

# AION<sup>®</sup>

FREE-TO-PLAY

## Notas de actualización 4.71v La gran invasión

---



## ÍNDICE

La invasión de Beritra.....	3
Zonas nuevas.....	4
Cáldor.....	4
Acarón.....	4
Pangaea.....	6
La primera batalla por Pangaea.....	7
Lugar de Ascensión de Antricsa.....	8
JcJ.....	9
Batalla por la fortaleza.....	9
Batalla de guarnición.....	12
Instancias.....	13
Instancias nuevas.....	13
Laboratorio de Investigación de Baruna.....	13
Runatorio.....	13
Modo heroico – Runadio y Torre Protectora de los Run.....	14
Cambios en instancias antiguas.....	15
Puntos de honor.....	16
Habilidades.....	16
Misiones.....	18
Misiones nuevas.....	18
Cambios en misiones antiguas.....	20
Objetos.....	22
Acompañante.....	27
Personaje.....	27
Interfaz.....	28
PNJ.....	31
Entorno.....	32

## La invasión de Beritra

Una vez Beritra pudo reunir información sobre el Id y el Hiperión en Cantalón, se puso a investigar enormes máquinas de guerra que funcionan con Id. Encontró diseños y piezas de antiguas armas run que le fueron de gran ayuda. En un primer momento, Beritra se sirvió de la recién obtenida tecnología para crear Dainatum y, más adelante, para formar todo un ejército de máquinas de guerra. Con generadores de invasión abrió portales que le posibilitaron atacar Balaurea y el Abismo con su ejército. El objetivo de Beritra es conquistar toda Atreia.



- En Atreia están apareciendo portales por los que las poderosas máquinas de guerra de Beritra entran en el mundo.
  - Gracias a las marcas del mapa podéis ver dónde pueden aparecer las máquinas de guerra.
  - Los monstruos aparecen en regiones determinadas en días concretos entre las 18:00 y las 22:00 h.
  - El 11 de cada mes aparecen los monstruos en todas las zonas fijadas al mismo tiempo, a las 21:00 h.
  - Tras derrotar las máquinas de guerra de Beritra, los jugadores participantes reciben sus recompensas en función de su aporte y sus puntos de rendimiento.
  - Incluso si otro jugador recoge la recompensa, se la puede obtener en cualquier orden.

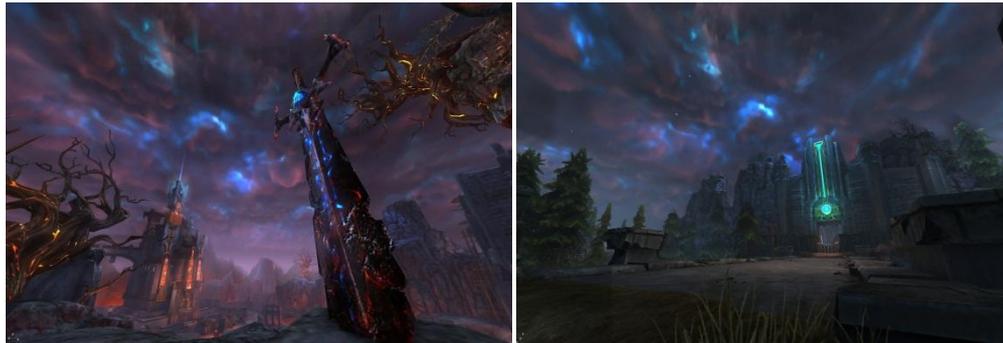


## Zonas nuevas

### Cáldor

El primer soberano balaúr Fregior viajó hace mucho tiempo en busca de Id hasta Cáldor, un antiguo territorio de los Run en el que sigue estando una de sus fortalezas.

Cuando llegó, el Comandante Anoha hizo explotar el Id almacenado en el subsuelo sin dar ninguna advertencia. La explosión fue tan grande que muchas regiones se vieron afectadas. Fregion resultó herido y los Run fueron exterminados. Ha pasado mucho tiempo desde entonces, pero Cáldor sigue estando desierto, tanto por la explosión como por la llama del herido Fregion.



- Para llegar a Cáldor hay que usar el teleportador de Cantalón del Norte o de Acarón.

	Posición	PNJ
Cantalón del norte	Granja de Rubininer	Popuruner <Teleportador de la sociedad>
	Granja de Safiruner	Taruner <Teleportador de la sociedad>
Acarón	Base de operaciones norte	Pasillo de avance
	Base de operaciones sur	
	Base central	

### Acarón

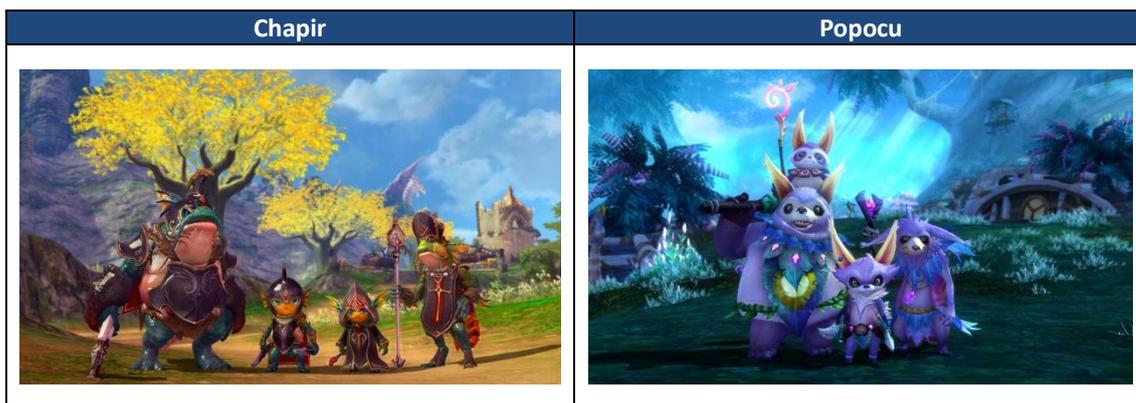
Acarón se halla entre Ínguison y Gelcmaros. Era el hogar de Tiamat antes de que se alzara como soberana balaúr. La zona fue bloqueada con una barrera que no se levantó hasta después de la muerte de Tiamat. Beritra está enviando tropas a tomar Acarón y también asmodianos y elios aprovechan la oportunidad para enviar sus mejores daevas a la conquista del lugar.



- Para llegar a Acarón hay que usar el teleportador de Ínguison/Gelcmaros o de Cantalón del Norte.

	Posición	PNJ
Cantalón del Norte	Torre de la Luz Reconstruida	Teleportador
	Templo Run	
Ínguison	Templo del Viejo Dragón Altar de la Codicia	Teleportador de Balaurea
Gelcmaros	Templo Carmesí Torre de Vorgaltem	

- En Acarón se han añadido dos facciones nuevas de PNJ:



- En Acarón tiene lugar el combate de agentes en días determinados a las 23:00 h.
  - Los agentes Mastario ascendido (asmodianos) y Veille ascendida (elios) inician en un lugar determinado y avanzan hacia el otro.
  - Los jugadores de su facción los apoyan en el combate.
  - La facción que vence al agente enemigo pasa automáticamente a ocupar la Base Central.



## Pangaea

Pangaea era el territorio de los Run en Balaurea. Durante mucho tiempo el idoguel se filtró por los suelos de Pangaea, lo que acabó por hacerlo poroso. Entonces tuvo lugar una explosión de id que destruyó la zona y la envió a otra dimensión. Los fragmentos restantes, cargados de éter, se desplazaron entonces flotando hasta su posición actual.

**Tened en cuenta:** Se ha añadido al juego la nueva zona Pangaea. Sin embargo, primero será objeto pruebas en el marco de una versión beta y después pasará a formar parte del contenido normal del juego. Por ello todavía es posible que haya algunos cambios.



- El combate por Pangaea tiene lugar todos los sábados a las 20:00 h.
- Las entradas se encuentra en la Academia de Cáisinel (Templo del Honor – elios) y Concilio de Marchután (Pabellón de la Gloria – asmodianos).
- Las entradas permanecen abiertas durante diez minutos o hasta que estén ocupadas todas las plazas.
- Solo pueden participar en el combate 100 personajes por facción y servidor. Los participantes se dividen de la siguiente manera:

Solicitud con el PNJ	Condición	Cantidad
Pasillo de avance (Gobernador)	Gobernador del servidor correspondiente	1
Pasillo de avance (100 mejores)	A partir del puesto 100 en la clasificación del servidor correspondiente	49
Pasillo de avance (oficiales y superior)	A partir de oficial con una estrella del servidor correspondiente	50

- Pangaea se divide en 4 territorios con 4 campamentos cada uno.
  - El reparto de los servidores y las facciones participantes en los campamentos es aleatoria, de modo que no se sabe quién es el enemigo hasta que se accede a Pangaea.
  - Los combates son en modo 1c1 y también pueden hacerse contra jugadores de la propia facción.
- Al ganar la batalla por Pangaea se puede ocupar la fortaleza del centro y se reciben recompensas.
- En caso de conquista o defensa de fortaleza exitosa, 100 jugadores del primer rango reciben además puntos de honor.

### La primera batalla por Pangaea

- La primera batalla por Pangaea tendrá lugar el 26 de marzo de 2015 a las 16:00 h.
- En el primer evento de Pangaea se enfrentarán las siguientes combinaciones de servidores y facciones.

#### *Pangaea: servidor 1*

Calindi (Elios)	Balder (Elios)	Perento (Elios)	Anuhart (Elios)
Calindi (Asmodianos)	Balder (Asmodianos)	Perento (Asmodianos)	Anuhart (Asmodianos)
Vehalla (Elios)	Telémaco (Elios)	Zubaba (Elios)	Espáталos (Elios)
Vehalla (Asmodianos)	Telémaco (Asmodianos)	Zubaba (Asmodianos)	Espáталos (Asmodianos)

#### *Pangaea: servidor 2*

Nexus (Elios)	Cromede (Elios)	Alquima (Elios)	Thor (Elios)
Nexus (Asmodianos)	Cromede (Asmodianos)	Alquima (Asmodianos)	Thor (Asmodianos)
Curatus (Elios)	Sutrán (Elios)	Baro (Elios)	Urtem (Elios)
Curatus (Asmodianos)	Sutrán (Asmodianos)	Baro (Asmodianos)	Urtem (Asmodianos)

## Lugar de Ascensión de Antricsa

Este lugar fue descubierto por el ejército de Beritra, que entró en Pangaea a través de un portal. El Comandante Antricsa detectó una poderosa energía de id que llevaba mucho tiempo acumulándose. La usó para su beneficio y comenzó la ascensión. Beritra envió fuerzas de combate para proteger y vigilar a Antricsa. Existe un plan de llevarlo a un lugar seguro para no poner en peligro la ascensión.

La facción que consiga conquistar la fortaleza de Pangaea obtiene la posibilidad de librar más batallas en el Lugar de Ascensión de Antricsa.

- **Tened en cuenta:** En un primer momento, el Lugar de Ascensión de Antricsa no estará disponible como contenido regular del juego y se añadirá en una actualización posterior.
- **Esta parte tiene únicamente el fin de proveer información sobre el Lugar de Ascensión de Antricsa.** Os informaremos de forma separada sobre cuándo estará disponible para jugar.



Distribución	Condición de acceso
Nivel	Nivel 65
Condición	Conquista la Fortaleza de Pangaea para obtener el título Conquistador de Pangaea. Los personajes que tengan este título pueden acceder al Lugar de Ascensión de Antricsa.
Cantidad	100 jugadores por facción (400 en total)
Acceso	Pasillo de avance de la Fortaleza de Pangaea

## JcJ

- Desde ahora los personajes de nivel inferior a 65 pueden atravesar todas las fallas de todas las zonas.

## Batalla por la fortaleza

- En Cádor se ha añadido la Fortaleza de Anoha.
  - Para conquistar la fortaleza es preciso derrotar al General de los guardianes.
  - Al inicio de la batalla por la fortaleza desaparecen todos los Quiscs colocados con anterioridad en y alrededor de la fortaleza.
  - Si la fortaleza está en poder de los balaúres, aparece un cuardián con efecto de refuerzo que únicamente puede eliminarse si se conquistan los Puestos de Avanzada que rodean la Fortaleza de Anoha que aparecen en el momento de la conquista.
  - Al contrario que en las batallas por la fortaleza tradicionales, el líder de la legión recibe el objeto Piedra de sellado de Anoha al conquistar o defender con éxito la fortaleza.
- Cerca de la Fortaleza de Anoha se encuentra la Espada de Anoha.
  - La espada puede activarse con ayuda de la Piedra de sellado de Anoha, que recibe el líder de la legión tras la conquista o defensa exitosa de la Fortaleza de Anoha.
  - La Piedra de sellado de Anoha se elimina del inventario de forma automática al cabo de 6 días.
  - 30 minutos después de la activación de la espada aparece el monstruo Anoha atroz y se lo puede derrotar.
- Se ha añadido un nuevo valor de cantidad máxima de conquistas.
  - Cada vez que una defensa de fortaleza finaliza con éxito aumenta la cantidad de conquistas.
  - Si se alcanza el valor máximo, la fortaleza se entrega a los balaúres 5 minutos antes de la siguiente batalla por la fortaleza.
  - Esta opción se aplica únicamente a la Fortaleza de Anoha de Cádor.
- En algunas fortalezas se aumentaron las recompensas por la conquista o la defensa de la fortaleza. Además se incrementó la cantidad de jugadores que reciben recompensa.

Fortaleza	Héroe		Oficial		Sargento		Soldado	
	Jugadores	Recomp.	Jugadores	Recomp.	Jugadores	Recomp.	Jugadores	Recomp.
Fortaleza Divina	30	C4(PO) M3(gratis)	40	C2(PO) M2(gratis)	60	C1(PO) M1(gratis)	200	C1(PO) M1(gratis)
Fortalezas de Ínguison y Gelcmaros	12	C3(PO) M3(gratis)	40	C2(PO) M2(gratis)	40	C1(PO) M1(gratis)	100	C1(PO) M1(gratis)
Fuentes de Tiamaranta	16	M3(PO) M1(gratis)	16	M2(PO) P2(gratis)	24	M1(PO) P1(gratis)	35	M1(PO) P1(gratis)
Mastario enfurecido/ Veille enfurecida	25	C2(PO) C1(gratis)	45	C2(PO) M3(gratis)	60	C1(PO) M2(gratis)	80	C1(PO) M1(gratis)

\* PO: Usuario de Paquete oro, gratis: cuenta de principiante/veterano

\* C: Medalla de ceranio, M: Medalla de mithril, P: Medalla de platino

\* Fortalezas de Ínguison y Gelcmaros: Templo del Viejo Dragón, Altar de la Codicia, Templo Carmesí, Torre de Vorgaltem

\* Fuentes de Tiamaranta: Fuente de la División/Fuente de la Gravedad/Fuente de la Ira/Fuente de la Petrificación

- La Fortaleza Divina de Resanta y las fortalezas de Ínguison y Gelcmaros se adaptaron al nivel 65.
  - El nivel de los guardianes de las fortalezas se aumentó de 55 a 65.
  - El nivel del General de los guardianes se aumentó de 55 a 65. Además, se cambió en algunos puntos su comportamiento en batalla.
  - En las fortalezas se colocaron además algunos PNJ así como comerciantes generales o comerciantes para objetos de legión.
  - En lugar de armas de defensas ahora aparecen torres de defensa cuando las fortalezas son conquistables.
  - Solo los miembros de la legión que ocupó la fortaleza puede ascender a las torres de defensa. Para utilizar las habilidades de la torre se necesitan objetos especiales.
- Se han modificado los artefactos del Núcleo de Resanta.
  - Se aumentó el nivel de los guardianes de los artefactos de 50 a 65.
  - Se cambiaron los nombres de artefactos así como sus efectos.
  - Se cambió la cantidad de objetos necesarios para activar los artefactos.
- La facción que está en posesión de fortalezas con menos frecuencia recibe ahora un efecto de refuerzo durante la batalla por la fortaleza.
  - Los elios reciben la Bendición de Cáisinel y los asmodianos, la Bendición de Marchután.
  - El efecto de refuerzo se activa únicamente durante la batalla por la fortaleza para aquellos personajes que se encuentre en la fortaleza o sus alrededores.
  - Cuanto mayor es la diferencia en la frecuencia de ocupación, más aumentan los valores del efecto de refuerzo.
  - El efecto se aplica independientemente de la conquista o defensa de fortaleza actual sino para aquella facción que en términos generales tuvo la fortaleza menos tiempo.
  - Esta opción se aplica únicamente a las fortalezas de Resanta, Cantalón del Norte y del Sur y Cálдор.

- Se cambiaron las horas de las batallas por la fortaleza, que quedan de la siguiente manera:

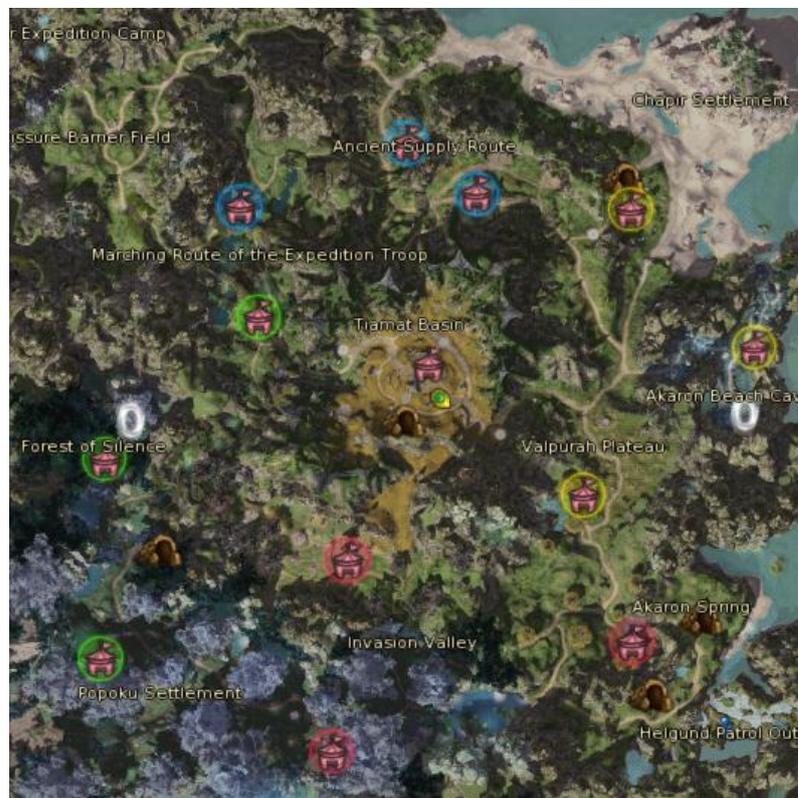
	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
16:00 - 17:00	Roah, Árbol de Azufre, Asteria	Siel Occidental, Siel Oriental	Roah, Árbol de Azufre, Asteria	Siel Occidental, Siel Oriental	Roah, Árbol de Azufre, Asteria, Siel Occidental, Siel Oriental	Roah, Árbol de Azufre, Asteria, Siel Occidental, Siel Oriental	Roah, Árbol de Azufre, Asteria, Siel Occidental, Siel Oriental
17:00 - 18:00	Fuentes de Tiamaranta	Fuentes de Tiamaranta	Fuentes de Tiamaranta	Fuentes de Tiamaranta	Fuentes de Tiamaranta	Fuentes de Tiamaranta	Fuentes de Tiamaranta
18:00 - 19:00							<b>Fortaleza de Anoha</b>
20:00 - 21:00						Pangaea	
21:00 - 22:00	Silus, Basén, Prades	Crotan, Miren, Cusis	Templo Carmesí, Altar de la Codicia, Templo del viejo dragón, Torre de Vorgaltem	Silus, Basén, Prades	Crotan, Miren, Cusis	Templo Carmesí, Altar de la Codicia, Templo del viejo dragón, Torre de Vorgaltem	Fortaleza Divina

- Se ha cambiado la duración de las siguientes batallas por la fortaleza.

Región	Fortaleza	antes	ahora
Resanta	Fortaleza Divina	55 min.	50 min.
Ínguison	Templo del Viejo Dragón, Altar de la Codicia	60 min.	40 min.
Gelcmaros	Templo Carmesí, Torre de Vorgaltem	60 min.	40 min.
Cantalón del Norte	Fortaleza de Silus	60 min.	40 min.
Cantalón del Sur	Fortaleza de Basén, Fortaleza de Prades	60 min.	40 min.

## Batalla de guarnición

- Se han añadido nuevas guarniciones a Acarón y Cálдор.
- Durante las batallas de guarnición se puede obtener el objeto Reliquia de los ancestros.
  - Con la Reliquia de los ancestros se pueden activar Obeliscos primigenios en Acarón y de este modo invocar monstruos.
- La batalla de guarnición en Cálдор:
  - El punto de partida de los asmodianos es el Puesto de Avanzada Norte y el de los elios, el Puesto de Avanzada Sur.
  - Para conquistar una guarnición, las facciones deben acabar con el Legado o el Comandante de combate enemigo dentro de la guarnición.
  - Durante la batalla pueden aparecer PNJ enemigos o amigos para proteger o combatir al Legado o Comandante de combate. No aparecen si el puesto de avanzada correspondiente es de la facción propia.
- La batalla de guarnición en Acarón:



- En Acarón hay 13 guarniciones nuevas repartidas en diferentes grupos.
- Para conquistar una guarnición, las facciones deben acabar con el Legado o el Comandante de combate enemigo dentro de la guarnición.
- Tras conquistar una guarnición, aparecen en la zona PNJ enemigos como tropa de refuerzo para el adversario. De ellos se pueden obtener objetos como la Medalla de la lucha o la Moneda antigua.
- Cuantas más guarniciones del mismo grupo se conquisten, más PNJ enemigos distintos aparecerán en la zona.

## Instancias

### Instancias nuevas

#### Laboratorio de Investigación de Baruna

Se ha añadido la nueva instancia Laboratorio de Investigación de Baruna a Acarón.

El Laboratorio de Investigación de Baruna es un laboratorio altamente secreto de los balaúres y fue construido por Tiamat para investigar el paso entre dimensiones. Aquí es donde Tiamat desarrolló la tecnología necesaria para realizar un paso estable a otra dimensión, tecnología con la que más adelante Beritra conseguiría abrir un portal a Pangaea.



- El PNJ de acceso se encuentra en Acarón.
- Las condiciones de acceso son las siguientes:

Instancia	Personas	Nivel	Restablecimiento de la cantidad de accesos (paquete oro)	Cantidad de accesos (paquete oro)	Restablecimiento de la cantidad de accesos (novato)	Cantidad de accesos (novato)
Laboratorio de Investigación de Baruna	1	A partir del nivel 65	diario	1 vez	miércoles y sábado	1 vez

#### Runatorio

Se ha añadido el Runatorio como nueva instancia JcJcE.

El Runatorio consta de una imponente plaza redonda. Aquí los miembros de la tribu Run hacían competir a criaturas contaminadas por Id para divertirse. En su búsqueda de estos seres, la tropa de Beritra encontró en el Runatorio un monstruo mucho más fuerte que aquellos. Del mismo modo, los elios y asmodianos que andaban siguiendo a la tropa de Beritra hallaron las criaturas contaminadas en el Runatorio y se dieron cuenta de que sería un descubrimiento importante para la investigación del Id. Esta información no puede caer bajo ningún concepto en manos enemigas, ya que esto reavivaría la terrible batalla del Runatorio.



- El Runatorio es una instancia de grupo 6 contra 6 en la que los jugadores deben derrotar a monstruos y personajes enemigos en 20 minutos.
- Al acceder al grupo, el nivel de todos los miembros debe coincidir con el de las condiciones de acceso.
- Se puede acceder a la instancia una vez por día a la hora indicada.
- En cuanto se abre la instancia aparece un botón de acceso en la parte inferior derecha de la interfaz de usuario junto con un mensaje de sistema.

Distribución	Condición de acceso
Nivel	61 ~ 65
Posibilidad de acceso	Grupo nuevo, acceso rápido, acceso de grupo
Cantidad	Mín. 6 jugadores de la misma facción

Distribución	Restablecimiento de la cantidad de accesos (paquete oro)	Cantidad de accesos (paquete oro)	Restablecimiento de la cantidad de accesos (novato)	Cantidad de accesos (novato)	Apertura
Condición de acceso	diario	1 vez	miércoles y sábado	1 vez	Todos los días de 22 a 23 h (60 min.)

### Modo heroico – Runadio y Torre Protectora de los Run

- Se ha añadido un modo heroico para las instancias Runadio y Torre Protectora de los Run.
  - En el acceso directo como grupo se escoge el modo deseado donde el PNJ.
  - Al acceder por la búsqueda de grupo en todos los servidores se puede escoger el modo en la lista de instancias en el menú "Registrar consulta para el reclutamiento a nivel de servidor".
  - La cantidad posible de accesos para el Runadio y la Torre Protectora de los Run se aplican tanto al modo normal como al heroico (comparten un contador de accesos).
  - El PNJ de acceso para el Runadio (heroico) se encuentra en el Subsuelo de Cantalón y en Cálдор.

Instancia	Personas	Nivel	Restablecimiento de la cantidad de accesos (paquete oro)	Cantidad de accesos (paquete oro)	Restablecimiento de la cantidad de accesos (novato)	Cantidad de accesos (novato)
Runadio (heroico)	6	A partir del nivel 65	miércoles	4 veces	miércoles	2 veces

- El PNJ de acceso para la Torre Protectora de los Run (heroico) se encuentra en el Subsuelo de Cantalón y en Cálдор.

Instancia	Personas	Nivel	Restablecimiento de la cantidad de accesos (paquete oro)	Cantidad de accesos (paquete oro)	Restablecimiento de la cantidad de accesos (novato)	Cantidad de accesos (novato)
Torre Protectora de los Run (heroico)	6	A partir del nivel 65	miércoles	4 veces	miércoles	2 veces

### Cambios en instancias antiguas

- Ahora también se puede acceder a algunas instancias sin objetos de acceso.
  - En consecuencia se ha eliminado el Comerciante para transformaciones especiales de la 81.ª guarnición.

Instancia	Objeto de acceso eliminado
Cantalónice	Cristal misterioso del Cantalónice
Runadio	Cristal misterioso del Runadio

- Algunas entradas a instancias se han desplazado o eliminado para que se pueda acceder a ellas también desde las zonas nuevas.
  - El PNJ de entrada para el Campo de Instrucción de Nojsana de Elnen se encuentra ahora cerca del teleportador.
  - Las posiciones de los portales de acceso para el Laboratorio Secreto de Teobomos y la Fortaleza de Adma se han cambiado de la siguiente manera:

Facción	Instancia	Lugar	
		antes	después
Elios	Fortaleza de Adma	Teobomos - Pueblo del Observatorio	Theobomos - Excavaciones del Anaque
	Laboratorio Secreto de Teobomos	Teobomos - Fuerte de Teobomos	
Asmodianos	Fortaleza de Adma	Pecherolin - Fortaleza de Adma	Pecherolin - Ladera de los Tormentos
	Laboratorio Secreto de Teobomos	Pecherolin - Aldea de Montaña Baltasar	

- La posición de algunos PNJ de acceso en Cantalón se ha cambiado de la siguiente manera:

Distribución	Instancia	Lugar	
		antes	después
cambiado	Almacén de Guerra de Sauro	Cantalón del Sur	Ákaron
	Torre Protectora de los Run Torre Protectora de los Run (heroico)	Subsuelo de Cantalón	
añadido	Runadio Runadio (heroico)	Subsuelo de Cantalón	Subsuelo de Cantalón, Ákaron
	Cantonice		Subsuelo de Cantalón, Ákaron
	Puente de Yórmungan		Subsuelo de Cantalón, Cantalón del Sur
	Refugio de la Tribu Run		

- La cantidad de Medallas de la lucha que se obtienen del Arcón de recompensas de la arena de la victoria tras una victoria o de la participación tras una victoria o derrota en la Arena de la Cooperación respectivamente aumentó de 1 a 2.
- Se ha corregido un error que provocaba que en ocasiones el Juez sombrío Cáliga apareciera doble en el Proceso de Cromede.
- Se ha corregido un error que provocaba que los jefes intermedios del Proceso de Cromede no aparecieran con motivos de algunos accesos erróneos.
- Se han añadido símbolos a la lista de selección en el diálogo del Pasadizo oculto a la Cámara de los Run en el Almacén de Guerra de Sauro.
- El horario de entrada para el Campo de Batalla del Bastión del Muro de Acero los miércoles y sábados se ha cambiado de las 22:00 - 24:00 h a las 23:00 - 1:00 h.

## Puntos de honor

- Ahora los jugadores reciben puntos de honor en función de su nivel en las siguientes situaciones:
  - Conquista o defensa exitosa de las fortalezas de Ínguison o Gelcmaros y de la Fortaleza Divina
  - Derrota de Mastario ascendido o de Veille ascendida en Ákaron
  - Derrota de Mastario enfurecido o Veille enfurecida en Ínguison o Gelcmaros
  - Derrota de las máquinas de guerra de Beritra en el Abismo, Cantalón del Sur, del Norte, Acarón y Córdor

## Habilidades

### Gladiador

- El tiempo de recuperación de "Defensa mágica I" se ha reducido de 3 a 1:30 minutos. Además se ha incrementado el valor de Aumentar compensación de magia de 500 a 1000.

- El tiempo de recuperación de "Onda de presión I-III" se ha reducido de 24 a 20 segundos. Además, ahora hay una probabilidad de que se active la habilidad en cadena "Agitación sísmica" tras su utilización.

### Templario

- El tiempo de recuperación de "Escudo de la velocidad I" se ha reducido de 10 a 5 minutos.
- El tiempo de espera de "Armadura de éter I" se ha reducido de 5 a 3 minutos.

### Asesino

- Se han reducido los costes de maná de "Frenesí I".
- El tiempo de recuperación de "Aumentar evasión I-II" se ha reducido de 2 a 1 minuto. Además se incrementó el valor de Aumentar evasión de 350 a 500.

### Cazador

- Con la habilidad "Ojo atento I", el personaje recibe ahora 200 de precisión mágica más.
- El tiempo de recuperación de "Aliento de la naturaleza I-V" se ha reducido de 5 a 1 minuto. Además se ha aumentado la regeneración natural de PV y PM.

### Mago

- La duración de "Rogativa de la concentración I" se ha aumentado de 20 a 30 segundos.
- Se han reducido los costes de maná de las siguientes habilidades:
  - "Presa de éter IV", "Puño mágico III", "Rayo arcano IV-V", " Fragmento glaciador III-IV", "Congelación del alma III", "Ataque flamígero V" y "Arma de asta de la llama I".

### Invocador

- El tiempo de recuperación de "Combustión I-II" se ha reducido de 2 a 1 minuto. Además se ha aumentado la cantidad de absorción de PM.
- Se ha añadido a la habilidad "Miedo I" una reducción de la velocidad de movimiento.
- Se ha corregido un problema que provocaba que las habilidades "Miedo I" y "Cadena de la tierra I-V" no se pudieran usar al mismo tiempo.
- La descripción de la habilidad "Miedo: Ginseng" se ha corregido y muestra ahora la información correcta sobre la reducción de la velocidad de movimiento.

### Clérigo

- El tiempo de recuperación de "Manto inmortal I" se ha reducido de 10 a 5 minutos.
- La habilidad "Cadena del sufrimiento I-VII" ahora también se puede usar en monstruos.

### Cantor

- El tiempo de recuperación de "Hechizo de la trampa" se ha reducido de 45 a 30 segundos. Además se aumentaron la prioridad del efecto de la habilidad y la precisión mágica.
- El tiempo de recuperación de "Recuperación mágica I-VII" se ha reducido de 5 a 3 minutos.

## Arquero

- El tiempo de recuperación de "Escapatoria I" se ha reducido de 3 a 1:30 minutos.
- Las habilidades "Fuego rápido continuo I-V", "Proyectil pesado I" y "Salva rápida I-VII" provocan más daños a los balaúres.

## Técnico del éter

- Ahora también se puede ejecutar la habilidad "Lanzallamas I-III" en movimiento.
- Las habilidades "Golpe a dos manos I-V", "Llama de la destrucción I", "Onda de la destrucción I-VI", "Golpe I-V", "Ataque leve I" y "Ataque fuerte I" provocan más daños a los balaúres.

## Bardo

- Se ha añadido la restauración inmediata de determinadas cantidades de PV/PM a la habilidad "Melodía de la flor de nieve I".
- El tiempo de recuperación de "Variación del reposo I-VII"
- El tiempo de recuperación de "Variación del reposo I-VII" se ha reducido de 1:30 a 1 minuto. Además, la habilidad se ejecuta ahora directamente y no se va acumulando, lo que corresponde a la potencia del antiguo nivel 3. La habilidad tiene efecto sobre 6 miembros del grupo dentro de un radio de 25 metros del objetivo.
- El tiempo de recuperación de "Melodía de la reflexión I-V" se ha reducido de 1 minuto a 30 segundos. Además se ha aumentado el efecto de la regeneración de PM. La habilidad ya no se puede aplicar sobre el propio personaje sino además sobre un objetivo amigo.

## Varios

- La descripción de la habilidad "Magia restauradora" se ha cambiado a "Regeneración de PV". Con ello se han corregido también las descripciones de las siguientes habilidades:
  - Cazador: "Flecha afilada I-III"
  - Clérigo: "Herida ulcerosa", "Protección brillante" y "Palabra de la destrucción"
  - Arquero: "Bala de cañón de la división I- VII"

## Misiones

### Misiones nuevas

- Se han añadido campañas y misiones nuevas a las zonas Acarón y Cádor.
  - Las campañas y misiones nuevas se asignan automáticamente a los personajes que ya han alcanzado el nivel 65.
- Se han añadido misiones nuevas a la instancia Runatorio.

Facción	Misión	Nivel	PNJ
Elios	[Instancia/Grupo] Apoyo de la tropa de reconocimiento	65	Alfión <Capitán de la patrulla de Cádor>
Asmodianos	[Instancia/Grupo] Apoyo para la tropa de reconocimiento	65	Pint <Líder de la tropa de purificación de Cádor>

- Se han añadido misiones nuevas a la instancia Laboratorio de Investigación de Baruna.

Facción	Misión	Nivel	PNJ
Elios	[Instancia] Laboratorio de Investigación de los Balaúres	65	Élguer <Tribuno de la legión Canción fúnebre>
Asmodianos	[Instancia] Laboratorio de Investigación de Baruna	65	Jélgund <Tribuno de los Buscadores oscuros>

- Se han añadido misiones heroicas para personajes de nivel 65.
  - Estas misiones se pueden recibir al completar instancias heroicas y contienen tareas que se pueden llevar a cabo en Gelcmaros o Ínguison, Acarón y Cádor.

Facción	Misión	PNJ
Elios	[Heroica] La llamada del soberano	Tirins <Gobernador de la patrulla de Cantalón>
	[Heroica/Grupo] Cualificación como héroe	Adras <Oficial estratega>
	[Heroica] Inicio de la conquista de Balaurea	
	[Heroica] Logros de la conquista	Outremo <Agente de Cáisinel>
	[Heroica/Diaria] La conquista de Balaurea	
	[Heroica/Grupo] Caza de Chapires	Élguer <Tribuno de la legión Canción fúnebre>
	[Heroica/Alianza] Conquista de Cádor	Adras <Oficial estratega>
	[Heroica/Alianza] Esfera de la invasión	Pernas <Oficial estratega>
	[Heroica/Alianza] Lucha contra Mastario	Élguer <Tribuno de la legión Canción fúnebre>
	[Héroe/Grupo] Batalla por la Base Central de Acarón	
[Héroe/Grupo] Batalla de defensa de la Base Central de Acarón	Fobet <Tropa expedicionaria de Acarón>	
Asmodianos	[Heroica] La llamada del destino	Bard <Gobernador de la tropa de purificación de Cantalón>
	[Heroica/Grupo] Prueba heroica	Halia <Líder militar de héroes>
	[Heroica] Inicio de la conquista de Balaurea	
	[Heroica] Perla de la ocupación	Richel <Agente de Marchután>
	[Heroica/Diaria] Insignia de la conquista	
	[Heroica/Grupo] Caza de Popocus	Jélgund <Tribuno de los Buscadores oscuros>
	[Heroica/Alianza] Lucha por Cádor	Halia <Líder militar de héroes>
	[Heroica/Alianza] Perla de la invasión	Eldran <Líder militar de héroes>
	[Heroica/Alianza] Lucha contra Veille	Jélgund <Tribuno de los Buscadores oscuros >
	[Héroe/Grupo] Batalla de conquista por la Base Central de Acarón	
[Héroe/Grupo] Batalla defensiva por la Base Central de Acarón	Cele <Patrulla de Acarón>	

- Algunas misiones llevan a misiones heroicas ocultas.
- Algunas misiones pueden entregarse ahora directamente en la ventana de misiones una vez se han cumplido todas las condiciones.

Región	Elios	Asmodianos
Ínguison/Gel cmaros	[J/D] Refuerzo en la ruta de marcha de Acarón	[J/D] Refuerzo en la ruta de marcha de Acarón
	[J/D] Refuerzo en la ruta de infiltración de Acarón	[J/D] Refuerzo en la ruta de infiltración de Acarón
	[J/D] Envío a la ruta de marcha de Acarón	[J/D] Envío a la ruta de marcha de Acarón
	[J/D] Envío a la ruta de infiltración de Acarón	[J/D] Envío a la ruta de infiltración de Acarón
	[J/D] Envío a la Llanura Valpura	[J/D] Envío a la Llanura Valpura
	[J/D] Exterminar a los saqueadores	[J/D] Exterminar a los saqueadores
	[J/D] Ataque en la Llanura Valpura	[J/D] Ataque en la Llanura Valpura
	[J/D] Frustrar los planes de ataque	[J/D] Frustrar los planes de ataque
Acarón	Guerrero de la tropa de defensa	Guerrero de la tropa de defensa

- Un efecto de luz en la lista de misiones indica que se puede entregar una misión. Para ello es preciso hacer clic sobre el botón Recompensa inmediata en el menú.
- Tras el inicio de la batalla de agentes se aceptan automáticamente las siguientes misiones como orden urgente, que se registran en la pestaña de guerra.

Facción	Misión
Elios	[Orden urgente] Apoyo para Veille
Asmodianos	[Orden urgente] Apoyo para Mastario

### Cambios en misiones antiguas

- Las campañas de todas las clases (salvo técnico del éter) se han simplificado de tal modo que se puede aumentar de nivel con ellas más rápidamente que antes.
  - Las misiones afectadas que se aceptaron antes del cambio pueden completarse como eran antes.
- Algunas de las misiones de las siguientes misiones han pasado a ser misiones de campaña.

Elios	Asmodianos
Porta	Isalguen
Veteron	Guardiavieja
Elnen	Morfugio
Jeirón	Beluslan

- En la misión Transportar la llama se ha retirado el límite de tiempo de 15 minutos.
- En algunas instancias se ha retirado la misión de acceso. Ya no es necesario completar las siguientes misiones para acceder a la instancia correspondiente.

Misiones retiradas		
Instancia	Elios	Asmodianos

Proceso de Comede	[Instancia] Pesadilla con armadura brillante	[Instancia] Viaje hacia lo desconocido
Laboratorio Secreto de Teobomos	Proyecto Martillo Dracan	-
Fortaleza de Adma	-	El secreto de la Fortaleza de Adma
La Rastrodeacero	El precio de la benevolencia	Una llamada sospechosa

- Ahora también se reciben puntos de honor por las siguientes misiones.

Raza	Misión
Elios	[Héroe] Logros de Cantalón
Asmodianos	[Héroe] Lograr resultados en Cantalón

- Se ha corregido un error que provocaba que en la misión para Elios "[Instancia] El rotron podrido" no se pudiera completar correctamente.
- El PNJ Roseino de Veteron ya no muestra ninguna misión imposible de llevar a cabo.
- Se ha corregido un error que provocaba que se volvieran a recibir misiones de campaña de Elnen o Morfugio ya completadas.
- Se ha corregido un error que provocaba que los personajes asmodianos recibieran una nueva misión ("Duelo fatal") con idéntico contenido al completar la campaña "Una nueva estrella en Atreia".
- Se ha aumentado la cantidad de objetos de recompensa del Templo de Fuego en las siguientes misiones de asmodianos.

Misiones
La crisis de Morfugio
Mejorar las relaciones con Reidmar
[Instancia/Grupo] El arma de tiempos antiguos
[Instancia/Grupo] El fin de Cromede

- En las siguientes misiones se ha corregido un error que provocaba que no se entregaran correctamente algunos objetos de recompensa.

Facción	Misión
Elios	La orden de la Fortaleza de Elnen
Asmodianos	[Instancia/Grupo] Limpieza del templo

- Se ha corregido un error que provocaba que "[Instancia] Porta de la oscuridad" apareciera doble en la ventana de misiones de los asmodianos.
- Se ha corregido un error que provocaba que algunos personajes no pudieran ver la primera misión de campaña de Porta o Isalguen.

Facción	Misión
Elios	La llamada de Calio

Asmodianos	Por orden del capitán
------------	-----------------------

- Se ha ampliado la vista de mapa para que se puedan encontrar mejor los monstruos y PNJ de misión de la misión para asmodianos La crisis de Morfugio.
- Se ha corregido un error que provocaba que algunos personajes no recibieran la misión para asmodianos "Caza de los Leparistas".
- Se ha incrementado la indicación de nivel de la misión para elios "[Instancia] El rotron podrido".
- Se ha corregido un error que provocaba que la cantidad de monstruos derrotados en la misión para elios " Vencer a las legiones de Indratu" no se calculara correctamente.

**Objetos**

- Se ha implementado la Bendición de equipamiento como sistema nuevo.
  - Al combinar objetos de equipamiento con otros objetos se puede hacer de los primeros objetos más valiosos con la ayuda del Maestro de la bendición.
  - Los objetos de equipamiento correspondientes se pueden obtener del Maestro de la bendición en Sánctum o Pandemónium.



- Según el tipo de bendición hay valores antiguos que se conservan.

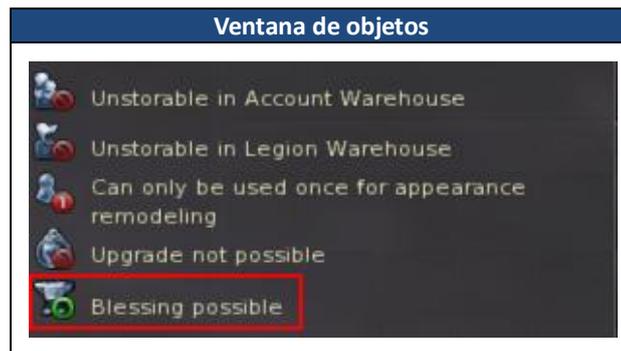
Bendición de un objeto...	Veränderung bei Ausrüstungssegnung
...sin cambios adicionales	<b>Se conservan:</b> Valores, Valor de bendición máximo, Ranura adicional para Piedra de maná
... con Piedra de maná	<b>Se conservan:</b> Piedra de maná para arma principal Piedra de maná del arma fusionada
...con Piedra divina	<b>Se conservan:</b> Piedra divina normal, Piedra divina de ilusión
...con Piedra de encantamiento	<b>Se reducen 5 niveles*:</b> Valor de mejora y valores

\*Ejemplo: Si se mejora un objeto +10 mediante la Bendición de equipamiento, se recibe el objeto de más valor con +5.

- La Bendición de equipamiento solo puede utilizarse en determinadas armas y objetos de equipamiento.

Objetos de equipamiento	Resultado
Objetos únicos de Dainatum	Objetos mejorados de Dainatum
Objetos de Grendal la Demente	Objetos mejorados de Grendal la Demente
Objetos de Hiperión furioso/encolerizado	Objetos mejorados de Hiperión furioso/encolerizado
Objetos de los del soldados de operaciones especiales	Objetos de la unidad singular
Objetos del comandante/ejecutor	Objetos de la unidad especial/de la unidad de fuerza especial
Objetos de la unidad especial/de la unidad de fuerza especial	Objetos del líder de la unidad especial/de la unidad de fuerza especial

- Los cambios de aspecto de los objetos utilizados con antelación no se mantienen con la bendición.
- En la ventana de los objetos que se pueden bendecir se ha incluido información sobre los posibles resultados y sobre el material necesario para la Bendición de equipamiento.



- Desde ahora se pueden equipar Piedras divinas haciendo clic con el botón secundario del ratón sobre el objeto deseado.
  - Ya no es necesario que la equipe un Maestro de piedras divinas.
  - Se han retirado los Maestros de piedras divinas de Sánctum y Pandemónium.
- Se han cambiado algunas tasas de activación de las Piedras divinas para complementar el equilibrio entre las clases de personajes.
- Se han añadido Piedras divinas de ilusión al juego.
  - Con la activación de las Piedras divinas de ilusión hay una pequeña probabilidad de que se destruyan.
  - Las Piedras divinas de ilusión se pueden comprar en el Pabellón de la Gloria o el Templo del Honor.
- Se han añadido nuevos objetos del Abismo.
  - Los nuevos objetos pueden comprarse en el Pabellón de la Gloria o el Templo del Honor.
  - Algunos objetos también se pueden conseguir mediante la Bendición de equipamiento.
- Se ha reducido la cantidad de puntos del Abismo necesarios para adquirir equipamiento de la unidad especial o de la unidad de fuerza especial.
- Se han reducido los costes de la mejora mágica de equipamiento de la unidad especial o de la unidad de fuerza especial.

- Se ha retirado el PNJ vendedor Comerciante de méritos del gobernador de Cantalón del Norte.
  - Los objetos del gobernador que se podían comprar hasta ahora ya no están en venta.
  - Los nuevos objetos del gobernador pueden comprarse en el Pabellón de la Gloria o el Templo del Honor.
- Se han añadido el Refinador de esencia daeva y la Esencia daeva como objetos nuevos.
  - El Refinador de esencia daeva solo pueden usarlo los personajes de nivel 65.
  - Además debe haberse alcanzado al menos el 50% de los PE.
  - Con la utilización del objeto refinador se puede obtener una Esencia daeva.
  - La Esencia daeva se precisa para la Bendición de objetos.
  - Se pueden comprar 2 Refinadores de esencia daeva por día.
  - Se han añadido a Sánctum y Pandemónium PNJ de esencia de los que los jugadores pueden comprar Refinador de esencia daeva.



- Se han añadido patrones de creación nuevos que se pueden adquirir en algunos puestos de Acarón.

Puesto	Patrones
Base central	Patrones para objetos grandiosos de Yórmungan
Base de Suministro del Este Base de Suministro del Oeste	Patrones para objetos de catalio del maestro legendario

- Se ha añadido una nueva característica de objeto: Comercio fuera de la legión no permitido.
  - Se puede comerciar con el objeto directamente entre miembros de la misma legión. Las demás características de comercio no se ven afectadas por esto.



- Se ha añadido un nuevo objeto: Piedra de maná vieja de clase épica.
- Se ha aumentado la probabilidad de botín de equipamiento de clase mítico en la Torre Protectora de los Run.
- Se ha cambiado el tipo de botín de algunos jefes de instancia.
  - Los objetos se presentan ahora en cajas.
  - Los objetos de equipamiento se presentan ahora como botines de grupo. De esta manera todos los miembros del grupo reciben un objeto.
  - Las excepciones son los jefes: General de brigada Anuhart, Tahabata el Señor del Fuego y Calindi el Señor de las Llamas en Porta de la Oscuridad. El botín de estos jefes sigue siendo de objetos individuales.
  - Se han hecho cambios en las siguientes instancias:

Instancia	
Templo del Fuego	Botín en caja como hasta ahora
Caverna de Draupnir	Cambio a botín en caja
Fortaleza de Adma	
Laboratorio Secreto de Teobomos	
Porta de la Oscuridad	

- Se han aumentado los valores de algunos objetos de recompensa de misiones de nivel inferior a 50.
- Se ha aumentado levemente la probabilidad de golpe crítico en algunos objetos de fabricación.
- Se han añadido 3 nuevos tipos de equipamiento de recompensa.
  - Estos objetos pueden comprarse al Comerciante de méritos para objetos de oficial especiales en el Pabellón de la Gloria o el Templo del Honor.
- Se ha cambiado el aspecto de algunos revólveres y cañones etéreos e instrumentos de cuerda de clase legendaria.



- Se ha corregido un error que provocaba que no se entregara como botín el objeto Horquilla de Besmúndir (bardo) en el Templo de Besmúndir.
- Los comerciantes generales venden ahora 6 nuevos tipos de Idiano:

Distribución	Objeto
Idiano	Idiano inferior: ataque físico
	Idiano inferior: ataque mágico
	Idiano mayor: ataque físico
	Idiano mayor: ataque mágico
	Idiano puro: ataque físico
	Idiano puro: ataque mágico

- Se ha corregido un error que provocaba una configuración errónea de las propiedades de material de algunos patrones.
- Se ha corregido un error que provocaba un fallo en los valores de habilidad de algunos objetos de equipamiento.
  - Se ha corregido el valor de resistencia mágica de la Túnica sagrada de la tropa de defensa de los Guardas y de los Arcontes.
  - Se ha corregido el valor del efecto de mejora mágico del Escudo sagrado de la unidad singular de los Guardas y de los Arcontes.
- Se ha añadido el Pergamino de regreso integrado.
  - Este pergamino permite regresar a varios lugares.
  - Al usar el pergamino aparece una ventana para elegir el punto de conexión deseado.
  - Estos Pergaminos de regreso integrados pueden comprarse al Comerciante general o al Intendente de material de campo de las siguientes regiones:

Lugares de venta
Ínguison/Gelcmaros, Sarpán, Tiamaranta, Cantalón del Norte, Cantalón del Sur, Acarón

- Se han añadido nuevos objetos de JcJ para generales.
  - Se pueden comprar a Patuan (asmodianos) o a Milen (elios).
- Además ya están disponibles los objetos de JcJ de rango 1 planeados para una actualización posterior.
  - Se pueden comprar a Baier (asmodianos) o a Hipsitos (elios).
  - Tened en cuenta: con el próximo parche podréis seguir mejorando vuestras armaduras y armas de JcJ. Por lo tanto no es necesario comprar los objetos de JcJ de rango 1 actuales.

## Acompañante

- Ahora se pueden trasladar los objetos del inventario propio al de un acompañante de carga mediante clic con el botón secundario (o doble clic con el botón principal).

## Personaje

- Se ha corregido un error que provocaba que el valor de probabilidad de resistencia máxima fuera demasiado alto en comparación con otros valores de defensa activos.
- Se ha corregido un problema que causaba la desaparición del espíritu invocado de un personaje al abandonar ciertas instancias.
- Se ha corregido un error que provocaba que no se mostraran correctamente algunos cambios de estado del personaje en la ventana de chat.

## Interfaz

- Se ha añadido al juego el Pase de Atreia.



- El Pase de Atreia puede abrirse mediante el símbolo  que está en la parte inferior derecha de la pantalla o haciendo clic en "Pase de Atreia" en el menú de inicio para asignar las recompensas recibidas.
- Se distingue entre las siguientes clases de recompensa:

Tipo de recompensa	
<b>Recompensas de conjunto</b>	Se entregan al alcanzar una cantidad determinada de conexiones diarias consecutivas.
<b>Recompensas de aniversario</b>	Se entregan un año después de la primera conexión de la cuenta.  Aviso: Puesto que el sistema se actualiza en marzo de 2015, todos los jugadores que se conectan en este momento recibirán la recompensa de aniversario en marzo de 2016. Todas las cuentas creadas más adelante recibirán su recompensa como corresponde un año después de la primera conexión.

- Tras la selección de la recompensa deseada en la pestaña "Caja de recompensas", esta se añade al inventario del personaje.
- En la "Caja de recompensas" puede guardarse un máximo de 50 recompensas. Cuando se completan los 50 espacios, van desapareciendo las recompensas empezando por las más antiguas.
- Los sellos se reúnen por cuenta. Una recompensa se entrega así pues una vez a la cuenta y puede asignarse únicamente a un personaje de esa cuenta.
- Se puede recibir el sello diario a partir de las 9:00 h.

- En algunas regiones se ha añadido el sistema de punto de vinculación.
  - Los puntos de vinculación añadidos están marcados en el mapa de zona y los personajes pueden seleccionarlos como destino directo de teleportación.
  - Tras la utilización del teleportador se aplica un tiempo de recuperación de 10 minutos. Los costes de la teleportación dependen de la distancia.
  - Un personaje únicamente se puede teleportar a un punto de vinculación de la zona en la que se encuentra.
  - Se han añadido puntos de vinculación en las siguientes regiones:

Elios		Asmodianos	
Porta	Veteron	Isalguen	Guardiavieja
Elnen	Jeirón	Morfugio	Beluslan
Teobomos	Ínguison	Pecherolin	Gelcmaros
Sánctum		Pandemónium	



- Para que se muestren los puntos de vinculación en el mapa tiene que estar activada la opción correspondiente de la lista.



- En la ventana de objetos se ha añadido una información sobre la nueva identificación de atributos.
  - La información se muestra en la parte derecha, junto a las nuevas identificaciones restantes y se ve también si el valor es 0.
- En la ventana de registro de objetos de la agencia comercial se ha añadido una información sobre el precio medio.
  - Aquí se muestra el valor de venta semanal de promedio del objeto correspondiente.
- Se ha añadido un color más a los símbolos de los pasajes de infiltración.
  - Los pasajes que pueden usar las dos facciones se muestran ahora en color blanco.



- Ahora se pueden configurar las opciones de tal modo que se oculten las misiones de nivel inferior a 50.
  - Esta opción se encuentra en Ajustes del juego – Funciones adicionales y está activada por defecto.
- Ahora los objetos de misión que se pueden recoger están marcados de la siguiente manera para que se los reconozca mejor.



- En las instancias que contienen luchas entre facciones se ha añadido una ventana de detalle en la ventana de resultado en la que se pueden ver los puntos recibidos por el personaje propio.
  - Durante la batalla se muestran también en la ventana de detalle la clase, el nombre de personaje y el rango del Abismo.
  - Después de la batalla se indican además la cantidad de adversarios derrotados y los puntos obtenidos.
- En la lista de instancias se pueden marcar ahora instancias como favoritas para verlas en la lista de favoritas.

Distribución	Símbolos																																																																	
<p><b>Escoger favoritas en la lista de instancias</b></p>	<p>The screenshot shows a window titled 'Instance Info' with a close button (X). It has two tabs: 'Favourites list' (selected) and 'Full list'. Below the tabs is a table with the following columns: 'Favourites', 'Instanced Zone', 'Players', 'Lvl', and 'Num'. The table contains several rows of instance data, with some rows having a yellow star icon in the 'Favourites' column.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Favourites</th> <th>Instanced Zone</th> <th>Players</th> <th>Lvl</th> <th>Num</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>★</td> <td>Baruna's Abyss Resear...</td> <td>1</td> <td>65 +</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>★</td> <td>Hall of Knowledge</td> <td>1</td> <td>65 +</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>★</td> <td>Hall of Knowledge (Leg...</td> <td>1</td> <td>65 +</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>★</td> <td>Idgel Research Laborat...</td> <td>6</td> <td>65 +</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>★</td> <td>Idgel Research Laborat...</td> <td>6</td> <td>65 +</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>★</td> <td>Jormungand's Bridge</td> <td>6</td> <td>65 +</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>★</td> <td>Katalamize</td> <td>12</td> <td>65 +</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>★</td> <td>Refuge of the Rune Tri...</td> <td>6</td> <td>65 +</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>★</td> <td>Runadium</td> <td>6</td> <td>65 +</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>★</td> <td>Runadium (Bonus)</td> <td>6</td> <td>65 +</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>★</td> <td>Runadium (heroic)</td> <td>6</td> <td>65 +</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>★</td> <td>Rune Shield Tower</td> <td>6</td> <td>65 +</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table> <p>Group/Alliance Info</p>	Favourites	Instanced Zone	Players	Lvl	Num	★	Baruna's Abyss Resear...	1	65 +	1	★	Hall of Knowledge	1	65 +	1	★	Hall of Knowledge (Leg...	1	65 +	1	★	Idgel Research Laborat...	6	65 +	1	★	Idgel Research Laborat...	6	65 +	1	★	Jormungand's Bridge	6	65 +	2	★	Katalamize	12	65 +	1	★	Refuge of the Rune Tri...	6	65 +	2	★	Runadium	6	65 +	2	★	Runadium (Bonus)	6	65 +	2	★	Runadium (heroic)	6	65 +	2	★	Rune Shield Tower	6	65 +	2
Favourites	Instanced Zone	Players	Lvl	Num																																																														
★	Baruna's Abyss Resear...	1	65 +	1																																																														
★	Hall of Knowledge	1	65 +	1																																																														
★	Hall of Knowledge (Leg...	1	65 +	1																																																														
★	Idgel Research Laborat...	6	65 +	1																																																														
★	Idgel Research Laborat...	6	65 +	1																																																														
★	Jormungand's Bridge	6	65 +	2																																																														
★	Katalamize	12	65 +	1																																																														
★	Refuge of the Rune Tri...	6	65 +	2																																																														
★	Runadium	6	65 +	2																																																														
★	Runadium (Bonus)	6	65 +	2																																																														
★	Runadium (heroic)	6	65 +	2																																																														
★	Rune Shield Tower	6	65 +	2																																																														

<b>Ver favoritas</b>	Favourites	Instanced Zone	Players	Lvl	Num
	★	Baruna's Abyss Resear	1	65 +	1
	★	Hall of Knowledge	1	65 +	1
	★	Jormungand's Bridge	6	65 +	2
	★	Katalamize	12	65 +	1
	★	Runadium	6	65 +	2

- En cuanto el nivel de mejora de una joya de pluma sobrepasa el nivel +10, se muestra un mensaje de sistema en la región actual.
- Se ha corregido un error en la funcionalidad de la opción Mostrar habilidad del objetivo.
- En caso de intentos repetidos de registro de objeto en la agencia de comercio se muestra ahora una ventana de espera.
- Se ha corregido un error en el color de los Quinas que veían los compradores en las tiendas privadas.
- Se ha corregido un error en la cantidad de Quinas en el mensaje emergente de confirmación por correo urgente.

## PNJ

- Se ha aumentado el nivel de los PNJ Veille enfurecida y Mastario enfurecido en Ínguison y Gelcmaros respectivamente.
- En cuanto los PV de Veille enfurecida y Mastario enfurecido bajan de un nivel determinado en batalla en Ínguison o Gelcmaros respectivamente, se muestra un mensaje de sistema.
- Se han cambiado algunas habilidades de los jefes de los monstruos en las instancias Runadio y Torre Protectora de los Run. Además se han reducido sus atributos y valores de ataque.
- Se han retirado algunos monstruos de la Torre Protectora de los Run. A otros se les han reducido los valores de habilidad.
- Se ha corregido el problema que provocaba que el Comandante en jefe Pashid no usara sus habilidades en ciertas circunstancias en el Bastión del Muro de Acero.
- Se ha corregido el problema que provocaba que el Líder de guardias Acradim Problem no usara sus habilidades en ciertas circunstancias en el Almacén de Guerra de Sauro.
- La lucha contra el Líder de guardias Acradim empieza ahora directamente al entrar en la Cámara Secreta de los Run en el Almacén de Guerra de Sauro.
- Se ha cambiado el efecto de la habilidad Bramido del rencor potente de Grendal, la bruja enfurecida del Runadio.
- Se ha corregido el problema de que las Cajas del tesoro desaparecieran directamente cuando se las abría.
- En algunos PNJ no funcionaba la opción de asignar. Este error se ha corregido.
- Se han cambiado el aspecto, la ubicación y las animaciones del Modificador de las plumas del soberano.
- Se ha corregido un problema que provocaba que algunos monstruos no volvieran a aparecer en el Subsuelo de Cantalón.
- La Comandante Lata, en el Subsuelo de Cantalón, interrumpe ahora la batalla y se restablece en cuanto se alcanza una distancia determinada del lugar de partida.

- La posición de Gulcala en el Impetúsius de Guardiavieja se ha cambiado para que el PNJ no muera por ataques de monstruos. Ahora Gulcala también vuelve a aparecer si se lo mata.
- Se ha corregido un error que provocaba que los Iconos elios o asmodianos no se pudieran atacar cuando el personaje se encontraba en determinadas posiciones.

## Entorno

- Se ha reelaborado el gráfico del cielo para Sánctum y Pandemónium.



- Se han cambiado las pantallas de carga.
  - En lugar de pantallas de cargas específicas para la zona ahora se muestran imágenes nuevas aleatorias.
- Se han cambiado algunos elementos gráficos de Cantalón del Sur.
- Se ha corregido un problema que provocaba que no se pudieran usar algunas corrientes de viento en Cantalón del Sur.
- En la 81.ª guarnición de Cantalón del Sur, los personajes podían llegar en ocasiones a lugares en los que no estaba previsto que estuvieran. Este error se ha corregido. Los personajes que se desconectaron desde estos lugares reaparecerán en sus puntos de vinculación registrados.
- Se han cambiado algunos elementos gráficos de la Fortaleza de Tiamat, el Ojo de Tiamat, la Ruta de Yórmungan, el Puente de Yórmungan, Sarpán, Jeirón, el Subsuelo de Cantalón, el Pabellón de la Gloria o el Templo del Honor.