

Renovación de los atributos

Índice

- Creación del nivel de maestro cuádruple
- Mejora de los efectos de ataque de los atributos
- Cambio de los efectos de atributo de armas
- Aumento de probabilidad con respecto a materiales de atributo

Creación del nivel de maestro cuádruple

① Es posible realizar mejoras de atributo hasta el nivel 4

Nivel de equipamiento	Uso máx. (atributos de armas)	Uso máx. (atributos de armaduras)
0 – 39	2	1
40 – 69	3	2
70 – 99	4	3

* Para objetos de equipamiento de nivel de personaje se procederá como para 70 - 99.

② Al introducir el atributo cuádruple se aumentará también a 3 la cantidad máxima de mejoras de atributos para atributos de equipamiento.

- Si se le confiere a una armadura 3 veces el mismo atributo, el valor de la resistencia al atributo será de 135.

Conferir el mismo atributo	Valor de resistencia al atributo
1	75
2	110
3	135

③ Cantidad de Fragmentos de Éldrit necesarios para el nuevo nivel

- La cantidad a consumir para el nivel cuádruple del arma = 2 veces la cantidad para el nivel triple del arma
- La cantidad a consumir para el nivel cuádruple de la armadura = 2 veces la cantidad para el nivel triple de la armadura

- Mejora de los efectos de ataque de los atributos

1) Los efectos del arma mejoran en función del atributo.

① Llama

- La duración se reduce mientras que el daño por ciclo aumenta.
- En el caso de enemigos que ya sufren llamas, la probabilidad de aplicación es doble.
- Se empleará un valor de mejora en el daño por llamas.
- Se han añadido funciones nuevas.
- Combustión de maná: mientras los enemigos sufran un penalizador, cada segundo se reducirá el maná en función del valor predeterminado (se ve influido por las resistencias a atributos).

② Veneno

- Al daño por veneno se le aplica el valor de mejora.
- La duración aumenta.
- La velocidad de desplazamiento y la potencia de salto se reducen.

③ Choque

- La duración de la petrificación aumenta.
- Los enemigos que hayan sufrido petrificación recibirán después el penalizador 'Cuerpo endurecido'.
- Cuerpo endurecido: durante cierto tiempo se reducen el ataque y el ataque mágico en cierto valor. (se ve influido por las resistencias a atributos).

④ Viento

- A la bonificación de daño al ignorar la defensa se le aplica el valor de mejora.

⑤ Ansia

- El valor de obtención de PM se ha corregido hacia abajo.

⑥ Hielo

- Solamente se reduce la velocidad de ataque. (La velocidad de desplazamiento y la potencia de salto ya no se reducen).

Detalles

- Se ha modificado y equiparado la probabilidad de obtención de materiales de atributos de Fragmentos de Éldrit desconocidos.
- Se ha cambiado la cantidad de ED necesaria para otorgar o retirar atributos.
- Se han modificado los efectos de atributo de armas.
- Al añadir el nivel cuádruple, la cantidad de niveles de efecto aumenta de 3 a 4.
- En la interfaz de mejora de atributo ahora aparecen 4 campos para otorgar atributos a los 4 objetos de engaste cuando se otorgan atributos.
- Se han añadido denominaciones a atributos que se aplicarán a los nuevos engastes.

① Denominaciones de atributos de armas de nivel 4

- Cuatrimaestro de las llamas
- Cuatrimaestro del agua
- Cuatrimaestro del veneno
- Maestro del viento cuádruple
- Maestro del golpe cuádruple
- Maestro del veneno cuádruple

② Denominaciones de atributos de equipamiento de nivel 2

- Resistencia al fuego excelente
- Resistencia al agua excelente
- Resistencia al veneno excelente
- Resistencia al viento excelente
- Resistencia a la luz excelente
- Resistencia a la oscuridad excelente

③ Denominaciones de atributos de equipamiento de nivel 3

- Gran resistencia al fuego
- Gran resistencia al agua
- Gran resistencia al veneno
- Gran resistencia al viento
- Gran resistencia a la luz
- Gran resistencia a la oscuridad