



Patchnotes 4.6.2/0319v

## Tabla de Contenidos

Instancias.....	2
JcJ, Abismo y Fortalezas .....	6
Horarios de Asedios a Fortalezas.....	6
Lucha por la Guarnición .....	7
Puntos de Honor .....	8
Objetos .....	9
Joyas de Pluma .....	15
Habilidades .....	18
Personaje.....	21
PNJ .....	22
Misión .....	23
Entorno .....	28
Interfaz .....	30
Sistema.....	33
Servidor de Principiantes .....	33

## Instancias

### Bastión del Muro de Acero

- Se ha solucionado el problema que provocaba que no se pudieran utilizar determinados efectos de los lanzagranadas para defender la entrada en el Bastión del Muro de Acero.
- Se han eliminado las habilidades de sanación y de refuerzo que se utilizan en el Bastión del Muro de Acero cuando el personaje sube al Carro de combate de Beritra.
- Se ha cambiado el símbolo del ratón que se muestra cuando se selecciona la estatua de protección e los elios a la entrada del campo de batalla del Bastión del Muro de Acero.
- Se ha solucionado el problema que provocaba que los monstruos del Bastión del Muro de Acero no atacaban cuando el jugador se subía al Carro de combate de Beritra.
- Se ha solucionado el problema que provocaba que no se pudiera hablar con otros jugadores después de haber subido al Carro de combate de Beritra en el Bastión del Muro de Acero.

### Almacén de Guerra de Sauro

- Se ha solucionado el problema que provocaba la pérdida de la llave una vez que se derrotaba a la Jefa artillera Curmata en el Almacén de Guerra de Sauro.
- Se han realizado los siguientes cambios para facilitar el acceso al Almacén de Guerra de Sauro y para reducir el nivel de dificultad:
  - En cuanto se conquista la 83.ª guarnición, se abren los accesos para elios en la Guarnición de Pepe y para los asmodianos, en la Guarnición de Fon. De esta manera, todos los jugadores pueden acceder independientemente de la guarnición que hayan conquistado.
  - Para permitir un cambio sencillo entre las diferentes posiciones, se han creado accesos en la Guarnición de Pepe, la Guarnición de Fon y Pandarung que funcionan en ambas direcciones.
  - Ya no se necesitan las 3 Medallas de la lucha que se necesitaban para poder acceder al Depósito de Guerra de Sauro.
  - Se han eliminado algunos de los monstruos que se podían seleccionar en la interacción con el Pasadizo a la Cámara de los Run. Además, se ha cambiado la cantidad de llaves de la Cámara de los Run necesarias.

NOMBRE DE PSJ	Antes del cambio	Después del cambio
Pasadizo a la Cámara de los Run	Pérfido Uteruner (1 llave)	Pérfido Uteruner (eliminado)
	Oficial sanitario Surquiján (2 llaves)	Oficial sanitario Surquiján (eliminado)
	Jefe de investigación Jardaraca (3 llaves)	Jefe de investigación Jardaraca (eliminado)
	Líder de guardias Acradim (4 llaves)	Líder de guardias Acradim (1 llave)
	General de brigada del 40.º ejército de Sita (5 llaves)	Generala de brigada del 40.º ejército de Sita (2 llaves)

- Se han reducido los rangos y valores de los monstruos y jefes de los monstruos en el Depósito de Guerra de Sauro.
- Se ha cambiado una parte del estilo de batalla de la Generala de brigada del 40.º ejército de Sita y del Líder de guardias Acradim.
- Se ha cambiado una parte del estilo de batalla de los monstruos importantes del Depósito de Guerra de Sauro.

Nombres de monstruos cambiados	
Capitán de la guardia Rojuca	Jefa artillera Curmata
Jefe del estado mayor Moriata	Oficial de inspección Obanuca

- Algunos de los monstruos ya no se encuentran en su lugar anterior o bien ha desaparecido por completo de las instancias.

### Bosque de Ladis

- Se ha solucionado el problema que provocaba que el líder Jefe Cutol no reconociera a los personajes en determinadas regiones del Bosque de Ladis.

### Embarcadero de la Rosa de Acero (en solitario / grupo)

- Se han realizado los siguientes cambios para facilitar el acceso a las instancias Embarcadero de la Rosa de Acero (en solitario/grupo), Cabina de la Rosa de Acero (en solitario/grupo) y Cubierta de la Rosa de Acero y para reducir el nivel de dificultad:
  - Se ha reducido el nivel de estrada de 61 a 60.
  - La entrada de estas instancias ya no se encuentra en Pandarung, en Cantalón del Sur. Los elios pueden acceder a ella desde la Torre de la Luz Reconstruida y los asmodianos, desde el Templo Run, ambos en Cantalón del Norte.

- Algunos de los monstruos de las instancias Embarcadero de la Rosa de Acero (en solitario/grupo), Cabina de la Rosa de Acero (en solitario/grupo) y Cubierta de la Rosa de Acero ya no se encuentran en su lugar anterior o bien han desaparecido por completo de las instancias.
- Se han reducido los valores y los niveles de los monstruos y jefes de los monstruos de las instancias Embarcadero de la Rosa de Acero (en solitario/grupo), Cabina de la Rosa de Acero (en solitario/grupo) y Cubierta de la Rosa de Acero.
- Se ha cambiado una parte del estilo de batalla del jefe de los monstruos Rumaquiqui en Cubierta de la Rosa de Acero.

### Porta de la Oscuridad

- Cambio: Ya no es necesaria la Gema de activación de tiempo para acceder a la Porta de la Oscuridad.
  - La Escama azul de balaúr y la Esencia de la falla ya no se pueden utilizar.
  - Los monstruos ya no dejan caer la Escama azul de balaúr y el PNJ ya no vende la Esencia de la falla.

### Varios

- A veces ocurría que en determinadas situaciones no se podía utilizar la función de búsqueda en todo el servidor. Este problema se ha solucionado.
- Se ha modificado el efecto del generador en la parte oeste de la torre de protección de los Run.
- En una instancia de alianza se mostraba únicamente una parte de la información de los miembros en la lista de la búsqueda de grupos en servidor. Este problema se ha solucionado.
- Se ha añadido la información de miembros en la ventana "Preparar ingreso" para el reclutamiento de grupo en todo el servidor y al acceder a un grupo.
  - Mientras se reclutan miembros para un grupo o una alianza, los miembros son visibles.
  - En cuanto se han reclutado los miembros del grupo o la alianza, se pueden ver todos los miembros.

	Grupo (6 jugadores)	Alianza (12 jugadores)																								
<b>Antes</b>	<p>Prepare for entry</p> <p>Instance: Jormungand's Bridge Legion leader: Zalia-Siel Progress: Creating group</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Level</th> <th>Class</th> <th>Status</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Zalia-Siel</td> <td>65</td> <td>Bard</td> <td>Prepar..</td> </tr> <tr> <td>Zaliana-Siel</td> <td>65</td> <td>Gladiator</td> <td>Prepar..</td> </tr> </tbody> </table> <p>Ban Cancel</p>	Name	Level	Class	Status	Zalia-Siel	65	Bard	Prepar..	Zaliana-Siel	65	Gladiator	Prepar..	<p>Prepare for entry</p> <p>Instance: Katalamize Legion leader: Zalia-Siel Progress: Creating alliance</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Level</th> <th>Class</th> <th>Status</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Zalia-Siel</td> <td>65</td> <td>Bard</td> <td>Prepar..</td> </tr> <tr> <td>Zaliana-Siel</td> <td>65</td> <td>Gladiator</td> <td>Prepar..</td> </tr> </tbody> </table> <p>Ban Cancel</p>	Name	Level	Class	Status	Zalia-Siel	65	Bard	Prepar..	Zaliana-Siel	65	Gladiator	Prepar..
Name	Level	Class	Status																							
Zalia-Siel	65	Bard	Prepar..																							
Zaliana-Siel	65	Gladiator	Prepar..																							
Name	Level	Class	Status																							
Zalia-Siel	65	Bard	Prepar..																							
Zaliana-Siel	65	Gladiator	Prepar..																							
<b>Ahora</b>	<p>Prepare for entry</p> <p>Instance: Jormungand's Bridge Legion leader: Zaliena-Casto Progress: Creating group (Member: 2 / 6)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Level</th> <th>Class</th> <th>Status</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Zalia-Casto</td> <td>65</td> <td>Bard</td> <td>Prepar..</td> </tr> <tr> <td>Zaliena-Casto</td> <td>65</td> <td>Cleric</td> <td>Prepar..</td> </tr> </tbody> </table> <p>Cancel</p>	Name	Level	Class	Status	Zalia-Casto	65	Bard	Prepar..	Zaliena-Casto	65	Cleric	Prepar..	<p>Prepare for entry</p> <p>Instance: Katalamize Legion leader: Zalia-Casto Progress: Creating alliance (Member: 2 / 12)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Level</th> <th>Class</th> <th>Status</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Zalia-Casto</td> <td>65</td> <td>Bard</td> <td>Prepar..</td> </tr> <tr> <td>Zaliena-Casto</td> <td>65</td> <td>Cleric</td> <td>Prepar..</td> </tr> </tbody> </table> <p>Ban Cancel</p>	Name	Level	Class	Status	Zalia-Casto	65	Bard	Prepar..	Zaliena-Casto	65	Cleric	Prepar..
Name	Level	Class	Status																							
Zalia-Casto	65	Bard	Prepar..																							
Zaliena-Casto	65	Cleric	Prepar..																							
Name	Level	Class	Status																							
Zalia-Casto	65	Bard	Prepar..																							
Zaliena-Casto	65	Cleric	Prepar..																							

- Se ha solucionado el problema que provocaba la salida del Bastión del Muro de Acero cuando el personaje subía al Carro de combate de Beritra.
- Cuando se accedía a un grupo de servidor y después se interrumpía la conexión durante un tiempo, el personaje no abandonaba el grupo de forma automática. Este problema se ha solucionado.
- La cantidad de accesos a las diferentes instancias será más fácil de reconocer.

## JcJ, Abismo y Fortalezas

### Horarios de Asedios a Fortalezas

- Se han cambiado algunas horas de las batallas por la fortaleza:
- Las horas de la batalla por la fortaleza en las regiones de Ínguison y Gelcmaros pasan de las 12:00 h a las 19:00 h.
- Las batallas por la fortaleza de Cantalón se han cambiado de las 22:00h a las 20:00h.
- El Bastión del Muro Acero ahora tiene 3 horas de entrada en vez de dos (Miércoles 22:00h, Sábado 13:00h, Sábado 22:00h).
- El Asedio a Fortalezas Divinas ahora tendrá lugar el domingo en vez del sábado.
- Las horas de entrada para la Ruta de Yórmungan han sido ajustadas a los horarios normales de Dragagión, y aumentadas a 3 en vez de dos.
- Las horas de entrada a Dragagión han sido cambiadas a los Miércoles al mediodía. Ahora abre a las 13:00h en vez de a las 12:00h para evitar problemas con los mantenimientos programados.
- Se han cambiado as horas de la batalla de las fortalezas del Abismo superior de las 23:00h a las 22:00h.

Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
14:00							
15:00							
16:00	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
19:00	Torre de Vorgaltem, Templo del viejo dragón	Templo Carmesí, Altar de la Codicia	Templo Carmesí, Altar de la Codicia, Templo del viejo dragón, Torre de Vorgaltem	Templo del viejo dragón, Torre de Vorgaltem	Templo Carmesí, Altar de la Codicia	Templo Carmesí, Altar de la Codicia, Templo del viejo dragón, Torre de Vorgaltem	Templo Carmesí, Altar de la Codicia, Templo del viejo dragón, Torre de Vorgaltem
20:00	Silus, Basén, Prades	Silus, Basén, Prades	Silus, Basén, Prades	Silus, Basén, Prades	Silus, Basén, Prades	Silus, Basén, Prades	Silus, Basén, Prades
21:00							
22:00	Crotan, Miren	Cusis, Miren	Crotan, Miren	Crotan, Miren	Crotan, Miren, Cusis	Crotan, Miren, Cusis	Crotan, Miren, Cusis, Divine Fortress
23:00							

- La recompensa en medallas que reciben los soldados en las fortalezas de Silus, Basén y Prades en Cantalón y en Crotan, Cusis y Miren en Resanta se han cambiado de 2 medallas de mithril a 1 medalla de ceranio.

### Lucha por la Guarnición

- Se ha aumentado de 4 a 8 la cantidad de intermediarios/mensajeros usados en las guarniciones de Cantalón del Norte y del Sur. Su tiempo de resucitación se ha reducido.

- Se ha reducido el tiempo para resucitación del Legado/Comandante de combate después de la conquista de una guarnición en Cantalón del Norte o del Sur.
- Se ha reducido el tiempo de recuperación del del Legado/Comandante de combate tras la conquista de una guarnición en Cantalón del Sur.

### **Puntos de Honor**

- El consumo diario de puntos de honor ya no depende de la clasificación sino del rango.
  - En caso de que el rango sea el mismo, se sustrae la misma cantidad de puntos de honor.
- En caso de empate en el campo de batalla del Bastión del Muro de Acero, de Camar o de la Rota de Yórmungan, a partirde ahora se recibirán puntos de honor.

## Objetos

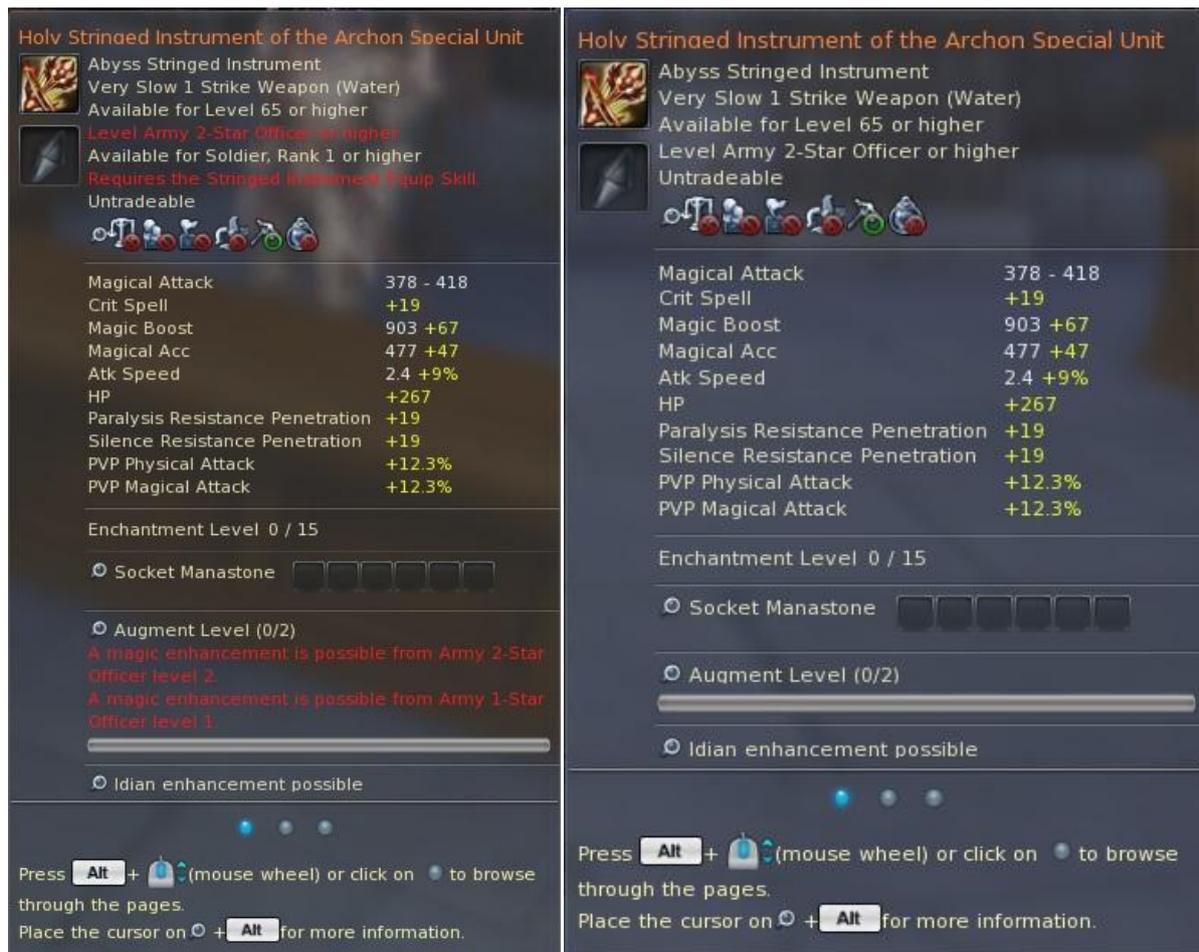
- Se ha solucionado el problema que provocaba que un Mandoble compuesto en determinadas situaciones indicara valores incorrectos en la ventana de objeto.
- Se ha solucionado el problema que provocaba que se aplicara parte de los valores de forma incorrecta al reforzar un escudo.
- Se ha solucionado el problema que provocaba que la Caja del tesoro del Bastión del Muro de Acero que se obtiene al alcanzar el rango S del Bastión del Muro de Acero no contuviera ningún arma épica.
- El símbolo de Crestado Saltus (1 día) se mostraba de forma incorrecta. Este problema se ha solucionado.
- Se ha reducido la cantidad de Monedas antiguas necesarias para comprar objetos de equipamiento mejorados de la tribu de los Run.

Categoría		Vor der Cambio	Nach der Cambio
Arma		3.779 ud.	2.834 ud.
Escudo		2.519 ud.	1.889 ud.
Armadura	Para el orso	2.519 ud.	1.889 ud.
	Para la cabeza		
	Pantalón	1.889 ud.	1.417 ud.
	Hombreira	1.260 ud.	945 ud.
	Guantes		
	Piernas		

- Se ha cambiado la recompensa final de la Ruta de Yórmungan.
  - En el Arcón de recompensas de Yórmungan de la victoria, que el jugador recibe en caso de victoria, se han aumentado la probabilidad y la cantidad de Monedas antiguas.
  - En caso de derrota o de empate, se ha añadido el Arcón de recompensas de Yórmungan de la participación, que también contiene Monedas antiguas.
- Se ha aumentado la probabilidad de que el Arcón de la conquista y el Arcón valioso de la conquista, que se pueden cambiar por Insignias de la conquista, contengan objetos de equipamiento.
- Los comerciantes de objetos de equipamiento y de productos de consumo de la 78.ª y la 83.ª guarnición ahora también cambian Medallas de la Lucha por Monedas antiguas.

Nombre de objeto	Precio
Fardo con Monedas antiguas de la lucha	20 Medallas de la lucha
Caja con Monedas antiguas de la lucha	200 Medallas de la lucha

- Ahora los monstruos normales del Pueblo Derruido y de la Senda de Talonin de Cantalón del Norte también dejan caer Monedas antiguas.
- Se han aumentado las recompensas que se pueden conseguir de los jefes de los monstruos en las instancias en solitario y en grupo de la Rosa de Acero.
- Se ha aumentado la probabilidad de obtener objetos de equipamiento de los jefes de los monstruos en el Depósito de Guerra de Sauro.
- Se ha cambiado el color de fondo del símbolo de [Evento] Sombrero de hechicería de Munin.
- No se mostraba el límite de tiempo en el nombre de los objetos temporales. Este problema se ha solucionado.
- En algunas llaves de éter los nombres de objeto eran incorrectos. Este problema se ha solucionado.
- En el estigma de gran calidad del cazador Flecha relámpago IV se mostraba un número incorrecto en la parte inferior izquierda en lugar del nivel actual de la habilidad. Este problema se ha solucionado.
- Cambio: Para destruir un Pergamino de embalaje (épico), aparece una ventana de confirmación.
- Se ha añadido una función de rango de ampliación.
  - Los jugadores estaban descontentos porque al cambiar de nivel algunas armas dejaban de poder utilizarse. Como compensación se han reducido los requisitos del rango y se ha añadido el rango de ampliación.
  - Si no se cumplen las condiciones del rango de ampliación, el aumento no estará disponible.
  - Si se cumplen todas las condiciones para el aumento, desaparecen de la ventana de información del objeto.



- Si se puede realizar un aumento de nivel 1 pero no de nivel 2, el objeto solamente se cargará hasta el nivel 1.
  - Si se realiza el aumento con un PNJ, solo se aplica el aumento de nivel 1 y los costes correspondientes.
  - Si se usa un objeto para el aumento, también se aplica únicamente el aumento de nivel 1.
- A las armas a dos manos compuestas se aplican las siguientes limitaciones de objeto.
  - La limitación del aumento se aplica al objeto que tenga las restricciones más altas.
- La función se ha aplicado también a los objetos del Abismo de la unidad especial.
- Se ha cambiado la pestaña de venta de los PNJ comerciantes para objetos del Abismo de la unidad especial Herinia (elios) y Bedantún (asmodianos).
- Se han cambiado el nivel de mejora y el rango recomendado de utilización para objetos del Abismo de la unidad especial.
  - Los rangos Oficial de 1 estrella hasta Oficial de 4 estrellas han sido cambiados a Oficial de 2 estrellas.

Antes del cambio		Después del cambio	
Rango	Objeto	Rango	Objeto
Oficial de 1 estrella	Túnica sagrada de la unidad especial Zapatos sagrados de la unidad especial	Oficial de 2 estrellas	Túnica sagrada de la unidad especial Zapatos sagrados de la unidad especial
Oficial de 2 estrellas	Hombreras sagradas de la unidad especial Arma sagrada de la unidad especial		Hombreras sagradas de la unidad especial Guantes sagrados de la unidad especial
Oficial de 3 estrellas	Guantes sagrados de la unidad especial Escudo sagrado de la unidad especial		Escudo sagrado de la unidad especial Pantalón sagrado de la unidad especial
Oficial de 4 estrellas	Arma sagrada de la unidad especial Arma sagrada de la unidad especial		Arma sagrada de la unidad especial Arma sagrada de la unidad especial

- Cambio: Los oficiales comerciantes de consumibles Herinia (elios) y Bedantún (asmodianos) de Cantalón del Norte ya no venden objetos de los soldados especiales Arconte y Guardián.
  - Los personajes que ya tienen uno de estos objetos pueden seguir utilizándolo.
  - Los rangos de utilización y de ampliación se han adaptado ahora también en los objetos de unidades especiales.
- Cambio: El tiempo de espera de los pergaminos con efecto de refuerzo se aplica únicamente a los pergaminos de la misma categoría.
  - Ejemplo: Los tiempos de espera del Pergamino del despertar de la categoría "velocidad de batalla" y el Pergamino de la carrera de la categoría "velocidad de movimiento" se calculan por separado.

Categoría	Ejemplo del tipo de pergamino correspondiente
Aumento de defensa/resistencia	Pergamino de resistencia al fuego/el agua/la tierra/el viento Pergamino de resistencia a golpe crítico/a golpe crítico mágico
Anti-impacto	Pergamino de resistencia a los impactos
Velocidad de batalla	Pergamino del valor/del despertar
Velocidad de movimiento	Pergamino de la carrera/del viento embravecido
Impacto crítico	Pergamino del golpe crítico/del golpe crítico mágico

**ERROR CONOCIDO:** El Pergamino del impacto crítico sigue compartiendo un tiempo de espera con pergaminos de las resistencias elementales, como el Pergamino de resistencia al agua.

- Se han reducido los precios de los Estigmas de gran calidad de nivel superior a II.
  - También se han reducido las tasas para el encatamiento del Reforzador de estigmas.
- En algunas regiones se han colocado más Reforzadores de estigmas de combate, de magia o de rendimiento.

Facción	Ubicación	Añadido- PNJ
Elios	Sánctum – Pabellón de los Defensores	Reforzador de estigma de combate, Reforzador de estigma de magia
	Resanta – Fortaleza de Téminon	
	Ínguison – Fortaleza Ilusoria de Ínguison	
	Sarpán – Central de la Tropa de Defensa de Carún	
	Cantalón del Norte – Torre de la Luz Reconstruida	
Asmodianos	Pandemónium – Edificio del Consejo Nacional	
	Resanta – Fortaleza de Primum	
	Gelcmaros – Fortaleza de Gelcmaros	
	Sarpán – Central de las Lanzas de Siel	
	Cantalón del Norte – Templo de los Run	

**ERROR CONOCIDO:** En el Edificio del Consejo Nacional de Pandemónium hay dos PNJ, uno dentro del otro.

- Se ha solucionado el problema que provocaba que el jefe final del Depósito de Guerra de Sauro no dejaba caer la Armadura de malla para el técnico del éter.
- Ahora las reliquias primigenias pueden guardarse en lotes de 100 piezas.
  - Estado anterior: el tamaño del lote depende del tipo de reliquia.
  - Cambio: ahora todas las reliquias pueden apilarse de a 100.
- Ahora los quiscs se pueden apilar. Sin embargo, este cambio no afecta a todos los quiscs.
  - Estado anterior: Los quiscs no podían apilarse.
  - Cambio: Algunos quiscs pueden apilarse y guardarse en lotes de hasta 100 unidades.

- Algunos atributos básicos de la llave del éter Anheló del soberano balaúr eran demasiado bajos. Este error se ha corregido.
- En algunos objetos no se aplicaban los cambios. Este error se ha corregido.
- Se han cambiado los objetos de recompensa de varios Arcones con recompensas, así como la probabilidad con la que los jugadores podían obtenerlos.
- Se han aumentado la cantidad de objetos de recompensa del Fardo de provisiones del viajero y la probabilidad con la que los reciben los jugadores.
- El arcón de llave etérea de Tatar podía contener un Revólver etéreo de Tatar. Este error se ha corregido.
- Se han reelaborado algunas Llaves etéreas así como el aspecto del meca.



- No se podían obtener el Puñal de Rajsá y el Revólver corto de Rajsá de determinados monstruos de Tames. Este problema se ha solucionado.
- En determinadas situaciones no se podían recibir objetos. Este problema se ha solucionado.
- Solo se podrán comprar objetos que requieran un rango determinado para ser utilizados cuando se cumplan los requisitos correspondientes.
  - Solo se podrán comprar objetos de la unidad especial a partir del rango Oficial de 2 estrellas.
- El aspecto de algunos objetos era erróneo. Este problema se ha solucionado.

### Joyas de Pluma

- Se han añadido accesorios de joyas de pluma.
  - Las joyas de plumas son accesorios nuevos que se pueden añadir a ranuras recién incorporadas.
  - Las joyas de plumas pueden mejorarse utilizando un Suero de mejora sagrado y tienen las siguientes particularidades:
    - No tienen nivel máximo de mejora.
    - Si la mejora tiene éxito, se aumentan dos valores determinados en función del tipo de joya de plumas.
    - Si la mejora falla, se destruye la joya de plumas.
    - Cuanto mayor es el nivel de mejora de la joya de plumas, mejor es la tasa de éxito.
- Las joyas de plumas son un objeto de equipamiento cuyo aspecto puede cambiar en los niveles de mejora 0, +5 y +10.
- Las joyas de plumas pueden venderse e intercambiarse independientemente de su nivel de mejora.
- Se han añadido joyas de plumas.



- Las joyas de plumas tienen los valores indicados más abajo. A partir del nivel +5 tienen una pequeña probabilidad de recibir un aumento adicional del ataque o de potenciación mágica.

	Estándar	Mejora
Pluma del soberano (ataque físico)	Ataque +1	El ataque del personaje aumenta en 4 y el PV máximo en 150 por mejora. A partir del nivel de mejora +5 el ataque puede mejorarse más con una probabilidad pequeña.
Pluma del soberano (ataque mágico)	Potenciación mágica +5	La potenciación mágica del personaje aumenta en 20 y el PV máximo en 150 por mejora. A partir del nivel de mejora +5 la potenciación mágica puede mejorarse más con una probabilidad pequeña.

- Se pueden recibir joyas de plumas de las siguientes maneras:
  - Se pueden comprar al modificar las Plumas del soberano en la capital.



- Se pueden recoger con una probabilidad pequeña de los jefes de los monstruos de algunas instancias.

Instancia	
Templo del Fuego	Base de Rento
Caverna de Draupnir	Fortaleza de Tiamat
Laboratorio Secreto de Teobomos	Puente de Yórmungan
Fortaleza de Adma	Torre Protectora de los Run
Porta de la Oscuridad	Refugio de la Tribu Run
Templo de Besmúndir	

## Habilidades

### Bardo

- Se ha añadido la ganancia de estigma a las habilidades de estigma del bardo *Melodía de la flor de nieve I*, *Serenata de la paz I* y *Melodía del caparazón férreo I*, ya que faltaba.

### Cantor

- Se ha solucionado el problema que provocaba que el símbolo de refuerzo de la habilidad Estimulación frenética I del Cantor mostrara en la descripción un aumento de la velocidad de movimiento del 20% en lugar del 25%.
- Se ha cambiado el nombre de la habilidad para cantores de *Bendición de la salud II* a *Homenaje a la vida I*.

### Tirador

- El efecto de la habilidad para tiradores *Bombardeo de cañón antiaéreo I* no se podía retirar en determinadas habilidades. Este error se ha corregido.

### Técnico del Éter

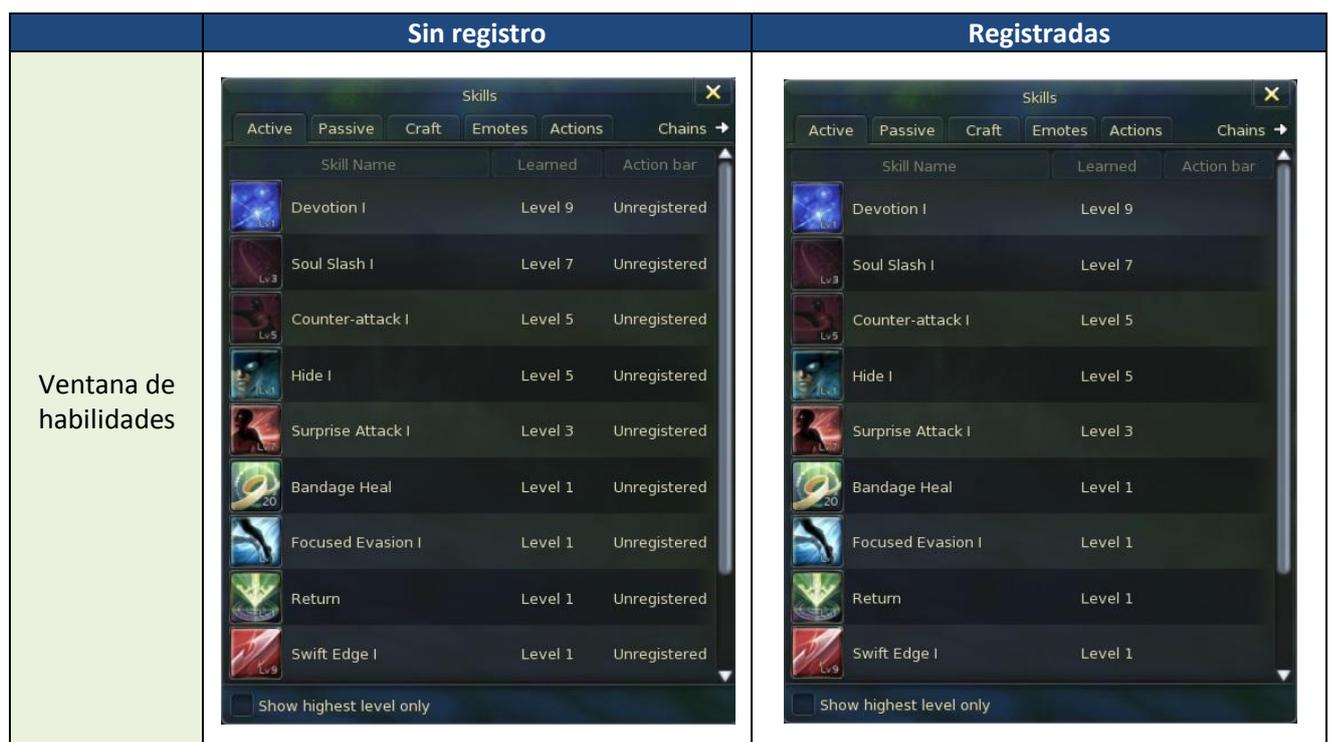
- Se han reducido los valores de aumento de ira de las habilidades del técnico del éter como *Onda de enfriamiento I – V*, *Sacudida eléctrica I - IV*, *Soga eléctrica I - IV*, *Golpe destrozador del derrumbamiento I - IV*, *Picadura debilitadora I - III*, *Viento provocador I - V*, *Golpe destrozador del silencio I - II* y *Ola de ira I - II*.
- La habilidad *Salida de emergencia I* del técnico del éter no se podía utilizar durante el vuelo. Este error se ha corregido.

### Varios

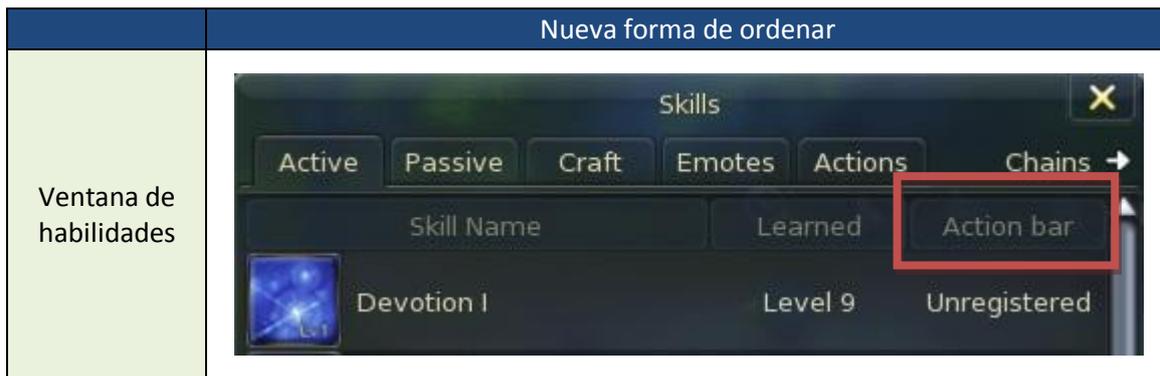
- Se ha reducido la cantidad de Semillas del bramido necesarias para la transformación: *General de los guardianes I – V*.
- Se han cambiado los colores de los símbolos de la habilidad para cantores *Área de protección segura* y de la habilidad para hechiceros *Jaula de llamas*.

	Antes	Ahora
Cantor		
Hechicero		

- Cambio: El efecto de escudo personal no se elimina cuando se utiliza un efecto de escudo para grupo.
- Cambio: Cuando un personaje sube de nivel, recibe automáticamente todas las habilidades disponibles en el nivel nuevo.
  - El personaje obtiene la habilidad ya que el manual de habilidades se ha sustituido por una asignación automática.
  - Cuando se aprende una habilidad nueva, se muestra un mensaje que indica que se ha aprendido una habilidad.
  - Los Estigmas y los Estigmas de gran calidad siguen equipándose mediante el maestro de estigmas.
  - Como las habilidades se adquieren de forma automática, los maestros ya no venden manuales de habilidades.
- La ventana de habilidades se ha ampliado para poder comprobar la ubicación de una habilidad en la barra de acciones.
  - Las habilidades que no se colocaron en la barra de acciones se muestra como [Sin registro].



- Se ha cambiado/ampliado el aspecto de la ventana de habilidades.
  - La interfaz antigua en la que se ordenaban las habilidades por clase se ha sustituido por una nueva en la que las habilidades se pueden ordenar en la barra de acción según el nivel de recepción o su estatus de registro en la barra de acción.



- Si se aprende la habilidad de un nivel superior, esta pasa a sustituir automáticamente la habilidad de nivel inferior registrada en la barra de acción.
  - Cuando se utiliza una habilidad que se aprendió en un nivel inferior, esta se mantiene cuando se adquiere la habilidad de un nivel superior. Sin embargo, en la barra de acción se muestra automáticamente la habilidad de nivel superior.
  - Si se cambia una habilidad e estigma de un nivel superior a uno inferior, la de nivel superior que estaba registrada en la barra de acción se muestra desactivada.
- Cambio de los símbolos de habilidad: Los niveles de las habilidades ya no se marcan con colores distintos.

## Personaje

- En una lucha contra un personaje de la facción propia no se podían atacar criaturas invocadas como Energía sanadora. Este problema se ha solucionado.
- Cuando un personaje de nivel inferior a 55 llega por primera vez a una región concebida hasta el nivel 55, cambiará automáticamente al servidor de principiantes.
  - El cambio automático al servidor de principiantes tendrá lugar en las siguientes regiones:

Región por facción		
Región	Elios	Asmodianos
	Porta	Guardiavieja
	Vérteron	Isalguen
	Elnen	Morfugio
	Jeirón	Beluslan
	Teobomos	Pecherolin
	Ínguison	Gelcmaros

**ERROR CONOCIDO:** Puede pasar que el cambio en Porta e Isalguen no funcione correctamente.

- Cuando un personaje de nivel 55 o inferior pasa al servidor estándar, se muestra el nombre del servidor arriba del minimapa.
  - A partir del nivel 56 ya no se muestra el nombre.

## PNJ

- Se han añadido comerciantes de equipamiento (Monedas antiguas) en la Torre de la Luz Reconstruida y en el Templo de los Run de Cantalón del Norte.
- Para poder diferenciar más fácilmente los PNJ para recompensas monetarias, se han cambiado sus títulos en función de las monedas que cambian.
- Se han añadido más PNJ para recompensas monetarias.
  - Elios: Vérteron, Elnen, Jeirón
  - Asmodianos: Guardiavieja, Morfugio, Beluslan
- Se ha retirado el administrador de manuales de combate que se encontraba en las guarniciones 80.<sup>a</sup> y 82.<sup>a</sup> de Cantalón del Sur.

Facción	Nombre de PNJ	
Elios	<Administrador de manuales de combate> Sinaios	<Administrador de manuales de combate> Selvine
Asmodianos	<Administrador de manuales de combate> Agrajim	<Administrador de manuales de combate> Quinoldia

- En Ínguison y Gelcmaros había monstruos en posiciones extrañas. Este error se ha corregido.
- Se ha cambiado la posición de algunos PNJ para recompensas monetarias.
- Para facilitar el viaje se han cambiado o añadido caminos de teletransporte en Cantalón del Norte y del Sur.
  - En Cantalón del Norte ahora hay estatuas de teletransporte en la Torre de la Luz Reconstruida y en el Templo de los Run con las que se puede llegar a las guarniciones 73.<sup>a</sup> y 74.<sup>a</sup>.
  - Una vez se han tomado las guarniciones 83.<sup>a</sup> y 84.<sup>a</sup> de Cantalón del Sur, aparece ahora un teleportador con el que se puede llegar tanto a la Guarnición de Pepe como a la de Fon.
  - Se ha convertido la ruta entre Pandarung y los Puestos de Guardia en un teletransportador mediante un transporte aéreo. Desde los teleportadores de los Puestos de Guardia se llega al Distrito Autogestionado de Goldriner.
- Se han retirado las rutas de vuelo de las Guarniciones de Pepe y de Fon en Cantalón del Sur a la Cordillera de Sauro.
  - Desde las Guarniciones de Pepe y de Fon se puede llegar ahora a la Cordillera de Sauro mediante la estatua de teletransporte que se encuentra junto a la estatua de transporte aéreo.

## Misión

- Se ha aumentado la importancia de la misión Indicios de traición para elios y asmodianos.
- En Cantalón del Norte y del Sur se han añadido misiones con las que se pueden conseguir Monedas antiguas.
- El PNJ se encuentra en la Torre de la Luz Reconstruida o en el Templo de los Run de Cantalón del Norte.

Facción	Nombre de misión	PNJ
Elios	[Moneda] Caza de monstruos en la torre	<Responsable de recompensas monetarias> Perechiner
	[Moneda] ¡Adiós, mercenario!	
	[Moneda] Asegurar la ruta de transporte	
Asmodianos	[Moneda] Caza de monstruos en el templo	<Responsable de recompensas monetarias> Moloquiner
	[Moneda] La purificación de la granja	
	[Moneda] Asegurar la ruta de transporte	

- En el Subsuelo de Cantalón se ha aumentado la cantidad de Monedas antiguas que se reciben como recompensa de misión.

Nombre de misión	Recompensa	
	Antes del cambio	Tras el cambio
[Moneda] Comercio con Sugos 1	5 Monedas antiguas	10 Monedas antiguas
[Moneda] Comercio con Sugos 2	5 Monedas antiguas	10 Monedas antiguas
[Moneda] La oferta de Actoruner	6 Monedas antiguas	12 Monedas antiguas

- Se ha añadido una misión nueva en el "Concilio de Marchután/Cáisinel".
- El PNJ de la misión se encuentra en Sántum/Pandemónium, cerca de la estatua de teletransporte.

Facción	Nombre de misión	PNJ
Elios	El comienzo de un nuevo entrenamiento	Quilven <Publicista de la ordalía>
Asmodianos	Una arena de entrenamiento diferente	Renen <Publicista de la ordalía>

- Se ha cambiado una parte de las misiones que se podían ejecutar en la Rosa de Acero.
  - Se ha reducido el nivel a partir del cual se recibe la misión de 63 a 60.
  - Se han añadido Monedas antiguas como recompensa.
  - El PNJ se encuentra ahora en la Torre de la Luz Reconstruida o bien en el Templo de los Run de Cantalón del Norte.
- Se ha cambiado el contenido de algunas de las misiones del Depósito de Guerra de Sauro.
  - El PNJ se encuentra ahora en la Guarnición de Pepe o en la de Fon, en Cantalón del Sur.
  - Se ha cambiado el desarrollo de algunas de las misiones.

Facción	Nombre de misión	Contenido	
		Antes del cambio	Tras el cambio
Elios	[Grupo] La defunción del 40.º comandante	Destrozar 5 Cofres de las llaves del secreto	Destrozar 5 Cofres de las llaves del secreto
Asmodianos	[Grupo] Almirante de la tropa del servicio secreto		

※ Los personajes que ya aceptaron esta misión antes del cambio pueden continuar de forma automática con el paso siguiente si ya han destruido 2 Cofres de las llaves del secreto o más.

- Se han añadido patrones para Revólver etéreo y Cañón etéreo a las recompensas de algunos encargos de creación de armas.
- Si es necesario acceder a una instancia para llevar a cabo una misión, ahora en el nombre de la misión aparece el añadido[Instancia].
  - Se ha incorporado el añadido[Instancia] a las siguientes misiones:Haramel, Campo de Instrucción de Nojsana, Templo del Fuego, Pesadilla, Caverna de Draupnir, Laboratorio Secreto de Teobomos y Fortaleza de Adma.
- En las misiones [Vivienda] Una vida fácil de los elios und [Vivienda] Pernon, un oasis de paz y tranquilidad de los asmodianos el personaje recibe ahora más información del PNJ.
- Se han eliminado los contenidos del Depósito de Guerra de Sauro que recibe el personaje recibe de antemano con la 83.ª guarnición.

- Al escoger la recompensa de la misión Experto en fabricación de armas faltaba el patrón para Llave etérea. Este problema se ha solucionado.
- Ya no se pueden aceptar las misiones Elian llama (elios) y La nueva tierra de Pernon (asmodianos).
- En las misiones de héroe "[Héroe] Logros de Cantalón" de los elios y "[Héroe] Lograr resultados en Cantalón" de los asmodianos ahora es posible ver la información de los objetos.
- En la misión "La formación de las fallas" de los elios y "Una falla misteriosa" de los asmodianos se ha incorporado el añadido [Instancia].
- Al terminar una misión La oferta de Corujiner (elios), el personaje ya no recibe PE, al igual que en La oferta de Muoriner (asmodianos).
- Para que se puedan reconocer los monstruos y los objetos de la misión actual más fácilmente, ahora se muestra más información.
  - Cuando se enfoca el monstruo o el objeto en cuestión, aparece el nombre de la misión actual en la ventana de información.



- Se han cambiado las recompensas de misión en las que el personaje podía recibir libros de habilidades.
  - Los libros de habilidades se han retirado de las recompensas de misión y sustituido por diferentes objetos de consumo.

Facción	Nombre de la misión
Elios	Peligro desde las alturas
	Eliminar los objetos flotantes de la Ciudadela de Vérteron (Técnico del éter)
	Envío a Vérteron
	Ensayo de las habilidades de vuelo
	[Grupo] Hostigar a los Caidanes

Asmodianos	Setas entre la población
	Eliminar los objetos flotantes de la Ciudadela de Guardiavieja (Técnico del éter)
	Envío a Guardiavieja
	El último punto de control
	[Grupo] Vencedlos para siempre

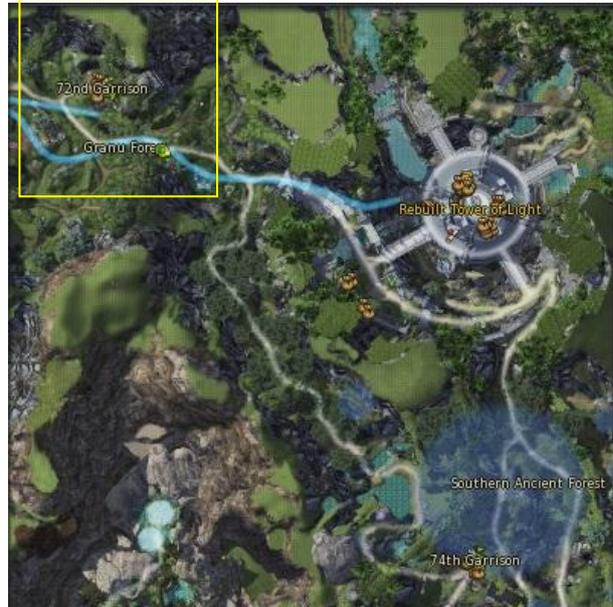
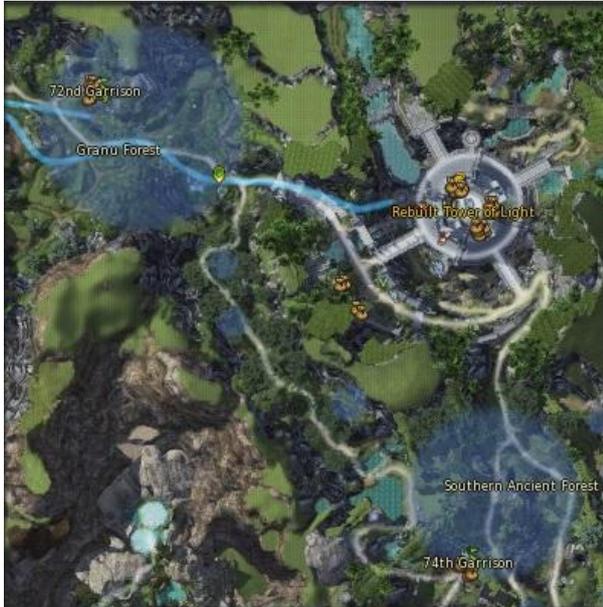
- Se ha eliminado la misión que permite conseguir la Gema de activación de tiempo necesaria para acceder a la Porta de la Oscuridad.
  - Los personajes que ya aceptaron esta misión antes de la actualización y todavía no la completaron pueden hacerlo ahora con el PNJ correspondiente.

Facción	Nombre de misión	PNJ para completar
Elios	[Grupo] Materiales de Gemas de activación	Maloren <Sacerdote>
	[Grupo] Prueba de la grandeza	Maloren <Sacerdote>
	[Grupo] ¡Necesito material!	Suiruner <Inventor sugo ambulante>
Asmodianos	[Grupo] Material importante	Résvelguer <Profeta>
	[Grupo] Material para el poder	Résvelguer <Profeta>
	[Grupo] Activación de artefacto	Suiruner <Inventor sugo ambulante>

- Se han cambiado algunos contenidos de la misión para los requisitos de acceso al Desfiladero de Silentera, ya que para esto ya no es necesario conquistar ninguna fortaleza. Los vídeos que se mostraban durante esta misión ya no están disponibles.
- Se ha cambiado la representación en el mapa de los objetos necesarios para una misión.
  - Estado anterior: Desaparece la indicación del mapa cuando se han reunido todos los objetos necesarios para una misión.

- Cambio: La marca desaparece del mapa cuando se consigue el objeto correspondiente.

### Representación de tareas



Level 60 [Cash] Monster Hunt at the Tower

- Carry our Saphirunerk's request and eliminate the troublemakers near the Rebuilt Temple of Light.
- Thorn Tail Crynacs (0/3)
- Bladeclaw Zaion (0/3)
- Wildroot Agrint (0/3)

Level 60 [Cash] Monster Hunt at the Tower

- Carry our Saphirunerk's request and eliminate the troublemakers near the Rebuilt Temple of Light.
- Thorn Tail Crynacs (0/3)
- Bladeclaw Zaion (3/3)
- Wildroot Agrint (0/3)

## Entorno

- Se ha cambiado una parte de la topografía de la Fortaleza de Prades de Cantalón del Sur.
- Se ha cambiado una parte de la topografía del Pabellón del Conocimiento.
- Se ha cambiado en parte la topografía del Puente de Yórmungan.
- Cambio: El acceso al Desfiladero de Silentera de Ínguison y Gelcmaros se puede usar en todo momento, independientemente de si se conquistó la fortaleza o no.
- Se ha cambiado una parte de la topografía del Bastión del Muro de Acero.
- Se ha cambiado una parte de la topografía de Pandemónium.
- Se ha cambiado una parte de la topografía de la Cubierta de la Rosa de Acero.
- Se ha solucionado el problema que provocaba que un personaje pequeño se quedara atascado en determinados lugares cuando se sentaba en una silla.
- Se han retirado los obeliscos que se encontraban cerca de las guarniciones 71.<sup>a</sup> y 72.<sup>a</sup> de Cantalón del Norte.
- También se ha retirado la zona neutral cerca del embarcadero del obelisco que estaba cerca de las guarniciones 71.<sup>a</sup> y 72.<sup>a</sup> en Cantalón del Norte.
- Se ha cambiado el aspecto de los embarcaderos que están cerca de las guarniciones de Cantalón del Sur y del Norte.

### Plataforma Zona Segura



- Se ha cambiado en parte la topografía de Porta.
- Se ha cambiado en parte la topografía de Teobomos.
- Se ha cambiado en parte la topografía de Sánctum.
- Se ha cambiado en parte la topografía de Viejaguardia.
- Se ha cambiado en parte la topografía de Morfugio.
- Se ha cambiado en parte la topografía de Beluslan..
- Se ha cambiado en parte la topografía de Gelcmaros.
- Se ha cambiado en parte la topografía del Bastión del Muro de Acero.
- Se ha cambiado en parte la topografía de Cantalón del Norte y del Sur.
- Se ha cambiado en parte la topografía de Elnen.
- Se ha cambiado en parte la topografía de Jeirón.

## Interfaz

- En la parte inferior de la ventana para introducir el pin se ha añadido un botón para restablecer el código.
  - Si se hace clic sobre este botón, se abrirá la página de Aion Free-to-play para restablecer el pin.
- Cuando se seleccione Mostrar/Ocultar otros PJ en [Ajustes - Configuración de teclado – Función], esto afectará también a las criaturas invocadas por el PJ.
- En algunas disipaciones se mostraba la información rápida de los objetos de forma extraña. Este problema se ha solucionado.
- Será posible abrir la ventana Herramienta durante el vuelo o el ascenso a un Taroc.
- Se ha añadido un símbolo que muestra la posición del PNJ para recompensas monetarias en el mapa.
  - Este símbolo muestra los PNJ para las siguientes recompensas monetarias: hierro, bronce, plata, oro, platino, mithril, ceranio y monedas antiguas.
  - Se puede seleccionar en Mapa – Mostrar en el mapa – PNJ de función.

Antes	Ahora
	

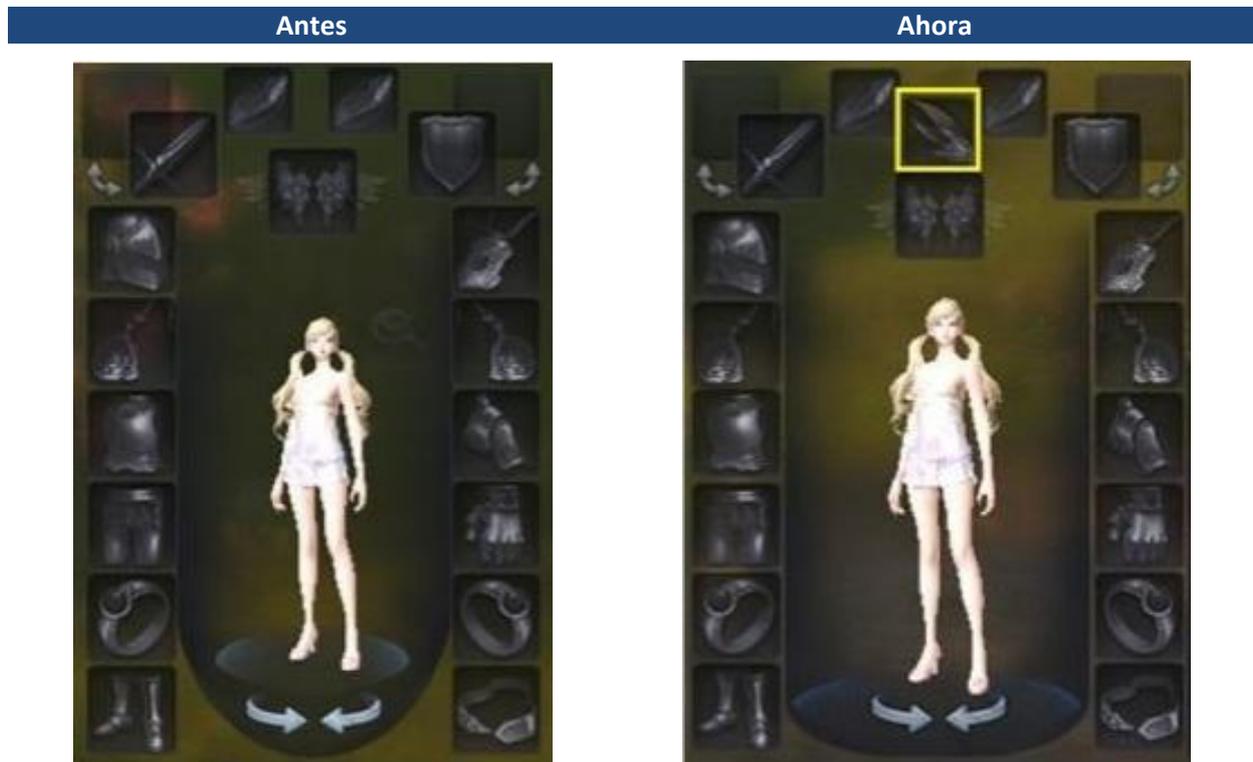
- Los macros registrados en la ventana de macros se muestran ahora ordenados alfabéticamente.
- Como las habilidades se aprenden ahora de forma automática, se ha cambiado el contenido de las ayudas para principiantes así como de los tutoriales en vídeo.
- Hay un nuevo peinado disponible para personajes femeninos en la creación de personaje.

## Nuevo peinado

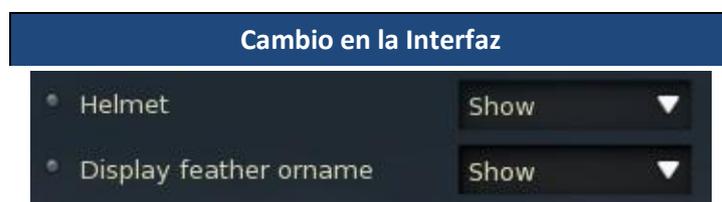


- En la ventana de advertencia "Solicitar entrada" del reclutamiento en varios servidores y del acceso se ha añadido una función de ventana emergente.
- Cuando se oculta la ventana "Solicitar entrada" del reclutamiento en varios servidores y del acceso, ahora en las siguientes situaciones:
  - se abre la ventana de forma automática cuando hay que hacer clic en "Listo".
  - se abre la ventana de forma automática cuando se acepta una solicitud de grupo.
  - se abre la ventana de forma automática cuando todos los miembros del grupo están listos.
- Cuando se amplía el mapa transparente para encontrar el camino, ya no se restablece su estado.
- Cuando se reduce el tamaño del mapa transparente y el PNJ buscado se encuentra en la misma región, pero lejos, el mapa pasará a indicar su ubicación.

- Si el personaje, una vez comprobada esta ubicación, avanza una distancia determinada, el mapa vuelve a mostrar la posición actual del personaje.
- Cuando se abre el mapa transparente y el PNJ buscado se encuentra en otra región, se mantiene el zoom del mapa transparente.
- Se ha añadido una nueva ranura para joya de pluma en la ventana de perfil.



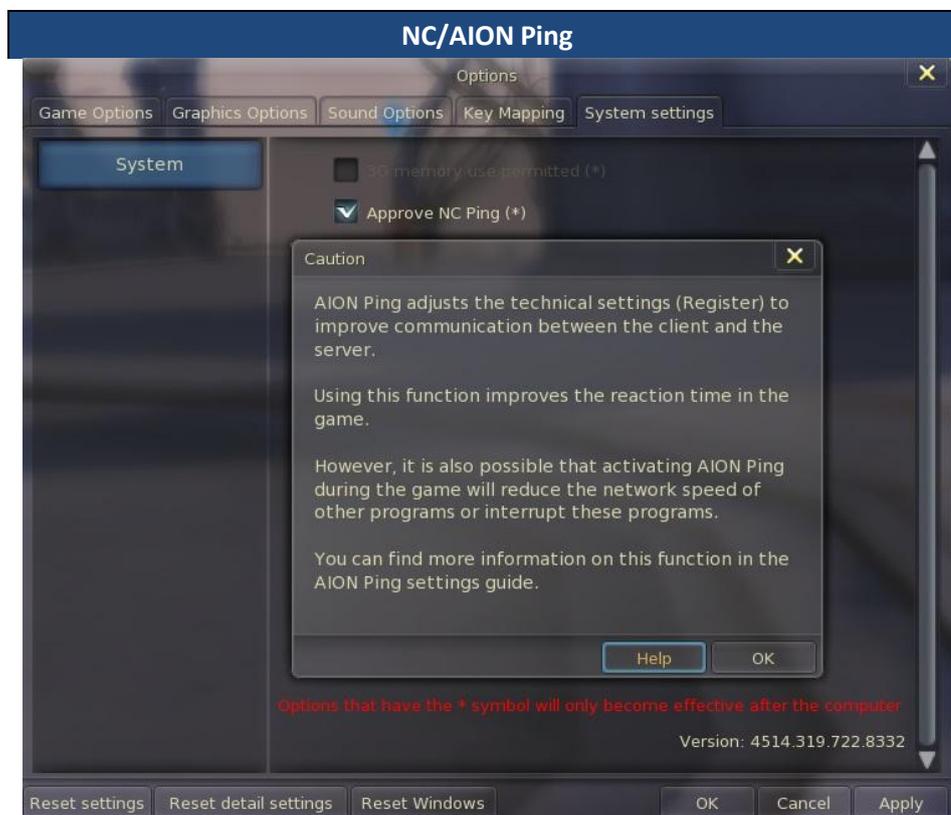
- En [Ajustes] - [Ajustes del juego] - [Personaje] se ha añadido la función "Joya de plumas".



- En la ventana del agente comercial se ha añadido la categoría "Joyas de plumas".
  - En [Accesorios] se ha añadido el detalle [Plumas].

## Sistema

- Se ha añadido la nueva función “ping de AION”.
  - El ping de AION es una función que mejora la comunicación entre el cliente y el servidor para evitar retrasos.
  - En [Ajustes – Ajustes de sistema - Sistema] se puede seleccionar *Permitir ping de AION (\*)*. La función se activa cuando se reinicia el equipo.
  - Una vez se activa el ping de AION, esta función sigue ejecutándose hasta que se la desactiva manualmente. Sin embargo, puede ocurrir que otros programas la desactiven para mejorar el rendimiento de red o que se desactive por cambios en el registro).



## Servidor de Principiantes

- Cambio: Los PNJ de Ínguison y Gelcmaros que cambiaban Sellos/Iconos/Cálices/Coronas primigenios ya no aparecen en el servidor de principiantes.
- Cambio: En el servidor de principiantes se puede utilizar el acceso al Desfiladero de Silentera. Sin embargo, al entrar se cambia automáticamente al servidor normal.