

Preevento de Ain

- **Fechas del evento:** del 07/6/2017 (9:00 h) al 13/6/2017 (8:59 h)
- **Evento principal**
 1. **Rastros de Ain en el juego** (del 24/5/2017, 9:00 h, al 7/6/2017, 8:59 h)
 2. **Evento de las máscaras de daño** (del 10/6/2017, 00:00 h, al 11/6/2017, 23:59 h)
 3. **Evento de creación anticipada de Ain** (del 7/6/2017, 9:00 h, al 13/6/2017, 8:59 h)

* Detalles del evento

1) Rastros de Ain en el juego

Durante el evento aparecen partículas de luz y siluetas en determinados escenarios y en el entorno de determinadas villas.

2) Evento de las máscaras de daño

Todos los personajes que inicien sesión durante el evento recibirán por correo objetos con los que se puede modificar la máscara de daño.

Conexión	Título del evento	Requisitos	Recompensas (duración / cantidad)	Recibida
Una vez (del 10/6/2017, 00:00 h, al 11/6/2017, 23:59 h)	¡Te doy la bienvenida! Es la primera vez que ves algo así, ¿no?	10 minutos conectado (en total)	Ajuste de daño A (permanente/1) Ajuste de daño impacto crítico A (permanente/1)	Por personaje, nivel 10 o superior

Si se guarda en la pestaña [Especial] del inventario del jugador el objeto Ajuste de daño **A** se aplicará automáticamente la Máscara de daño **A**.

La Máscara de daño **A** se puede canjear por la Máscara de daño **B** (y, al revés, de **B** a **A**). Si se guarda en el inventario la Máscara de daño **B** se aplicará, en consecuencia, la Máscara de daño **B**.

Las Máscaras de daño se emplean sobre las cifras de daño por impacto / daño (impactos normales / impactos críticos).

Las Máscaras de daño no son solo visibles para el usuario, sino también para sus enemigos y no se pueden guardar en el inventario, excepto en la pestaña [Especial].

Siempre se muestran las Máscaras de daño de aquellos que lo causen (incluyendo mascotas, ayudantes invocados, granadas, monturas, etc.). Si se recibe un impacto de un PNJ (monstruo) se mostrará la máscara anterior.

Si el personaje A (máscara verde) y el personaje B (máscara azul) están en combate y un tercer personaje, C, los observa, C puede ver la máscara verde tras un ataque con éxito de A.

Tipo de canjeo	PNJ	Materiales	Recompensas (duración / cantidad)
Todo	Aranca	1 Ajuste de daño A	1 Ajuste de daño B (permanente)
Todo	Aranca	1 Ajuste de daño B	1 Ajuste de daño A (permanente)
Todo	Aranca	1 Ajuste de daño impacto crítico A	1 Ajuste de daño impacto crítico B (permanente)
Todo	Aranca	1 Ajuste de daño impacto crítico B	1 Ajuste de daño impacto crítico A (permanente)

Nombre del objeto	Acumulable	Comercio	Vender	de la cuenta Banco	Eliminar	Descripción del objeto y otros
Ajuste de daño A	<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	Este objeto de tipo A te permite cambiar la tipografía del daño. El efecto tiene lugar mientras el objeto se encuentre en el inventario.
Ajuste de daño B	<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	Este objeto de tipo B te permite cambiar la tipografía del daño.

						El efecto tiene lugar mientras el objeto se encuentre en el inventario.
Ajuste de daño impacto crítico A	O	X	X	X	O	Este objeto de tipo A (impacto crítico) te permite cambiar la tipografía del daño. El efecto tiene lugar mientras el objeto se encuentre en el inventario.
Ajuste de daño impacto crítico B	O	X	X	X	O	Este objeto de tipo B (impacto crítico) te permite cambiar la tipografía del daño. El efecto tiene lugar mientras el objeto se encuentre en el inventario.

- Todos los objetos de la adaptación de daño desaparecerán automáticamente durante el próximo mantenimiento.
- El canjeo de adaptaciones de daño terminará con el siguiente mantenimiento.
- Todos los objetos de la adaptación de daño no se pueden transferir al banco privado, a la cuenta del banco o al inventario de mascota.

3) Evento de creación anticipada de Ain

En el primer inicio de sesión durante el evento aparecerá un mensaje emergente informando de que se puede crear el personaje Ain.

Si se pulsa el botón 'Crear' en la ventana del mensaje emergente se accederá directamente a la página de 'Crear personaje'.

Los personajes Ain que se creen de esta manera existirán solamente en forma de **puntos de luz** por encima del diorama.

Los personajes Ain creados por anticipado recibirán durante el próximo mantenimiento el Regalo por la creación anticipada de Ain♥ en su inventario. Además se restaurará la duración del avatar en promoción de Ain. (El Regalo por la creación anticipada de Ain♥ solamente se entregará 1 vez por cuenta al primer personaje Ain creado).

Para celebrar el evento de creación anticipada de Ain se aumentará la cantidad de casillas de personajes.

Las casillas básicas se aumentarán de 12 a 13 y la cantidad máxima de casillas, de 24 a 26.

Tipo de cubo	Nombre del cubo (Limitaciones)	Recompensas (duración / cantidad)
Todo	Regalo por la creación anticipada de Ain♥	Avatar SD de Ain (permanente/1)
		[CoBo] Poción de recuperación (permanente/100)
		Poción de vitalidad (permanente/100)
		Péndulo de Elios (Ain, permanente/1)
		Prenda superior de Elios (Ain, permanente/1)
		Prenda inferior de Elios (Ain, permanente/1)
		Manoplas de Elios (Ain, permanente/1)
		Zapatos de Elios (Ain, permanente/1)
		[CoBo] Cubo aleatorio con anillo de la habilidad (solo para Ain) (permanente/1)
		[CoBo] Collar del mago (solo para Ain) (permanente/1)
		[CoBo] Medalla EXP (200%) (7 días/1)