

## Mejora del sistema de camaradería

- Los potenciadores en la camaradería se modifican de la siguiente manera:	
Categoría	Efectos que se activan con la camaradería
<b>Retirado</b>	Se ha retirado el recibir obligatoriamente el primer potenciador de poder.
<b>Conservado</b>	Se restablecen todos los PM.
<b>Mejorado</b>	Se restablecen todos los PV.
<b>Mejorado</b>	En caso de impacto: 100% de regeneración de PM (20 s)
<b>Mejorado</b>	Se recuperan todas las Perlas potenciadoras de poder.
	* Ain recibe el nivel 3 del sistema de poder.
	* Add regenera todos los PD.

## Mejora del escenario de héroes

Nombre de la misión	Descripción	Recompensa (hasta ahora)	Recompensa (de ahora en adelante)
[Coop./semanal] ¡Gremios del escenario de héroes! 1	Completar 10 veces un escenario de héroes con un miembro del gremio	10 Piezas del botín del héroe 1 Moneda del gremio	10 Fragmentos de equipamiento del héroe 1 Moneda del gremio
[Coop./semanal] ¡Gremios del escenario de héroes! 2	Completar 50 veces un escenario de héroes con un miembro del gremio	20 Piezas del botín del héroe 1 Moneda del gremio	20 Fragmentos de equipamiento del héroe 1 Moneda del gremio
[Coop./semanal] ¡Gremios del escenario de héroes! 3	Completar 120 veces un escenario de héroes con un miembro del gremio	30 Piezas del botín del héroe 20 Fragmentos de equipamiento del héroe 2 Monedas del gremio	40 Fragmentos de equipamiento del héroe 2 Monedas del gremio

### [Objeto]

Contenidos que se modificarán
Se eliminarán todos los contenidos

relacionados con el modo de escenario de héroes.

**[Logro]**

Nombre del logro	Contenidos que se modificarán
Por fin dentro del mundo de los escenarios de héroes.	Alcanzar el nivel medio de objeto 150.
	→ Modificado: Alcanzar el nivel medio de objeto 130.

## Mejora de la Misión Épica

- A continuación recogemos las mejoras de las misiones épicas. Consecuentemente, cambiarán en parte las condiciones de algunos títulos y contenidos de misiones.

Mejora	Contenido
Han cambiado las condiciones de ejecución de las misiones épicas de Ranox, Atlas y Elision.	Al llegar a la Estación de Atlas puede realizarse la misión épica de Atlas incluso aunque no se hayan completado todavía todas las misiones épicas en Ranox.
	Al llegar a la Elision puede realizarse la misión épica de Elision incluso aunque no se hayan completado todavía todas las misiones épicas en Atlas.
Las condiciones de ejecución y finalización de la primera misión épica de Elianod han cambiado.	Las condiciones de ejecución y finalización de la misión 'Cap. 27 [escenario] Fin e inicio' se han mejorado así: [Requisitos de entrada a las misiones épicas] - Alcanzar el nivel 90 - Haber finalizado los cap. 23 -26 [Requisitos para completar las misiones épicas] - Alcanzar el nivel 99
Se ha adaptado el número de las misiones épicas de Ranox, Atlas y Elision.	Se reduce el número de misiones épicas en las regiones de Ranox hasta Elision.
	Aumenta la cantidad de EXP que se obtiene de las misiones épicas en las regiones de Ranox hasta Elision.
Se elimina el nivel de dificultad de los escenarios de Elision.	Se eliminará el nivel de dificultad de los escenarios de la región de Elision.
	* En la línea sobre la obtención del título se elimina la referencia al nivel de dificultad. * En la misión 'El camino de los más fuertes, 4.ª parte (cuarta misión para la hiperhabilidad) se elimina la referencia al nivel de dificultad de los escenarios de Elision.
Se eliminan los requisitos para las misiones no relacionadas con la historia y se modifican las misiones relacionadas con JcJ.	Las misiones relacionadas con gremios/JcJ se convierten en misiones normales.  - Cambio en la misión normal 'Cap. 4-1 ¡Mejor si nos vamos de aventuras juntos!' → '[Gremios] ¡Mejor si nos vamos de aventuras juntos!' - '[Gremios] ¡Mejor si nos vamos de aventuras juntos!': se abre al alcanzar el nivel 20  - Cambio en la misión normal 'Cap. 5-1 Requisitos de los veteranos' → '[JcJ] Requisitos de los veteranos' - Cambio de nombre de misión / contenido / recompensa de misiones

	relacionadas con JcJ [JcJ] Requisitos del luchador: desarrollo [JcJ] Requisitos del luchador: engaste [JcJ] Requisitos del luchador: atributos [JcJ] Requisitos del luchador: equipamiento [JcJ] Requisitos del luchador: accesorios [JcJ] Iniciación del luchador  - Cambio en la misión normal 'Cap. 9-1 Requisitos de los veteranos' → '[Batalla] Isla de Ereda' - '[Batalla] Por primera vez en Ereda': se abre al alcanzar el nivel 70
Añadida misión épica en escenarios secretos	La misión '[Escenario secreto] Escenario oculto encontrado' se convierte en una misión épica.

## Mejora de las misiones de formación de Camila

\* Se amplía la región de escenarios que hay que jugar para las misiones de formación de Camila (habilidades).

\* Si se completa una misión de formación de Camila (misiones de hiperhabilidad / habilidades de trascendencia), se aprende de inmediato la habilidad correspondiente.

### [Contenido de la mejora]

Nivel necesario:	Antes de la mejora	Después de la mejora
[Habilidad avanzada]	Región de Altera	Regiones de Altera a Peita
Nivel 30		
[Habilidad profesional]	Región de Bélder	Regiones de Bélder a Hamel
Nivel 45		
[Habilidad para expertos]	Región de Areha	Regiones de Areha a Ranox
Nivel 60		

## Se añade una misión diaria a la Teoría de la energía de fusión de Add, mejora de la descomposición de armas del apocalipsis.

Se añade la siguiente misión diaria. Aumenta el número de fragmentos obtenidos al descomponer las armas.

	Teoría de la energía de fusión de Add	Recompensa
<b>Misión</b>	Misión diaria añadida: '[Teoría de la energía de fusión de Add] Cuerpo de energía rabioso'	10 Fragmentos de energía
<b>Descomponer</b>	Al descomponer armas del apocalipsis: 20 Fragmentos de energía → Cambia a: una cantidad aleatoria entre 20 y 100	-