

Título del evento: Evento de recompensa por inicio de sesión diario

* **Fechas del evento:** del 29/3/2017 (9:00 h) al 26/4/2017 (8:59 h)

- 1) Evento del aventurero retornado (del 29/3/2017, 9:00 h, al 26/4/2017, 8:59 h)
- 2) Evento de inicio de sesión (del 29/3/2017, 9:00 h, al 26/4/2017, 8:59 h)
- 3) Evento de recompensa con suministro adicional de materiales para el equipamiento en escenarios (del 29/3/2017, 9:00 h, al 12/4/2017, 8:59 h)

1. Evento del aventurero retornado

Para jugadores que lleven sin iniciar sesión desde el 1/3/2017, si vuelven al juego se produce una aceptación de misión automática:

Tipo de misión	Nombre de la misión	PNJ	Requisito	Recompensa	Limitaciones
Normal	[Evento] ¡Has vuelto, aventurero!	Aranca	5 escenarios con nivel óptimo	1 [CoBo] Cubo de aventurero retornado	Por cuenta, jugador retornado

Tipo de cubo	Nombre del cubo (Limitaciones)	Recompensas (duración / cantidad)
Todos	[CoBo] Cubo de aventurero retornado	[Doncella]/[Criado] Cubo de avatar (30 días, rediseño) (permanente/1)
		Cubo de pociones (300 unidades) (permanente/1)
		[CoBo] Cubo de apoyo de aventurero retornado (permanente/1)
		[CoBo] Vincent (30 días) (permanente/1)
		[CoBo] Medalla EXP (200%, 7 días) (permanente/1)

Tipo de cubo	Nombre del cubo (Limitaciones)	Recompensas (duración / cantidad)
Todos (personaje)	[Doncella]/[Criado] Cubo de avatar (30 días, rediseño)	[Doncella]/[Criado] Arma (rediseño) (30 días/1)
		[Doncella]/[Criado] Prenda superior (rediseño) (30 días/1)
		[Doncella]/[Criado] Prenda inferior (rediseño) (30 días/1)
		[Doncella]/[Criado] Manoplas (rediseño) (30 días/1)
		[Doncella]/[Criado] Zapatos (rediseño) (30 días/1)
		[Doncella]/[Criado] Peinado (rediseño) (30 días/1)
		[Doncella]/[Criado] Gemelo (rediseño) (30 días/1)
		[Doncella]/[Criado] Tocado/monóculo (rediseño) (30 días/1)
[Doncella]/[Criado] Pendiente de oro (rediseño) (30 días/1)		

		días/1)
--	--	---------

Tipo de cubo	Nombre del cubo (Limitaciones)	Recompensas (duración / cantidad)
Todos	Cubo de pociones (300 unidades)	[CoBo] Poción de recuperación (permanente/300)
		Poción de vitalidad (permanente/300)
		Elixir de maná (permanente/300)

Tipo de cubo	Nombre del cubo (Limitaciones)	Recompensas (duración / cantidad)
Todos	[CoBo] Cubo de apoyo de aventurero retornado	[CoBo] Arma de aventurero retornado (permanente/1)
		[CoBo] Prenda superior de aventurero retornado (permanente/1)
		[CoBo] Prenda inferior de aventurero retornado (permanente/1)
		[CoBo] Manoplas de aventurero retornado (permanente/1)
		[CoBo] Zapatos de aventurero retornado (permanente/1)

- Todo el equipamiento recibido de cubos de apoyo de aventuro tiene las siguientes especificaciones: único, nivel de mejora +9, equipamiento adecuado al nivel del personaje, no comerciable, no puede guardarse en la cuenta del banco, no permite la mejora de atributo, no se pueden realizar más mejoras, no se puede descomponer. Los objetos de equipamiento afectados se eliminarán cuando finalice el evento.

Nombre del objeto	Acumulable	Comercio	Vender	de la cuenta Banco	Eliminar	Descripción del objeto y otros
[CoBo] Cubo de aventurero retornado	O	X	X	O	O	[Objeto de evento]Cubo de apoyo de aventurero retornado con objetos útiles.Contenido: [Doncella]/[Criado] Cubo de

						avatar (30 días, rediseño) Cubo de pociones (300 unidades) [CoBo] Cubo de apoyo de aventurero retornado [CoBo] Vincent (30 días) Medalla EXP (200%, 7 días)(Haz clic con el botón secundario para usarla).(Se eliminará cuando finalice el evento).
[Doncella]/[Criado] Cubo de avatar (30 días, rediseño)	O	X	X	O	O	[Objeto de evento]Cubo con un rediseño del set de [Doncella]/[Criado] (30 días).(Haz clic con el botón secundario para usarlo).(Se eliminará cuando finalice el evento).
Cubo de pociones (300 unidades)	O	X	X	O	O	[Objeto de evento]Un cubo con pociones para aventureros retornados.Contenido: 300 [CoBo] Pociones de recuperación 300 Pociones de vitalidad300 Elixires de maná(Haz clic con el botón secundario para usarlos).(Se eliminarán cuando finalice el evento).
[CoBo] Cubo de apoyo de aventurero retornado	O	X	X	O	O	[Objeto de evento]Cubo de apoyo para aventureros retornados.(Haz clic con el botón secundario para usarlo).(Se eliminará cuando finalice el evento).
[CoBo] Vincent (30 días)	X	X	X	O	O	[Objeto de evento]Al utilizarlo recibes la mascota vampírica Vincent (30 días), que posee el Aura recogeobjetos de mascota.(Haz clic con el botón secundario para usarlo).- Nivel de desarrollo: Adulto- Órdenes:

						¡Descansen!(Se eliminará cuando finalice el evento).
--	--	--	--	--	--	------------------------------------------------------

2) Evento de inicio de sesión

Durante el evento se podrán jugar las siguientes misiones una vez al día:

(Las misiones se aceptan automáticamente).

Tipo de misión	Nombre de la misión	PNJ	Requisito	Recompensa	Limitaciones
Normal (Conexión)	[Evento] Inicio diario de sesión - ¡Día 1!	Aranca	3 escenarios con nivel óptimo	1 [CoBo] Medalla de ampliación de casillas de habilidades (30 días)	Por cuenta
Normal (Conexión)	[Evento] Inicio diario de sesión - ¡Día 2!	Aranca	3 escenarios con nivel óptimo	1 [CoBo] Cubo de orbes (100 unidades)	Por cuenta, tras finalizar la misión del día 1, al día siguiente
Normal (Conexión)	[Evento] Inicio diario de sesión - ¡Día 3!	Aranca	3 escenarios con nivel óptimo	20 Piedras mágicas del sabio	Por cuenta, tras finalizar la misión del día 2, al día siguiente
Normal (Conexión)	[Evento] Inicio diario de sesión - ¡Día 4!	Aranca	3 escenarios con nivel óptimo	1 Pergamino del sabio	Por cuenta, tras finalizar la misión del día 3, al día siguiente
Normal (Conexión)	[Evento] Inicio diario de sesión - ¡Día 5!	Aranca	3 escenarios con nivel óptimo	1 [CoBo] Hoya (30 días)	Por cuenta, tras finalizar la misión del día 4, al día siguiente
Normal (Conexión)	[Evento] Inicio diario de sesión - ¡Día 6!	Aranca	3 escenarios con nivel óptimo	5 [CoBo] Pergaminos bendito del espacio-tiempo	Por cuenta, tras finalizar la misión del día 5, al día siguiente
Normal (Conexión)	[Evento] Inicio diario de sesión - ¡Día 7!	Aranca	3 escenarios con nivel óptimo	1 [CoBo] Piedra de invocación: vasallo de Raul (30 días)	Por cuenta, tras finalizar la misión del día

					6, al día siguiente
Normal (Conexión)	[Evento] Inicio diario de sesión - ¡Día 8!	Aranca	3 escenarios con nivel óptimo	1 [CoBo] Aumento de la barra de acceso rápido	Por cuenta, tras finalizar la misión del día 7, al día siguiente
Normal (Conexión)	[Evento] Inicio diario de sesión - ¡Día 9!	Aranca	3 escenarios con nivel óptimo	2 [CoBo] Martillos de EL (7 días)	Por cuenta, tras finalizar la misión del día 8, al día siguiente
Normal (Conexión)	[Evento] Inicio diario de sesión - ¡Día 10!	Aranca	3 escenarios con nivel óptimo	5 [CoBo] Piedras flúor benditas	Por cuenta, tras finalizar la misión del día 9, al día siguiente
Normal (Conexión)	[Evento] Inicio diario de sesión - ¡Día 11!	Aranca	3 escenarios con nivel óptimo	2 [CoBo] Pergaminos de recuperación benditos	Por cuenta, tras finalizar la misión del día 10, al día siguiente
Normal (Conexión)	[Evento] Inicio diario de sesión - ¡Día 12!	Aranca	3 escenarios con nivel óptimo	2 Pergaminos del sabio	Por cuenta, tras finalizar la misión del día 11, al día siguiente
Normal (Conexión)	[Evento] Inicio diario de sesión - ¡Día 13!	Aranca	3 escenarios con nivel óptimo	20 Piedras mágicas del sabio	Por cuenta, tras finalizar la misión del día 12, al día siguiente
Normal (Conexión)	[Evento] Inicio diario de sesión - ¡Día 14!	Aranca	3 escenarios con nivel óptimo	1 [CoBo] Cubo de pollitos	Por cuenta, tras finalizar la misión del día 13, al día

					siguiente
--	--	--	--	--	-----------

Tipo de cubo	Nombre del cubo (Limitaciones)	Recompensas (duración / cantidad)
Todos	[CoBo] Cubo de orbes (100 unidades)	Cubo con orbes de fuego (permanente/100)
		Cubo con orbes de agua (permanente/100)
		Cubo con orbes de veneno (permanente/100)
		Cubo con orbes de viento (permanente/100)
		Cubo con orbes de luz (permanente/100)
		Cubo con orbes de oscuridad (permanente/100)

Tipo de cubo	Nombre del cubo (Limitaciones)	Recompensas (duración / cantidad)
Personaje	[CoBo] Cubo de pollitos	[CoBo] Pollito (Elsword) (permanente/1)
		[CoBo] Pollito (Aisha) (permanente/1)
		[CoBo] Pollito (Rena) (permanente/1)
		[CoBo] Pollito (Raven) (permanente/1)
		[CoBo] Pollito (Eve) (permanente/1)
		[CoBo] Pollito (Chung) (permanente/1)
		[CoBo] Pollito (Ara) (permanente/1)
		[CoBo] Pollito (Elesis) (permanente/1)
		[CoBo] Pollito (Add) (permanente/1)
		[CoBo] Pollito (Lu) (permanente/1)
		[CoBo] Pollito (Ciel) (permanente/1)
		[CoBo] Pollito (Rose) (permanente/1)

Nombre del objeto	Acumulable	Comercio	Vender	de la cuenta Banco	Eliminar	Descripción del objeto y otros
[CoBo] Cubo de	○	X	X	○	○	[Objeto de evento]Un cubo con

orbes (100 unidades)						orbes diversos (100 unidades).(Haz clic con el botón secundario para usarlo).(Se eliminará cuando finalice el evento).
[CoBo] Hoya (30 días)	X	X	X	○	○	[Objeto de evento]Al utilizarlo recibes la mascota Hoya (30 días), que posee el Aura recogeobjetos de mascota.(Haz clic con el botón secundario para usarlo).- Nivel de desarrollo: Adulto- Órdenes: ¡Concentración!(Se eliminará cuando finalice el evento).
[CoBo] Cubo de pollitos	X	X	X	○	○	Un cubo con un disfraz de avatar de pollito.Recibes un avatar completo adecuado para tu personaje.(Se eliminará cuando finalice el evento).
Pergamino del sabio	○	X	X	○	○	Un pergamino excepcional con el que puedes subir de nivel de inmediato.(Se eliminará cuando finalice el evento).
[CoBo] Pergamino bendito del espacio-tiempo	○	X	X	○	○	[Objeto de evento]Con este pergamino puedes deshacer la identificación de un objeto.(Haz clic con el botón secundario para abrirlo).(Se eliminará cuando finalice el evento).
[CoBo] Piedra flúor bendita	○	X	X	○	○	[Objeto de evento]Una piedra de propiedades protectoras. Impide que los objetos de equipamiento pierdan calidad cuando intentas efectuar una mejora.Se puede utilizar sobre todos los objetos de equipamiento.La cantidad necesaria varía en función del nivel de mejora del objeto.Sin embargo, no protege

						de la destrucción del objeto. No es posible proteger objetos a partir de +11.No impide el estado de "objeto no utilizable".(Debe encontrarse en el inventario).(Se eliminará cuando finalice el evento).
[CoBo] Pergamino de recuperación bendito	○	X	X	○	○	[Objeto de evento]El pergamino repara objetos dañados durante la mejora.Puede utilizarse en cualquier objeto dañado durante un intento de mejora, independientemente de su nivel.Recupera niveles de mejora anteriores, engastes y atributos.La cantidad necesaria varía en función del nivel de mejora del objeto.(Haz clic con el botón secundario para usarlo).(Desaparecerá al finalizar el evento).

3) Evento de recompensa con suministro adicional de materiales para el equipamiento en escenarios

Durante el evento se duplicarán las recompensas para los siguientes escenarios:

[Escenario de héroes]

- Pago doble de Fragmentos de equipamiento del héroe (**doble probabilidad de caída de botín/doble recompensa de misión**)

[Escenario secreto]

- Se pagará a diario una recompensa de Éldrit adicional (**doble recompensa de misión diaria**).

Las misiones semanales y de gremios están excluidas de este evento.

Caídas de botín del escenario de héroes - Fragmento de equipamiento del héroe		
Cae al vencer a monstruos jefes		
	Hasta ahora	Uso en evento
Caídas de botín	3	6

Número de recompensas de misión diaria		
	Hasta ahora	Uso en evento
Escenario de héroes (Fragmento de equipamiento del	20	40

héroe)		
Escenario secreto (Recompensa de ¹ Éldrit)		2