón con Medallas de espinel".
- Se han añadido objetos de venta limitados en los comerciantes/comerciantes de recompensas para objetos de fabricación mágica en Esterra y Nosra.
- Ha cambiado el aviso de sistema que se muestra cuando se sufren daños en el área correspondiente en el "Jardín de la Sabiduría".
- Se han realizado cambios en el título de algunos monstruos del Abismo inferior.
- Se ha solventado el fallo por el que se dejaban como botín objetos de un nivel inferior al vencer a algunos monstruos en Resanta.

## Objeto

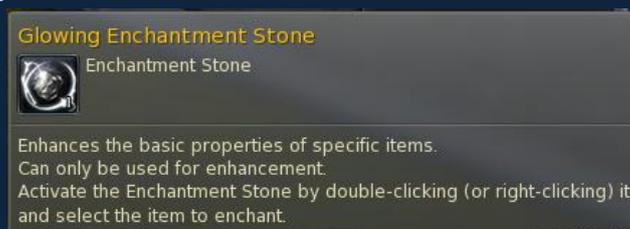
- Se ha añadido la categoría "Fuerza de combate" dentro de la información rápida para armas/armadura/accesorios.



- Dentro de "Fuerza de combate" se muestra la suma total de los puntos de valor de los objetos.
  - El indicador aparecerá una vez se produzca la ascensión a Daeva. Aun cuando el objeto sea el mismo, cada clase dispondrá de un valor distinto para la "Fuerza de combate".
  - Este campo también reflejará cambios en los valores cuando se refuercen o modifique el equipamiento.
  - Los objetos de cambio de aspecto no disponen de valores, por lo que no se mostrará esta información en "Fuerza de combate".
- Ahora, se dispondrá de más Ranuras de Piedra de maná en la Pulsera del soberano en función del nivel de ascensión.

Nivel de mejora	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ranura de Piedra de maná (antes)	0	0	0	0	1	1	2	2	2	3
Ranura de Piedra de maná (después)	0	0	0	0	1	1	2	3	4	6

3. Se ha añadido el objeto "Piedra de encantamiento luminosa".



- Hay una probabilidad baja de obtener este objeto al combinar 1000 "Polvos de hechizo".
  - Las "Piedras de encantamiento luminosas" tienen menos éxito que las "Piedras de encantamiento todopoderosas" pero más que las "Piedras de encantamiento" a la hora de encantar objetos.
4. Se han añadido las Petramedallas.
- Las Petramedallas sustituyen a las recompensas en forma de Medallas de plata/oro/platino/mithril/ceranio.
  - Si disponéis de Medallas de plata/oro/platino/mithril/ceranio, podréis fundirlas y convertirlas en Petramedallas.
  - El cambio en el tipo de medallas ha traído consigo variaciones en los precios de venta de algunos equipamientos del Abismo, costes de bendición, recompensas normales y de misiones, y objetos en venta.
  - Ya no se venderán patrones de fabricación de las Medallas de ceranio. Aquellos de los que dispongáis se transformarán en objetos destruidos.
5. Ahora se incluyen nuevos valores al encantar algunos equipamientos de Daevas del Destino a partir del nivel de encantamiento 16.

Valores de refuerzo	
Ataque físico y mágico en JcE	Ataque físico y mágico en JcJ
Defensa física y mágica en JcE	Defensa física y mágica en JcJ

6. Han cambiado los valores que se aplican al realizar encantamientos y evolución de equipamientos de Daevas (hasta el nivel 65).
7. Ahora, los valores adicionales de encantamiento de armas/equipamiento pueden empezar a utilizarse en la Evolución de equipamiento +16 en vez de en la +21.
8. El pago con quinas permite obtener el efecto de los Suplementos de engarzado durante el encantamiento con Piedra de encantamiento/de maná, aun cuando se disponga de pocos o ningún Suplemento de engarzado.
9. Se han añadido costes a la hora de Reforzar/modificar y de aplicar el Refuerzo de estigma.

Costes de mejora añadidos	
Encantamiento	Engarzado de Piedra de maná
Engarzado de Piedra divina	Reforzar esdimas
Mejora de idiano	Refuerzo de estigma

10. Ha cambiado el valor máximo de carga de Estrellas doradas. La "Posibilidad de carga automática" es ahora de 2%.
11. Se ha modificado el valor de carga automática de la Energía de la Estrella dorada.
  - Si la Energía de la Estrella dorada se encuentra por debajo de 60% tras el uso de la función de Carga automática, se utilizará la Estrella dorada de Lodas hasta que la energía ascienda por encima de esta cifra.
12. Ahora podréis abrir el Inventario durante la Fabricación/Fabricación mágica.
13. Se han realizado cambios en las recompensas de algunos monstruos del Abismo superior.
14. Los valores de los equipamientos disponibles en el Lugar de Ascensión de Antricha han aumentado ligeramente.
15. Se ha solventado el problema por el que las armas se colocaban en la mano izquierda al modificar la configuración dentro de [Perfil] - [Ajustes del conjunto de equipamiento].
16. Se han añadido el "Arcón de equipamiento del Daeva de los brotes" y el "Arcón de equipamiento del Daeva de los brotes de élite" para nuevos Daevas.
17. Ha cambiado la apariencia de los objetos normales que se obtienen al crear un personaje. Se han añadido guantes y calzado.
18. La apariencia de los objetos de entrenamiento es ahora el aspecto representativo, y dentro de este también se encuentran algunos objetos que pueden obtenerse al inicio.
19. Ha cambiado la probabilidad de éxito a la hora de aplicar la "Piedra de encantamiento" y la "Piedra de encantamiento todopoderosa".
20. Durante el encantamiento normal, el uso de Suplementos de engarzado otorgará una mayor probabilidad de éxito. El encantamiento se completará con éxito si se realiza mediante una Piedra de encantamiento todopoderosa y se utilizan Suplementos de engarzado grandes.
21. La probabilidad de éxito durante la Evolución de equipamiento es ahora mayor.
22. Si falla el encantamiento de equipamientos de Daeva del Destino, se os compensará con más Piedras divinas o Piedras de maná.
23. Si falla un encantamiento normal, se repondrán las Piedras divinas y de maná engarzadas con una probabilidad determinada.
24. Si falla la Evolución de equipamiento, se devolverá el 100% de las Piedras divinas aplicadas. En cuanto a las Piedras de maná, se repondrán con una probabilidad superior a la del encantamiento normal.
25. Ya no se podrá obtener el antiguo Idiano. A cambio, se recibirá nuevo Idiano, con valores fijos renovados.
  - Ya no se venderá Idiano en el corredor del general ni en la venta de Insignias de honor.
  - El Idiano creado mediante la fabricación mágica o artesanal será sustituido por Idiano nuevo.
  - Ya no se venderán los patrones de fabricación para Idiano con resistencia y apoyo.
  - Los patrones con resistencia y apoyo pasan a ser objetos destruidos.
26. Han cambiado los contenidos de las Piedras divinas en términos de calidad/beneficios/fabricación.
  - El nivel de objeto es ahora Épico para las Piedras divinas de la ilusión a partir del nivel 65 y los objetos de fardo que pueden obtenerse gracias a ellas.
  - Aquellas Piedras divinas obtenidas de monstruos o fardos propios pasan a ser Piedras

divinas de la ilusión.

- Los objetos afectados por este cambio no podrán venderse en la lista de los comerciantes de Piedras divinas o de patrones de fabricación mágica. Si disponéis de estos patrones, se convertirán en objetos destruidos.
- Ha cambiado el precio de venta de las Piedras divinas.

27. Ha bajado el precio de algunos sueros que pueden adquirirse mediante puntos del Abismo.

Objetos	Antes	Ahora
Suero de la restauración divino refinado	3000 puntos del Abismo	2000 puntos del Abismo
Suero de la restauración divino honorable refinado	2700 puntos del Abismo	1800 puntos del Abismo

28. Ahora, las Alas de combate de la tropa de defensa de la alta guardia/de los altos arcontes pueden convertirse en Alas de combate del pretor de la alta guardia/de los altos arcontes mediante la Evolución de equipamiento.

29. Se han añadido nuevos Taroc y Alas en la Fabricación mágica.

30. Ha aumentado el precio de venta de Suplementos de engarzado grandes.

31. Los costes de la Evolución de equipamiento, Quitar Piedra de maná y de Extraer son ahora inferiores.

32. Ahora, durante la invasión de armas antiguas en Esterra/Nosra habrá una probabilidad determinada de obtener una Piedra de encantamiento todopoderosa.

33. Ha cambiado la recompensa por la operación de infiltración en la Isla Celestial de Esterra/Nosra.

34. Se han modificado algunos objetos de botín presentes en las instancias para Daevas del Destino o al vencer a monstruos en Esterra/Nosra.

35. Ha habido cambios en algunos objetos de equipamiento de las instancias "Biblioteca de la Sabiduría", "Jardín de la Sabiduría", "Escondrijo de Arcal" y "Base de Croban".

36. Ahora, los valores de opción de objetos de equipamiento serán fijos para aquellos que puedan obtenerse en las "Ruinas de Adma" y el "Laboratorio del Soberano del Elemento".

37. Podréis obtener Suero de mejora sagrado con una probabilidad determinada en aquellas instancias accesibles para Daevas del Destino.

38. Se ha modificado la cantidad de Polvo de hechizo que se obtiene mediante el Fardo con polvo de hechizo creado a partir de Fabricación mágica.

39. Ha habido un aumento considerable en el precio del equipamiento de Daevas del Destino si se adquiere en la tienda.

40. Se ha solucionado un error por el que se mostraba incorrectamente la denominación del Taroc en la "Caja: Clamidosaurio rápido".

41. Se ha solventado el problema que impedía mostrar el efecto de un encantamiento +20 en algunas armas.

42. Se ha retirado la limitación del rango del Abismo durante el equipamiento para algunos equipamientos del Abismo de nivel 65.

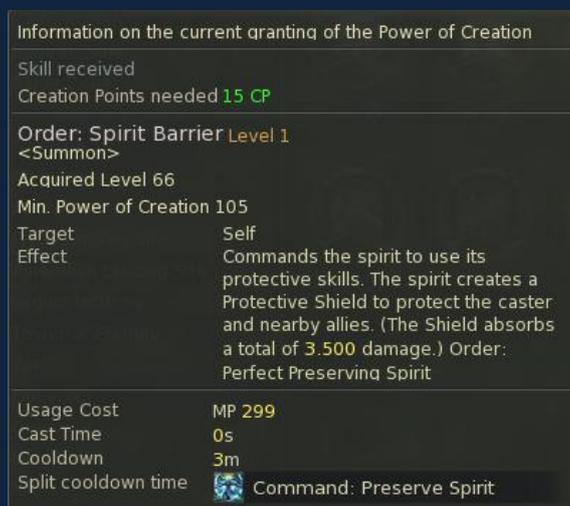
43. Han cambiado los valores de algunos equipamientos.
44. Ahora, se mostrará un aviso cuando se obtenga Suero de mejora sagrado o una Piedra de encantamiento todopoderosa de manos de monstruos en la zona correspondiente.
45. Se ha añadido la función "Color de pelo versátil", en la que podréis elegir el color deseado.
46. Se ha añadido la "Piedra elemental de resurrección mágica". La Piedra elemental mágica se utilizará en primer lugar, aun cuando dispongáis de Piedras de resurrección con el mismo efecto (Piedra elemental de resurrección, Lápida de la resurrección).
47. Aquellas Alas recibidas como recompensa en las instancias de Daevas del Destino disponen ahora de concesión de PD en vez de magia.
48. Se ha corregido el error por el que algunos fardos de armadura contenían objetos no válidos.
49. Se ha corregido la apariencia errónea de algunas armaduras.
50. Se ha cambiado el color de equipamientos que pueden obtenerse en el área inicial (niveles 1 a 10).
51. Se ha solventado el problema que hacía que, cuando se portaban ciertos atuendos, la apariencia se mostrase de forma extraña al utilizar distintas expresiones.
52. Ahora, las armas/armaduras de la clase Heroica no se podrán reforzar mediante Encantamiento/Obtención/Fusión de armas/Engarzado de Piedras de maná.
  - No obstante, aquellos objetos que ya hayan sido encantados/obtenidos/fusionados/engarzados se mantendrán como están.
53. Se han aumentado los valores y reducido los costes de préstamo del equipamiento del Mando de las sombras.
54. Se ha solventado el error por el que no se mostraba correctamente el aviso de sistema al activar los efectos de algunas Piedras divinas de la ilusión.
55. Se ha añadido el objeto "Escritos de la vida completos", que podrá obtenerse del monstruo jefe en la "Biblioteca de la Sabiduría".
56. Ha disminuido la cantidad de Polvo de hechizo necesario para la Fabricación mágica de Fragmentos de alimentos para acompañantes.
57. Se ha modificado la recompensa estándar de acompañante que se recibe mediante la Fabricación mágica.
58. Se ha corregido el fallo que registraba en la ventana "Reforzar/modificar" aquellos intentos de engarzado de Piedras de maná en objetos no compatibles con este proceso.
59. El "Instrumento de cuerda del Mar Profundo" se muestra ahora con su tamaño original.

## Abismo

1. Al cambiar al líder durante una Unión bélica de fortaleza, no se mostraba correctamente el indicador para otros miembros de la unión. Este error se ha corregido.
2. Se ha solventado el fallo por el que la cantidad de accesos a la instancia no aumentaba correctamente al realizar el Refuerzo del embarcadero.
3. Se ha solucionado el problema que hacía que no apareciesen Balaúres después de hacerse con un artefacto en el Abismo inferior.

## Personajes

- Existía un fenómeno que impedía aplicar los efectos de la Habilidad de refuerzo en objetos para Daevas del Destino en determinadas circunstancias. Este problema se ha corregido.
- Se ha solventado el error por el que se mostraban valores incorrectos al realizar la transformación de un Daeva del Destino de nivel 75 mientras portaba un Arma a dos manos.
- Ahora, en las instancias en solitario no será posible realizar la formación de grupos.
- Se han modificado el refuerzo de personajes y los valores de configuración de las Habilidades de Daeva y de Daeva del Destino mediante la función "Proporcionar poder de creación".
  - La cantidad de la 1.ª habilidad otorgada mediante [Potenciar personaje] en cada nivel ha pasado de 5 a 6.
  - El valor de refuerzo en [Habilidades de Daeva/Daeva del Destino] ha aumentado de +5 a +8.
- Se ha añadido la condición "Poder de creación mín." a la hora de aprender habilidades mediante el Poder de creación.



- Se ha modificado la cantidad de ranuras de Esdima y el método de apertura de engarzado.
  - De 3 ranuras se ha pasado a 6.
  - Ahora, se abren 6 ranuras en vez de la apertura de engarzado en función del nivel al alcanzar Daeva del Destino.



7. Han aumentado y cambiado los valores asociados a las estadísticas básicas (Fuerza, Salud, Precisión, Agilidad, Inteligencia, Voluntad).
  - La defensa física ha aumentado considerablemente. Asimismo, los valores de ataque mediante "Fuerza" han incrementado.
  - Han ascendido los valores de PV/bloqueo/regeneración de PV mediante "Salud".
  - Ha aumentado el valor del golpe crítico mediante "Precisión". Por otro lado, ha habido un incremento drástico de Precisión/Precisión mágica.
  - Se han incrementado los valores de evasión/parada/concentración mediante el uso de "Agilidad". La resistencia al golpe crítico ha aumentado considerablemente.
  - Han subido los valores de la potenciación mágica/golpe crítico mágico mediante "Inteligencia". La compensación de magia ha ascendido de forma notable.
  - Han aumentado los valores de PM/regeneración de PM/resistencia al golpe crítico mágico/resistencia a la magia mediante "Voluntad".
8. Se ha solventado el problema por el que se restablecía la furia de los monstruos mediante el Espíritu del invocador.
9. A partir de ahora, será posible llevar a cabo la Transformación del general de los guardianes en las zonas enemigas en Esterra/Nosra.
10. Se ha corregido el fallo que alteraba la apariencia del personaje al montar en Taroc en momentos de combate/calma.

## Habilidades

1. Se ha añadido una habilidad de Daeva del Destino para cada clase. Esta podrá aprenderse mediante el Poder de creación.
2. Se ha corregido el fenómeno que causaba daños al Espíritu del invocador al atravesar el escudo protector en la base de la facción correspondiente.

## Sistema

1. Se han retocado las zonas de Porta e Isalguen.



2. Estos cambios suponen variaciones en las posiciones de los PNJ y en las misiones

correspondientes.

3. Se han modificado algunos territorios de Resanta.
4. Cada fin de semana aparece la "Invasión del Cañón de los Arcontes/Arma de los Guardas antigua" en Esterra/Nosra.
  - La Invasión del Arma antigua ocurre cada sábado y domingo de 19:00 a 21:00 h.
5. Se han modificado los tiempos de actuación y condiciones para las invasiones en Esterra/Nosra.
  - Durante la actuación de los monstruos, aparece en la zona de la facción enemiga un portal que lleva al lugar de la aparición de los monstruos.

Sábado 20:00 h	Domingo 20:00 h
En Esterra aparece Quenóbican	En Nosra aparece Tetranón

6. Se han modificado algunos territorios de Esterra.
7. El pasillo de invasión que aparece en cuanto asoman los monstruos tiene ahora capacidad para 24 personas.
8. Se ha corregido el fallo por el cual se mostraba repetido el cuadro de diálogo de los monstruos jefe durante la invasión de Esterra/Nosra.
9. Se ha introducido una mejora: se pueden obtener usos adicionales para la Falla en Esterra/Nosra mediante PA una vez se agoten los usos estándar.
  - Así, aun cuando todos los usos estándar se agoten, la Falla estará abierta para usos adicionales.
  - Para ello, se consumirán PA. La Falla desaparecerá una vez se agoten los usos adicionales.
  - Cuando se pase a los usos adicionales, la Falla mostrará efectos especiales.



10. Se han realizado modificaciones leves en el método de ejecución de la invasión en Esterra/Nosra.
  - Al comenzar la invasión aparece el pasillo de invasión.
  - Ahora, en la zona afectada, no será posible ingresar en una unión en cuanto comience la invasión.
  - Ha cambiado el lugar en el que resucitaban los miembros de la unión una vez muertos en la zona afectada.
11. Se ha corregido el error por el que no se reproducía música de fondo en algunas áreas de Poblado

Crindeniebla en Morfugio.

## Varios

1. Ya no se otorga la "Piedra de regreso del refugio". Tampoco se puede acceder al Refugio del regreso.
2. Se ha corregido el fenómeno que desactivaba el potenciador de los acompañantes en determinadas situaciones.
3. Se ha solventado el problema que hacía que la función "Potenciar amo" no se aplicase de forma correcta durante el combate.
4. Se han realizado cambios en el Cubo de Lura.
  - Se ha añadido la nueva función Lura "Caja aleatoria de Daisun".
    - Para obtener las recompensas recogidas en la lista, se tendrán que lanzar los dados.
    - Los dados muestran un Sugo risueño o triste.
    - Se podrán lanzar de nuevo por Lura si no todos muestran a un Sugo risueño.
    - Si todos los dados "normales" revelasen un Sugo risueño, podrán lanzarse los dados dorados, que aumentan las probabilidades de obtener recompensas mayores. Los dados dorados solo podrán lanzarse una vez.
    - Las recompensas podrán canjearse en cualquier momento.
    - La cantidad y valor de las recompensas variarán en función del número de Sugos risueños.
    - Para abrir la lista de recompensas, tendréis que pulsar el botón en la esquina superior derecha.
    - El progreso se restablece a diario. Las recompensas se entregarán automáticamente en el momento del reinicio en caso de no haberse canjeado antes.
  - Se ha reducido la cantidad de recompensas en la "Cámara del Tesoro de Muniruner" de 3 a 1.
  - Se han modificado las recompensas para las instancias de Lura, que ahora contienen más material de Lura.
  - Se ha eliminado la "Bendición de Lura", que ya no es necesaria para el "Taller de Caruner".
    - Cualquier "Bendición de Lura" existente se ha cambiado por "Bendición de Lura consumida". Se puede abrir para obtener material de Lura.