



Reliquia de la destrucción
Notas del parche: Actualización 6.5

Contenido

Instancias.....	3
Senecta.....	3
Mina de Hererim	4
Ilumiel.....	5
Otras modificaciones.....	5
La Sociedad de Pandora	6
Sistema	7
Batalla por la fortaleza	8
Puntos de honor.....	8
Transformación	9
Misiones	11
Objetos	11
Interfaz de usuario (IU)	12
Acompañante etéreo	12
Habilidades.....	13
Entorno.....	27
Varios.....	27
Personajes	27
PNJ.....	27
Funciones GF de la versión 6.5.....	28
Pase de Atreia	28
Recetas de transmutación.....	28
Máquina suga	28
Tienda de Arenadorada.....	28

Instancias

Senecta

1. Se ha añadido la instancia "Senecta".



Oculto en el interior de la Fortaleza de Lácrum se encuentra Senecta, el templo de Aion. Ahí, la 3.ª soberana balaúr Eresquigal busca extraer el poder absoluto de la Reliquia de Aion. Elios y Asmodianos conquistaron y exploraron la Fortaleza de Lácrum. Así, encontraron un camino que les llevaba hasta Senecta, y enviaron a sus tropas a derrotar a Eresquigal.

Sin embargo, la avanzadilla no ha vuelto a dar señales de vida desde entonces. Otras unidades enviadas posteriormente tampoco han regresado de sus expediciones, por lo que Elios y Asmodianos han decidido reclutar a guerreros de confianza como retaguardia. Ahora, la tropa se dirige hacia Senecta para librar el combate decisivo contra la soberana balaúr Eresquigal.

- El acceso a la entrada es posible una vez tomada la Fortaleza de Lácrum. Si no se hubiese conquistado, se accederá a través del Destacamento de los Arcontes/de los Guardas. No será posible acceder si los Balaúres hubiesen tomado la Fortaleza.
- Durante el juego, aparecerá el "Contrabandista Suquiruc/Suquiruc el Magnífico" con cierta probabilidad.
- Ahora son equivalentes tanto la entrada a la instancia de Senecta a través de los destacamentos si la Fortaleza no fue tomada como la realizada a través del acceso específico que aparece si se toma la Fortaleza.
- Una búsqueda de grupo a nivel de servidor permite la entrada independientemente de si se conquistó o no la Fortaleza.
- Se necesitan 7760 puntos para un rango A en Senecta.

Jugadores máx.	Nivel	Accesos	Recuperación
18 personas	Nivel 80	Paquete oro: 3 veces por semana Principiante: 2 veces por semana	Miércoles a las 9:00 h

Mina de Hererim

1. Se ha incluido la instancia "Mina de Hererim".



Se descubrió una mina en Lácrum con cantidades ingentes de la mena "Rim", un mineral poco común. La buena noticia no duró mucho: los Daevas que acudieron a extraer la mena rim se encontraron pronto con un gran problema. El líder del grupo, un Daeva llamado "Girad", se vio tan poseído por su codicia y obsesión con la mena rim que acabó transformándose en un muerto viviente. Sin embargo, eso solo fue el principio: poco a poco todos los integrantes del grupo también se convirtieron en muertos vivientes. Por ello, se hizo necesario clausurar la mina.

Al intentar resolver el problema de la Mina de Hererim, pronto se comprobó que había una gran conspiración tras el asunto de los muertos vivientes.

Jugadores máx.	Nivel	Accesos	Recuperación
1 a 6 personas	Nivel 80	Paquete oro: 4 veces por semana Principiante: 2 veces por semana	Miércoles a las 9:00 h

- Se puede acceder desde la guarnición de Lácrum.
- Hay puntos del Abismo, Piedras de maná y Lidio legendario/definitivo como recompensa.
- Durante el juego, aparecerá el "Contrabandista Suquiruc/Suquiruc el Magnífico" con cierta probabilidad.

Ilumiel

- Se ha añadido el campo de batalla de "Ilumiel".
 - El acceso al campo de batalla está disponible a diario de 11:00 a 15:00 h y de 19:00 a 0:00 h. Además, de lunes a sábado se podrá entrar también 0:00 a 3:00 h y los domingos, de 0:00 a 2:00 h.
 - Se accede a través de la interfaz de acceso.

Lady Lumiel creó este campo de entrenamiento para que los Asmodianos aprendiesen a adaptarse a situaciones y condiciones desconocidas. Debido al carácter juguetón y singular de Lumiel, decidió que los participantes en la batalla en el campo de entrenamiento se convirtiesen en distintos Sapiens y animales. Sin embargo, la sala creada por Lumiel también generaba una poderosa corriente etérea que hizo que los Elios la descubriesen.

Así, en este campo Elios y Asmodianos se ven las caras: los Asmodianos intentan aniquilar a los intrusos mientras los Elios buscan averiguar qué traman los Asmodianos.

Jugadores máx.	Nivel	Accesos	Recuperación
3 contra 3	A partir del nivel 76	Paquete oro: 1 vez al día Principiante: 1 vez al día	Todos los días a las 9:00 h

Otras modificaciones

- Ha aumentado la cantidad de "Insignias de luchador" que pueden recibirse como recompensa en el campo de batalla.
- La entrada a Macarna de la Amargura dispone de una nueva ubicación y el número de accesos ha cambiado a "Paquete oro: 4 veces por semana" y "Principiante: 2 veces por semana".
- Los potenciadores aplicados a un personaje ya no desaparecen al entrar en el Laboratorio de Cubus de Cubriner.
- Se ha corregido el error por el que se seguía mostrando temporalmente la marca de instancia del "Laboratorio de Cubus de Cubriner" en el mapa a pesar de que hubiese expirado el periodo de acceso.
- Ahora, se consume 1 Moneda de transformación de Ilumiel durante la transformación mediante la Estatua de transformación en el campo de batalla de Ilumiel.
- Recibiréis una "Moneda de transformación de Ilumiel" al acceder a Ilumiel.
- Ya se aplican sin problema los daños adicionales a los Balaúres con ciertas habilidades con "Nergal" en la "Torre Sagrada".
- Se ha solventado el error que eliminaba el efecto "Poder: Energía del soberano balaúr" de "Beritra" en Macarna de la Amargura al disponer de determinadas habilidades.
- Se ha añadido la "Fortaleza Rastrodeacero", que solo se podrá utilizar durante el evento.

Jugadores máx.	Nivel	Accesos	Recuperación
1 persona	A partir del nivel 76	Paquete oro: 1 vez al día Principiante: 1 vez al día	Todos los días a las 9:00 h

- Los Elios y los Asmodianos pueden entrar a la instancia a través del pabellón de acceso de la Fortaleza Rastrodeacero, que aparece en el Refugio de la Vida Eterna y en el Templo de la Sabiduría Eterna en Lácrum.
- Se ha corregido el error por el que no se abría la puerta tras la conquista del "Ojo de la vigilancia" en el "Jardín de la Sabiduría".

La Sociedad de Pandora

1. Se ha añadido la "Sociedad de Pandora".



A esta sociedad no le importan las razas y tampoco obliga a nadie a sacrificarse por el honor. Opera con toda libertad en Lácrum bajo el lema "Se os tratará conforme a vuestros actos". La Sociedad de Pandora se compone de la Oficina de Desarrollo de Pandora, a cargo de asentamientos en Atreia y Balaurea, y de la Oficina de Reclutamiento de Pandora, que incorpora a sus filas a ayudantes para aumentar la influencia de la sociedad. Un dato interesante es que la Sociedad de Pandora ofrece como recompensa cúbulos y equipamiento de Pandora (capaz de resistir a Eresquigal, la soberana Balaúr).

Las misiones de la "Sociedad de Pandora" ofrecen una gran oportunidad a Elios y Asmodianos de apoyar a esta sociedad y, a la vez, prepararse para el combate contra Eresquigal. Sin embargo, algunos encargos resultan un tanto particulares a simple vista.

1. El "Camino del campo de batalla de Pandora" aparece a diario en Lácrum a una hora determinada. El acceso está limitado a una cantidad determinada de personas, que podrán entrar de una en una.
2. En caso de victoria, se otorgarán diversos materiales de encantamiento como recompensa (Cajas con Piedras de maná antiguas a definitivas, Piedras de encantamiento JcE/JcJ o cúbulos, por ejemplo).

Horarios de la Sociedad de Pandora	L	M	X	J	V	S	D
						11:00	11:00
	13:00	13:00	13:00	13:00	13:00	13:00	13:00
						15:00	15:00
	18:00	18:00	18:00	18:00	18:00	18:00	18:00
	20:00	20:00	20:00	20:00	20:00	20:00	20:00
	22:00	22:00	22:00	22:00	22:00	22:00	22:00
	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00

Sistema

1. Se ha añadido el efecto "Cubus de Eresquigal" en el sistema de cubus.



2. Hay una nueva función que permite colocar/retirar estigmas desde el inventario.
3. Ahora, los estigmas se pueden colocar directamente desde el inventario, sin necesidad de la ayuda del maestro de estigmas.
 - Si se aplica un estigma desde el inventario, el tiempo de recuperación será de 5 min.
4. Se ha añadido el sistema "Identificar habilidades daevanianas".



- Es posible encantar las habilidades daevanianas mediante Libros de habilidades.
- Solo se podrán encantar o utilizar como material aquellas habilidades de nivel legendario o superior.
- La probabilidad de éxito del encantamiento es mayor cuando el Libro de habilidades daevanianas coincide con el objetivo de encantamiento.
- Si se hace uso de materiales especiales durante el intento de encantamiento, el nivel de encantamiento se mantiene incluso en caso de fallo.

- Si el encantamiento de las habilidades daevanianas terminase con éxito, aumentará el efecto de la habilidad o se reducirá el tiempo de recuperación.
- La fusión de Libros de habilidades os otorga nuevos Libros de habilidades.
- Para poder obtener un nuevo Libro de habilidades mediante la fusión, se necesitan 4 Libros de habilidades de nivel antiguo o superior.

Batalla por la fortaleza

1. Al principio de la Batalla por la fortaleza aparecen ahora objetos útiles para la facción inferior en el ataque o defensa de la fortaleza.
2. Cuanto mayor sea la diferencia de nivel, mayor será la potencia de los objetos que aparezcan.
3. Ahora se pueden obtener puntos de honor al destruir parte de los objetos aparecidos durante la Batalla por la fortaleza.
4. Ha aumentado la recompensa de puntos de honor en los casos de ataque o defensa satisfactoria/fallida de la Fortaleza de Lácrum y la Fortaleza Divina.

Puntos de honor

1. Se ha añadido un sistema de temporadas en el que la recompensa varía en función de la cantidad de puntos de honor obtenidos durante una franja temporal concreta.
2. Se excluyen del cómputo todos los puntos de honor obtenidos con anterioridad. Así, solo son válidos los puntos de honor conseguidos durante la temporada correspondiente.
3. Se diferenciará entre Elios y Asmodianos en los servidores afectados. Se puede consultar el estado en [Menú] - [Comunidad] - [Lista de rangos] - [Puntos de honor].
4. Una vez acabe la temporada, se distribuirán las recompensas en función del rango.

Transformación

1. Se ha añadido una "Colección de transformaciones".

- Se podrán obtener atributos y habilidades adicionales según la transformación conseguida.
- No se podrá aplicar a personajes la habilidad de colección "Llama de la ilusión". Esta habilidad resulta en golpes adicionales a monstruos de la Torre del Desafío u objetos de Priga, Beritra y Eresquigal.



2. Se han añadido nuevos tipos de transformación:

Clase	Transformación	Atributo
Grande	Liebre malvada	Vel. de lanzamiento: 9 %, vel. de movimiento: 30 %, ataque mágico: 63, golpe crítico mágico: 165
	Caja dorada	Vel. de ataque: 9 %, vel. de movimiento: 30 %, ataque físico: 63, golpe crítico: 165
Primigenio	Píxel	Vel. de ataque: 25 %, vel. de movimiento: 35 %, potenciación curativa: 45, ataque físico: 71, precisión: 220, golpe crítico: 185
	Jurados de la luz	Vel. de lanzamiento: 20 %, vel. de movimiento: 40 %, ataque mágico: 71, defensa física: 76, defensa mágica: 76, golpe crítico mágico: 185
	Jurados de la oscuridad	Vel. de ataque: 20 %, vel. de movimiento: 40 %, ataque físico: 71, defensa física: 76, defensa mágica: 76, golpe crítico mágico: 185
	Esbirro del olvido	Vel. de lanzamiento: 25 %, vel. de movimiento: 35 %, ataque mágico: 71, precisión mágica: 220, golpe crítico mágico: 185
	Apóstol de Eresquigal	Vel. de ataque: 12 %, vel. de lanzamiento: 9 %, vel. de movimiento: 40 %, potenciación curativa: 45, ataque mágico: 71, evasión: 231, resistencia a la magia: 231
	Apóstol de Beritra	Vel. de ataque: 20 %, vel. de movimiento: 40 %, ataque mágico: 71, defensa física: 76, defensa mágica: 76, precisión mágica: 220
	Apóstol de Tiamat	Vel. de ataque: 25 %, vel. de movimiento: 35 %, potenciación curativa: 45, ataque mágico: 71, precisión mágica: 220, golpe crítico mágico: 185

Legendario	Veda	Vel. de lanzamiento: 45 %, vel. de movimiento: 45 %, potenciación curativa: 57, ataque mágico: 90, defensa física: 95, defensa mágica: 95, precisión mágica: 275, golpe crítico mágico: 235
	Priga	Vel. de ataque: 32 %, vel. de lanzamiento: 23 %, vel. de movimiento: 45 %, ataque físico: 90, ataque mágico: 90, precisión: 275, precisión mágica: 275, golpe crítico: 235, golpe crítico mágico: 235
	Grendal	Vel. de ataque: 35 %, vel. de movimiento: 60 %, potenciación curativa: 57, ataque mágico: 90, defensa física: 95, defensa mágica: 95, precisión mágica: 275, golpe crítico mágico: 235

- Hay una nueva ventana de mensaje que aparece al obtener colecciones.
- Se ha corregido el error que hacía que desapareciese la apariencia del general de los Guardas en determinadas circunstancias, tras una transformación en general de los Guardas realizada mediante Pergamino de transformación de la transparencia.
- Ahora, el color rojo de ojos de los personajes asmodianos no se muestra en estado de transformación.
- Se ha añadido la habilidad "Colección de transformaciones".

Colección	Habilidad	Efecto
Guerra eterna	(Nivel 1) Ciclón maldito	Inflige 900 puntos de daño fijo a los adversarios en un radio de 10 m y reduce tanto el ataque físico como el mágico en 75 puntos durante 10 s.
Guerrero de Tiamat	(Nivel 1) Llama de la ilusión: Torre del Desafío	Inflige 150 puntos de daño mágico por fuego a un objetivo situado a una distancia de hasta 15 m. Causa además 3300 puntos de daño si el objetivo es un monstruo de la Torre del Desafío. No se puede usar contra un jugador.
Guerrero de Eresquigal	(Nivel 1) Llama de la ilusión: Priga	Inflige 150 puntos de daño mágico por fuego a un objetivo situado a una distancia de hasta 15 m. Causa además 3300 puntos de daño si el objetivo es Priga. No se puede usar contra un jugador.
Guerrero de Beritra	(Nivel 1) Llama de la ilusión: Beritra	Inflige 150 puntos de daño mágico por fuego a un objetivo situado a una distancia de hasta 15 m. Causa además 3300 puntos de daño si el objetivo es Beritra. No se puede usar contra un jugador.
¿Qué hacéis ahí?	(Nivel 1) Llama de la ilusión: Eresquigal	Inflige 150 puntos de daño mágico por fuego a un objetivo situado a una distancia de hasta 15 m. Causa además 3300 puntos de daño si el objetivo es Eresquigal. No se puede usar contra un jugador.
Experto en transformación mágica	(Nivel 2) Ciclón maldito	Inflige 1800 puntos de daño fijo a los adversarios en un radio de 10 m y reduce tanto el ataque físico como el mágico en 150 puntos durante 10 s.
Agentes de primera	(Nivel 2) Llama de la ilusión: Torre del Desafío	Inflige 300 puntos de daño mágico por fuego a un objetivo situado a una distancia de hasta 15 m. Causa además 6600 puntos de daño si el objetivo es un monstruo de la Torre del Desafío. No se puede usar contra un jugador.
Ahora convertíos en mí	(Nivel 2) Llama de la ilusión: Priga	Inflige 300 puntos de daño mágico por fuego a un objetivo situado a una distancia de hasta 15 m. Causa además 6600 puntos de daño si el objetivo es Priga. No se puede usar contra un jugador.
El entonces jefe	(Nivel 2) Llama de la ilusión: Beritra	Inflige 300 puntos de daño mágico por fuego a un objetivo situado a una distancia de hasta 15 m. Causa además 6600 puntos de daño si el objetivo es Beritra. No se puede usar contra un jugador.
Experto en transformación física	(Nivel 2) Llama de la ilusión: Eresquigal	Inflige 300 puntos de daño mágico por fuego a un objetivo situado a una distancia de hasta 15 m. Causa además 6600 puntos de daño si el objetivo es Eresquigal. No se puede usar contra un jugador.

Misiones

1. Se han añadido nuevas misiones en "La Sociedad de Pandora".
2. Hay nuevas misiones en "Senecta".
3. Se han incluido nuevas misiones a "Mina de Hererim".
4. También existen misiones adicionales en la "Batalla de Ilumiel".
5. Los PNJ disponen de nuevos objetos legendarios/definitivos como recompensa de misión.
6. Hay cambios en parte de la última campaña de Lácrum:
 - Elios: Apoyo en la reconquista del Gran Templo de Lácrum; Asmodianos: Misión de apoyo en la reconquista del Gran Templo de Lácrum
7. Se modificará el nivel de todos aquellos personajes que hayan empezado con la campaña antes de la actualización de tal forma que vuelvan a un punto en el que aún no hayan recibido la recompensa.
8. En la misión de Pandora definitiva las recompensas aleatorias pasan a ser fijas.

Objetos

1. Se han añadido nuevos objetos para el cambio de aspecto en la fabricación mágica.
 - Se podrán adquirir los patrones de los objetos de cambio de aspecto y algunos materiales en los comerciantes PNJ de Lácrum.
 - Los monstruos de la Sociedad de Pandora otorgarán materiales adicionales.
2. Se han incluido 10 Métodos de fabricación de Pandora a la fabricación mágica.
3. Ahora hay 2 nuevos objetos de fabricación de Pandora en la lista de venta del comerciante de objetos de fabricación mágica.
4. El antiguo Arcón de habilidades daevanianas del menú [Tienda de Arenadorada - Lingotes de oro] se ha sustituido por un Arcón de habilidades daevanianas nuevo.
5. Se han añadido objetos que pueden adquirirse mediante Monedas del desafío de la Torre del Desafío.
6. El "Arcón de habilidades daevanianas" que dejaba el Contrabandista Suquiruc en algunas instancias pasa a llamarse "Arcón de Suquiruc".
 - El "Arcón de Suquiruc" otorga nuevas habilidades daevanianas con cierta probabilidad.
7. Ahora, el Pergamino de entrada para "Macarna de la Amargura" no se puede obtener como recompensa por la Batalla por la fortaleza.
8. Hay un cambio en la clasificación del equipamiento para la cabeza: de accesorios pasa a armadura.
 - Los botines de las instancias correspondientes se han modificado de acuerdo con esta nueva clasificación como armadura. (Por ejemplo: un casco que se otorgue como botín en Naracali también será botín en la Torre Sagrada).
9. Ahora hay 2 nuevos objetos de colección de Pandora en la lista de venta del comerciante de extracción de esencias.
10. La Tienda de Arenadorada dispone ahora de equipamiento, Estigmas, consumibles y Pergaminos de entrada para instancias en el apartado "Lingotes de oro".
11. Ahora, ya no se pueden obtener materiales de artesanía y Piedras de maná de algunos monstruos de Lácrum.
12. Ha cambiado el símbolo de algunos Libros de habilidades daevanianas.
13. La tasa de botines de fragmentos ha sufrido algunas variaciones en los monstruos de Lácrum y las instancias.
14. Algunos monstruos de Signia y Véngar ya no otorgan fragmentos como botín.
15. Se ha subsanado el error por el que algunos monstruos de Lácrum no dejaban fragmentos tras de sí.
16. Se ha introducido una mejora que impide que la habilidad desaparezca al intentar adoptar el aspecto de un objeto normal con una habilidad de aspecto ya en uso.
17. Al intentar cambiar un objeto que disponga de una habilidad de aspecto, se modificará también dicha habilidad.
18. Ha cambiado el símbolo del "Arcón de armaduras legendario del regreso".
19. Ahora ya no se necesitan armaduras legendarias al canjear armaduras de Pandora.
20. Las medallas obtenidas mediante recompensas de rango ya no se podrán destruir.
21. Ahora se puede encontrar el "Arcón sublime de Suquiruc" en las siguientes instancias: Naracali, Torre Sagrada,

Mina de Hererim, Dragagión de Asunatal, Runatorio, Macarna de la Amargura, Taller de Prometun.

22. Se ha añadido la fórmula de fabricación del Arcón de habilidades daevanianas legendarias.
23. La "Insignia de la sabiduría daevaniana" se puede adquirir en el comerciante de materiales de artesanía de Lácrum, en "Materiales de artesanía".

Interfaz de usuario (IU)

1. Hay cambios en la interfaz del sistema de cubus.
2. "Piedra de encantamiento de estigma" se ha añadido bajo "Agentes comerciales".
3. Se ha corregido el error por el que a los Elios se les mostraban temporalmente contenidos para Asmodianos en el puesto de recompensas tras una batalla por la fortaleza fallida (ataque/defensa).
4. Ha cambiado la imagen que se muestra al salir del juego.
5. Se ha subsanado el error por el que algunas Piedras de encantamiento de estigma se distribuían incorrectamente en la ventana "Contratar agente comercial".

Acompañante etéreo

1. Ha aumentado la potencia de ataque en algunas habilidades de acompañante etéreo.

Acompañante etéreo	Habilidad	Cambios
Saenducal	Golpe poderoso sísmico Golpe poderoso sísmico reforzado	El daño del golpe adicional aumenta en un 500 % aproximadamente.
Rosa de acero	Disparo potente Disparo potente reforzado	
Querub Querubiano Querubil Archiquerubil	Zarpazo del dragón durmiente	

- Se ha corregido el error que impedía registrar correctamente la habilidad de acompañante etéreo al arrastrarla a la macro.

Habilidades

1. Se han añadido Habilidades daevanianas.

Clase	Habilidad	Efecto de habilidad adicional	Información sobre la habilidad	
Gladiador	Salto salvaje	Seísmo salvaje	- Ataque de área físico tras ataque fulminante a los enemigos situados en un radio de 25 m	
			- Efecto que atrae hacia el invocador a aquellos enemigos en un radio de 3 m alrededor del objetivo	
			- Tiempo de recuperación aumentado	
		Golpe saltarín	- Ataque fulminante físico único a un objetivo situado a una distancia máxima de 5 m	
				- Aumento en la potencia de ataque de la habilidad
	Filo flamígero virtuoso	Filo flamígero belicoso reforzado		- Golpe mágico a un objetivo a una distancia de hasta 17 m
				- Efecto de inmovilización
				- Reduce el tiempo de recuperación de Salto salvaje
			- Tiempo de recuperación aumentado	
Salto de fillos		- Golpe mágico a un objetivo a una distancia de hasta 17 m		
		- Se añade el Efecto de tropiezo		
		- Tiempo de recuperación aumentado		
Templario	Ráfaga de tormenta sanguínea	Abrecaminos de tormenta sanguínea	- Golpe mágico a un objetivo a una distancia de hasta 7 m; consume PV	
			- Efecto de retroceso	
			- Repetición 3 veces	
		Golpe supresor		- Golpe mágico a un objetivo a una distancia de hasta 7 m
			- Aplica la Absorción de PV con cierta probabilidad en caso de golpe	
			- Repetición 2 veces	
	Romper fuerza	Destrozar fuerza reforzado		- Golpe físico a un objetivo que ha tropezado
				- Aumento en la potencia de ataque de la habilidad
			- Reduce en 100 puntos la potencia de ataque del objetivo	
			- Aumenta el efecto de la habilidad posterior cuando el objetivo ha tropezado	
		- Tras un golpe crítico, aumenta la probabilidad de que una de las		

			habilidades empleadas a continuación resulte en un golpe crítico	
		Trompazo	<ul style="list-style-type: none"> - Golpe físico a un objetivo - Reduce en 100 puntos la potencia de ataque del objetivo - Aumenta en 100 puntos la potencia de ataque del invocador - Golpe adicional cuando el objetivo ha tropezado 	
Asesino	Ataque sorpresa del chupasangre	Ataque sorpresa bestial	<ul style="list-style-type: none"> - Golpe físico a un objetivo - Aumento en la potencia de ataque de la habilidad - Aplica la Absorción de PV con cierta probabilidad en caso de golpe 	
		Ataque sorpresa aplastante	<ul style="list-style-type: none"> - Golpe físico a un objetivo - Golpe adicional al atacar por la espalda - Efecto de tropiezo cuando el objetivo está aturdido 	
	Aniquilación en cadena	Corte repetido reforzado	<ul style="list-style-type: none"> - Golpe físico a un objetivo - Aumento en la potencia de ataque de la habilidad - Golpe adicional en un ataque por la espalda, envenenamiento o aturdimiento 	
			<ul style="list-style-type: none"> - Aumenta brevemente la probabilidad de que la habilidad de ataque resulte en un golpe crítico - Repetición 3 veces 	
			<ul style="list-style-type: none"> - Golpe físico a un objetivo - Golpe adicional cuando el objetivo haya sido envenenado - Aturde al objetivo brevemente - Repetición 3 veces 	
		Rotura de alma	<ul style="list-style-type: none"> - Golpe mágico garantizado a un objetivo a una distancia de hasta 25 m - Elimina el efecto de protección del objetivo - Tiempo de recuperación aumentado 	
			<ul style="list-style-type: none"> - Golpe mágico garantizado a un objetivo a una distancia de hasta 30 m - Tiempo de recuperación aumentado 	
	Cazador	Flecha de la aniquilación	Flecha de la destrucción	<ul style="list-style-type: none"> - Golpe mágico garantizado a un objetivo a una distancia de hasta 25 m - Elimina el efecto de protección del objetivo - Tiempo de recuperación aumentado
			Flecha de la muerte	<ul style="list-style-type: none"> - Golpe mágico garantizado a un objetivo a una distancia de hasta 30 m - Tiempo de recuperación aumentado

	Flecha silenciadora	Golpe silenciador	- Reducción de la potencia de ataque de la habilidad
			- Golpe mágico a un objetivo a una distancia de hasta 25 m
	Flecha atadora	Flecha atadora	- Efecto de silencio (no se puede remediar)
			- Tiempo de recuperación aumentado
	Presión sísmica	Explosión sísmica	- Golpe mágico a un objetivo a una distancia de hasta 25 m
			- Efecto de atadura
	Presión sísmica	Masacre sísmica	- Golpe físico a un objetivo que consume PV
			- Aumento en la potencia de ataque de la habilidad
	Nube de resonancia	Disrupción de resonancia reforzada	- Tiempo de recuperación aumentado
			- Golpe mágico a un objetivo a una distancia de hasta 3 m y a otros enemigos cercanos
Cantor	Nube de resonancia	Corte de resonancia repetido	- Efecto de tropiezo
			- Tiempo de recuperación aumentado
	Luz de la restauración	Cura milagrosa	- Golpe físico a un objetivo
			- Aumenta el efecto de la habilidad posterior cuando el objetivo ha tropezado
	Luz de la restauración	Mano sanadora	- Tras un golpe crítico, aumenta la probabilidad de que la habilidad empleada a continuación resulte en un golpe crítico
			- Golpe físico a un objetivo
Clérigo	Luz de la restauración	Cura milagrosa	- Reducción de la potencia de ataque de la habilidad
			- Reducción del tiempo de recuperación
	Luz de la restauración	Mano sanadora	- Restaura los PV de un objetivo que esté ubicado a una distancia máxima de 23 m
			- El efecto de restauración aumenta 5 segundos
	Luz de la restauración	Mano sanadora	- Repetición 3 veces
			- Reducción de la restauración
	Luz de la restauración	Mano sanadora	- Neutraliza el tiempo de lanzamiento
			- Restaura los PV de un miembro del grupo ubicado a una distancia máxima de 23 m

			- Regenera los PV de los miembros del grupo situados dentro de un radio de 5 m	
			- Esta habilidad solo puede utilizarse sobre miembros del grupo	
			Trueno reforzado	- Golpe mágico a un objetivo a una distancia de hasta 25 m y a un máximo de 6 enemigos adicionales en un radio de 5 m alrededor del objetivo
				- Efecto de aturdimiento breve
				- Aumento en la potencia de ataque de la habilidad
				Relámpago en cadena
			- Golpe adicional cuando el objetivo está aturdido	
			- Repetición 3 veces	
			- Reducción de la potencia de ataque de la habilidad	
			Hechicero	
- Aumento en la potencia de ataque de la habilidad				
- Velocidad de movimiento reducida				
- Tiempo de recuperación aumentado				
Lanza tormentosa	- Golpe mágico a un objetivo a una distancia de hasta 25 m			
	- Existe una pequeña probabilidad de reducción en la velocidad de movimiento			
	- Aplica la Absorción de PV con cierta probabilidad en caso de golpe			
	- Reducción del tiempo de recuperación en el Salto ciego			
Erupción volcánica mayor	Gran erupción reforzada	- Después de 4 segundos, inflige un golpe mágico a un objetivo a una distancia de hasta 25 m y a un máximo de 6 enemigos adicionales en un radio de 10 m alrededor del objetivo		
		- Presa de éter		
	Gran explosión sísmica	- Golpe mágico a un objetivo a una distancia de hasta 25 m y a un máximo de 6 enemigos adicionales en un radio de 7 m alrededor del objetivo		
		- Efecto de retroceso		

			<ul style="list-style-type: none"> - Reducción de la potencia de ataque de la habilidad - Reducción del tiempo de recuperación 		
Invocador	Debilitar espíritu	Fijación de espíritu	<ul style="list-style-type: none"> - Golpe mágico a un objetivo a una distancia de hasta 25 m - Golpe adicional si el objetivo es un espíritu - Tras un golpe crítico, la siguiente habilidad también resultará en un golpe crítico - Aumento en la potencia de ataque de la habilidad 		
			Parálisis de espíritu	<ul style="list-style-type: none"> - Golpe mágico a un objetivo a una distancia de hasta 25 m - Golpe adicional si el objetivo es un espíritu - Reducción del tiempo de lanzamiento - Reducción de la potencia de ataque de la habilidad 	
				Marea de almas	Robo de alma reforzado
		Quemadura del alma			
			Armonía de la destrucción		Armonía del caparazón férreo

		Armonía de la revancha	- Golpe mágico a un objetivo a una distancia de hasta 25 m y a un máximo de 6 enemigos adicionales en un radio de 3 m alrededor del objetivo
			- Efecto de aturdimiento breve
	Réquiem de la borrasca	Variación de la borrasca reforzada	- Golpe mágico a un objetivo a una distancia de hasta 25 m y a un máximo de 6 enemigos adicionales en un radio de 5 m alrededor del objetivo
		Armonía de la borrasca	- Presa de éter
Técnico del éter	Golpe destrozador del silencio	Impacto silenciador intenso	- Golpe mágico a un objetivo a una distancia de hasta 6 m
			- Efecto de silencio (no se puede remediar)
		Cañonazos del silencio	- Tiempo de recuperación aumentado
			- Golpe mágico a un objetivo a una distancia de hasta 12 m
	Cañonazo de contraataque	Contrataque de cañones reforzado	- Efecto de silencio
			- Tiempo de recuperación aumentado
			- Aumento en la potencia de ataque de la habilidad
		Cañonazo de gran alcance	- Tras defenderse con éxito de un arma y resistir a la magia, inflige un golpe mágico a un objetivo a una distancia de hasta 20 m
			- Efecto de aturdimiento
			- Reduce el tiempo de recuperación de Golpe acelerado
		- Tras un golpe crítico, restablece el tiempo de recuperación del Golpe acelerado	
		- Golpe mágico a un objetivo a una distancia de hasta 20 m y a enemigos	

			adicionales en un radio de 5 m alrededor del objetivo
			Repetición 2 veces
Tirador	Proyectil de nieve	Proyectil paralizante	- Golpe mágico a un objetivo a una distancia de hasta 25 m
			- Efecto de parálisis en los estados de conmoción
		- Tiempo de recuperación aumentado	
		- Aumento en la potencia de ataque de la habilidad	
	Proyectil encadenante	- Golpe mágico a un objetivo a una distancia de hasta 25 m y a un máximo de 6 enemigos adicionales en un radio de 10 m alrededor del objetivo	
		- Velocidad de movimiento reducida	
	Salva de la restauración	Fuego rápido restaurador reforzado	- Tiempo de recuperación aumentado
			- Golpe mágico a un objetivo
			- Regeneración de PV
		- El uso de la habilidad reduce el tiempo de recuperación de la generación de magia	
- Regeneración de PV adicional tras golpe crítico			
- Aumento en la regeneración			
Salva de honor	- Repetición 3 veces		
	- Golpe mágico a un objetivo		
			- Regeneración de PV

2. Hay cambios en los efectos de habilidad de algunas clases:

Clase	Habilidad	Cambios
Templario	Escudo de Nececán	Tiempo de recuperación: 30 min → 20 min
	Detención	Tiempo de recuperación: 10 min → 5 min
	Sublevación	El daño del golpe adicional aumenta en un 100 % aproximadamente. Tiempo de recuperación: 3 min → 2 min
	Destrozar fuerza reforzado	Condición para Tropiezo → Condición para Aturdimiento y Tropiezo
	Bramido provocador	La ira aumenta en un 150 %
	Provocar	La ira aumenta en un 150 %
	Provocar furor	La ira aumenta en un 150 %
Gladiador	Onda enfurecida	Tiempo de recuperación: 30 min → 10 min

	Provocar	La ira aumenta en un 150 %
Cazador	Flecha etérea	Tiempo de recuperación: 30 min → 10 min Aumentan los daños de habilidad en un 100 %
	Determinación del cazador	Tiempo de recuperación: 2 min → 1 min
	Ojo de tigre	El ataque físico aumenta de 10 % a 500
Asesino	Corte en espiral	Tiempo de recuperación: 10 min → 5 min
	Juramento del puñal	El daño del golpe adicional aumenta en un 100 % aproximadamente.
	Aplicar explosivo	El daño del golpe adicional aumenta en un 100 % aproximadamente. Tiempo de recuperación: 3 min → 2 min
	Determinación	Tiempo de recuperación: 5 min → 2 min Duración: 3 min → 1 min
	Concentración letal	Tiempo de recuperación: 3 min → 2 min
	Golpe de asalto	Tiempo de recuperación: 1 min 30 s → 1 min
	Masacre	Tiempo de recuperación: 1 min 30 s → 30 s Tiempo de lanzamiento: 0,8 s → 0,4 s
	Acometida	Tiempo de recuperación: 40 s → 30 s
	Matador nebuloso	La precisión mágica aumenta de 1000 a 2000 puntos
Clérigo	Palabra de la destrucción	Tiempo de recuperación: 10 min → 5 min
	Absolución	Tiempo de recuperación: 30 min → 15 min
Cantor	Fórmula mágica de la tormenta	Tiempo de recuperación: 30 min → 15 min
	Promesa de la tierra	El daño del golpe adicional aumenta en un 100 % aproximadamente.
	Bendición del viento	El daño del golpe adicional aumenta en un 100 % aproximadamente.
	Hechizo de la protección	Aumento de Evasión, Parada y Bloqueo de 100 a 250 puntos
	Bendición del viento	Tiempo de recuperación: 3 min → 2 min Duración: 60 s → 30 s
Bardo	Sinfonía de la destrucción	Tiempo de recuperación: 30 min → 15 min
	Réquiem del olvido	Cantidad de potenciación mágica eliminada: 2 → 1
	Melodía de la valentía	Mayor facilidad a la hora de eliminarla mediante habilidades con eliminación de magia
	Melodía de la disciplina	Mayor facilidad a la hora de eliminarla mediante habilidades con eliminación de magia
	Melodía de la esperanza	Tiempo de recuperación: 30 min → 15 min
	Eco manso	La regeneración de PV se reduce en un 30 % aproximadamente.
	Resonancia mansa	La regeneración de PV se reduce en un 30 % aproximadamente.
	Repercusión mansa	La regeneración de PV se reduce en un 30 % aproximadamente.
Melodía de la alegría	La regeneración de PV se reduce en un 30 % aproximadamente.	

	Eco silencioso	La regeneración de PV se reduce en un 30 % aproximadamente.
Hechicero	Nube de sueño	Tiempo de recuperación: 10 min → 5 min
	Furia de Lumiel	Tiempo de recuperación: 30 min → 15 min
	Fuego	La resistencia a la magia reducida aumenta en un 500 % Duración: 30 s → 12 s
Invocador	Invocación: Espíritu de la tempestad	Tiempo de recuperación: 10 min → 10 s
	Invocación: Espíritu de magma	
	Nube maldita	Tiempo de recuperación: 30 min → 15 min
	Furia de lo salvaje	Aumentan los daños de habilidad de 1. ^{er} nivel en un 100 % Aumentan los daños de habilidad de 2. ^o y 3. ^{er} nivel en un 30 %
	Mudra de la sumisión	Tiempo de recuperación: 30 s → 10 s
	Invocar Espíritu	Tiempo de recuperación: 30 s → 10 s
	Espíritu de refuerzo: Armadura del elemento	Tiempo de recuperación: 3 min → 1 min
	Bloqueo de magia	Duración: 6 a 8 s → 7 a 8 s
Tirador	Poder de la magia	Tiempo de recuperación: 3 min → 1 min 30 s
	Reforzar proyectil mágico	El daño del golpe adicional aumenta en un 100 % aproximadamente.
	Promesa del poder mágico	El daño del golpe adicional aumenta en un 100 % aproximadamente.
	Aliento del poder mágico	Refuerza el efecto de aumento de los PV Tiempo de recuperación: 3 min → 1 min
	Tiro en la cabeza concentrado	3 golpes críticos → Golpe crítico durante 2,5 s al 100 %
	Ojo mágico de la precisión	La precisión mágica aumenta en un 100 % aproximadamente
	Ojo cazador certero	Defensa JcJ adicional: 2000 → 3000 Duración: 8 s → 10 s
	Instinto de supervivencia	Se añade el efecto que neutraliza la Inmovilización
	Instinto de huida	Se añade el efecto que neutraliza la Inmovilización
	Proyectil paralizante	- Condición de Retroceso → todos los estados de conmoción
Técnico del éter	Embestida de ira	La ira aumenta en un 150 %
	Onda de furia	La ira aumenta en un 150 %

- Se ha corregido el error que hacía que la duración de la habilidad de asesino Posición de fuga fuese excesiva.
- Ha cambiado la información rápida de la habilidad pasiva de asesino "Frenesí".
- Ahora no es posible utilizar acumulados los efectos de la habilidad de cantor "Hechizo de la protección" y la habilidad de bardo "Melodía de la alegría".
- Se ha solventado el fallo que hacía que se aplicase incorrectamente el efecto "Aumento de ataque físico" de la

habilidad de cantor "Bendición del viento".

7. Se ha corregido el error que hacía que se aplicasen erróneamente los daños de la habilidad de hechicero "Erupción volcánica mayor" en función del nivel de habilidad.
8. Los daños de la habilidad de hechicero "Llama infernal de la furia" y el tiempo de recuperación de "Enfriamiento" se aplican de forma distinta a la prevista. Esto se corregirá en la siguiente actualización.
9. Se ha eliminado el efecto "Reducción del tiempo de recuperación del Cañón del dragón divino" de 3.º nivel de la habilidad daevaniana "Impacto en superficie de idio" de técnico del éter.
10. Durante la protección, el tiempo de recuperación de "Aliento del poder mágico" pasa a ser de 1 min.
11. Hay cambios en los atributos de las habilidades pasivas relacionadas con bendiciones o utilizadas durante el vuelo.
12. Ha cambiado la información rápida de algunas habilidades.
13. Se ha solventado el fallo por el que algunos efectos de habilidad se aplicaban de forma incorrecta.
14. Se ha solucionado el problema que afectaba a todas las clases de personaje y hacía que se redujesen ligeramente los daños de habilidad durante una batalla en vuelo frente a lo acontecido en estado normal de vuelo.
15. Se han corregido algunos errores en los datos de la información rápida de habilidad y en el uso de habilidades. Además, en algunas habilidades hay cambios en los efectos de habilidad y la información rápida de habilidad.

Error en los datos de la información rápida de habilidad	Salva de la restauración, Fuego rápido restaurador reforzado, Fuego rápido restaurador, Salva de honor, Fuego rápido continuo, Proyectil pesado, Orden: Muro de lava de la protección, Orden: Destrucción de los elementos, Orden: onda elemental, Orden: descarga elemental, Concentración letal, Rotura de alma, Telón del bloqueo, Ráfaga de tormenta sanguínea, Sonido de fricción penetrante, Repercusión del ataque, Lluvia de flechas constante, Retroceso, Ojo de tigre, Herida ulcerosa, Orden: Muro de la protección, Proyectil de nieve, Proyectil encadenante, Golpe de ruptura, Lanza tormentosa, Don de Vaicel, Cilindro de fuego, Protección celestial, Sabiduría del erudito, Barricada de acero, Grito de la pesadilla, Castigo, Trampa: Freno, Coraza protectora, Réquiem de mosqui, Velo protector de emergencia, Velo protector de resistencia
Error en el uso de efectos de habilidad	Insignia de la ocultación, Salto de filos, Escudo de la velocidad, Armonía del caparazón férreo
Cambios en los efectos de habilidad	Golpe debilitador, Preparativos para la batalla, Bendición de la roca, Amplificación, Plegaria de la protección, Explosión cegadora, Matador nebuloso, Ojo previsor, Fusión de llamas, Poder de la magia, Velo protector de emergencia
Cambios en la información rápida de habilidad	Lluvia de filos, Castigo chupasangre, Escudo destructivo, Onda de la sanación, Relámpago del ataque divino, Contraparada, Conexión sanadora, Disrupción de resonancia, Disrupción de resonancia reforzada, Corte de resonancia repetido, Zarpazo de la bestia, Bramido de la bestia, Grabado rúnico, Juramento del puñal, Posición de fuga, Flecha de la destrucción, Flecha de la muerte, Armadura invernal, Viento cortante, Armonía del silencio, Disparo al alma, Fuego rápido de alma, Salva de almas, Salva de honor, Cañón del dragón divino, Gancho a la mandíbula, Ataque fuerte, Masacre sísmica, Ataque sorpresa aplastante, Salto de filos, Cañonazo cargado, Impacto en superficie de idio, Impacto de idio, Puño de idio, Impacto con escudo, Viento de espada, Caída en la sombra, Golpe de idio, Golpe mortal, Explosión de ira reforzada, Explosión de ira, Efecto ciego, Impacto de ruptura, Golpe de ruptura, Golpe arrasador, Trueno reforzado, Gran erupción, Gran erupción reforzada

16. Se ha corregido el error por el que se mostraba vacía el área "Habilidad aplicada" y no se podían utilizar habilidades al no haber seleccionado habilidades daevanianas.
17. Se han modificado los efectos de las habilidades de técnico del éter "Velo protector" y "Velo protector de resistencia".
18. Algunos efectos de habilidad son ahora distintos:

Clase	Habilidad	Modificación
Gladiador	Explosión de ira, Onda enfurecida, Golpe arrasador, Salto salvaje, Agitación sísmica, Golpe salvaje, Golpe contundente, Golpe al cuerpo, Golpe al cuerpo repetido, Ataque corporal, Explosión de la furia, Golpe furioso, Golpe debilitador, Onda de presión, Golpe descarnado, Absorción de ira, Espada chupasangre, Lluvia de filos, Golpe demoledor contundente, Apresar, Rematar, Terremoto, Golpe chupasangre, Ola de agotamiento, Destrozatendones, Golpe seguro, Ola de regeneración, Corte acometedor, Golpe mortal	Aumento en los daños de habilidad
	Bandera del campo de batalla	Reducción de la potencia de ataque físico de los personajes de 200 puntos a 500 puntos Reducción de la potencia de ataque físico de los personajes en 200 puntos → Reducción de la defensa física de los personajes en 500 puntos Tiempo de recuperación: 3 min → 2 min
	Aullido	Tiempo de recuperación: 5 min → 2 min
	Postura de ataque, Postura de carga, Voto de la embestida, Postura de asalto, Preparativos para la batalla	Aumenta el ataque físico: de porcentajes se pasa a valores numéricos.
Templario	Viento de espada, Golpe con escudo, Contragolpe con escudo, Golpe del chupasangre, Golpe de sentencia, Golpe fuerte debilitante, Golpe repetido, Juicio, Golpe de la eliminación, Romper fuerza, Castigo chupasangre, Escudo destructivo, Golpe del inquisidor, Castigo	Aumento en los daños de habilidad
	Escudo sólido, Armadura de éter	Duración: 30 s → 20 s Tiempo de recuperación: 3 min → 2 min
	Escudo de Nececán	Duración: 30 s → 20 s
	Furor de la destrucción, Sublevación, Égida de camaradas	Aumenta el ataque físico: de porcentajes se pasa a valores numéricos.
	Gran salud, Onda castigadora	Tiempo de recuperación: 3 min → 2 min
	Coraza protectora	

		Duración: 3 min → 2 min Tiempo de recuperación: 5 min → 3 min
Cazador	Flecha etérea, Disparo aturdidor, Flecha desgarradora, Flecha de Grifonix, Flecha en espiral, Flecha impactante, Disparo envolvente, Disparo rápido, Disparo mortal Flecha silenciadora, Flecha del alma ascendida, Flecha de la aniquilación, Asalto final, Flecha de la penetración, Flecha relámpago, Flecha martirizante, Flecha del sello, Diluvio de flechas, Flecha mortal, Flecha del viento embravecido, Flecha explosiva	Aumento en los daños de habilidad
	Arco de la bendición	Aumenta el ataque físico: de porcentajes se pasa a valores numéricos. Tiempo de recuperación: 60 s → 40 s Tiempo de recuperación: 2 min 30 s → 2 min
	Vista lejana, Afilar flechas, Devoción, Transformación: Mau, Transformación: Bendición mau, Bendición del viento	Aumenta el ataque físico: de porcentajes se pasa a valores numéricos.
	Trampa de colisión	Tiempo de recuperación: 3 min → 2 min
	Escondrijo sombrío	Tiempo de recuperación: 5 min → 3 min
Asesino	Corte en espiral, Bramido de la bestia, Zarpazo de la bestia, Golpe de la bestia, Grabado rúnico, Ataque rúnico, Corte en cruz, Colmillo de la bestia salvaje, Filo veloz, Asesinar, Aniquilación en cadena, Partealmas, Ataque sorpresa del chupasangre, Declive acelerado, Ataque a traición, Ataque venenoso, Golpe de asalto, Masacre, Acometida, Emboscada rápida, Caída en la sombra, Ataque vertiginoso, Grabado rúnico en cadena, Filo rúnico	Aumento en los daños de habilidad
	Devoción, Determinación, Concentración letal	Aumenta el ataque físico: de porcentajes se pasa a valores numéricos.
	Amplificación sensorial, Granada de aturdimiento	Tiempo de recuperación: 3 min → 2 min
Técnico del éter	Explosión de idio, Golpe tormentoso, Rayo de idio, Bombardeo de idio, Golpe acelerado, Golpe, Ataque leve, Ataque fuerte, Golpe a dos manos, Onda de enfriamiento, Onda de la destrucción, Salto de la destrucción, Golpe de cuchilla, Llama de la destrucción	Aumento en los daños de habilidad

	Llamar al meca	Tiempo de recuperación: 10 s → 8 s
	Velo mágico, Explosión de idio	Tiempo de recuperación: 3 min → 2 min
Tirador	Reforzar proyectil mágico	Expulsa al objetivo con un golpe crítico mágico como efecto
	Fuego concentrado	Alcance frontal → Alcance a la redonda Tiempo de recuperación: 7 s → 30 s
	Cañonazo mágico	Tiempo de recuperación: 1 min 30 s → 10 min
Hechicero	Armadura invernal	Aumento en los daños de habilidad
	Plegaria de la protección férrea	Duración, valor de escudo protector, aumenta la resistencia a los estados de conmoción
	Lanza rápida	Velocidad de movimiento reducida → Defensa mágica reducida
	Barrera del refugio	Tiempo de recuperación: 5 min → 3 min
	Maldición de la debilidad	Duración: 60 s → 30 s Tiempo de recuperación: 5 min → 3 min
	Rayo arcano	Tiempo de recuperación: 1 min 45 s → 1 min 30 s
Invocador	Ciclón de la furia, Tortura infernal	Aumento en los daños de habilidad
	Barrera espiritual	Aumento en el valor de escudo protector
	Orden: Sustitución fiel	Duración: 2 min → 1 min Tiempo de recuperación: 5 min → 3 min
	Detención debilitante	Duración: 35 s → 12 s Aumenta el valor de la ralentización de ataque
	Estigma del poder	Aumenta el valor de la ralentización de ataque Aumenta el valor del aumento de la velocidad de lanzamiento Duración: 30 s → 16 s
	Tinieblas espantosas	

		60 s → 30 s Efecto adicional de la Regeneración de PV reducida
	Espíritu de refuerzo: Armadura del espíritu	Aumenta el ataque físico: de porcentajes se pasa a valores numéricos.
	Absorción de gran superficie	Aumento en los daños de habilidad Tiempo de recuperación: 3 min → 2 min
	Orden: onda elemental	Tiempo de recuperación: 3 min → 1 min 30 s
Bardo	Variación de la fantasía, Variación del mar	Aumento en los daños de habilidad
	Armonía del alma, Armonía de la muerte, Armonía de la destrucción, Variación del mar	El efecto de los PM reducidos se modifica en porcentajes
	Variación de la ilusión, Conjunto ilusorio, Sinfonía ilusoria	Tiempo de recuperación: 2 min → 1 min
	Melodía purificante de la flor de nieve, Melodía protectora de la flor de nieve	Tiempo de recuperación: 3 min → 2 min
Cantor	Golpe del viento rugiente	Aumento en los daños de habilidad
	Conjuro de la inspiración, Hechizo de la insumisión, Protección de Marchután, Protección celestial, Bendición del viento	Aumenta el ataque físico: de porcentajes se pasa a valores numéricos.
Clérigo	Sello del juicio	Aumenta el efecto de la defensa mágica reducida
	Cadena del sufrimiento	Tiempo de lanzamiento: 3 s → 2 s
	Escudo bendito	Aumenta el efecto de restauración en un 100 % → la potenciación curativa aumenta en 500 puntos
	Invertir estado	Tiempo de recuperación: 10 min → 3 min
	Invocación: Energía burlona	Tiempo de recuperación: 5 min → 2 min

Entorno

1. Se han modificado algunas zonas de Jeirón.
2. Hay cambios en algunos territorios de Lácrum.

Varios

1. Se ha solventado el fallo que impedía hacer uso de la captura de vídeo en el cliente de 64 bits.
2. Se ha corregido el error que hacía que en ocasiones se perdiese la conexión de un personaje durante el juego.
3. Se han solucionado los problemas que aparecían al llegar al 99-100 % de carga cuando se arrancaba el juego con el cliente de 64 bits en determinados ordenadores.

Personajes

1. Se ha solventado el fallo que hacía que los personajes desapareciesen (como en una teleportación) al hacerlos planear con el ratón.

PNJ

1. Se han corregido los problemas que provocaban la muerte temporal de todos los personajes al activarse erróneamente el modelo de aniquilación del Oficial de ataque en la "Torre Sagrada".
2. Se ha retirado a los PNJ ubicados en Véngar que ya no se utilizaban.
3. Se ha solventado el fallo que hacía que se restableciese la lista de venta de artículos limitados al reaparecer el PNJ.

Funciones GF de la versión 6.5

Pase de Atreia



1. Los usuarios con Paquete oro pueden recoger a diario una recompensa en la ventana "Pase de Atreia".
2. Además, en la parte inferior se encuentra el Oro sugo, que antes solo podía obtenerse mediante el objeto "Sugocopia".
3. Se ha retirado de la tienda el objeto gratuito "Sugocopia".

Recetas de transmutación

1. La receta de transmutación "Transmutación: [Ultramar] Arcón de habilidades daevanianas legendarias (10 tipos)" ahora contiene "Arcón de habilidades daevanianas legendarias (10 tipos)" en vez de "Arcón de habilidades daevanianas legendarias (6 tipos)".
2. El numero de puntos de experienci necesraio para los cristales de transmutacion a sido reducido de 15.000.000 a 8.000.000.

Máquina suga

1. La Máquina suga ahora contiene "Contrato de transformación (62 tipos)" en vez de "Contrato de transformación (50 tipos)".

Tienda de Arenadorada

1. Los siguientes objetos estarán disponibles en la Tienda de Arenadorada por tiempo limitado (3/4/2019 al 8/5/2019):

Objeto	Precio	Límite
[Grabado] Contrato de transformación legendario (7 tipos)	1500 lingotes de oro	1 por semana
[Grabado] Contrato de transformación primigenio (11 tipos)	300 lingotes de oro	1 por semana
[Grabado] Contrato de transformación especial (50 tipos)	100 lingotes de oro	1 por semana
[Grabado] Piedra de encantamiento JcJ definitiva	150 lingotes de oro	1 por semana
[Grabado] Piedra de encantamiento JcE definitiva	120 lingotes de oro	1 por semana