



Sombras sobre Cantalón Rojo



CONTENIDO

Cantalón Rojo (Red Katalam)	3
- Raid Monsters en el depósito.....	4
- Raid Monster para la facción más fuerte	4
- Raid Monster de aparición aleatoria	4
Arena de Entrenamiento de Orbis	5
Defence of the Research Centre	5
Combate contra el general de los Guardas.....	6
Instancias	6
Beninerk's Manor / Beninerk's Manor (fácil)	6
Transformación	7
Cubus	10
Lugbug's Mission.....	10
Personajes.....	10
Habilidades	10
Misiones.....	10
Objetos.....	12
Batalla por la fortaleza.....	13
Altar Siege Battle	13
PNJ	13
Monstruo	14
Entorno	14
Sistema.....	14
Interfaz de usuario.....	14
Sonido	15
Varios	15
Funciones GF.....	15

CANTALÓN ROJO (RED KATALAM)

- La región interservidor "Cantalón Rojo" (Red Katalam) está ya disponible.



Horario	Zona de acceso	Nivel de acceso	Jugadores máx.
Diario De 18:00 a 23:00 h	Dumaha	A partir del nivel 76	Máx. 1000 Elios/Asmodianos (respectivamente)

- Para poder acceder a Cantalón Rojo, es necesario que el Dimension Hourglass esté cargado.
 - Se ha añadido el sistema "Dimension Hourglass".
 - Cada minuto en Cantalón Rojo consume 1 punto. Se puede recargar un máximo de 300 puntos (5 horas).
 - El Dimension Hourglass puede cargarse con objetos de Dimension Hourglass. Podréis obtenerlos mediante misiones.
- La ubicación del acceso para Elios y Asmodianos cambia cada 10 minutos de forma aleatoria.
- Se pueden utilizar habilidades de resurrección, habilidades de invocación, transformaciones en general de los Guardas, objetos de resurrección, Tarocs y Quiscs.
- En Cantalón Rojo no hay puntos de vinculación de resurrección. Quien muera ha de utilizar el "Rescate de Luramon" o esperar por la ayuda de otros jugadores.
- Si realizáis una resurrección en el Obelisco, saldréis de Cantalón Rojo.
- En Cantalón Rojo hay "Batallas de asedio de guarnición".
 - En cuanto eliminéis al Oficial PNJ de la facción enemiga, podréis tomar una guarnición.
 - Una vez tomada la guarnición, la facción conquistadora podrá acabar con los monstruos que se encuentren en la zona. Cuanto más nivel tenga la guarnición, mayor será el área de efecto.
 - El nivel de la guarnición aumenta cuando se vence al Asesino balaúr que aparece al tomarla.
 - El nivel máximo de la guarnición es el 3.
 - Han cambiado los Símbolos de la guarnición.

Nivel de la guarnición	Símbolo de la guarnición	
Nivel 1		
Nivel 2		
Nivel 3		

- En Cantalón Rojo se aparecen Raid Monsters (monstruos de asalto).

- RAID MONSTERS EN EL DEPÓSITO

- Cada 2 horas, se selecciona aleatoriamente un depósito (Depot) del 1 al 9.
 - Podréis elegir un depósito dos veces seguidas.
 - Si seleccionáis de nuevo un Depot en el que ya haya aparecido un Raid Monster, este no saldrá de nuevo.
- En la zona cercana al Depot seleccionado aparecerá una marca blanca para señalizar al Raid Monster.
- Cuando una facción logra que todas las guarniciones del Depot suban a nivel 3, la marca se vuelve roja y aparece el Raid Monster.
- El Raid Monster permanece durante 1 hora desde su aparición, y desaparece en ese plazo de tiempo si no se le derrota antes.
- Cuando aparece el monstruo, se muestra un aviso de sistema en todo Cantalón Rojo.

Depot (Grupo)	Guarniciones afectadas
Depot 1	701. ^a , 702. ^a y 703. ^a guarnición
Depot 2	704. ^a , 705. ^a y 706. ^a guarnición
Depot 3	707. ^a , 708. ^a y 709. ^a guarnición
Depot 4	710. ^a , 711. ^a y 712. ^a guarnición
Depot 5	713. ^a , 714. ^a y 715. ^a guarnición
Depot 6	715. ^a , 716. ^a y 717. ^a guarnición
Depot 7	718. ^a , 719. ^a , 720. ^a y 721. ^a guarnición
Depot 8	721. ^a , 722. ^a , 723. ^a y 724. ^a guarnición
Depot 9	725. ^a guarnición

- RAID MONSTER PARA LA FACCIÓN MÁS FUERTE

- El Raid Monster se aparece a la facción que más guarniciones haya tomado.
- El Raid Monster se aparece a la facción que más guarniciones haya tomado en el tiempo establecido.
- Este monstruo solo aparece cuando se ha tomado un mínimo de una guarnición. No aparecerá si ambas facciones han tomado la misma cantidad de guarniciones.
- El Raid Monster se aparece cada 10 minutos a la facción que más guarniciones haya tomado.
- Cuando aparece el monstruo, se muestra un aviso de sistema en todo Cantalón Rojo.

- RAID MONSTER DE APARICIÓN ALEATORIA

- El Raid Monster se aparece de forma aleatoria, independientemente del número de guarniciones tomadas.

9. Aparece el Cofre del tesoro de la legión, que contiene distintas piezas de equipamiento.

- El Cofre del tesoro de la legión (primigenio/legendario/definitivo) aparece en lugares determinados a horas concretas.
- Se necesita una llave para abrir este arcón. La llave puede fabricarse con una probabilidad determinada a partir de la fabricación mágica con Alchemium primigenio/legendario/definitivo.
- Podréis obtener la llave de Alchemium para la fabricación mágica dentro de la instancia.

Instancia	
Torre Sagrada	
Taller de Prometun	
Macarna	
Senecta	
Stella Development Laboratory	
Beninerk's Manor	
Torre del Desafío (nivel inferior)	La llave de Alchemium se obtiene del jefe Existe cierta probabilidad de que el arcón de recompensas contenga el Desafiador de la Torre del Desafío (7 días)

10. Hay una serie de armas definitivas que solo pueden utilizarse en Cantalón Rojo.

- Están disponibles en el Katalam Protector's Weapons Chest.
- Estas armas desaparecen al abandonar Cantalón Rojo.
- Las armas permanecerán 10 minutos en vuestra posesión.

11. Aparece un comerciante de objetos especiales.

- Cuando conquistéis las guarniciones de la 713.^a a la 724.^a, exista cierta probabilidad de que aparezcan los comerciantes de objetos especiales Hasiruner y Pasirunerk.

- Pasirunerk solo vende Katalam Treasure Chests (cofres del tesoro de Cantalón) legendarios.
 - El nuevo comerciante de objetos especiales Hasiruner vende Katalam Treasure Chests definitivos.
 - Pasirunerk y Hasiruner aparecen a la vez.
12. En Cantalón Rojo hay una Caja de quinas que contiene 10 000 000 Quinas.
- Hay cierta probabilidad de que aparezca cuando la guarnición vecina haya sido ocupada por la facción contraria y hayáis defendido satisfactoriamente a vuestra guarnición gracias a la derrota de los Assassin Reconquistadores.
 - Al desmantelar la caja, los distintos miembros del grupo recibirán la misma cantidad de quinas.
 - La Caja de quinas de Cantalón desaparecerá pasados 5 minutos.

ARENA DE ENTRENAMIENTO DE ORBIS

1. La Arena de Entrenamiento de Orbis (Orbis Training Arena) se encuentra por debajo de Stellusia Square en Dumaha. Podréis librar batallas gratuitas independientemente de vuestra facción.



- La entrada se encuentra detrás del teleportador en Stellusia Square.
 - En la Arena de Entrenamiento encontraréis Sanadores de almas y otros PNJ de apoyo que os otorgarán potenciadores de transformación y transparencia.
 - El PNJ de apoyo os otorgará un nuevo potenciador de transformación legendario a cambio de Stellium.
2. A partir del nivel 76 podréis aplicar una resurrección en las distintas áreas de la Arena de Entrenamiento de Orbis (excepto en las instancias).

DEFENCE OF THE RESEARCH CENTRE

1. Se ha añadido la [Defence of the Research Centre] en Dumaha.

Horario del evento	Región de inicio
De 03:00 a 04:59 h	
De 07:00 a 08:59 h	
De 11:00 a 12:59 h	
De 15:00 a 16:59 h	
De 19:00 a 20:59 h	
De 23:00 a 00:59 h	

El evento se celebra 1 vez durante el horario previsto y empieza a una hora aleatoria con un 50 % de probabilidad de hacerlo en el Volcanic Ash Research Centre o en el Sand Castle Research Centre.

- El evento se celebrará en el Volcanic Ash Research Centre o en el Sand Castle Research Centre, de forma aleatoria. La decisión final del lugar del evento se muestra en Dumaha mediante un aviso de sistema.
- La [Defence of the Research Centre] comienza 40 minutos después de la aparición del aviso de sistema. Dura 20 minutos.
- Si se superan con éxito los niveles 1 a 6 de la batalla de defensa, se llega al último nivel. La cantidad de monstruos en este último nivel depende de los resultados de los niveles anteriores.
- Al vencer al monstruo jefe se alcanza el siguiente nivel.

- El monstruo jefe aparece por la entrada opuesta 30 segundos tras el comienzo del nivel.
- Las recompensas de la batalla de defensa depende de la cantidad de monstruos vencidos: cuantos más caigan, más objetos habrá a cambio.
- No hay recompensa por una defensa satisfactoria.

COMBATE CONTRA EL GENERAL DE LOS GUARDAS

1. Se ha añadido el Combate contra el general de los Guardas en Dumaha.
 - El Combate contra el general de los Guardas se celebra los miércoles, sábados y domingos (por la tarde) al concluir la Altar Siege Battle en el 10.º altar.
 - 1 minuto después de terminar la Altar Siege Battle, se muestra un aviso de sistema que informa del Combate contra el general de los Guardas (battle against the Guardian General).
 - El Combate contra el general de los Guardas comienza 10 minutos después de la aparición del aviso de sistema. Dura 20 minutos.
 - El general de los Guardas se aparecerá frente a la facción que haya conquistado menos altares; la facción contraria recibirá a la Tropa de defensa.
 - Si las dos facciones hubiesen conquistado el mismo número de altares o no se hubiesen hecho con ninguno, no se celebrará el Combate contra el general de los Guardas.
 - Al entrar en el área del 10.º altar donde se celebra el Combate contra el general de los Guardas, se crea automáticamente una unión con la misma facción y se acepta la misión correspondiente.
 - Quien logre vencer al general de los Guardas o a la Tropa de defensa obtendrá una recompensa final.
 - No hay ninguna recompensa adicional para la derrota o defensa frente al general de los Guardas.
2. El área de efecto de la entrada/salida de la unión se ha modificado.
3. Se ha corregido el error que hacía que en contadas ocasiones no se mostrase el aviso de sistema tras el Combate contra el general de los Guardas.

INSTANCIAS

BENINERK'S MANOR / BENINERK'S MANOR (FÁCIL)

1. Se han añadido las nuevas instancias Beninerk's Manor y Beninerk's Manor (fácil).



Acceso	Jugadores máx.	Nivel	Cantidad de accesos	Restablecimiento
Vespera Harbour (Dumaha)	2-12	A partir de 80	1x Semana (Free User) 2x Semana (Paquete oro)	Todos los miércoles a las 9:00 h

2. Ahora en la instancia "Torre Sagrada" se pueden conseguir todos los tipos de objetos de equipamiento primigenios.
3. Ahora en la instancia "Naracali" se pueden conseguir todos los tipos de objetos de equipamiento primigenios.
4. Se ha corregido el error por el que, en determinadas circunstancias, no se abría la puerta en el Stella Development Laboratory.
5. Se ha corregido el error que impedía avanzar en la Torre Sagrada tras destruir la máquina de asalto.

6. El área de efecto de la habilidad "Raudal explosivo" utilizada por el monstruo jefe Suffering Raging Prometun ha pasado de 3 m a 4 m en el Taller de Prometun (difícil).
7. Han cambiado las habilidades de algunos monstruos de la Torre del Desafío.
8. Se ha añadido un tercer monstruo con nombre al "Taller de Prometun (difícil)": "Raging Tarukkan".
9. Se ha solventado el fallo que impedía el buen funcionamiento del modelo de combate del segundo monstruo con nombre del Taller de Prometun (difícil), "Suffering Raging Prometun".
10. Ya se han corregido todos los errores que a veces aparecían con el resultado de la "Torre del Desafío".
11. Se ha añadido un cuarto monstruo con nombre al Taller de Prometun (difícil): "Raging Prigga".
 - Podréis conseguir los Light Fragment War Necklace/Magic Necklace de manos de Raging Prigga.
12. La Torre del Desafío se ha dividido en un nivel inferior y uno intermedio.
 - El nivel inferior y el intermedio disponen de 15 pisos cada uno.
 - Los derechos de acceso a nivel inferior e intermedio se cuentan conjuntamente.
13. Los jugadores a partir del nivel 76 reciben menos PE de los monstruos en las instancias y en el campo de batalla.
14. En las recompensas de algunas instancias (monstruos jefe, arcones de recompensas) ya no hay Piedras de encantamiento:
 - Naracali
 - Torre Sagrada
 - Taller de Prometun
 - Macarna de la Amargura
 - Senecta
 - Monstruos con nombre y monstruos jefe del Stella Development Laboratory (fácil/normal)
15. El Treasure Chest en Naracali dispone de un arcón de equipamiento.
16. Se ha cambiado el modelo de combate y reducido el nivel de daño del Protector de las sombras en Macarna.
17. Se ha solventado el error que aplicaba daños de habilidad cuando el Comandante Girad rencoroso utilizaba la habilidad "Esencia de la locura" en la Mina de Hererim.
18. Ha cambiado la tasa de botines del monstruo jefe en la "[Campaña] Cueva de Taloc".

TRANSFORMACIÓN

1. Se han añadido 6 nuevas transformaciones legendarias y una nueva transformación definitiva "Marchután".

Clase	Transformación
Legendario	Apóstol de Israfel, Apóstol de Marchután, Apóstol de Ciquel Apóstol de Cáisinel, Apóstol de Siel, Apóstol de Nececán
Definitivo	Marchután

2. Se han mejorado la interfaz del contrato de transformación y la de la fusión de transformación.



- Se han añadido los botones [Complete contract] y [Contract complete 10 times].
- Se pueden ejecutar varios contratos seguidos.



- Se ha añadido una interfaz para la fusión repetida.
 - Al seleccionar [Fusión repetida], empiezan fusiones que se ejecutan hasta que se interrumpen o se acaban los materiales.

- Los botones [Saltar] y [Next Fusion] llevan rápidamente a la ejecución de la siguiente fusión.



- El resultado del contrato (la transformación) se muestra en el centro de la imagen. Los resultados de contratos repetidos o de los contratos repetidos 10 veces se mostrarán en la parte inferior de la pantalla.

3. Ha cambiado el método de aplicación de los efectos de colección de transformaciones.



- En las colecciones no existe ninguna restricción sobre 6 efectos seleccionados: se ejecutarán automáticamente todos los efectos de colección.
- Solo se utilizará la habilidad de colección de mayor nivel.

- Los costes de fusión de la transformación ya no son uniformes, sino que varían en función de la clase de fusión y los materiales.
- La transformación definitiva dispone de nuevos movimientos y efectos.
- La voz se adapta al sexo del personaje tras la transformación.
 - En la Transformación de la transparencia, la voz se adapta al sexo del personaje tras la transformación.
 - En casos de transformación de la apariencia en una instancia, se utilizará la voz previamente establecida, independientemente del sexo del personaje.

7. Se ha corregido un error por el que no se mostraba correctamente el movimiento obtenido con una transformación de Pergamino de transformación.

CUBUS

1. Se ha cambiado el área de aplicación de los cubos.

Antes	Ahora
Aplicación en todos los servidores para una misma cuenta	Aplicación en un servidor para una misma cuenta

LUGBUG'S MISSION

1. Hay cambios en la versión diaria y semanal de Lugbug's Mission.
 - Los Daevas de nivel 1 a 75 ya no podrán llevar a cabo la misión semanal.
 - La misión semanal estará disponible en cuanto se alcance el nivel 76, para los niveles 76 a 80.
2. Se han añadido nuevas misiones (niveles 76 a 80) y adaptado los contenidos de las tareas.
3. Algunas misiones semanales de Lugbug se han cambiado por otras nuevas.
 - Los objetos necesarios para las misiones están disponibles en la Tienda de AION.
4. Ahora, la misión semanal "[Fortress Battle] Proof of the courageous fighter" se puede ejecutar 2 veces.
5. Cada día de la semana 1 misión diaria se sustituirá por una misión en Cantalón.
6. El requisito para la recompensa semanal final ha pasado de 8 a 7 misiones.
7. Han cambiado los requisitos para algunas misiones.

Objetivo	Cambios
[Universal] Indefatigable Daeva	Obtiene "Leibo Jam" 1 vez (en vez de las 3 previas)
[Universal] Diligent Daeva	Obtiene "Leibo Jam" 3 veces (en vez de las 5 previas)

PERSONAJES

1. Se han añadido 4 atributos nuevos: "Daños críticos mágicos/físicos" y "Defensa ante golpe crítico mágico/físico".

HABILIDADES

1. Se han ajustado los valores de ira para "Band of Rage" y las habilidades daevanianas asociadas (painter).
2. "Golpe meteoro" (cantor) y algunas habilidades con efectos negativos (invocador) ya no entran en conflicto.
3. El efecto de restauración de la "Onda de la purificación" (clérigo) puede eliminarse mediante habilidades que neutralicen el refuerzo mágico.
4. Han cambiado los efectos de habilidad de las clases individuales.
5. Hay cambios en el tiempo de recuperación de "Bombardeo repetido" (tirador).
6. Ha disminuido drásticamente la posibilidad de golpe crítico mediante "Work Destruction" (painter).
7. Ahora, las habilidades se aprenden de forma distinta.
 - Al cambiar de clase a Daeva, se aprenderán nuevas habilidades una vez superados 10 niveles adicionales.
 - Este cambio en el aprendizaje de habilidades se ha reflejado en los niveles de adquisición de habilidades como corresponde.
8. Se han añadido 10 habilidades daevanianas (mejoradas) por clase.
 - Las habilidades daevanianas (mejoradas) se obtienen mediante un Encantamiento +15 de habilidades daevanianas normales.

MISIONES

1. Se han añadido 4 nuevas misiones en Lácrum.
 - a. Los Elios las obtienen al terminar la campaña "La menguante influencia de los Elios"; los Asmodianos, al concluir "La menguante influencia de los Asmodianos".
2. Se han solventado todos los errores de las misiones del Taller de Prometun.
3. También se pueden completar todas las misiones de la legión sin problemas.

4. Ya no se pueden realizar las cuatro misiones de reconquista y defensa del Gran Templo de Lácrum en las cercanías de la Fortaleza de Lácrum.
5. Se han modificado algunas misiones en Dumaha:

Facción	Campaña
Elios	A Strange Encounter
Asmodianos	Unexpected Encounter

6. Aumenta la recompensa de misión por la Altar Siege Battle en Dumaha.
7. Ya se pueden volver a aceptar sin problemas las misiones de resolución de problemas de Stella.
8. Las misiones de Lugbug's fortress battle son ahora diarias.
9. Se ha corregido la categoría de algunas misiones.
10. Ha cambiado el nivel de las misiones donde se reciben Cristales del comienzo como recompensa.
11. Ya se han solventado los problemas puntuales con la actualización de las misiones "Estraperista infame" y "Rumores sobre el estraperlista" en el Desfiladero Nevivento.
12. Se ha añadido la nueva campaña "Inanna and Beninerk".
13. Se han añadido misiones disponibles tras obtener el Katalam Protector's Weapons Chest.
14. Ya se ha corregido el error con la actualización de las misiones del Stella Development Laboratory "[Instance/Group] Interrupted Nakisix Deliveries" y "[Instance/Group] The Whereabouts of Nakisix" tras derrotar al Weakling Daeva Mob Leader.
15. Ha cambiado el nivel de la misión "Lady Siel's Prophecy".
16. Hay nuevas misiones en la instancia Beninerk's Manor (fácil).
17. Se ha mejorado el indicador de la recompensa de misión aleatoria.

Recompensa de misión aleatoria	
Ventana de recompensa de misión	Información de recompensas
 <p>Basic Reward</p> <p>Random Reward</p> <p>Extra reward for 10 more times</p> <p>Random Reward</p>	 <p>Reward Information</p> <p>On completion you receive one of the reward items listed below at random.</p> <p>Ultimate Manastone</p> <p>Legendary Manastone</p>

- a. Podréis consultar la información sobre la recompensa en el símbolo [?] a la derecha en la ventana de recompensa de misión.
18. Se han introducido mejoras en algunas misiones de Lácrum que facilitan su ejecución.
 - a. La misión de guarnición dispone de la nueva función "Informe inmediato".
 - b. Ha cambiado la recompensa y número de repeticiones de las misiones de limpieza. Estas misiones pueden aceptarse y completarse en el PNJ del embarcadero.
 - c. A partir del nivel 80 desaparecen las misiones de ascensión para personajes por debajo del nivel 80.
 - d. Los PNJ se han ajustado a las categorías "Instancia", "Campo de batalla" y "Ascensión".
 - e. Se ha limitado a 2 veces por semana la tasa de repetición de algunas misiones de la instancia que pueden realizarse más de una vez.
 - f. Algunas misiones otorgan una recompensa superior.
 - g. Ha cambiado la cantidad semanal de repeticiones y recompensas de las misiones JcJ en Lácrum.
19. Ahora hay dos misiones que pueden repetirse por separado: "Stella Development Laboratory (fácil)" y "Stella Development Laboratory (normal)".
20. La recompensa de misión de estigmas del área inicial es ahora un Fardo de selección de estigmas.
21. Se han añadido misiones en la Arena de Entrenamiento de Orbis.
22. Se ha eliminado la misión inicial de Piedras de encantamiento en Lácrum.
23. En algunas instancias se han añadido misiones que podrán repetirse y tienen Piedras de encantamiento como recompensa.
24. Se ha creado una nueva misión de legión en base a los nuevos contenidos.

25. Las misiones en Pesadilla y Cueva de Taloc son ahora opcionales.

OBJETOS

1. Se han añadido nuevas fórmulas de fabricación mágica con objetos recolectables.
3. El "Libro de habilidades daevanianas" puede dejarse varias veces en el inventario.
4. La oferta limitada de recolectores de Titania del Stellium General Goods Merchant termina una vez conquistado el altar en Dumaha. A partir de ese momento, estará disponible en comercios normales.
5. Se ha corregido el error que hacía que algunos objetos se mostrasen con apariencias incorrectas.
6. Ya no se pueden realizar cambios de aspecto de objetos de las series "Anomos of Wrath" y "Dumaha of the Mighty".
7. Al conquistar el altar en Dumaha, aparecerá el comerciante de artículos diversos Stellium General Goods Merchant, donde podréis haceros con Etium legendario/definitivo a un precio excepcional.
8. Se ha modificado la información rápida de algunos objetos.
9. Ahora se puede elegir la "Stella Box of Ancient Manastones (7 días)" como recompensa en la misión de resolución de problemas de Stella en Dumaha.
10. Las Piedras de encantamiento JcE legendarias ya no se ofrecen como recompensa principal en el Taller de Prometun (difícil).
 - Las Piedras de encantamiento JcE legendarias ya no se pueden obtener en el Taller de Prometun (difícil).
11. Se puede eliminar el potenciador de la "Leibo Jam".
12. Se ha añadido nuevo equipamiento para combate JcJ que podrá obtenerse en Cantalón Rojo.
 - Podréis haceros con equipamiento para combate de manos de los monstruos con nombre en el campo de batalla o en los cofres del tesoro de la legión primigenio/legendario/definitivo.
 - Además, existe cierta probabilidad para la obtención de equipamiento para la batalla a partir de Katalam Treasure Chests legendarios/definitivos disponibles en el PNJ de canjeo.
 - Estos son los PNJ que venden Katalam Treasure Chests:

<Comerciantes de canjeo para recompensas en Cantalón>		
Facción	Región	Nombre del PNJ
Elios/Asmodianos	Cantalón Rojo (Red Katalam)	Pasirunerk <Comerciante de canjeo para recompensas en Cantalón> ※ Oferta especial limitada
	Stellusia	Kairan <Comerciante de canjeo para recompensas en Cantalón> Azina <Comerciante de canjeo para recompensas en Cantalón>
Elios	Refugio de la Vida Eterna	Hart <Comerciante de canjeo para recompensas en Cantalón>
Asmodianos	Templo de la Sabiduría Eterna	Rotelli <Comerciante de canjeo para recompensas en Cantalón>

- Se necesitan símbolos de la lucha para comprar un Katalam Treasure Chest.
 - Estos símbolos de la lucha pueden obtenerse como recompensa por misiones o de manos de los Raid Monster en Cantalón Rojo.
 - El símbolo de la lucha se obtiene a partir de la unión de 10 fragmentos de símbolo de la lucha. Estos fragmentos pueden obtenerse tanto de los monstruos iracundos/furiosos en las cercanías de la guarnición tomada como de los oficiales de batalla (Arcontes/Generales) de cada guarnición.
 - Los cofres del tesoro de Cantalón pueden descomponerse mediante símbolos de la experiencia hasta un máximo de 5 veces.
 - Estos símbolos de la experiencia pueden fabricarse a partir del extractor de experiencia en batalla (Combat Experience Extractor), que se puede adquirir en el comerciante de artículos diversos del embarcadero.
13. Se ha añadido un Patrón de fabricación mágica para objetos recolectables en Cantalón Rojo.
 14. Ha disminuido el volumen de equipamiento que podía obtenerse en algunas instancias.
 15. Ha bajado el precio del equipamiento de algunas tiendas.
 16. Ahora se podrá comprar un máximo de 5 Cajas con piedras de encantamiento en el <Administrador de consumibles especiales (Cristal del comienzo)>.

17. Se ha modificado la información rápida de algunos materiales.
18. El arcón de equipamiento que se recibe como recompensa de campaña en el área inicial es ahora un botín de grupo.
19. Se ha modificado la apariencia de algunos elementos de equipamiento.
20. Se ha corregido el error que hacía que algunos objetos se mostrasen con apariencias incorrectas.
21. Se ha corregido la información rápida de algunos objetos.
22. Se ha modificado la apariencia de algunos atuendos.
23. Se ha solventado el fallo que impedía que la ropa equipada se mostrase correctamente.
24. Se ha subsanado un problema por el que no se mostraba correctamente el tiempo restante de recuperación de los objetos con tiempos de recuperación largos.
25. Hay nuevo equipamiento en Cantalón Rojo que permite obtener la habilidad de apariencia "Protección".
 - Se puede obtener a cambio de insignias de Cantalón Rojo y símbolos de la lucha con el comerciante de canjeo para recompensas en Cantalón en Lácrum/Dumaha.
26. Se ha añadido una lista de los objetos a la venta en el comerciante de canjeo para recompensas en Cantalón en Lácrum/Dumaha.
 - Se han añadido las pestañas Armas/Armaduras/Accesorios/Plumas para que podáis comprar cualquier tipo de equipamiento.
 - Se han añadido nuevas cajas de botín de repetición legendarias y definitivas.
27. Se ha añadido un Quisc exclusivo a Cantalón.
 - Podéis obtenerlo en el comerciante de artículos diversos de Cantalón Rojo.
28. Se han añadido objetos que sirven para cargar el reloj de arena Dimension Hourglass.
 - Forman parte de la recompensa de la misión diaria de Lugbug.

BATALLA POR LA FORTALEZA

1. Se ha corregido el error que impedía que el Quisc desapareciese de la cámara del general de los Guardas al comienzo de la batalla por la fortaleza de Dumaha.
2. Ha cambiado la cantidad de puntos de honor que pueden recibirse en la batalla por la fortaleza de Dumaha.
 - Ha disminuido la cantidad de puntos de honor de "Dumaha Shield Troop".
 - Podréis obtener puntos de honor al derrotar a algunos monstruos.
3. Ha cambiado la apariencia del Sugo teleportador de la fortaleza de Dumaha.
4. La tropa de defensa Dumaha Shield Troop aparece durante la batalla por la fortaleza de Dumaha.
5. Podréis encontrar las siguientes mejoras en la batalla por la fortaleza:
 - El general de los Guardas aparece en horarios distintos en Dumaha y en la Fortaleza Divina.
 - Ha bajado el nivel de dificultad de Lácrum y de la Fortaleza Divina.
 - Ha aumentado la cantidad mínima de puntos de crédito necesarios para obtener la recompensa.
 - El equilibrio se ha tenido más en cuenta durante la valoración JcJ.
 - Ha aumentado la recompensa en quinas en las batallas por la fortaleza de Dumaha, Lácrum y la Fortaleza Divina.

ALTAR SIEGE BATTLE

1. El PNJ de recompensa especial en la "Altar Siege Battle" aparece unos 30 minutos tras la conquista y desaparece tras 6 horas.
2. Se ha limitado la cantidad de objetos que puede venderse al PNJ comerciante de la legión que aparece mediante Apsu's Blessing.

PNJ

1. En Stellusia en Dumaha podréis encontrar a un comerciante de Stellium donde podréis obtener consumibles y patrones de Piedras de maná.
2. Se ha eliminado al comerciante Koninerk (exclusivo para legiones), que aparecía tras la conquista del altar en Dumaha y se ocupaba del objeto "Titanium Collector". Ahora, el comerciante de objetos de fabricación mágica vende también objetos de extracción.
3. Se ha cambiado el equipamiento en algunos PNJ.
4. Los monstruos de Lácrum ya no proporcionan Alchemium primigenio.
5. Ahora, el Alchemium primigenio podrá encontrarse en los cofres del tesoro ocultos en Naracali o de manos de los monstruos con nombre en la Torre Sagrada.
6. Los monstruos de Lácrum ya no proporcionan Fragmentos o Companio de clase C.
7. El PNJ Nero aparece ahora en otro lugar.
8. El PNJ "Lost Lugbug" ya aparece correctamente, sin errores.

MONSTRUO

1. Recibiréis puntos de honor como recompensa por derrotar a monstruos en la batalla por la fortaleza de Dumaha.
2. Han disminuido algunos atributos de los monstruos de la batalla por la fortaleza de Dumaha.
3. El Capitán Barikuda de Dumaha regresa a su punto de aparición al abandonar el área designada.
4. Se ha subsanado el error por el que algunos monstruos con nombre de Lácrum no aparecían correctamente.
5. Se ha solventado el fallo por el que los daños de habilidad de algunos monstruos eran demasiado bajos.
6. Se han modificado los daños de habilidad de algunos monstruos.

ENTORNO

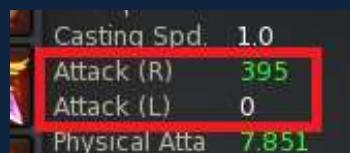
1. Hay nuevos objetos recolectables en Lácrum.
2. Se han modificado algunas zonas de Dumaha.
3. Han cambiado algunos aspectos de la topografía de Dumaha.

SISTEMA

1. Hay nuevos suplementos de engarzado que aumentan la probabilidad de éxito del engarzado de Piedras de maná en objetos de equipamiento primigenios (o de alta calidad).

INTERFAZ DE USUARIO

1. Se ha corregido el error que hacía que la barra de acción se restableciese de vez en cuando.
2. Se ha añadido un registro de suplementos de engarzado en la ventana [Reforzar/modificar - Engarzado de Piedras de maná].
3. El menú de agente comercial ya no deja seleccionar aquellos objetos que no venda el agente comercial.
4. El menú de agente comercial ya no muestra algunos objetos de poca relevancia.
 - Estos objetos podrán encontrarse mediante la búsqueda correspondiente.
5. Se ha añadido el sistema de "Consejos".
 - Cada 30 minutos se mostrarán Consejos en la ventana de chat.
 - Se mostrarán si están activados dentro de [Opciones de pestaña - Información del sistema] en la ventana de chat.
6. Se ha modificado la información rápida de algunos objetos y del sistema.
7. Ha cambiado la apariencia de los ataques con arma en el perfil.



8. Se ha eliminado el Campo de Instrucción de principiantes de Nojsana (Nochsana Novice Training Camp) de la lista de instancias.
9. Ahora ya no desaparece la interfaz de usuario al cambiar de sexo mediante transformación mientras se utilizaba una habilidad.

9. Se ha subsanado el error que hacía que las habilidades activas se neutralizasen mediante habilidades de potenciación



normales.

SONIDO

1. Ha cambiado el sonido de fondo en algunas zonas de Dumaha.

VARIOS

1. Se ha corregido el error por el que los resultados se mostraban de forma incorrecta en la lista de rangos.

FUNCIONES GF

1. Se han modificado algunos objetos de la Máquina suga.
2. Se han restablecido los puntos de honor. Los puntos de honor existentes se compensarán a razón de 1 lingote de oro por cada 600 puntos de honor.
3. Se han renovado algunos objetos en la Tienda de Arenadora. Además, los siguientes objetos estarán disponibles por tiempo limitado (30/10 al 30/11/2019):

Objeto	Premio	Limitación
[Grabado] Contrato de transformación legendario (10 tipos)	1500 lingotes de oro	1 por semana
[Grabado] Contrato de transformación primigenio (18 tipos)	250 lingotes de oro	1 por semana
Caja de selección con habilidades daevianas legendarias (10 tipos)	200 lingotes de oro	1 por semana

4. Se han retirado los dos Contratos de transformación gratuitos de la Tienda de AION. A cambio, ahora estarán disponibles de forma gratuita los objetos <Ancient Transformation Breath> y <Legendary Transformation Breath>, necesarios para las misiones de Lugbug.