

AION[®]

FREE-TO-PLAY

Hielo Nefasto

Actualización 5.8: Notas del parche



Contenido

Instancias	3
Torre Sagrada	3
Refugio de Mirash	3
Otras modificaciones	4
Abismo	7
Personajes	10
Habilidades	11
Interfaz de usuario	12
Acompañantes etéreos	15
Misiones	17
Objetos	19
PNJ	22
Varios	25

Instancias

Torre Sagrada

1. Se ha incluido la instancia "Torre Sagrada".



- Se puede acceder a ella desde los embarcaderos situados en la parte superior del Abismo (Elios: Embarcadero de Margos/Asmodianos: Embarcadero de Tocanu). Allí tendréis que hacer uso del embarcadero de acorazados (en dirección hacia la Torre Sagrada).

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

Refugio de Mirash

2. Se ha añadido la instancia "Refugio de Mirash" como recompensa por la batalla por la fortaleza.



- La facción que haya conquistado la Fortaleza Divina puede acceder a la instancia por la entrada del interior de esta.
- La facción que no haya podido conquistar la Fortaleza Divina encontrará en el exterior la entrada "Puerta secreta al Refugio de Mirash", desde donde podrá acceder a la instancia.

Jugadores	Nivel	Reinicio de los accesos	Cantidad de accesos
1 jugador	A partir del nivel 66	Miércoles a las 9:00 h	4 veces (Usuario oro) 2 veces (Principiante)

Otras modificaciones

3. Ha cambiado el contenido de ejecución del "Desfiladero Neviviento".

- Hay nuevas condiciones de aparición del monstruo jefe:

Nombre del monstruo	Condiciones de aparición	Modificación
Bagarut del Caos	Aparece 8 minutos después del inicio Aparece cada 3 minutos una vez acabada la misión	Se elimina la recompensa de objetos. La facción que derrote la monstruo recibe un potenciador.
Caisán misterioso	A partir de 37 jugadores Aparece cada 3 minutos una vez acabada la misión	Ha aumentado la cantidad de puntos de campo de batalla que se obtienen al finalizar la misión con éxito.
Mahot		-
Dagon		-

- Se han reducido los valores de los monstruos dentro de la instancia.
 - Ahora, se puede ganar un máximo de 8000 puntos en el campo de batalla.
 - Se ha eliminado el Punto de venta PNJ de puntos de campo de batalla y se han modificado los objetos en venta.
 - Han aumentado las recompensas con Insignias del campo de batalla y PA.
 - Hay un nuevo altar dentro de la guarnición. A partir de ahora será el lugar donde resuciten los jugadores que mueran en el campo de batalla.
 - La resurrección otorga un refuerzo al personaje durante 30 segundos.
 - El personaje salir en busca de la guarnición desde el altar. Esta es una zona neutral. Por tanto, los personajes que se encuentren dentro de ella no sufrirán ataques.
 - El que abandone el campo de batalla de forma arbitraria antes del fin de la contienda, será penalizado con un tiempo de espera de 60 minutos.
 - Se actualizará el tiempo de espera para aquellos personajes que hayan sido expulsados por la Alianza o que abandonen normalmente el campo de batalla una vez esta acabe.
 - Ha aumentado la recompensa para el "Desfiladero Neviviento". Ahora, se pueden obtener recompensas adicionales una vez superados los 4000 puntos.
4. Se ha modificado el contenido de la 3.ª ronda de la "Arena/Arena de Entrenamiento de la Vehemencia" y de la "Arena/Arena de Entrenamiento de la Gloria". Esto incluye cambios en la obtención de puntos.
- Cuando un personaje muere durante la 3.ª ronda, se le descontará solo un 50% de los puntos.

Instancias	Modificación
Arena/Arena de Entrenamiento de la Vehemencia	50% de puntos descontados para personajes en el 1. ^{er} y 2. ^o puesto
Arena/Arena de Entrenamiento de la Gloria	50% de puntos descontados para el personajes en el 1. ^{er} puesto

- Los puntos que se obtienen al vencer al enemigo aumentan independientemente de la lista de rangos. En la "Arena/Arena de Entrenamiento de la Vehemencia" lo harán por 3, y en la "Arena/Arena de Entrenamiento de la Gloria", por 4.
- Se ha eliminado el símbolo que, durante la 3.ª ronda, se mostraba sobre la cabeza de aquellos personajes en los puestos superiores de la lista de rangos.

5. Se ha reducido el nivel de dificultad de "Museo de la Sabiduría".
 - Disminuyen los daños devueltos por "Ganés".
 - Los PV máximos de "Bulion" han sufrido una reducción muy significativa.
 - También se han rebajado los PV máximos de los "Anfís parásitos de otro mundo" conjurados por "Bulion".
 - Los PV máximos de "Corazón de Bulion" han sufrido una reducción muy significativa.
 - Se ha corregido un error por el que algunos efectos de debilitación no desaparecían tras la batalla contra "Ganés" en la instancia "Museo de la Sabiduría".
6. Ahora se obtienen mejores recompensas al completar aquellas misiones adicionales en Naracali que puedan ejecutarse en un plazo de 15 minutos.
7. Cambios en la Ordalía Dorada/Ordalía Dorada (batallas de grupo)
 - Hay una nueva puerta en la "Ordalía Dorada" que permite acceder a un tiempo de reequipamiento tras la muerte.
 - Así, si un personaje muere durante el combate, se materializarán puertas a los dos lados del campo. Los jugadores serán entonces teleportados a su sección (Resurrección) y podrán volver a la arena de combate una vez transcurridos 5 segundos.
8. Hay cambios en la "Ordalía Dorada/ Ordalía Dorada (batallas de grupo)" para evitar el uso inadecuado de ciertas funciones.
 - Ahora, si un personaje abandona la "Ordalía Dorada" durante la competición, se restablecerán únicamente sus puntos.
 - Sin embargo, si todos los miembros del grupo abandonan la "Ordalía Dorada" durante la competición, se restablecerán los puntos del equipo.

9. Hay nuevos horarios y cantidad de accesos a la "Ordalía Dorada (batallas de grupo)".

Cambio	Antes	Ahora
Número de entrada	4 veces	2 veces
Tiempo de entrada	S: de 9:00 h a medianoche D: de medianoche a medianoche	S y D: de 19:00 h a 22:00 h

- El estándar de puntos para la recompensa de temporada se ha reducido para compensar la disminución en la cantidad de accesos a la "Ordalía Dorada (batallas de grupo)".
10. Ya no se puede hacer uso de la función [Administrar amigos – Buscar] en la Arena/Arena de Entrenamiento.
 11. Ahora, el final de temporada de la "Ordalía Dorada", la "Arena de la Disciplina", la "Torre del Desafío" y la "Ordalía Dorada (batallas de grupo)" ocurre a las 7:59 h.
 12. Las nuevas temporadas comienzan a las horas recogidas a continuación:

Instancia	Inicio de temporada
Ordalía Dorada Arena de la Gloria	10/2/2018 a las 9:00 h
Ordalía Dorada (batallas de grupo) Torre del Desafío	17/2/2018 a las 9:00 h

13. Cambios en la "Torre del Desafío":

- La recompensa de temporada por el 1.^{er} puesto son las "Alas doradas de vencedor", de acuerdo con la clase del personaje.
- Hay un nuevo Suero de vida. Se puede obtener en la caja que hay ubicada tras el acceso a la Torre del Desafío. El efecto del suero es la regeneración de 6000 PV. (Tiempo de recuperación: 2 minutos).
- Hay nuevos monstruos normales en los niveles 20, 24 y 28.
- Se han modificado los efectos de habilidad en la "Bruja Grendal" en el nivel 40.

14. Se han corregido una serie de errores en la "Torre del Desafío":

- Se ha solventado el problema por el que los personajes, en ciertas circunstancias, se caían del territorio durante las batallas en los niveles 33, 34 y 35.
- Antes, tras el reinicio del juego de los miércoles, en determinadas ocasiones aparecían juntos varios monstruos de otros niveles durante la ejecución del nivel 1. Este error se ha corregido.
- Ahora ya no se conserva la Transformación de espíritu del nivel 17 y 18 al abandonar la instancia.
- Se ha enmendado el problema intermitente con la función de explosión del Artefacto de defensa en el nivel 34.
- Ahora, los contenidos de los avisos del sistema ya se muestran correctamente durante la ejecución del juego.
- Se han solventado los fallos en la asignación de habilidades de algunos monstruos.
- Se ha corregido el error que impedía la activación de la habilidad "Eliminar impacto" al aturdir a algunos monstruos.
- Se ha eliminado el título de ciertos monstruos.

15. Se ha subsanado un error que impedía que la "Esclusa interior" del "Bastión del Muro de Acero" se destruyera correctamente.

16. Se ha reducido el número de jugadores en la "Cueva de Padmarasca" de 48 a 12.

- Debido a este cambio, los valores de algunos monstruos son ahora inferiores.

17. En la Grieta del Olvido se muestra ahora en la interfaz de usuario el tiempo de recuperación de las Habilidades de Daeva del destino.

18. Se ha solventado el fallo por el que la lista de instancias mostraba nombres de instancias que no se utilizan.

19. Cambios en las instancias "Ruinas de Adma/Laboratorio del Soberano del Elemento/Escondrijo de Arcal/Base de Croban":

- Hay nuevas condiciones de aparición del monstruo jefe:
 - En lugar del monstruo jefe aparecen 3 Quiscs.
 - Para que aparezca el monstruo jefe, 3 jugadores tendrán que escoger al mismo tiempo un Quisc por cabeza.
- Se han reducido los valores de los monstruos normales y el monstruo jefe, así como el modelo de combate y algunos refuerzos de habilidad.
- El número de jugadores ha pasado a ser 3.
- Hay nuevos niveles de acceso a las instancias "Escondrijo de Arcal/Base de Croban".

Instancias	Nivel de acceso previo	Nuevo nivel de acceso
Escondrijo de Arcal	A partir del nivel 66	A partir del nivel 69
Base de Croban	A partir del nivel 66	A partir del nivel 72

20. Se han clausurado las instancias normales y ocultas en las Fortalezas de Miren, Crotan y Cusis, por lo que ya no será posible acceder a ellas.

Abismo

1. La Fortaleza Divina, hasta ahora sellada, vuelve a estar abierta tras su renovación.



- La Fortaleza Divina se encuentra en el Núcleo de Resanta. Se puede llegar a ella volando desde el centro de Resanta (56.ª guarnición, bajo el territorio en llamas).
- Como en otras batallas por la fortaleza, será posible participar en ella tras adherirse a una Unión bélica.
- Las recompensas de la batalla por la fortaleza incluyen Medallas de espinel o materiales como la "Piedra de alma del comandante" para la bendición de equipamiento.
- Hay nuevos campamentos a la entrada del Núcleo del Abismo, divididos por facción.

Elios	Asmodianos
Puestos de marcha de los Alaslibres	Puestos de marcha de los Mensajeros del Caos

- Dentro del Núcleo se encuentran los campamentos de facción de Elios y Asmodianos. Estos son los únicos lugares donde se podrán colocar los Quiscs para campo de batalla.
- Una vez dé comienzo la batalla por la fortaleza, se restringirá el vuelo alrededor de ella.
- Cuando los Asmodianos o Elios conquisten la fortaleza, las tropas de Oris retornadas aparecerán en el interior del Núcleo. Podréis vencerlos para obtener PE, PA o puntos de honor a cambio.
- Una vez finalice la batalla por la fortaleza, se teleportará fuera del Núcleo del Abismo a todos los jugadores que no sean miembros de la unión bélica de la facción vencedora. No les será posible acceder al interior del Núcleo durante un periodo de tiempo determinado.

- Cuando conquistéis una fortaleza en la parte superior del Abismo y aparezca el símbolo que se muestra en la imagen a continuación, podréis obtener valiosos Cañones de asedio para ayudaros en la Fortaleza Divina.



- La destrucción de las puertas exteriores de la fortaleza durante la batalla será más rápida si se conquistan los 5 artefactos del interior del Núcleo.
- Asimismo hay toda una serie de ayudas útiles durante la batalla por la Fortaleza Divina: Artefactos de dimensión, PNJ de refuerzo para aliados, Reliquias de protección para la puerta de la fortaleza interior, unidades de apoyo para la destrucción de puertas y más.

2. Hay nuevos horarios para las fortalezas:

Horarios del servidor	L	M	X	J	V	S	D
18:00 h a 19:00 h	Abismo Inferior		Abismo Inferior		Abismo Inferior		
21:00 h a 22:00 h	Abismo Superior	Fortaleza Divina	Abismo Superior	Fortaleza de Anoha	Abismo Superior	Fortaleza Divina	Pangaea

- Se han mejorado los métodos de reparto del rendimiento en la recompensa por la batalla por la fortaleza.
 - Un personaje podrá ahora obtener puntos de crédito aunque no haya obtenido PA, siempre que se registren los PA conseguidos en la unión bélica a la que pertenece.
 - No obstante, aunque se haya adherido a una unión bélica, el personaje tendrá que encontrarse cerca de la fortaleza.
- Se han mejorado los métodos de llamada a los protectores en Resanta superior.

Antes	Mejora
Cifra total de la conquista de la fortaleza x2	Cifra aleatoria decidida durante la conquista de la fortaleza x1

- Se han reducido de manera significativa los PV de protectores y monstruos invocados en Resanta superior.
- Ha disminuido la cantidad de monstruos que defienden las fortalezas durante las batallas por la fortaleza de Resanta superior.
- Se han retirado datos innecesarios (Número máximo de conquistas) de la información rápida para la batalla por la fortaleza.

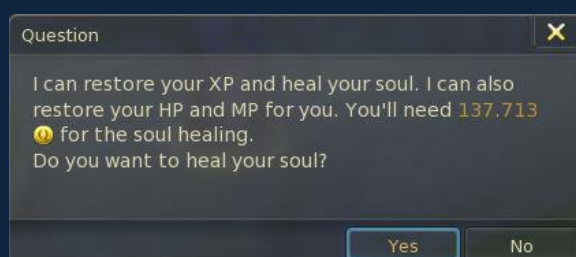
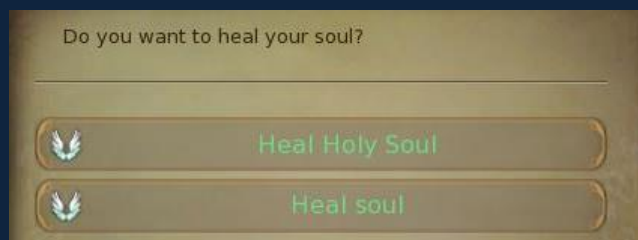
8. Se han modificado los refuerzos que recibe la facción más débil como apoyo cuando esta misma facción ha conquistado una fortalezas tras otra.
9. Han cambiado los puntos que se obtienen para Refuerzos del embarcadero una vez vencido el Comandante de la fortaleza.
10. Se han modificado las ventajas que resultaban de la cifra total de conquistas de fortalezas: se restablece la posesión de todas las fortalezas del Abismo, que son tomadas por los Balaúres.
11. Han aumentado la duración de uso del "Quisc para campo de batalla" y el tiempo de recuperación de la habilidad "Invocación: Quisc para campo de batalla".
12. Se ha eliminado a los monstruos balaúres que atacaban a los Comandantes y a la Torre de control de la Fortaleza en las batallas por la fortaleza de la parte superior del Abismo.
13. Se ha corregido un error por el que los monstruos balaúres de nivel 65 aparecían en lugares equivocados dentro del Núcleo del Abismo.
14. Ya no se puede hacer uso de la Tropa comercial Sugo, que otorgaba ventajas en las batallas por la fortaleza de la parte inferior del Abismo.
15. Se ha añadido un PNJ en los Fondeaderos de las flotas del Núcleo de Resanta. Al inicio de la batalla por la Fortaleza Divina, este PNJ invocará "Cañones de asedio de apoyo" para facilitar la destrucción de las puertas exteriores.
 - Para obtener 1 "Cañón de asedio de apoyo" tendréis que hablar con el PNJ y pagarle una suma concreta de quinas.
 - Este objeto aparecerá frente a la puerta exterior y ayudará a su destrucción.

Fondeadero de las flotas de los Mensajeros del Caos	Fondeadero de las flotas de los Alaslibres
Sabirón	Riobel
Vindalfo	Hernón
Yuno	Ganímedes

16. La legión de conquista ya no aparece en la IU y los avisos al conquistar la Fortaleza de Cálдор o las fortalezas de la parte inferior del Abismo.
17. Ahora, el líder balaúr ya aparece durante la batalla por la fortaleza en la parte superior del Abismo.

Personajes

- Se ha añadido la función "Sanar el alma".
 - Gracias a ella, además de sanar el alma, se restablecerán los PV y PM. Esto conlleva costes adicionales.
 - Esta función no podrá utilizarse en aquellos casos en los que no se disponga de PE que puedan restablecerse.



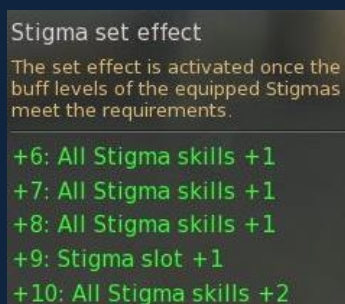
- Cuando canceléis la "Tienda privada", el revólver etéreo equipado se mostrará ahora en la mano derecha.
- Se ha corregido el movimiento del "Modo de descanso" de personajes femeninos en la "[Carta de movimiento] Patinaje sobre hielo".
- Ahora, al abandonar la corriente de viento, no se volverá a aplicar el tiempo de espera para volar.
 - Si no hay tiempo de espera, podréis pasar a modo de vuelo de forma inmediata. Si lo hubiese, tendrá que agotarse antes.
- Ahora se necesitan menos PE para subir de nivel en la Fabricación mágica.
- Se ha corregido un error que restablecía los PV al pulsar el botón [Cambiar de información-personaje-arma] y cambiar de arma.
- Se ha solventado un fallo por el que se aplicaban incorrectamente los valores de Idiano asignados a un objeto.

Habilidades

- Se ha añadido el Efecto de conjunto de estigmas.
 - Ahora, la interfaz de usuario para los Estigmas es la siguiente:



- Se ha añadido una ranura para Estigmas que se activa mediante el efecto de conjunto.
- En la parte inferior de la ventana se ha incluido una información rápida que se muestra para el efecto de conjunto.
- El Efecto de conjunto de estigmas se activa cuando todos los niveles de encantamiento de los Estigmas cumplan con los requisitos. En caso contrario, el efecto se desactivará.



- En cuanto se realice con éxito un encantamiento de Estigmas a partir de +9, se mostrará un aviso en el chat regional.
- El nivel necesario para utilizar la habilidad de clérigo "Onda de la purificación" de nivel 2 ha pasado del 59 al 49.
- Se han completado la descripción y alcance de las habilidades "Sirviente sagrado", "Energía pura" y "Energía del castigo".
- Los Estigmas reforzados pueden utilizarse ahora como material de encantamiento.
 - La información necesaria se muestra en la IU de Refuerzo al registrar Estigmas reforzados.
- Se ha solventado el fallo que hacía que los daños reforzados del Estigma de cazador "Trampa llameante" se mantuviesen sin cambios durante un intervalo de tiempo determinado.

Interfaz de usuario

1. Se ha mejorado el "Libro de monstruos".



- Se ha añadido la pestaña "Favoritos". Aparecerá automáticamente en cuanto registréis a un monstruo favorito.
- Podréis añadir o quitarlos mediante el símbolo en forma de estrella.
- Cuando obtengáis un nuevo registro, se mostrará con un efecto de rotación.
- En la pestaña, en la parte superior derecha, se muestra tanto el número de nuevos registros como el de aquellos que otorgan recompensas.
- Se ha eliminado la pestaña que permitía elegir entre Elísea/Asmodia. Ahora, se muestran en una pantalla.
- El libro ya recoge información de los monstruos de las instancias.
- El marcapáginas para instancias dispone de un color e imagen distintas para poder distinguirlo del de las regiones.
- Ahora, al hacer clic sobre [Mostrar ubicación], se mostrarán todas las ubicaciones en vez de solo aquellas cercanas.



2. Se ha modificado el aspecto del Pase de Atreia.



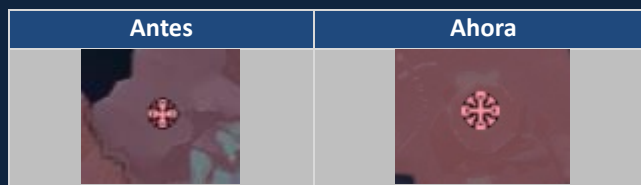
3. Se han realizado los mensajes de chat de los líderes de grupo.

- Ahora se muestra el símbolo "Corona dorada" a la izquierda del nombre del personaje.
- Este símbolo desaparece en cuanto los derechos pasan a otro.

Tipo	Persona destacada	Chats en los que se aplica
Grupo	Líder de grupo	Notas, todos los canales de chat, susurros
Alianza	Líder de la alianza	Notas, todos los canales de chat, susurros
Unión	Líder de la unión	Notas de la unión, notas, todos los canales de chat, susurros
Unión bélica	Líder de la unión bélica	Notas de la unión bélica, notas de la unión, notas, todos los canales de chat, susurros

4. Cada grupo (Grupo/Alianza/Unión/Unión bélica) recibirá un aviso cuando alguien se una a él o se modifique su estado.

5. El símbolo de los "Artefactos" es ahora más grande.



6. La parte superior de la ventana de la bendición de equipamiento ahora incluye una descripción de los objetos resultantes.

7. Ya no se muestra el color de las facciones (como el rojo de los Balaúres) en el Mapamundi (M), para que sea más fácil reconocer el Núcleo del Abismo.

8. Se ha solventado un fallo por el que a veces desaparecían los símbolos de acompañante etéreo registrados en la barra de acción.

9. Se ha corregido el error que impedía seleccionar el tipo de monstruo al abrir el Libro de monstruos una vez

iniciada sesión.

10. El icono de "Quenóbican" se muestra ahora correctamente bajo [Mapamundi – Mostrar en el mapa].
11. Se ha subsanado el problema que hacía que, en la Grieta del Olvido, el símbolo de habilidad del "Daeva del Destino viejo" parpadeara cada 30 segundos tras la transformación.
12. Ya se muestra la cantidad de posibles empaquetados dentro de la previsualización de resultados en la ventana de bendición de equipamiento.
13. Ahora, se muestra correctamente la cantidad de jugadores en la instancia "Ordalía Dorada (batallas de grupo)".
14. Se ha solventado el fallo por el que se mostraba [Habilidad - Animación de habilidades] en la descripción de la barra de desplazamiento.

Acompañantes etéreos

1. Hay 5 nuevos "Acompañantes etéreos".

Nombre	Nivel	Efecto de habilidad de acompañante etéreo (El efecto de habilidad se aplica en función del nivel de evolución)		Efecto de invocación
Veda	A	Esplendor de la sanación	- Restaura los PV propios - Regenera además los PV cada 2 segundos durante 6 segundos	(Físico) Aumenta PV, ataque, precisión, golpe crítico
		Transformación: Viejo amigo	- Aplica efectos de transformación y refuerzo durante 30 segundos - Aumenta los ataques físicos y mágicos - Aumenta la velocidad de ataque/lanzamiento/desplazamiento/vuelo - Aumento de la eficacia de las habilidades de sanación - Aumento de los PV máximos	
Cromede	A	Disparo de impacto repetido reiterado	- Ataque mágico a un único objetivo - Golpe adicional cuando el objetivo está aturdido	(Mágico) Aumenta PV, golpe crítico mágico, potenciación mágica, precisión mágica
		Rebelión miserable	- Ataque mágico a un único objetivo - Aturde durante 2 segundos - Aumenta una vez la eficacia de la siguiente habilidad	
Hiperión	A	Descarga de energía	- Ataque mágico al objetivo y objetivos en las cercanías - Disminuye los PM del objetivo	
		Campo etéreo de id	- Elimina todos los estados excepcionales - Restaura los PV propios - Reducción de daño durante 15 segundos	
Zaremién	B	Tormenta de hielo	- Ataque mágico a un único objetivo	(Físico) Aumenta PV, ataque, golpe crítico
		Herida profunda	- Ataque mágico a un único objetivo - El objetivo recibe 10 segundos de golpes mágicos cada 2 segundos - Reducción de la velocidad de movimiento durante 10 segundos	
Saenducal	B	Golpe poderoso sísmico	- Ataque mágico al objetivo y objetivos en las cercanías	(Mágico) Aumenta PV, potenciación mágica, precisión mágica
		Explosión de ira	- Ataque mágico al objetivo y objetivos en las cercanías - Posibilidad de tropiezo	

2. Se han aumentado los daños y efectos de habilidad de algunos acompañantes etéreos.

Acompañantes etéreos a los que aplica	Efectos de habilidad
Sita	Aumento de daños en JcE/JcJ
Grendal	Aumento de daños en JcE/JcJ [Destrozaespacios] Durante 8 segundos, aumenta la resistencia a Silencio, Atadura, Sueño, Miedo, Parálisis y Sacudida en 700.
	[Destrozaespacios reforzado] Aumenta la velocidad de desplazamiento/vuelo. Aumenta la resistencia contra los estados excepcionales en 1000.

3. Se han reducido los costes de la ascensión de los acompañantes etéreos.

Rango	Antes	Ahora
Nivel A	1 800 000 quinas	500 000 quinas
Nivel B	1 000 000 quinas	300 000 quinas
Nivel C	500 000 quinas	100 000 quinas

4. Ha aumentado la probabilidad de rango C en el "Contrato de acompañante etéreo normal/superior".
5. Las habilidades de acompañante etéreo ya no se ven afectadas por los efectos de refuerzo de las habilidades de personaje.
6. Ahora se puede invocar o expulsar a los acompañantes etéreos durante el vuelo.
7. El nivel necesario para utilizar acompañantes etéreos ha pasado del 66 al 10.
- Tras la actualización, los personajes a partir del nivel 10 obtendrán puntos de habilidad de acompañante etéreo.
 - Para utilizar Contratos de acompañante etéreo es ahora necesario un nivel mínimo 10.
8. Cuando se obtengan más de 50% o 100% de puntos de crecimiento de acompañante etéreo, aumentarán los niveles y atributos de los efectos de invocación.
- Estos puntos se muestran en función de la cantidad obtenida.
9. Ha disminuido de manera significativa la cantidad de Companio necesario para la evolución de los acompañantes etéreos de niveles B y C.
10. La "Grieta del Olvido" ahora dispone del objeto "Contrato de acompañante etéreo inferior" como recompensa de instancia.
11. El efecto de invocación es ahora mayor para algunos acompañantes etéreos.
12. Algunos acompañantes etéreos ya disponen de sonidos.
13. Se ha corregido el error que modificaba las funciones de acompañante etéreo al subir o bajar de un Taroc.
14. Se ha solventado el fallo por el que se eliminaban las funciones de acompañante etéreo cuando el personaje se sentaba sobre un Taroc para ser teleportado.
15. Ahora ya se muestra un mensaje de advertencia al seleccionar a algunos acompañantes etéreos evolucionados como material de mejora.
16. Se han solventado los fallos en la información rápida sobre las habilidades de los acompañantes etéreos.

Misiones

1. Hay nuevas misiones diarias en Esterra y Nosra que permiten obtener "Companio" como recompensa.

Facción	PNJ de misión	Nombre de misión
Elios	Leona	[Diaria] El ruego de Leona
Asmodianos	Árund	[Diaria] El ruego de Árund

2. Hay un nuevo nivel de ejecución y una nueva cantidad de misiones de repetición en el Desfiladero Neviviento.
3. Se ha sustituido la misión existente de invasión en Esterra y Nosra por una nueva.
4. La misión elia "El ruego de la hija que apareció de repente" está ahora disponible para los personajes por debajo del nivel 45, a los que un error les impedía ejecutarla.
5. El rango del objeto de misión "Escritos de la vida completos" ha pasado de "normal" a "legendario".
6. Se han eliminado las misiones para las fortalezas de Ínguison y Gelcmaros que aparecían bajo las misiones de grupo diarias "Orden del alabastro" y "Jurados" que ya no existen.
- Podéis cancelar estas misiones si las habéis aceptado antes de la actualización. Asimismo, habrá nuevas misiones de grupo diarias.
7. Ha cambiado parte del contenido de la ejecución de la misión daevaniana "El regalo de una sabia" para los Elios y "Un arma divina" para los Asmodianos.
8. Para que la ejecución del nivel 65 de la misión daevaniana sea más efectiva en algunos puntos, se han introducido cambios en los métodos y territorios de ejecución.

Facción	Nombre de misión	Facción	Nombre de misión
Elios	Suerte	Asmodianos	Suerte
	Lealtad		Lealtad
	<Ejército de Cáisinel> Fabricación de pantalones		<Fuerzas de combate de Marchután> Fabricación de pantalones
	<Ejército de Cáisinel> Fabricación de armas		<Fuerzas de combate de Marchután> Fabricación de armas
	La tarea del ejército de Cáisinel		La tarea de las fuerzas de combate de Marchután

9. Se han corregido aquellos elementos de ejecución de las campañas en el "Museo de la Sabiduría" que se desviaban del contenido original.

Facción	Nombre de misión	Facción	Nombre de misión
Elios	Artefacto inestable de la sabiduría	Asmodianos	Artefacto debilitado de la sabiduría

10. Se ha solventado el fallo por el que se otorgaban menos PE en algunas misiones diarias.

Facción	Nombre de misión	Facción	Nombre de misión
Elios	[Diaria] Defensa del Templo del Éter	Asmodianos	[Diaria] Defensa de las Ruinas del Pasado

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

Instancias	Tipo de misión
Refugio de Mirash	Misiones importantes/normales
Torre Sagrada	Misiones importantes/normales

12. El Núcleo de Resanta y la Fortaleza Divina disponen de nuevas campañas y misiones.
13. Hay nuevas misiones de acompañante etéreo que pueden disputarse a partir del nivel 10.
14. Además, hay misiones en las que podréis obtener Monedas de espinel como recompensa.
15. También hay ahora misiones en las que podréis recibir materiales para la bendición de equipamiento.
16. El PNJ que aparece al completar la misión "Botines solo para rastros", "Siacua", se ha sustituido por el PNJ "Sulinia".
17. Ha cambiado el contenido de ejecución de la campaña "Misión de Yiscur" en la parte superior del Abismo.
18. Algunas misiones de repetición de las instancias disponen ahora de más PE. Además, han cambiado los niveles recomendados y las recompensas asociadas a ellas.

Instancias	Modificación
Ruinas de Adma/Laboratorio del Soberano del Elemento/Escondrijo de Arcal/Base de Croban	Aumento de PE en las misiones de repetición Cambios en el nivel recomendado Cambios en la recompensa de la misión
Naracali/Biblioteca de la Sabiduría/Jardín de la Sabiduría/Museo de la Sabiduría/Torre Sagrada/Refugio de Mirash/Grieta del Olvido	Aumento de PE en las misiones de repetición

19. Los PE de recompensa han aumentado en algunas misiones en Esterra/Nosra.
20. Algunas misiones de Espía/Protector de Esterra/Nosra son ahora semanales.
21. Ha disminuido el nivel de dificultad de algunas misiones de Caza en Esterra/Nosra.
22. Se ha solventado el fallo que impedía repartir las misiones de Unión incluso tras haberse adherido a una.
23. Se ha modificado el contenido de ejecución de la misión asmodiana "Cariátides en el Abismo" para que sigáis pudiendo realizarla tras alcanzar el nivel necesario.
24. En algunas misiones del "Desfiladero Neviviento", la unidad de reparto de la actualización de misiones ha pasado de ser a nivel individual a ser a nivel de unión.

Misión del Desfiladero Neviviento	
Elios	[Instancia/Grupo] Detener a la criatura antigua mutada
	[Instancia/A partir de 36 jugadores] Fragmento que ha caído en el yunque
Asmodianos	[Instancia/Grupo] Contener a la criatura antigua mutada
	[Instancia/A partir de 36 jugadores] Fragmento que ha aparecido en el yunque

25. Hay nuevas misiones de guarnición en las regiones de Esterra y Nosra.
26. También hay nuevas misiones JcJ en Esterra/Nosra.
27. Han aumentado ligeramente las recompensas para las misiones JcJ en Esterra/Nosra.
28. Ahora ya se puede utilizar el Refinador sulaco durante la ejecución de la misión "Arma de Siel".

Objetos

- Hay nuevos patrones de fabricación para los Suplementos de engarzado potentes (legendarios, épicos).
 - Elios: se puede obtener en el Comerciante de alquimia en Sántctum/Elian.
 - Asmodianos: se puede obtener en el Comerciante de alquimia en Pandemónium/Pernon.
- Hay nuevos patrones de fabricación para los Suplementos de engarzado potentes (míticos).
- Como novedad adicional, se introducen "Monedas de espinel" y objetos de equipamiento que pueden comprarse con ellas.
 - El "Comerciante de monedas de espinel" se encuentra en Esterra/Nosra.

Esterra – Refugio de Ariel



Nosra – Templo de Asfel



- Hay nuevas armas, armaduras, Alas del Abismo y accesorios para Daevas del Destino.
 - Podréis obtenerlos si utilizáis la bendición de equipamiento para mejorar vuestro equipamiento del "Líder de la alta guardia" o el de la "Guardia de élite especial", que podréis adquirir mediante "Monedas de espinel".
 - El Comandante del Destino para la bendición de equipamiento se encuentra en el Refugio de Ariel en Esterra para los Elios y en el Templo de Asfel en Nosra para los Asmodianos.

Bendición de equipamiento



- La bendición de equipamiento en armas/armaduras/alas disminuye el nivel de encantamiento en 5. En el caso de los accesorios, el nivel de mejora baja 5 niveles.
- Podréis obtener los materiales para la bendición de equipamiento en la batalla por la fortaleza del Núcleo de Resanta y en la "Torre Sagrada". También forman parte de algunas recompensas de misión.

- No se destruirá el equipamiento de un Comandante si el encantamiento falla. Se aplicarán las reglas recogidas a continuación:

Nivel durante el intento de encantamiento	Consecuencias si falla
0 a 10	Se reduce 1 nivel de encantamiento
11 a 14	El nivel de encantamiento baja a 10
15 a 19	El nivel de encantamiento baja a 15
A partir de 20	El nivel de encantamiento baja a 20

- No se puede comerciar con equipamientos de Comandante. Un nivel de encantamiento de +25 o superior permite que se pueda empaquetar o comerciar 1 vez con ellos.
 - Una vez se haya hecho uso de esta oportunidad, ya no será posible empaquetarlos de nuevo, aun cuando el objeto alcance de nuevo un nivel de encantamiento +25.
 - Existe la posibilidad de que el intento de encantamiento de equipamientos de Comandante falle, incluso con la ayuda de la "Piedra de encantamiento todopoderosa" y los "Suplementos de engarzado".
5. Los Daevas del Destino disponen ahora de animaciones de habilidades.
 - Aquellas "[Cartas de habilidad]" que dispongan de una habilidad de Daeva del Destino otorgarán de inmediato una animación de este.
 - Los personajes que ya disponían de estas animaciones de habilidades antes de la actualización obtendrán automáticamente la del Daeva del Destino en [Habilidades – Animación de habilidades].
 6. Hay nuevos equipamientos que pueden obtenerse mediante "Fabricación mágica".
 7. Se han simplificado algunos requisitos para la "Fabricación mágica".
 - Se necesitan menos materiales en algunos procesos de fabricación.
 - Se ha reducido el tiempo de espera para volver a fabricar Diogenita y Piedras dimensionales mágicas.
 - Algunas fabricaciones de huevos de acompañante se completan automáticamente con éxito.
 - En otras ha aumentado la posibilidad de una fabricación crítica.
 8. Se ha solventado un fallo que impedía cambiar la apariencia de las Armas de combate a distancia de la antigua Atreia.
 9. Ahora ya no se abrirá la ventana Reforzar/modificar en los intentos de engarzar una Piedra de maná en objetos que no lo permitan.
 10. Hay cambios en los objetos de recompensa de la Isla Celestial.
 11. Se ha corregido la velocidad de lanzamiento del "Instrumento de cuerda del Daeva de los brotes".
 12. Ya es posible obtener PE adicionales al usar la Energía de la Estrella dorada, a pesar de la reducción de nivel de los PE conseguidos.
 13. Se ha subsanado el problema que impedía utilizar objetos de la Estrella dorada en el "Almacén de Oro de Trilloner".
 14. Se han corregido los valores opcionales de las "Muñequeras de malla de la antigua Falusha" en la instancia "Naracali".
 15. Ya no es posible hacer uso de Reforzar/modificar en las armas/armaduras/accesorios/Alas del rango "heroico". Se mostrará el mensaje "Reforzar/modificar no es posible" en las propiedades del objeto.
 - No se pueden aplicar los siguientes cambios: Encantamiento, Piedra de maná, Piedra divina, Fusión de armas, Idiano, Mejorar, Empaquetar, Reidentificar, Ascensión, Anular ligadura anímica, Quitar Piedra de maná, Desmantelamiento de armas.

- Sí se podrán aplicar como hasta ahora: Teñir, Extraer, Extraer puntos del Abismo.
16. Los Arcones de equipamiento de la "Biblioteca de la Sabiduría" y el "Jardín de la Sabiduría" se pueden apilar 100 veces.
 17. Se ha subsanado el problema que impedía obtener algunos objetos al vencer a los monstruos jefe de las "Ruinas de Adma".
 18. Se ha solventado el fallo por el que se aplicaba "Defensa física y mágica en JcE" en vez de "Ataque físico y mágico en JcE" en los Revólveres etéreos con valor de refuerzo +17.
 19. La ventana Reforzar/modificar ya muestra el nuevo valor de la fuerza de combate al reforzar Plumas refinadas.
 20. Se ha corregido el error que impedía el cambio de apariencia y color de algunos objetos en circunstancias especiales.
 21. Si utilizáis el "Pergamino reforzado de la compensación de magia mejorada" y el "Pergamino del golpe crítico reforzado" a la vez, se mostrarán los efectos de ambos.
 22. La apariencia de algunos atuendos se muestra ahora correctamente al tomar posición de combate.
 23. Se ha solventado el fallo por el que algunos valores de objetos se aplicaban incorrectamente.
 24. Hay cambios en los valores óptimos de algunos objetos de equipamiento del Apolón sagrado y de la antigua Falusha:
 - Se ha añadido el atributo "Potenciación curativa" a los objetos "Maza del Apolón sagrado/de la antigua Falusha".
 - Se han aumentado los valores de opción del atributo "Potenciación curativa" aplicable a armaduras.
 25. Hay cambios en algunas recompensas del "Pase de Atreia".
 26. Se mostrará un aviso cuando hayáis agotado los Suplementos de engarzado y podáis utilizar quinas para realizar un intento de encantamiento.
 27. Ha aumentado la probabilidad de botín de algunos materiales de fabricación dejados por los monstruos.
 28. Hay cambios en las listas de venta de equipamiento de algunos comerciantes.
 29. Ahora podréis aplicar la "Transmutación mágica" mediante el uso de los equipamientos de prones obtenidos mediante "Fabricación mágica".
 30. Se han corregido los valores opcionales de las "Caponas de malla/Hombreras de prones".
 31. Se ha solventado el fallo por el que no se mostraba el efecto del encantamiento +20 de la "Maza del refugiado sulaco" y del "Escudo del asesino".
 32. Se ha corregido el error que hacía que algunos objetos se mostrasen con apariencias extrañas.
 33. Se han modificado y añadido recompensas de monstruos jefe en las instancias "Ruinas de Adma/Laboratorio del Soberano del Elemento/Escondrijo de Arcal/Base de Croban".

Instancias	Objetos que se pueden obtener
Ruinas de Adma /Laboratorio del Soberano del Elemento	Fardo noble de piedras de maná +4
Escondrijo de Arcal	Accesorio (épico/mítico), Fardo de piedras divinas de ilusión, Agua bendita de esdima, Fardo con reliquias primigenias (existe una probabilidad baja de obtener "Suero de mejora sagrado").
Base de Croban	Accesorio (épico/mítico), Alas (míticas), Idiano (épico), Agua bendita de esdima, Carga de PD (existe una probabilidad baja de obtener "Suero de mejora sagrado").

34. Se ha solventado el fallo por el que aparecían cruzados los tiempos de recuperación de algunos objetos dentro del Desfiladero Neviviento.
35. Se ha corregido el error que hacía que algunos objetos se mostrasen con apariencias incorrectas.
36. Hay cambios en los objetos de botín del "Escondrijo de Arcal" y la "Base de Croban".
37. Se ha enmendado el problema que restablecía la cantidad de empaquetados posibles para accesorios de Daeva por debajo del nivel 65.
38. Ahora, se mostrará a partir de un nivel de encantamiento 20 o superior la cantidad de empaquetados posibles para los accesorios de Daeva inferiores a nivel 65 a los que se les haya aplicado la bendición de equipamiento.

PNJ

1. Hay cambios en Daeva de asalto de rango medio/alto: Asalto de la Isla Celestial.
 - El asalto de rango medio aparece a diario en intervalos de una hora desde las 12:00 h hasta la 1:00 h del día siguiente, en las regiones correspondientes tanto de Esterra como de Nosra.
 - El asalto de alto rango aparece los fines de semana (sábados/domingos) a las 19:00 h. En este horario no será posible realizar el asalto de rango medio.

Día de la semana	Flota de invasión	Pasillo de invasión
Sábados a las 19:00 h	Nosra – Invasión de la Flota de Combate elia	Pasillo de invasión de Esterra
Domingo 19:00 h	Esterra – Invasión de la Flota de Combate asmodiana	Pasillo de invasión de Nosra

- Ya no aparecen asaltos de rango medio/alto al vencer a determinados monstruos en Esterra/Nosra.
2. Hay cambios en el modelo de combate de la "Bruja Grendal" en el nivel 40 de la "Torre del Desafío".
 - Se ha modificado el modelo de ataque "Tormenta de hielo del rencor" de la "Bruja Grendal".
 - Se ha corregido un fallo por el que era posible evitar esta habilidad al colocarse en una ubicación determinada.
 - Además, se han aplicado mejoras a los efectos de algunas habilidades en la "Bruja Grendal", que ahora muestran claramente su área de actuación.
 3. Antes, no aparecían monstruos jefe durante las invasiones en fin de semana. Este error se ha corregido.
 - Se han reducido los valores de Vehículos/Transportes acorazados y de los monstruos de la invasión.
 - Ahora hay un tiempo de espera de 2 minutos al invocar a monstruos de Vehículos/Transportes acorazados.
 - Los monstruos de la invasión desaparecen a los 45 min de emerger.
 - Los objetos de recompensa y misión se han modificado en relación con estos cambios.
 4. Se ha solventado el fallo que permitía seleccionar imágenes de cadáveres desaparecidos tras vencer a un monstruo.
 5. Se ha subsanado el error que impedía que algunos guardas de Véngar reconociesen a los Elios.
 6. Ha cambiado la posición de invasión del Daeva de asalto de rango medio: Isla Celestial.
 - La grieta para el asalto de rango medio y la de infiltración de la facción enemiga se muestran ahora en los embarcaderos de Esterra/Nosra.

Lugares de acceso en Esterra/Nosra al Daeva de asalto de rango medio

Esterra

Nosra



- Hay nuevos PNJ teleportadores que permiten regresar al embarcadero de Esterra/Nosra al abandonar el Daeva de asalto de rango medio.
7. Hay nuevos comerciantes que permiten obtener Piedras de alma de comandante en Esterra/Nosra.
- Para adquirirlas, tendréis que canjear "Insignias de lobo gris" y materiales de PA para la bendición de equipamiento de comandante.

Facción	Nombre de PNJ	Región
Elios	Lacnius <Comerciante de Piedras de alma de comandante>	Esterra: Refugio de Ariel
Asmodianos	Umpal <Comerciante de Piedras de alma de comandante>	Nosra: Templo de Asfel

8. Se han modificado la posición, nivel y valores de los monstruos en Esterra/Nosra.
- Se ha reducido la densidad de ubicación en algunas regiones.
 - Los niveles y valores de algunos monstruos son ahora inferiores.

9. Hay nuevos PNJ comerciantes especiales a los que podréis buscar tras la conquista de la guarnición en Esterra/Nosra.
- Aparecen una vez conquistada la Guarnición de Esterra (Elios)/Guarnición de Nosra (Asmodianos)
 - Los objetos se pueden adquirir mediante Monedas y Medallas de espinel, Insignias y Sueros de lobo gris, PA, etc.
 - Algunos PNJ disponen de una oferta limitada.

Facción	Guarnición	Nombre de PNJ	Objetos en venta
Elios	108. ^a guarnición	Cuaní Comerciante de consumibles (monedas de espinel)	Fardo de fragmentos de poder: +50 Quisc: sanador de almas (uso personal)
	109. ^a guarnición	Súled <Administrador de Piedras de encantamiento todopoderosas>	Caja con piedras de encantamiento
		Marurin Comerciante de consumibles (monedas de espinel)	Contrato de acompañante etéreo de nivel C Insignia de lobo gris
	110. ^a guarnición	Surón <Comerciante de consumibles (medallas de espinel)>	Fardo de piedras de maná regenerador (nivel 70) Caja con piedras de maná (nivel 65) Fardo de estigmas
	111. ^a guarnición	Ecesia <Comerciante de consumibles (medallas de espinel)>	Suero de lobo gris
Pasás <Comerciante de Sueros de mejora sagrados>		Caja con suero de mejora (Se necesitan PA o Insignia/Suero de lobo gris para adquirirla).	
Asmodianos	208. ^a guarnición	Perdestán Comerciante de consumibles (monedas de espinel)	Fardo de fragmentos de poder: +50 Quisc: sanador de almas (uso personal)
	209. ^a guarnición	Piabeolus <Administrador de Piedras de encantamiento todopoderosas>	Caja con piedras de encantamiento
		Fledri Comerciante de consumibles (monedas de espinel)	Contrato de acompañante etéreo de nivel C Insignia de lobo gris
	210. ^a guarnición	Dupal <Comerciante de consumibles (medallas de espinel)>	Fardo de piedras de maná regenerador (nivel 70) Caja con piedras de maná (nivel 65) Fardo de estigmas
	211. ^a guarnición	Niroro <Comerciante de consumibles (medallas de espinel)>	Suero de lobo gris
Duabel <Comerciante de Sueros de mejora sagrados>		Caja con suero de mejora	

Varios

1. Se han retirado la construcción y la valla del centro de la Plaza de Pandemónium.
2. Ahora se puede invocar o expulsar a los acompañantes durante el vuelo.
3. El pasillo que aparece durante la invasión de Esterra/Nosra está accesible por más tiempo.
4. Han cambiado algunos territorios de las instancias "Torre del Desafío", "Museo de la Sabiduría" y "Naracali", así como en las zonas de "Isalguen", "Nosra" y en el Abismo.
5. Se ha solventado el fallo por el que no se podía atacar a las Tropas de asalto de los guardas en determinadas regiones de Nosra.
6. Se ha corregido el error por el que no se reproducía música de fondo en algunas áreas de Poblado Crindeniebla en Morfugio.
7. Se ha subsanado el problema que impedía utilizar ciertas corrientes de viento en Signia, Véngar.
8. La formación de alianzas automática ya se encuentra disponible al acceder a la Isla Celestial en Esterra/Nosra.
9. Se han corregido los errores parciales en los nombres que aparecían para el Sirviente y la parte inferior de la Esfera del apego.
10. Han cambiado los símbolos y colores de los acompañantes que se obtienen mediante Fabricación mágica.
11. Se ha añadido una nueva Guarnición del Artefacto para el combate de la guarnición en Esterra/Nosra.

Región	Nombre de la guarnición	Ubicación
Esterra	108.ª guarnición - Estimulación del campo de batalla	Costa de los Perdidos
	109.ª guarnición - Mano de la lucha encarnizada	Valle del Viento
	110.ª guarnición - Estimulación del campo de batalla	Templo del Éter
	111.ª guarnición - Mano de la lucha encarnizada	Poblado Tarja
Nosra	208.ª guarnición - Estimulación del campo de batalla	Territorio de Esfiro
	209.ª guarnición - Mano de la lucha encarnizada	Desfiladero Calidón
	210.ª guarnición - Estimulación del campo de batalla	Ruinas del Pasado
	211.ª guarnición - Mano de la lucha encarnizada	Territorio Cencén

- Será posible tomar la guarnición una vez se venza allí a su líder o Legado.
 - Aparecen monstruos que intentarán continuamente infiltrarse en la guarnición para acabar con el Legado.
 - La fracción que tome la guarnición podrá activar el artefacto.
 - Para activarlo, se necesitan 2x Gemas de activación de artefacto potentes.
 - Una vez se tome la guarnición, se podrá llegar a otras mediante el Teleportador.
 - Será más fácil infiltrarse una y otra vez en las guarniciones gracias a los Obeliscos y Sanadores de almas ubicados en sus inmediaciones.
 - Una vez tomada la guarnición, aparecerán PNJ aliados como comerciantes de artículos diversos o comerciantes de consumibles.
 - En algunas guarniciones, también aparecen PNJ de canjeo de bienes de consumo y materiales especiales o comerciantes de reliquias.
12. Los PNJ de defensa aparecerán una vez se hayan tomado todas las guarniciones del territorio enemigo. Podréis vencerlos a cambio de recompensas.
 - Asimismo, los PNJ de defensa desaparecerán en cuanto se reconquiste 1 guarnición enemiga.