

AION[®]

FREE-TO-PLAY

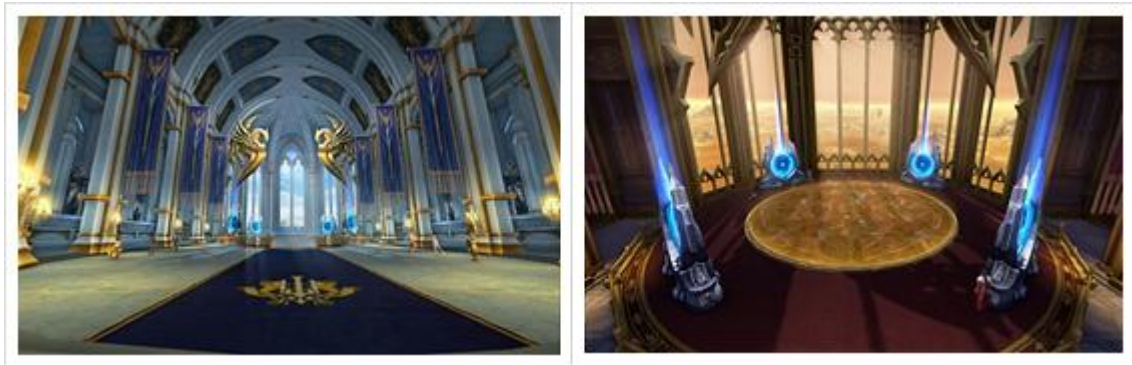
Notas del parche 4.75v



Contenido

Refugio del Regreso	3
Lugar de Ascensión de Antricha.....	5
Batalla por la fortaleza	6
Objetos	7
PNJ	16
Misiones	20
Interfaz	28
Instancias.....	31
Personaje.....	32
Habilidad	32
Entorno.....	32
Hogar.....	32
Acompañantes	32

Refugio del Regreso



Se ha creado una nueva región en las capitales a modo de zona de apoyo para Daevas retornados.

Los soberanos Cáisinél y Marchután ordenan a todos los Daevas respetables que se alíen aún más contra sus enemigos para proteger a la propia facción. Los Daevas retornados, en su opinión, necesitan especialmente ayuda para volver a integrarse en Atreia. Por esa razón, siguiendo sus órdenes se ha designado una zona especial en la Ordalía para Daevas retornados. Allí, los encargados de bienvenida los preparan para el combate. También los mandan a diversas regiones para que ayuden a desarrollarlas o resuelvan los problemas de la zona.

- Solamente los Daevas retornados pueden acceder al Refugio del Regreso.
- Daevas retornados son aquellos personajes que se conectaron por última vez hace un mínimo de 30 días.
- Para acceder al Refugio se puede utilizar la Piedra del regreso del refugio (30 días), que el propio personaje recibe al iniciar sesión, o la estatua teletransportadora de Sánctum y Pandemónium, siempre y cuando la piedra esté en el inventario.



- La Estatua teletransportadora del Refugio del Regreso se encuentra en la capital de cada facción.



- En el interior del Refugio del Regreso hay una zona en la que el personaje puede regenerar más rápidamente la energía del descanso mientras esté presente.

Lugar de Ascensión de Antricha



El ejército de Beritra descubrió este lugar cuando se infiltró mediante un portal desde Pangaea. El comandante Antricha sintió una potente energía de Id que se había acumulado durante mucho tiempo. La utilizó en su beneficio y comenzó así su ascensión. Beritra envió a sus tropas para proteger y observar a Antricha. El plan consiste en llevarlo a una ubicación segura para no poner en peligro la ascensión. La facción que conquiste con éxito la fortaleza en Pangaea obtiene la posibilidad de seguir combatiendo en el Lugar de Ascensión de Antricha.

- Hay que conquistar el Lugar de Ascensión de Antricha y derrotar al jefe dentro del tiempo prescrito.

Requisitos de entrada	
Horario de entrada	Todos los sábados de 20 h a 21 h
Nivel	65
Requisito	Conquistar la Fortaleza de Pangaea para obtener el título de Conquistador de Pangaea. Los personajes que lleven ese título pueden acceder al Lugar de Ascensión de Antricha.
Cantidad	100 jugadores que hayan conquistado Pangaea por cada facción (400 en total)
Entrada	Se puede acceder a través del Pasillo de avance de la Fortaleza de Pangaea conquistada

Batalla por la fortaleza

- En Pangaea se ha cambiado el horario de la batalla por la fortaleza.
 - Si se ha conquistado o protegido la fortaleza con éxito, el personaje obtiene puntos de honor y el título de Conquistador de Pangaea.

Facción	Horario
Fortaleza del Cambio	Todos los sábados 19-20 H
Fortaleza Férrea	
Fortaleza de la Eternidad	
Fortaleza de las Ruinas	

- Tanto los Elios como los Asmodianos tienen los mismos requisitos de entrada. Los requisitos y los PNJ de entrada son los siguientes:

PNJ de entrada	Requisito de entrada	Personas
Pasillo de avance (gobernador)	Gobernador	1 pers.
Pasillo de avance (oficiales y superior)	A partir de oficial con 1 estrella en el servidor correspondiente	49 pers.
Pasillo de avance (mejores 100)	Los 100 primeros personajes de la lista de rangos por servidor	50 pers.

- Con la última actualización se ha añadido una nueva mecánica a la Fortaleza de Anoja mediante la que la fortaleza pasa a pertenecer a los Balaúres poco antes del siguiente combate en cuanto se alcanza la cantidad máxima de defensas sucesivas.
 - Esta mecánica se aplicará a todas las fortalezas.
- La Fortaleza de Anoja no caía en manos de los Balaúres si estaba en posesión de los Elios/Asmodianos y se alcanzó la cantidad máxima de conquistas. Esto se ha cambiado.
- Fuera de la Fortaleza Divina en el Abismo se han colocado en la Puerta al exterior sendas instalaciones de destrucción de la puerta para la facción atacante.
 - Por cada Puerta al exterior se han añadido 2 (por tanto, 4 en total) instalaciones de destrucción.
 - Si se utiliza la instalación, una bomba explota y causa daño a la Puerta al exterior.
 - Estas instalaciones solamente aparecen si los Elios/Asmodianos asedian la fortaleza. Si los Balaúres la han tomado, no aparecerán.
 - En la Fortaleza Divina cerca de las instalaciones de destrucción de la fortaleza también se han añadido PNJ guardianes.
- El general de brigada no recibía la recompensa del Anillo rúnico de la Fortaleza Divina tras defender la Fortaleza Divina con éxito. Se ha subsanado este error.






Objetos

Engarzados de piedras de maná

- Cambio en el engarzado de piedras de maná:
 - Si el engarzado falla, a partir de ahora solamente se destruye la piedra de maná. Antes se destruían también todas las demás piedras de maná ya engarzadas.
 - De este modo, ahora se necesitarán de media menos piedras de maná para mejorar por completo un objeto.
 - Se ha reducido la probabilidad de obtener piedras de maná por el mundo.


Encantamientos


- Se han añadido nuevas Piedras de encantamiento.
 - Se han añadido 5 Piedras de encantamiento nuevas de niveles 1-5 que también pueden mejorar equipamiento, igual que las Piedras de encantamiento ya existentes.
 - Las nuevas Piedras de encantamiento se pueden obtener al extraer, en fardos, como recompensa de misiones y como botín de monstruos.
 - Estas Piedras de encantamiento se pueden combinar mediante Herramientas de síntesis.
 - Las Piedras de encantamiento anteriores ya no se pueden obtener por extracción, en fardos, como recompensa de misiones ni como botín de monstruos.

Piedra de encantamiento de nivel 1	Piedra de encantamiento de nivel 2	Piedra de encantamiento de nivel 3	Piedra de encantamiento de nivel 4	Piedra de encantamiento de nivel 5
				
Esta Piedra de encantamiento se puede utilizar en equipamiento raro de nivel 20.	Esta Piedra de encantamiento se puede utilizar en equipamiento heroico de nivel 40.	Esta Piedra de encantamiento se puede utilizar en equipamiento legendario de nivel 55.	Esta Piedra de encantamiento se puede utilizar en equipamiento épico de nivel 60.	Esta Piedra de encantamiento se puede utilizar en equipamiento mítico de nivel 65.

Evolución de equipamiento

- Se ha añadido la evolución de equipamiento.
 - Este sistema permite encantar objetos por encima de su nivel máximo de encantamiento.
 - Para llevar a cabo una evolución se requiere una Ayuda de evolución y o bien una Piedra de evolución o bien un objeto idéntico al objeto de equipamiento que se quiere hacer evolucionar.

Objeto	Descripción
 Ayuda de	La Ayuda de evolución permite seguir mejorando objetos que han alcanzado el nivel máximo de refuerzo.

evolución	
 Piedra de evolución	Se puede emplear en todo el equipamiento en el que se pueda llevar a cabo una evolución.



- La evolución de equipamiento solo se puede emplear en objetos que dispongan del atributo adecuado.
- La Ayuda de evolución y la Piedra de evolución se pueden obtener de las siguientes maneras:
 - Ayuda de evolución: se le puede comprar al comerciante general.
 - Piedra de evolución: en algunas instancias, el monstruo jefe tiene una probabilidad mínima de dejar caer la Piedra.

Lista de posibles botines en instancias	
Laboratorio Secreto de Teobomos	Fortaleza de Adma
Porta de la Oscuridad	Templo de Udas
Panteón del Templo de Udas	Templo de Besmúndir
Cueva de Padmarasca	Tames
Mansión de Dorgel	Bosque de Ladis
Nido del Soberano de las Arenas	Base de Rentó
Fortaleza de Tiamat	Refugio de Tiamat
Cubierta de la Rosa de Acero	Refugio de la Tribu Run
Puente de Yórmungan	Puente de Yórmungan (bonificación)
Almacén de Guerra de Sauro	Runadio
Runadio (heroico)	Runadio (bonificación)
Torre Protectora de los Run	Torre Protectora de los Run (heroico)
Cantalonice	Bastión del Muro de Acero

- Al hacer doble clic o clic secundario sobre la Ayuda de evolución se abre la ventana de evolución de equipamiento.
- En la la ventana de evolución de equipamiento se puede registrar una Piedra de evolución o un objeto de equipamiento idéntico para llevar a cabo la evolución. En el proceso no hay fallos; es decir, que la evolución siempre tiene éxito.




- Tras la evolución se dan las siguientes particularidades:

Categoría	Encantamiento normal	Encantamiento tras la evolución
Piedras de encantamiento necesarias	Todas las Piedras de encantamiento	Solo es posible con la Piedra de encantamiento todopoderosa
Resultado de encantamiento con éxito	Se aplica aleatoriamente un encantamiento de +1 a +3	Solo se aplica un encantamiento +1
	Aumentan los valores estándar	Aumentan los valores estándar
		A partir del nivel +20 se aplica una habilidad adicional
Resultado de encantamiento fallido	En niveles de encantamiento 1-10: se reduce en un nivel	Cambio en el estado anterior al proceso (cambio al nivel máx. de encantamiento)
	En niveles de encantamiento 10-15: cae al nivel 10	
Suplemento de engarzado	Se puede utilizar	No se puede utilizar
Efecto visual	 <p>Hasta el nivel máx. de encantamiento</p>	 <p>Por encima del nivel de encantamiento +20</p>

- Si se bendice un objeto tras la evolución se obtienen los siguientes resultados.

Categoría	Resultado de la bendición de equipamiento
Evolución	Se retira la evolución si el nivel de encantamiento tras la bendición es menor que el nivel de encantamiento máx.
Habilidad de refuerzo	La habilidad se eliminará si el nivel de encantamiento tras la bendición es menor de 20.
	Se asignará una habilidad adicional si el nivel de encantamiento tras la bendición está por encima de 20.
Empaquetado	La cantidad de empaquetados se asignará en función de la cantidad de empaquetados que posea el objeto tras la bendición. - Se restaurará la cantidad de empaquetados del objeto previamente a la bendición

- Tras la evolución, los objetos solamente se podrán encantar con la Piedra de encantamiento todopoderosa.

Objeto	Descripción
 Piedra de encantamiento todopoderosa	Se puede emplear para más encantamientos tras un encantamiento y una evolución de equipamiento.

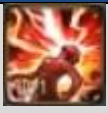
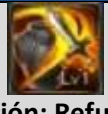
- La Piedra de encantamiento todopoderosa se puede obtener de las siguientes maneras.
- En las siguientes regiones la dejan caer algunos monstruos.

Region		
Ínguison	Gelcmaros	Desfiladero de Silentera
Sarpán	Tiamaranta	Ojo de Tiamaranta
Zona Norte de Cantalón	Cantalón del Sur	Subsuelo de Cantalón
Acarón	Cáldor	

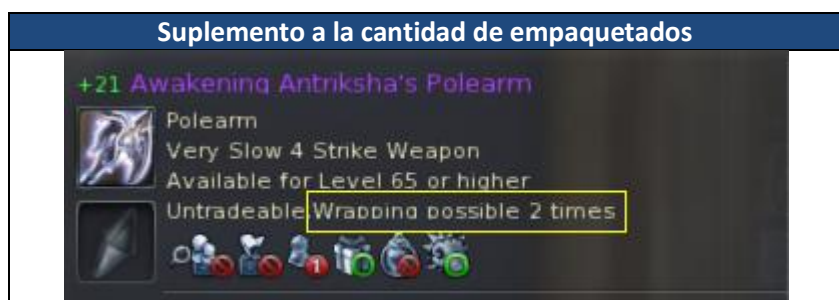
- A los objetos se les aplicarán Habilidades de refuerzo especiales aleatorias tras la evolución tan pronto como alcancen el nivel de encantamiento de +20.
 - Las armas reciben una habilidad activa y las armaduras un efecto pasivo. La habilidad se escoge aleatoriamente entre una larga lista de Habilidades de refuerzo.

Habilidades de refuerzo	Información
Habilidad activa	Se puede obtener la habilidad si un encantamiento de arma de +20 tuvo éxito.
	Tras equipar el objeto se puede arrastrar la habilidad de la ventana de habilidades a la barra de acceso rápido.
	La habilidad solo se puede utilizar mientras el objeto esté equipado.
	Al equipar el arma pesa un tiempo de espera de 15 segundos antes de que

	se pueda utilizar la habilidad correspondiente. Si la habilidad se había utilizado antes y su tiempo de espera aún estaba vigente, aquí se aplicará el tiempo de espera de la propia habilidad.
Habilidad pasiva	Se puede obtener la habilidad si un encantamiento de armadura de +20 tuvo éxito.
	El efecto se activa en cuanto se equipe el objeto.
	El efecto solamente estará activo mientras el objeto esté equipado.

Ejemplo de una habilidad de encantamiento de arma (habilidad activa)		
		Inflige a un objetivo situado a una distancia máxima de 25m entre 665 y 673 puntos de daño físico y lo aturde durante 0,5 segundos.
	Poder: Castigo II	
Ejemplo de una habilidad de encantamiento de armadura (habilidad pasiva)		
		Cada vez que os ataquen, existe una probabilidad de un 5% de que aumente temporalmente el ataque en JcJ.
	Protección: Refuerzo de ataque maestro I	

- A partir de un nivel de encantamiento de +20, la cantidad de empaquetados aumenta en 1.



- A partir del nivel de encantamiento +20 se dan las siguientes particularidades respecto a las funciones de empaquetado.

Función de empaquetado	Particularidades
Cantidad de empaquetados aumentada	Incluso los objetos que no se pueden empaquetar reciben a partir de un nivel de encantamiento de +20 cada vez una cantidad de empaquetados.
	Hay un límite a la cantidad de empaquetados a partir de un nivel de encantamiento de +20.
Utilización de la cantidad de empaquetados	Para los objetos que pueden empaquetarse primero se consume la cantidad de empaquetados posible por defecto en el objeto. Después se consumirán los empaquetados adicionales que obtiene el objeto a partir del nivel de encantamiento +20.
Encantamiento fallido	La cantidad de empaquetados recibida por el encantamiento se restaura.

- En el mensaje emergente del objeto se ha añadido la información sobre la evolución de equipamiento.
- Atributo para la evolución de equipamiento: solo los objetos que poseen este atributo

pueden recibir una evolución.

- Nivel de encantamiento: en el mensaje emergente del objeto se muestran ∞(evolución) y el nivel de encantamiento.
- Habilidades de refuerzo: cuando se equipa un objeto se muestra la habilidad o el efecto.

Categoría	Mensaje emergente del objeto																						
Atributo para la evolución de equipamiento	 <p>+20 Awakening Antriksha's Polearm</p> <ul style="list-style-type: none"> Unstorable in Account Warehouse Unstorable in Legion Warehouse Can only be used once for appearance remodeling Wrapping possible Upgrade not possible Evolution possible <p>Press Alt + (mouse wheel) or click on to browse through the pages. Place the cursor on + Alt for more information.</p>																						
nivel de encantamiento y habilidad de refuerzo	 <p>+20 Awakening Antriksha's Polearm</p> <p>Polearm Very Slow 4 Strike Weapon Available for Level 65 or higher Untradeable:Wrapping possible 1 times</p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>Attack</td><td>431 - 733 +73</td></tr> <tr><td>Accuracy</td><td>1126 +220</td></tr> <tr><td>Crit Strike</td><td>50 +226</td></tr> <tr><td>Parry</td><td>1235 +150</td></tr> <tr><td>Magical Acc</td><td>398</td></tr> <tr><td>Atk Speed</td><td>2.8 +19%</td></tr> <tr><td>HP</td><td>+662</td></tr> <tr><td>Evasion</td><td>+84</td></tr> <tr><td>PVP Physical Attack</td><td>+12.8%</td></tr> <tr><td>PVP Magical Attack</td><td>+12.8%</td></tr> <tr><td>Preventing Godstone activation</td><td>+0.2%</td></tr> </tbody> </table> <p>Enchantment Level 20 / 15 (Evolution)</p> <p>Buff Skill Power: Instant Sprint I</p>	Attack	431 - 733 +73	Accuracy	1126 +220	Crit Strike	50 +226	Parry	1235 +150	Magical Acc	398	Atk Speed	2.8 +19%	HP	+662	Evasion	+84	PVP Physical Attack	+12.8%	PVP Magical Attack	+12.8%	Preventing Godstone activation	+0.2%
Attack	431 - 733 +73																						
Accuracy	1126 +220																						
Crit Strike	50 +226																						
Parry	1235 +150																						
Magical Acc	398																						
Atk Speed	2.8 +19%																						
HP	+662																						
Evasion	+84																						
PVP Physical Attack	+12.8%																						
PVP Magical Attack	+12.8%																						
Preventing Godstone activation	+0.2%																						

- Si un encantamiento +20 tiene éxito, una notificación en el chat regional se hará visible para todos los personajes.
- Para el arma del dragón de fuego y del rey de los dragones de fuego no existe una evolución separada. Se puede encantar con la Piedra de encantamiento todopoderosa.
 - Importante: si el encantamiento del arma del dragón de fuego y del rey de los dragones de fuego falla, el objeto resulta destruido.

Objetos nuevos

- Las armas del dragón de fuego y del rey de los dragones de fuego están ahora disponibles para todos los jugadores.
 - El arma se obtiene como botín en un arcón por cada clase de equipamiento (épico / mítico). Al abrir el arcón el personaje recibe un arma aleatoria.

Clase épica	Clase mítica
Arcón sellado del dragón de fuego	Arcón sellado del rey de los dragones de fuego

- El arma es comerciable mientras no se haya equipado. Al equipar el arma del dragón de fuego y del rey de los dragones de fuego se vincula al alma.
 - Los arcones se pueden obtener en la Zona Norte de Cantalón, en Cantalón del Sur, en el Subsuelo de Cantalón, en Cádor y en Acarón.
- Se han añadido nuevas armaduras daevanianas para los Daevas retornados.
 - Los personajes pueden obtener el nuevo equipamiento daevaniano, adecuado a personaje y nivel, en el Arcón bendito de la patrulla como recompensa de misión.
 - Con el arcón de armas se puede escoger el arma. La caja de equipamiento contiene un set de equipamiento daevaniano adecuado a la clase.

Arcón	Nombre del objeto	Contenido
Arcón bendito de la patrulla	Arcón de armas daevaniano de la patrulla	Equipamiento para los niveles 10 – 55
	Caja de equipamiento daevaniano de la patrulla	
	Arcón de armas daevanianas de la patrulla de élite	Equipamiento para los niveles 56 - 65
	Caja de equipamiento daevaniano de la patrulla de élite	

- Los Daevas retornados pueden comprar algunos objetos de equipamiento en el Refugio del Regreso a los comerciantes de consumibles.
 - Los objetos de equipamiento se pueden adquirir junto con los objetos para Daevas retornados disponibles como recompensa de misión más baratos que de la manera usual, con Medallas de la ordalía o Monedas antiguas.

Recompensa	Costes		
	Objeto para Daevas retornados		Medalla/Moneda
Equipamiento del oficial táctico	Equipamiento daevaniano de la patrulla	Prueba del héroe	Medalla de la ordalía
Equipamiento de la tribu Run	Equipamiento daevaniano de la patrulla de élite	Prueba del héroe de élite	Moneda antigua

- Donde los comerciantes generales y de objetos especiales que se encuentran en el Refugio del Regreso se pueden adquirir algunos consumibles por precios más reducidos que donde otros comerciantes. Sin embargo, cada objeto tiene una cantidad máxima que se puede adquirir diariamente.
- En la lista de compras del Administrador de recompensas de legión se han añadido Llaves del éter.
 - La Llave del éter de la legión victoriosa / de honor varía el color de su Meca en función del fondo del escudo de armas de la legión.

Cambios en objetos

- Parte de los valores de objetos de armas benditas se han aumentado.

Objetos
Objetos mejorados de Dainatum
Objetos mejorados de Grendal la Demente
Objetos mejorados de Hiperión furioso
Objetos mejorados de Hiperión encolerizado

- Todas las armas y armaduras del Abismo por encima del rango de “único” ahora se pueden bendecir. También se pueden bendecir las nuevas armas y armaduras del Abismo.
- Para algunos objetos de PNJ en Acarón que solo se podían adquirir de manera limitada se ha variado la cantidad de compras posible.
- Se ha variado el método de caída de botín de algunos monstruos jefe de Acarón para el Fardo de recompensas de los ancestros. Ahora caen 6 fardos, independientemente del número de miembros del grupo. Antes solamente caía un fardo, del que cada miembro del grupo y de la alianza podía extraer un objeto.
- El mercader general ya no vende la Herramienta de síntesis.
- Ahora aparece una notificación de región cuando un objeto épico o mítico se obtiene en una batalla contra la invasión de Beritra.
- Los objetos reidentificables ahora se pueden volver a identificar tras una bendición de equipamiento.
 - Si se recibe nuevo equipamiento tras una bendición de equipamiento también se puede llevar a cabo una reidentificación aunque la cantidad de reidentificaciones del objeto no bendecido se haya agotado.

Objeto de equipamiento	
Objetos mejorados de Grendal la Demente	Objetos mejorados de Dainatum

- Algunos objetos del Abismo ahora se pueden teñir.

Sets del Abismo	
Set del soldado de operaciones especiales de los Guardas /	Set del maestro ejecutor de los Guardas / Arcontes

Arcontes	
Set de la unidad especial de los Guardas / Arcontes	Set del ejecutor especial de los Guardas / Arcontes

- En la ventana de engaste de Piedras de maná / encantamiento de objetos ahora se muestra el nivel actual del objeto seleccionado.



- Se ha cambiado al nivel 10 el nivel para la utilización del Arcón sellado del dragón de fuego / del rey de los dragones de fuego, que se puede sacar del Recipiente de miel de Quicorinnine u obtener como botín de los monstruos.
- A partir de ahora no es posible realizar una bendición de equipamiento sobre los objetos que permiten llevar a cabo mejoras y recargas mágicas.

Corrección de problemas

- No se podía llevar a cabo una extracción sobre la Llave del éter de Tatar. Se ha corregido.
- Tras bendecir la Llave del éter mejorada de Dainatum a veces ocurría que los valores mágicos del objeto eran menores que antes. Se ha corregido este problema.
- Se ha corregido el error por el que el interior del Pantalón de tela mágico de la conquista se veía transparente desde delante.
- Al mostrar la suma de Quinas en el almacén de la legión ocurría un error cuando se introducía o extraía una suma superior.
- Se han corregido los valores erróneos de la **Túnica / Pantalón de tela de la unidad especial**.
- Algunos tiempos de espera de pergaminos estaban mal determinados. Se ha corregido.
- Si un miembro del grupo recibía un objeto en determinadas situaciones no se mostraba la notificación del sistema adecuada.
- La Joya del asesino no se representaba adecuadamente en combate; esto se ha reparado.

PNJ

PNJ nuevos

- En Pandarung, en Cantalón del Sur, se ha añadido un comerciante que canjea el Cristal misterioso del Runadio / Cristal misterioso de Cantalonice por puntos del Abismo.

Comerciante de consumibles para objetos especiales	
Elios – Amaque	Asmodianos - Haubig
	

- Se han añadido comerciantes al Refugio del Regreso.

Ubicación	PNJ
Refugio del Regreso	Comerciante de armas, Comerciante de armaduras, Comerciante de consumibles de la patrulla de élite, Comerciante de objetos especiales, comerciante general, administrador del almacén

- Se han añadido los siguientes portales al Refugio del Regreso:

Facción	Nombre del PNJ	Región	Objetivo
Elios	Corredor protector de Atreia	Jeirón	Entrada de la Caverna de Draupnir
			Entrada a Porta de la Oscuridad
		Teobomos	Entrada del Laboratorio Secreto de Teobomos
			Entrada a la Fortaleza de Adma
	Corredor de ataque de Balaurea	Ínguison	Entrada de Taloc
			Entrada del Templo de Udas
			Atrio del Templo de Udas

		Desfiladero de Silentera	Entrada del Templo de Besmúndir
	Corredor de ofensiva de Balaurea	Sarpán	Entrada de la Fortaleza Celeste de Aturam
		Tiamaranta	Entrada de la Base de Rento
		Ojo de Tiamaranta	Entrada de la Fortaleza de Tiamaranta
			Entrada del Refugio de Tiamat
	Corredor de conquista de Balaurea	Acarón	Entrada del Almacén de Guerra de Sauro
			Entrada de la Torre Protectora de los Run
			Entrada del Laboratorio de Investigación de Baruna
		Subsuelo de Cantalón	Entrada del Puente de Yórmungan
			Entrada del Refugio de la Tribu Run,
Asmodianos	Corredor protector de Atreia	Beluslan	Entrada de la Caverna de Draupnir
			Entrada a Porta de la Oscuridad
		Pecherolin	Entrada del Laboratorio Secreto de Teobomos
			Entrada a la Fortaleza de Adma
	Corredor de ataque de Balaurea	Gelcmaros	Entrada de Taloc
			Entrada del Templo de Udas
			Atrio del Templo de Udas
		Desfiladero de Silentera	Entrada del Templo de Besmúndir
	Corredor de ofensiva de Balaurea	Sarpán	Entrada de la Fortaleza Celeste de Aturam
		Tiamaranta	Entrada de la Base de Rento
		Ojo de Tiamaranta	Entrada de la Fortaleza de Tiamaranta
			Entrada del Refugio de Tiamat
	Corredor de conquista de Balaurea	Acarón	Entrada del Almacén de Guerra de Sauro
			Entrada de la Torre Protectora de los Run
			Entrada del Laboratorio de Investigación de Baruna
		Subsuelo de Cantalón	Entrada del Puente de Yórmungan
			Entrada del Refugio de la Tribu Run,

- En algunas instancias ahora aparecen el Arcón del regreso o el Arcón brillante del regreso tras derrotar a los siguientes monstruos jefe.
 - Los arcones se pueden abrir con sus llaves correspondientes: la Llave del arcón del regreso Llave del arcón brillante del regreso
 - Al abrir el arcón, todos los miembros del grupo reciben un objeto cada uno.

Monstruos jefe	
Comandante Bacarma	General de brigada Vasarti
Trirruano	General de brigada Tahabata
Caballero Lánmarc	Tiamat
Calindi, el Señor de las Llamas	Cañón
Tahabata, el Señor del Fuego	Sanadora superior Tañu
Maestro herrero Debilcarim	Líder de guardias Acradim
Anurati Almafiel	General de brigada Sita
Alaciclón	Prototipo Dainatum

- Los personajes que tengan una fortaleza en Pangaea pueden teleportarse a Pangaea a través de un nuevo portal, aunque no esté teniendo lugar ninguna batalla por la fortaleza.
 - Se accede a través del Pasillo de avance de cada capital en la Plaza de los Elios o la Plaza de Pandemónium.
 - Solamente pueden utilizar el portal los personajes de nivel 65.
 - Las guarniciones de Pangaea se pueden asediar y conquistar.
 - Al conquistar una guarnición aparece un PNJ que canjea, por ejemplo, reliquias por premios mejores, vende materiales especiales y puede utilizar otras funciones.

Cambios en PNJ

- Se ha variado el comportamiento en combate del Comandante en jefe Pashid del Bastión del Muro de Acero.
- El PNJ Liurer ahora se encuentra en el Templo del Fuego.
- Se han modificado los iconos del efecto de debilitamiento y la descripción emergente del Tarántum de élite de primera clase (nivel 3) de la invasión de Beritra.
- Se han alterado los niveles de algunos monstruos del Templo del Viejo Dragón de Ínguison.
- Se han editado algunos nombres de habilidades del General de los guardianes de la Fortaleza de Anoja en Cálдор.
- A partir de ahora no se pueden adquirir más objetos de algunos PNJ de Sánctum y Pandemónium:

	Sánctum	Pandemónium
PNJ	Morayos	Nanuz

	<Administrador del Gremio de profesiones elio para equipamiento y patrones>	<Administrador del Gremio de profesiones asmodiano para equipamiento y patrones>
	Cinuos <Administrador del Gremio de profesiones elio para combinaciones>	Beyacra <Administrador del Gremio de profesiones asmodiano para combinaciones>
	Usiros <Administrador del Gremio de profesiones elio para patrones restantes>	Alan <Administrador del Gremio de profesiones asmodiano para patrones restantes>

Corrección de errores

- En algunas situaciones, aun cuando se hubiese acabado con el Legado de la guarnición de Acarón, no se asediaba la guarnición. Este problema se ha resuelto.
- Algunos monstruos del Subsuelo de Cantalón tenían que moverse y no lo hacían; esto se ha corregido.
- En algunas situaciones se dejaba de poder adquirirle objetos normales a un PNJ que vende objetos limitados tras utilizar la opción de recompra. Esto se ha corregido.
- En determinadas ocasiones desaparecía el efecto de Escama helada con Cúnax el Carnicero, del Runatorio. Este problema se ha resuelto.
- Algunas voces de PNJ no se reproducían.

Ubicación	PNJ
Templo Run en la Zona Norte de Cantalón	Bedantún
Pandarung, en Cantalón del Sur	Amaque, Haubig

Misiones

Misiones nuevas

- Se han añadido misiones para Daevas retornados.
 - Contienen recompensas como armas y armaduras.
 - Como recompensa de misión se pueden sacar objetos de baúles en instancias.

Región de misión: Refugio del Regreso			
Facción	Niveles	Misión	PNJ de inicio
Elios	Niveles 10 - 65	Al Refugio del Regreso	Jenny <Encargado de bienvenida>
		El maestro de envíos del refugio	
Asmodianos	Niveles 10 - 65	Refugio del Regreso	Janete <Encargado de bienvenida>
		El maestro de envíos del refugio	

Región de misión: Teobomos, Pecherolin			
Facción	Niveles	Misión	PNJ de inicio
Elios	Niveles 46 - 49	[Diaria] Protección del Observatorio	Jenny <Encargado de bienvenida>
	Niveles 46 - 54	A Teobomos	Martina <Maestro de envíos>
		A la Caverna de Draupnir	
		Al laboratorio secreto de Teobomos	
		A la fortaleza de Adma	
	Niveles 48 - 54	A Porta de la Oscuridad	Janete <Encargado de bienvenida>
Asmodianos	Niveles 46 - 49	[Diaria] Limpieza	
	Niveles 46 - 54	A Pecherolin	
		A la Caverna de Draupnir	
		Al laboratorio secreto de Teobomos	
		A la fortaleza de Adma	
	Niveles 48 - 54	A Porta de la Oscuridad	

Región de misión: Ínguison, Beluslan			
Facción	Niveles	Misión	PNJ de inicio
Elios	Niveles 50 - 54	[Diaria] Proteger el Bosque de Taloc	Jenny <Encargado de bienvenida>
	Niveles 50 - 54	A Ínguison	Philip <Maestro de envíos>
		A Taloc	
		Al Templo de Udas	
	Niveles 53 - 54	Al Templo de Besmúndir	
Asmodianos	Niveles 50 - 54	[Diaria] Proteger el Bosque de Taloc	Janete <Encargado de bienvenida>
	Niveles 50 - 54	A Gelmaros	Christian <Maestro de envíos>
		A Taloc	
		Al Templo de Udas	
	Niveles 53 - 54	Al Templo de Besmúndir	

Región de misión: Sarpán, Tiamaranta			
Facción	Niveles	Misión	PNJ de inicio
Elios	Niveles 55 - 60	[Diaria] Proteger Camar	Jenny <Encargado de bienvenida>
	Niveles 55 - 65	A Sarpán	Estefanía <Maestro de envíos>
		A la Fortaleza Celeste de Aturam	
	Niveles 58 - 65	A Tiamaranta	
	Niveles 60 - 65	Al Refugio de Tiamat	
		A la Base de Rentó	
		A la Fortaleza de Tiamat	
Asmodianos	Niveles 55 - 60	[Diaria] Proteger Camar	Janete <Encargado de bienvenida>
	Niveles 55 - 65	A Sarpán	Letania <Maestro de envíos>
		A la Fortaleza Celeste de Aturam	
	Niveles 58 - 65	A Tiamaranta	
	Niveles 60 - 65	Al Refugio de Tiamat	
		A la Base de Rentó	

		A la Fortaleza de Tiamat	
--	--	--------------------------	--

Región de misión: Zona Norte de Cantalón, Cantalón del Sur, Subsuelo de Cantalón, Acarón, Cálдор			
Facción	Niveles	Misión	PNJ de inicio
Elios	Niveles 61 - 65	[Diaria] Proteger Cantalón del Norte	Jenny <Encargado de bienvenida>
	Niveles 61 - 65	A Cantalón del Norte	Nicolás <Maestro de envíos>
	Niveles 63 - 65	A Cantalón del Sur	
	Nivel 65	Al Subsuelo de Cantalón	
		A Acarón	
		A Cálдор	
		Al Puente de Yórmungan	
		Al Refugio de la Tribu Run	
		Al Laboratorio de Investigación de Baruna	
		Al Almacén de Guerra de Sauro	
		A la Torre Protectora de los Run	
Asmodianos	Niveles 61 - 65	[Diaria] Proteger Cantalón del Norte	Janete <Encargado de bienvenida>
	Niveles 61 - 65	A Cantalón del Norte	Pascal <Maestro de envíos>
	Niveles 63 - 65	A Cantalón del Sur	
	Nivel 65	Al Subsuelo de Cantalón	
		A Acarón	
		A Cálдор	
		Al Puente de Yórmungan	
		Al Refugio de la Tribu Run	
		Al Laboratorio de Investigación de Baruna	
		Al Almacén de Guerra de Sauro	
		A la Torre Protectora de los Run	

- En las siguientes misiones nuevas se pueden obtener como recompensa armas y armaduras adecuadas al nivel del personaje.

Región de misión: Teobomos, Pecherolin			
Facción	Niveles	Misión	PNJ de inicio
Elios	Niveles 46 - 54	El ruego de Atropos	Atropos <Defensor del campo etéreo>
		El ruego de Banariner	Banarinriner <Sociedad de excavación de Meniher>
		Limpieza de la Costa del Ananque	
		El primer ruego de lonse	lonse <Reclutador de Sánctum>
		El segundo ruego de lonse	
		Visita a Atropos	
Asmodianos	Niveles 46 - 54	El ruego de Surt	Surt <Caudillo de la tropa de purificación de muertos vivientes>
		El encargo de Surt	
		Al Poblado BuBu	
		El ruego de BuBu Khan	BuBu Khan <Cabecilla BuBu>
		Limpieza de la Costa del Carobe	
		Visita a Surt	

Región de misión: Ínguison, Gelcmaros			
Facción	Niveles	Misión	PNJ de inicio
Elios	Niveles 55 - 65	El primer encargo especial	Outremo <Agente de Cáisinel>
		El segundo encargo especial	
		El tercero encargo especial	Lotas <Rama joven de Taloc>
		El cuarto encargo especial	
		El quinto encargo especial	Baro <Tropa expedicionaria de Sánctum>
		El sexto encargo especial	
Asmodianos	Niveles 55 - 65	El primer encargo especial	Richel

		El segundo encargo especial	<Agente de Marchután>
		El tercero encargo especial	Vésvola Legionario de los Sinoligados
		El cuarto encargo especial	
		El quinto encargo especial	Fiyóelnir <Tropa expedicionaria de Pandemónium>
		El sexto encargo especial	

- Los Daevas retornados también pueden llevar a cabo las misiones mencionadas arriba, mediante las que pueden obtener armas y armaduras.
 - Para los Daevas retornados se ha añadido una misión para encontrar al primer PNJ.
 - Las misiones de encargo especial solo se pueden realizar una vez. Si un Daeva retornado ya la había completado no podrá volver a aceptarla.

Facción	Niveles	Nombre de misión	PNJ de inicio
Elios	Niveles 56 - 65	Envío a Ínguison	Jenny <Encargado de bienvenida>
Asmodianos	Niveles 56 - 65	Envío a Gelcmaros	Janete <Encargado de bienvenida>

- Se ha alterado una misión existente y añadido misiones nuevas en las que ahora se pueden conseguir puntos de honor y Medallas de ceranio si la facción propia ha conquistado la Fortaleza de Anoja.
 - Solo pueden recibir las recompensas los personajes que posean el título de Vencedor de Cálдор.

Misiones con recompensas adicionales

Facción	PNJ de inicio	Misión	Recompensa
Elios	Terenoa <Administrador de fortaleza>	[Semanal] Preparación a fondo	125 puntos de honor, 1 Medalla de ceranio
Asmodianos	Filipa <Administrador de fortaleza>	[Semanal] Preparación meticulosa	125 Puntos de honor, 1 Medalla de ceranio

Nuevas misiones añadidas

Facción	PNJ de inicio	Misión	Recompensa
---------	---------------	--------	------------

Elios	Terenoa <Administrador de fortaleza>	[Semanal] Eliminar a los perturbadores	125 puntos de honor, 1 Medalla de ceranio
		[Semanal] Preparativos para la batalla	125 Puntos de honor, 1 Medalla de ceranio
Asmodianos	Filipa <Administrador de fortaleza>	[Semanal] Eliminar a los perturbadores	125 Puntos de honor, 1 Medalla de ceranio
		[Semanal] Preparativos para la batalla	125 Puntos de honor, 1 Medalla de ceranio

- Cuando un Daeva retornado recibe la primera misión aparece una ventana.
- La primera misión para Daevas retornados también se puede obtener aunque se haya registrado el número máximo de misiones.
- Aparece una notificación del sistema sobre el tiempo restante para Daevas retornados cuando se completa una misión.
- Las misiones del Refugio del Regreso se pueden llevar a cabo hasta el nivel 65.
 - Las misiones especiales estándar que solamente se pueden realizar en determinados niveles también están disponibles para personajes de nivel 65.
 - Sin embargo, las misiones diarias solo se pueden llevar a cabo en el marco de determinados niveles.
- Se ha añadido una misión que contiene información sobre la batalla de la Fortaleza de Pangaea.

Facción	Niveles	Misión	PNJ
Elios	Nivel 65	Participación en la batalla por la fortaleza	Carley <Asistente de acceso a la batalla por la fortaleza de Pangaea>
Asmodianos	Nivel 65	Batalla por la Fortaleza de Pangaea	Revin <Asistente de acceso a la batalla por la fortaleza de Pangaea>

- Se ha añadido una misión que se puede realizar en el Lugar de Ascensión de Antricha.
 - En la siguiente misión se pueden obtener PE y Quinas.

Facción	Niveles	Misión	PNJ
Facción de asedio de la Fortaleza de Pangaea	Nivel 65	Lugar de Ascensión de Antricha	Esloan <Informador de Pangaea>

- La facción que derrote a Antricha puede obtener 100 puntos de honor mediante la misión siguiente. El PNJ aparece en cuanto Antricha muera.

Facción	Niveles	Misión	PNJ
Facción de asedio de la Fortaleza de Pangaea	Nivel 65	Recompensa por la caída de Antricha	Fuen <Informador del lugar de ascensión>

Misiones editadas

- Junto con la introducción de las Piedras de encantamiento nuevas también se han cambiado las recompensas de las misiones siguientes.

Elios	Asmodianos
Una entrega secreta	El bastón de hueso de Garrasnegras
Una hoja de Loda	El escondrijo de Octanu
El secreto clau	Ginseng viejo
Una oportunidad clave	[Grupo] Contra la élite
[Grupo] Ataque a los asaltantes	Muerte al guerrero sombrío
[Espía/Grupo] Taigas, la maldición de los Sugos	[Grupo] Un paso hacia la venganza
[Grupo] Corumoner en peligro	Por orden de Nerita
Por orden de Perento	El pago de la deuda
El collar de Etin	La carta de Estragein
Recuerdo de Sante	[Grupo] Estragein recupera fuerzas
[Grupo] El mal mayor	Victoria contra soldados elios de rango 1
Difundir las novedades	[Alianza] El cambio
Victoria contra soldados asmodianos de rango 1	Espadas resistentes al fuego
Piedra de la falla	Un acertijo balaúr
Una cuestión de honor	Una paliza en las sombras
[Grupo] El comandante de la Rastrodeacero	[Grupo] El auténtico poder en la Rastrodeacero
[Grupo] Un objeto saqueado	[Grupo] El ladrón de medicinas
[Grupo] Por el caudillo	[Grupo] Un regalo para el padre
[Grupo] Un proyecto en torno a un anillo	[Grupo] Maldiciones ardientes
La muerte de Alasmohosas	[Alianza] La muerte de la soberana balaúr Tiamat
[Alianza] La caída de la soberana balaúr Tiamat	
[Espía] Mensaje para un espía	

- En el mensaje emergente de los objetos de misión se ha cambiado la posición en la que aparece el nombre de misión correspondiente. Además se muestran en gris los nombres de las misiones completadas.
- En las misiones de misiones de orden urgente aceptadas automáticamente se han ampliado los contenidos si la batalla de agentes comienza en Acarón.
- Se ha resuelto el problema por el que algunos objetos asmodianos se entregaban como recompensas de misiones de los Elios.

Misiones cambiadas
Caza de los Leparistas
Sello del pueblo encontrado
Huesos blanqueados

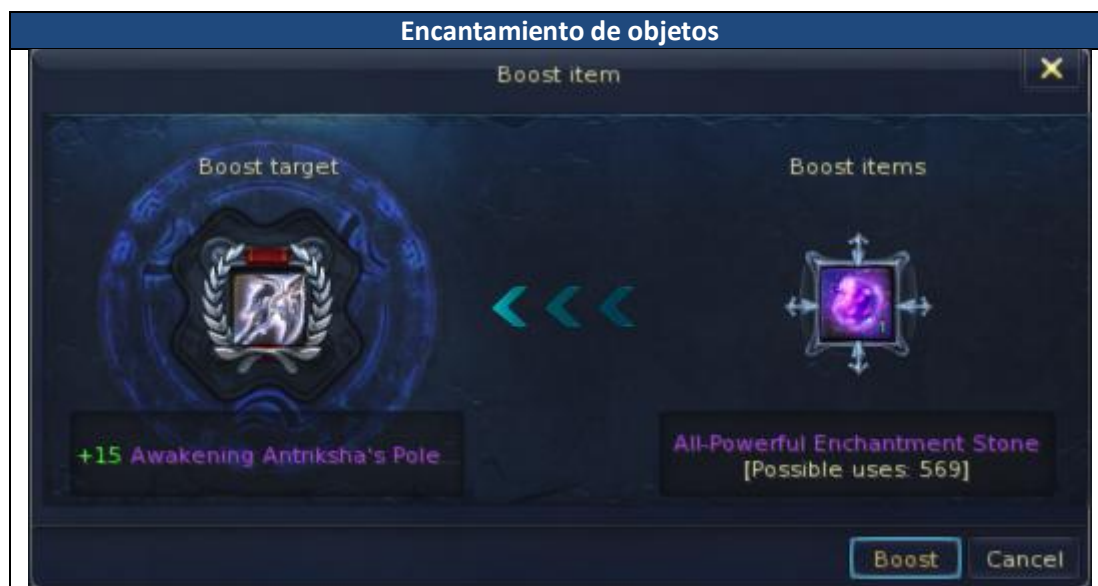
- Se ha corregido el problema por el que un personaje asmodiano que hubiera completado la misión “Investigar la desaparición del padre” no recibía la misión “[Grupo] Contacto con Estragein”.
- Se ha corregido el problema por el que, en situaciones particulares, un personaje asmodiano no podía recibir las misiones “[Grupo] Materiales de Gólem” y “[Grupo] Corazas para armaduras”.
- Se ha corregido el problema por el que los monstruos de la misión de los Asmodianos “[Grupo] Revisión de armas” poseían información errónea.
- Se han corregido los textos de misión de “[Instancia] Orden de infiltración” y “[Instancia] La infiltración en el almacén de guerra”.
- Se ha corregido el problema por el que no se mostraban las recompensas en la ventana de misión de las misiones de Cálдор “Rastros calcinados” (Elios) y “Cicatrices del pasado” (Asmodianos).
- Se ha corregido el problema por el que las misiones de Cálдор “[Semanal] Liberación de Anoha” (Elios) y “[Semanal] Alma liberada” (Asmodianos) no se podían completar.

Interfaz



- Se ha añadido la ventana de evolución de equipamiento.
 - En la ventana se ve el objeto para la evolución, la Piedra de evolución y el resultado tras la evolución.
 - Además hay información sobre el nivel de encantamiento actual y el nivel de encantamiento máximo.



- Tras el proceso también se verán en la ventana de encantamiento de objetos el nivel de encantamiento actual y la cantidad de Piedras de encantamiento todopoderosas restante.



- El indicador de nivel tras la evolución de equipamiento se muestra en verde.

Antes de la evolución	Después de la evolución
<div data-bbox="252 342 778 383" style="border: 1px solid yellow; padding: 2px;">+15 Awakening Antriksha's Greatsword</div> <div data-bbox="252 383 778 568">  Greatsword Very Slow 3 Strike Weapon Available for Level 65 or higher Untradeable </div>	<div data-bbox="826 342 1353 383" style="border: 1px solid yellow; padding: 2px;">+15 Awakening Antriksha's Greatsword</div> <div data-bbox="826 383 1353 568">  Greatsword Very Slow 3 Strike Weapon Available for Level 65 or higher Untradeable </div>

- En la ventana del agente comercial ahora se pueden distribuir, registrar y comprar objetos.
 - Para objetos individuales aparece la ventana de venta / registro normal; para varios objetos aparece la ventana de venta y reparto de fardos.
 - Cuando se trata de varios objetos, en la ventana de venta y reparto de fardos se puede escoger y registrar entre venta en fardo e individual.

Reparto	IU de registro de objetos para venta																
<div data-bbox="256 1088 349 1178" style="text-align: center;">  1 </div> <p data-bbox="199 1182 408 1211">Objeto individual</p>	<div data-bbox="448 853 1406 1447"> <div data-bbox="459 860 1394 891">Sales entry ✕</div> <div data-bbox="464 909 995 994">  Stigma Shard </div> <div data-bbox="464 1014 995 1182"> Trade Information Average price (la 3.000 🪙 Current lowest pr 3.000 🪙 Current highest p 3.000 🪙 </div> <div data-bbox="464 1252 995 1384"> Please enter the selling price Set price 3.000 🪙 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 100px; text-align: right;">3000</div> </div> <div data-bbox="1050 1043 1353 1068" style="text-align: center;">You can enter numbers</div> <div data-bbox="1098 1088 1353 1279"> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>0</td></tr> <tr><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>00</td></tr> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>000</td></tr> <tr><td>All</td><td>C</td><td>←</td><td>0000</td></tr> </table> </div> <div data-bbox="1161 1406 1394 1442" style="text-align: right;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">OK</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">Cancel</div> </div> </div>	7	8	9	0	4	5	6	00	1	2	3	000	All	C	←	0000
7	8	9	0														
4	5	6	00														
1	2	3	000														
All	C	←	0000														



- Cuando aparece bajo el precio por unidad el cartel en la ventana del agente comercial se permite la venta por separado.
- En la ventana de registro de objetos del agente comercial se muestran los precios actuales más bajos y más altos del objeto que se registrará.
- Cuando un Daeva retornado inicia sesión se le envía una notificación a él, a sus amigos y a los miembros de su legión.
- En la ventana de confirmación al realizar cambios en objetos a partir de ahora se muestra en color la información del encantamiento delante del nombre del objeto.
- Bajo la barra de encantamiento / refuerzo / extracción de un objeto a partir de ahora de muestra la información del equipamiento.
 - La notificación se amplía en el caso del engarzado de Piedras de maná e idiano, encantamientos con Piedras de encantamiento o Piedras divinas y la extracción y extracción de puntos del Abismo.
- Se ha editado la vista de comparación de objetos de equipamiento.
 - Se ha cambiado el nombre de estado del objeto comparado.
 - Se ha añadido una línea separatoria.
 - Se ha aclarado el fondo.
- Si se elimina la solicitud de reclutamiento a nivel de servidor aparece una ventana de confirmación.
- En la ventana del agente comercial se ha añadido la categoría Piedra de evolución en Consumibles – Modificar.
- La ventana de la IU ahora se abre más rápido.
- Se ha añadido una ventana de confirmación a la bendición de equipamiento en la que se puede ver la información sobre la bendición.
- Se han cambiado los nombres de la pestaña de venta de objetos del administrador de recompensas de legión. Antes se llamaba únicamente Objeto de la legión. A partir de ahora, las pesrañas se denominan en función del nivel de la legión (por ejemplo, Objeto de legión de nivel 6).

Resolución de problemas

- Se ha corregido el problema por el que, en determinadas situaciones, se mostraban erróneamente las recompensas en el Pase de Atreia por iniciar sesión.
- Se ha corregido el problema por el que se llevaba a cabo pero no se registraba la búsqueda de grupos a través de /reclutargrupo, /reclutaralianza.
- Se ha corregido el problema por el que no se mostraba la clase de los miembros en la ventana de miembros en el reclutamiento general de la alianza.
- Ocurría un problema por el que las recompensas del Pase de Atreia no se apilaban en el inventario aunque se tratase de los mismos objetos. Esto se ha corregido.
- Se ha corregido el problema que ocurría cuando se cerraba el almacén personal en la ventana de selección de objetos y se desactivaban los objetos.
- Se ha corregido el problema por el que no se mostraba parte de la información sobre el objeto resultante en la ventana de bendición de equipamiento.
- Se ha corregido el problema por el que el efecto de la velocidad de combate no se mostraba.
- Se ha corregido el problema por el que, en determinadas situaciones, no se veía el icono de los objetos vendidos en el agente comercial.
- Se ha corregido un problema por el que algunas partes y objetos como la Espada de la brisa se mostraban transparentes en la vista previa.
- Se ha corregido en la ventana de personaje, en la de vista previa y en el retrato del personaje el problema por el que parte de la Túnica tocada por el sol se mostraba transparente en la IU.
- Se ha corregido el problema por el que, en determinadas ocasiones, algunos iconos de la barra de acceso rápido no se veían.
- Se ha corregido el problema por el que si el personaje se mueve durante la bendición de equipamiento, cancelando así la bendición, se deja de poderla ventana de inventario o de personaje.

Instancias

- En ocasiones ocurría que, si el personaje tenía la Llave de Cálige y seleccionaba una vitrina en la colección de armas de Cálige en el Proceso de Cromede, no recibía ningún arma. Esto se ha corregido.
- Se ha corregido el problema por el que el signo de misión no se mostraba bajo determinadas circunstancias en las vitrinas en la colección de armas de Cálige en el Proceso de Cromede.
- Cuando concluye la instancia del campo de batalla aparece la información de todos los personajes que participaron en la ventana de información detallada, independientemente de si el personaje abandonó la instancia o no.
 - Se pueden ver los detalles hasta que se pulsa el botón de Salir de instancia.
- Se ha cambiado parte del gráfico de entorno de las instancias Puente de Yórmungan y Puente de Yórmungan (bonificación).
- Se ha corregido el problema por el que el efecto potenciador de hambre y sed de Mantutu Ojodorado de la Cabina de la Rastrodeacero no desaparece aunque se destruyeran los alimentos y el agua.
- En el interior de la Antecámara de la rabia / Antecámara de la furia del Runatorio se ha añadido la Estatua run de la protección.

Personaje

- Se han modificado los objetos de inicio en el inventario al crear un personaje.
 - En lugar del Elixir vital menor y del Elixir de maná menor, el personaje recién creado ahora obtiene el Elixir vital del aprendiz y el Elixir de maná del aprendiz.
 - Ya no se puede adquirir ni comerciar con el el Zumo de fruta de mercenario / de bandido.
- Ahora se muestra correctamente la animación del Técnico del éter al obtener esencia y éter.
- Se han modificado la emoción del personaje y el efecto del encantamiento de objetos y y de la extracción.
- No se mostraba la emoción de obtención de éter al ir sentado en un Meca. Este problema se ha resuelto.
- Se han solventado los errores que ocurrían al emplear la emoción de vacaciones de verano mientras se descendía de un Meca.
- Con una resolución normal ocurría que una imagen en verde permanecía cuando el Cantor empleaba la habilidad Hechizo de la ira y después iniciaba sesión de nuevo o cambiaba de servidor.. Esto se ha corregido.
- Se ha corregido el problema por el que el efecto de un engarzado de piedras de maná se mostraba mal durante el proceso.
- Se ha corregido el problema por el que el movimiento de las alas del personaje se mostraba mal al obtener maná.

Habilidad

Técnico del éter

- Algunas notificaciones de la habilidad del técnico del éter “Carga rápida” aparecían erróneamente.

Bardo

- Se ha realizado un cambio en la habilidad “Variación del reposo” del bardo.
 - A partir de ahora, el efecto se aplica a todos los aliados que se encuentren dentro del radio de 25 m en torno al propio personaje. Antes se centraba en el objetivo seleccionado.

Entorno

- Se ha resuelto el problema por el que se instalaban Quiscs en la zona neutral de la Zona Norte de Cantalón.

Hogar

- El personaje no se podía sentar o tumbar en algunas piezas de mobiliario. Este problema se ha resuelto.

Acompañantes

- En algunas situaciones, el acompañante no podía seguir al personaje. Esto se ha corregido.