

Evento de renovación de las profesiones

Fechas del evento: 31/1/2018 (tras el mantenimiento) - 14/2/2018 (8:59 h)

1) Medallón de experiencia profesional

Tipo de misión	Nombre de la misión	PNJ	Requisito	Recompensa	Limitaciones
Diaria/ Aceptación automática	[EVENTO] El primer paso para ser un experto	Aceptación automática	1 escenario de nivel adecuado	1 Medalla por EXP de oficio (50%, 1 día)	Por personaje (Nivel 40 o superior)

Nombre del objeto	Acumulable	Comercio	Vender	Cuenta del banco	Se eliminará el día	Descripción del objeto y otros
Medalla por EXP de oficio (50%, 1 día)	X	X	X	X	-	¡Si luces esta medalla recibirás un 50% de EXP extra por tu oficio! (Debe encontrarse en el inventario. Solo funciona una vez, aunque tengas varios objetos en el inventario).

2) Formación profesional

Tipo de misión	Nombre de la misión	PNJ	Requisito	Recompensa	Limitaciones
Diaria/ Aceptación automática	[EVENTO] Descubrir un tesoro	Aceptación automática	Destruir 5 Cofres como Cazatesoros	10 Elixires de maná	Por cuenta (Nivel 40 o superior)
Diaria/ Aceptación	[EVENTO] Mezclar y combinar	Aceptación automática	5 Fabricaciones 5 Engastes mejorados con	10 Elixires de maná	Por cuenta (Nivel 40 o superior)

automática			Piedra mágica		superior)
Diaria/ Aceptación automática	[EVENTO] Crear y destruir	Aceptación automática	5 Mejoras avanzadas 5 Descomposiciones avanzadas	10 Elixires de maná	Por cuenta (Nivel 40 o superior)

Nombre del objeto	Acumulable	Comercio	Vender	Cuenta del banco	Se eliminará el día	Descripción del objeto y otros
Elixir de maná	○	X	X	○	-	Una medicina alquímica que regenera por completo tus PM.

3) Ejercer la profesión

Tipo de misión	Nombre de la misión	PNJ	Requisito	Recompensa	Limitaciones
Diaria/ Aceptación automática	[EVENTO] Regalo de tiempos pretéritos	Aceptación automática	Usar 1 Esfera de Éldrit	5 Monedas de plata antiguas	Por cuenta (Nivel 40 o superior)
Diaria/ Aceptación automática	[EVENTO] El nacimiento de algo nuevo	Aceptación automática	Usar 1 Matraz de Éldrit	10 Elixires alquímicos débiles 5 Elixires alquímicos semifuertes	Por cuenta (Nivel 40 o superior)
Diaria/ Aceptación automática	[EVENTO] El martillo no miente	Aceptación automática	Utilizar 1 Yunque de Éldrit	10 Piedras de mitril 5 Fragmentos de mitril	Por cuenta (Nivel 40 o superior)

Nombre del objeto	Acumulable	Comercio	Vender	Cuenta del banco	Se eliminará el día	Descripción del objeto y otros
Moneda de plata antigua	○	○	○	○	-	Una moneda de plata de la era previa a la explosión de El. Esta divisa no está ya en

						circulación. Lo mejor será que la vendas en la tienda.
Elixir alquímico débil	○	○	○	○	-	Los alquimistas necesitan este material para fabricar objetos y efectuar engastados. Puede utilizarse para engastado mejorado en objetos con niveles de mejora entre +0 y +5 o para fabricar objetos de niveles 1-3. Todos los aventureros tienen una ligera posibilidad de encontrarlo al destruir cajas en los escenarios.
Elixir alquímico semifuerte	○	○	○	○	-	Los alquimistas necesitan este material para fabricar objetos y efectuar engastados. Puede utilizarse para engastado mejorado en objetos con niveles de mejora entre +6 y +8 o para fabricar objetos de niveles 4-5. Todos los buscadores de tesoros tienen una ligera posibilidad de encontrarlo al destruir cajas en los escenarios.
Piedra de mitril	○	○	○	○	-	Los herreros necesitan este material para mejoras y descomposiciones. Puede utilizarse para mejoras avanzadas en objetos con niveles de mejora entre +0 y +5. Todos los aventureros tienen una ligera posibilidad de encontrarlo al destruir cajas en los escenarios.
Fragmento de mitril	○	○	○	○	-	Los herreros necesitan este material para mejoras y descomposiciones. Puede utilizarse para mejoras avanzadas en objetos con niveles de mejora entre +6 y

						+8. Todos los buscadores de tesoros tienen una ligera posibilidad de encontrarlo al destruir cajas en los escenarios.
--	--	--	--	--	--	---

4) Concluir la profesión

Tipo de misión	Nombre de la misión	PNJ	Requisito	Recompensa	Limitaciones
Única / Aceptación automática	[EVENTO] Génesis de un maestro	Aceptación automática	Buscador de tesoros/Alquimista/Herrero, Nivel 2 o superior	3 [CoBo] Cubos con medicamentos milagrosos de homúnculo bendito	Por cuenta (Nivel 40 o superior)

Nombre del objeto	Acumulable	Comercio	Vender	Cuenta del banco	Se eliminará el día	Descripción del objeto y otros
[CoBo] Cubo con medicamentos milagrosos de homúnculo bendito	<input type="radio"/>	X	X	<input type="radio"/>	07.03.2018	[Objeto de evento] Un cubo que contiene un medicamento milagroso de homúnculo bendito.
[CoBo] Homúnculo bendito: Esfuerzo (Medicamento milagroso)	<input type="radio"/>	X	X	<input type="radio"/>	07.03.2018	[Objeto de evento] (Duración: 30 min) Esfuerzo: +3% de daño de habilidades; el medicamento milagroso se mantiene tras su uso en el escenario/campo/pueblo. Sin efecto en JcJ.
[CoBo] Homúnculo bendito: Furia (Medicamento milagroso)	<input type="radio"/>	X	X	<input type="radio"/>	07.03.2018	[Objeto de evento] (Duración: 30 min) Furia: +3% de daño crítico; el medicamento milagroso se mantiene tras su uso en el

						escenario/campo/pueblo. Sin efecto en JcJ.
[CoBo] Homúnculo bendito: Control (Medicamento milagroso)	○	X	X	○	07.03.2018	[Objeto de evento] (Duración: 30 min) Control: -5% de coste de PM para todas las habilidades; el medicamento milagroso se mantiene tras su uso en el escenario/campo/pueblo. Sin efecto en JcJ.
[CoBo] Homúnculo bendito: Sed (Medicamento milagroso)	○	X	X	○	07.03.2018	[Objeto de evento] (Duración: 30 min) Sed: - 5% de tiempo de espera de habilidades; el medicamento milagroso se mantiene tras su uso en el escenario/campo/pueblo. Sin efecto en JcJ.
[CoBo] Homúnculo bendito: Entrega (Medicamento milagroso)	○	X	X	○	07.03.2018	[Objeto de evento] (Duración: 30 min) Entrega: +15% de veneración; el medicamento milagroso se mantiene tras su uso en el escenario/campo/pueblo. Sin efecto en JcJ.