

## CAMBIOS DE LA CROWN UPDATE

Tras finalizar el juego y la guía de Final Fantasy XV, Square Enix ha continuado el desarrollo para producir la versión 1.02, también conocida como Crown Update. Dicha versión incluye varios ajustes, nuevos objetos y escenas animadas, además de algunas modificaciones a las mecánicas del juego. La versión 1.02 ha finalizado semanas después de que enviáramos la guía a imprenta, así que presentamos las correcciones de la Crown Update en este anexo descargable. Con estas páginas podrás sacar todo el partido a los cambios y actualizaciones de la versión 1.02.

## Armas (páginas 202-207 de la guía)

Se han ajustado los atributos de varias armas. Los valores ajustados están marcados con letra verde en la siguiente tabla.

## Armas (resumen)

TIPO	NOMBRE	ATAQUE	CRÍTICO	MODIFICADOR DE VIT MÁXIMA	MODIFICADOR DE PM MÁXIMOS	MODIFICADOR DE FUERZA	MODIFICADOR DE ENTEREZA	MODIFICADOR DE MAGIA	MODIFICADOR DE ESPÍRITU	RESISTENCIA A LAS BALAS	RESISTENCIA AL FUEGO	RESISTENCIA AL FRÍO	RESISTENCIA AL RAYO	RESISTENCIA A LA OSCURIDAD
Espadas	Ex Machina	28	3	0	5	0	0	5	0	0	0	0	0	0
	Turbión	42	3	0	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Ex Machina β	40	3	0	15	0	0	12	0	0	0	0	0	0
	Danzarina	83	3	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Sable rúnico	103	3	48	8	0	8	12	9	0	0	0	0	0
	Ignaria	117	3	0	7	0	0	0	0	0	28	0	0	0
	Sable gélido	137	3	0	10	0	0	0	0	0	0	31	0	0
	Mordedora	198	3	0	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Ex Machina Ω	207	3	0	25	0	0	18	0	0	0	0	0	0
	Durandal	232	3	0	11	0	0	0	0	0	0	0	0	33
	Artífice	276	3	0	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Quitapenas	343	3	0	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Artema	364	3	0	40	0	0	30	0	0	0	0	0	0
	Balmung	446	3	0	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Hoja candente*	71	3	0	9	0	18	0	0	0	0	0	0	0	
Mandobles	Montante	48	2	53	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Belígera	78	2	65	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Cherufe	131	2	82	0	0	0	0	0	0	27	0	0	0
	Claymore	156	2	98	0	0	32	0	0	0	0	0	0	0
	Súcubo	210	2	202	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Demoledora	244	2	153	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Illapa	345	2	246	0	0	0	0	0	0	0	0	29	0
	Duelista	370	2	468	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Lilith	463	2	308	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Hiperión	496	2	310	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Duque de hierro	581	2	153	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Dominadora	583	2	298	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32
	Apocalipsis	597	2	403	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Masamune*	88	2	49	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Lanzas	Jabalina	18	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Vlad	33	4	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Drakulea	48	4	0	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Mitrilosa	55	4	0	0	0	0	32	0	0	0	0	0	0
	Reductora	68	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Tridente	113	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Témpano	133	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Uña de quiverno	161	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Erzsébet	195	4	0	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Radianza	205	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

\*Contenido descargable

## Armas (resumen) (continuación)

TIPO	NOMBRE	ATAQUE	CRÍTICO	MODIFICADOR DE VIT MÁXIMA	MODIFICADOR DE PM MÁXIMOS	MODIFICADOR DE FUERZA	MODIFICADOR DE ENTEREZA	MODIFICADOR DE MAGIA	MODIFICADOR DE ESPÍRITU	RESISTENCIA A LAS BALAS	RESISTENCIA AL FUEGO	RESISTENCIA AL FRÍO	RESISTENCIA AL RAYO	RESISTENCIA A LA OSCURIDAD
Lanzas	<b>Draconarius</b>	246	4	0	0	0	0	0	0	0	15	14	16	0
	<b>La Parca</b>	266	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	<b>Rompecielos</b>	337	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	<b>Gae Bolg*</b>	75	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Dagas	<b>Dagas</b>	20	8	0	4	0	0	5	0	0	0	0	0	0
	<b>Vindicantes</b>	43	8	0	4	0	0	5	0	0	0	0	0	0
	<b>Zulfigars</b>	58	8	0	6	0	0	10	0	0	0	0	0	0
	<b>Athames</b>	62	8	0	6	0	0	50	0	0	0	0	0	0
	<b>Elementóvora</b>	111	8	0	10	0	0	10	0	0	0	0	0	0
	<b>Asesinas</b>	126	8	0	7	0	0	10	0	0	0	0	0	0
	<b>Deltas</b>	153	8	0	6	0	0	15	0	0	0	0	0	0
	<b>Libadoras</b>	183	8	0	15	0	0	30	0	0	0	0	0	0
	<b>Main Gauche</b>	192	8	0	7	0	0	21	0	0	0	0	0	0
	<b>Orichalcum</b>	223	8	0	9	0	0	20	0	0	0	0	0	0
	<b>Glaives de Nyx</b>	234	13	282	24	8	15	48	20	21	5	7	4	19
	<b>Organix</b>	248	8	0	10	0	25	23	32	0	10	10	10	10
	<b>Vigilantes</b>	290	8	0	8	0	0	20	0	0	0	0	0	0
	<b>Zorlin</b>	345	8	0	5	0	0	25	0	0	0	0	0	0
<b>Matamagos*</b>	66	8	0	13	0	0	32	0	0	0	0	0	0	
Pistolas	<b>Cástor</b>	32	2	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0
	<b>Caronte</b>	45	2	0	0	0	0	0	7	0	0	0	0	0
	<b>Jénova</b>	53	2	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0
	<b>Boca de mitrilo</b>	96	2	0	0	0	0	42	11	0	0	0	0	0
	<b>Valiant</b>	147	2	0	11	0	0	0	12	0	0	0	0	0
	<b>Belicosa</b>	167	2	0	0	0	0	0	15	0	0	0	0	0
	<b>Heroica</b>	200	2	0	14	0	0	0	21	0	0	0	0	0
	<b>Hefestia</b>	210	2	0	0	0	0	0	16	0	0	0	0	0
	<b>Mercuria</b>	222	2	0	0	0	0	0	18	0	0	0	0	0
	<b>Autócrata</b>	243	2	0	0	0	0	0	19	0	0	0	0	0
	<b>Ketch</b>	363	2	0	0	0	0	0	22	0	0	0	0	0
	<b>Enterradora</b>	388	2	0	0	0	0	0	21	0	0	0	0	0
	<b>Pena de muerte</b>	424	2	0	0	0	0	0	25	0	0	0	0	0
<b>Cerbero</b>	156	2	0	0	0	0	0	6	0	0	0	0	0	
Escudos	<b>Lacrimoso</b>	52	1	0	0	0	15	0	0	8	0	0	0	0
	<b>Exanguinador</b>	83	1	0	10	0	30	0	0	12	0	0	0	0
	<b>Encélado</b>	93	1	0	0	0	18	0	0	10	0	22	0	0
	<b>Orgullo de Thor</b>	111	1	0	0	0	21	0	0	12	0	0	24	0
	<b>Ignímbrito</b>	126	1	0	0	0	22	0	0	9	21	0	0	0
	<b>Ángel custodio</b>	144	1	0	0	0	25	0	0	22	0	0	0	0
	<b>Insaciable</b>	167	1	0	15	0	38	0	0	12	0	0	0	0
	<b>Príncipe oscuro</b>	175	1	0	0	0	32	0	0	13	0	0	0	22
	<b>Clípeo</b>	176	1	0	0	0	6	0	0	11	0	0	0	0
	<b>Dagda</b>	225	1	0	0	0	34	99	0	12	0	0	0	0
	<b>Égida</b>	292	1	0	0	0	55	0	0	11	0	0	0	0
	<b>Indomable</b>	327	1	0	0	0	50	0	0	14	0	0	0	0

\*Contenido descargable

## Armas (resumen) (continuación)

TIPO	NOMBRE	ATAQUE	CRÍTICO	MODIFICADOR DE VIT MÁXIMA	MODIFICADOR DE PM MÁXIMOS	MODIFICADOR DE FUERZA	MODIFICADOR DE ENTEREZA	MODIFICADOR DE MAGIA	MODIFICADOR DE ESPÍRITU	RESISTENCIA A LAS BALAS	RESISTENCIA AL FUEGO	RESISTENCIA AL FRÍO	RESISTENCIA AL RAYO	RESISTENCIA A LA OSCURIDAD
Artefactos	Autoballesta	61	2	12	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0
	Viralizador	74	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Sierra circular	90	2	0	0	0	9	0	0	7	0	0	0	0
	Gravitón	108	2	0	0	0	0	8	0	0	0	0	0	0
	Hipérfono	153	2	0	0	0	0	0	11	0	0	0	0	0
	Perforador	181	2	7	0	0	5	0	0	8	0	0	0	0
	Autoballesta Ω	323	2	18	0	0	0	0	0	22	0	0	0	0
	Viralizador Ω	339	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Sierra circular Ω	356	2	0	0	0	21	0	0	12	0	0	0	0
	Gravitón Ω	374	2	0	0	0	0	18	0	0	0	0	0	0
	Hipérfono Ω	397	2	0	0	0	0	0	23	0	0	0	0	0
	Perforador Ω	432	2	12	0	0	13	0	0	13	0	0	0	0
Armas ancestrales	Salomón	194	3	100	0	0	30	30	30	0	0	0	0	0
	Deva	483	2	0	0	60	-80	0	0	0	0	0	0	0
	Vaiu	203	7	0	0	0	0	80	0	50	0	0	0	0
	Janos	153	4	0	0	0	50	0	50	0	0	0	0	0
	Iaksa	396	6	150	0	0	30	0	0	0	0	0	0	20
	Fukuryu	177	2	0	0	0	0	0	0	0	20	20	20	0
	Goliat	518	2	200	0	0	0	0	-30	0	-40	-40	-40	-40
	Galatea	251	1	1000	-50	-100	200	0	0	10	10	10	10	10
	Ragnar	334	2	300	0	0	0	0	0	-50	0	0	0	0
	Bautista	237	3	0	0	0	0	150	0	0	0	0	0	50
	Vajra	388	5	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Beatrix	361	3	0	0	0	0	0	100	0	25	25	25	-50
	Caelum	141	6	0	0	100	0	100	0	0	0	0	0	0

## Accesorios (páginas 208-209 de la guía)

Se han ajustado los parámetros de ciertos accesorios. Estos se han marcado con letra verde en la siguiente tabla.

## Accesorios afectados

NOMBRE	PARÁMETRO
Manilla de soldado	+40 de Entereza
Manilla de guerrero	+50 de Entereza
Manilla de gladiador	+60 de Entereza
Manilla de chocobero	+70 de Entereza
Manilla de templario	+80 de Entereza
Manilla de paladín	+100 de Entereza
Manilla de emperador	+120 de Entereza
Manilla sidérea	+150 de Entereza
Incienso	+40 de Espíritu
Salvia blanca	+50 de Espíritu
Piedra prodigiosa	+60 de Espíritu
Horóscopo	+70 de Espíritu
Péndulo	+80 de Espíritu
Óleo de lavanda	+100 de Espíritu
Sal purificante	+120 de Espíritu
Carta de tarot	+150 de Espíritu
Alma de Thamasa	Solo para Noctis; +50 a la VIT máxima
Túnica de poder	Solo para Noctis; +5% a la velocidad de recuperación de PM

## Ingredientes (páginas 211-212 de la guía)

Se han añadido al juego los siguientes ingredientes.

### Ingredientes afectados

NOMBRE	DISPONIBILIDAD	DISPONIBILIDAD: DETALLES
<b>Fiambre enlatado</b>	Tienda	Tienda del Regalia (en cualquier momento), Autoservicio (Hammerhead), Bazar JM (área de descanso Longwythe), Bazar Aldare (Embarcadero de Galdin), Bazar JM (asentamiento), Bazar El Chocobo (Chocoberizas Wiz), Colmado Meteo (Lestallum), Bazar JM (Antigua Lestallum)
	Coleccionable	Regiones de Leide y Duscae
<b>Habikuela</b>	Tienda	Autoservicio (Hammerhead), Bazar JM (área de descanso Longwythe), Bazar Aldare (Embarcadero de Galdin), Bazar JM (asentamiento), Granja de Furloch (Lestallum)
	Coleccionable	Región de Leide
<b>Pimienta dulce</b>	Tienda	Tienda del Regalia (en cualquier momento), Autoservicio (Hammerhead), Bazar JM (área de descanso Longwythe), Bazar Aldare (Embarcadero de Galdin), Bazar JM (asentamiento), Bazar El Chocobo (Chocoberizas Wiz), Granja de Furloch (Lestallum), Bazar JM (Antigua Lestallum), La barca del viejo Gobunant (Altissia)
	Botín de enemigo	Escualodontes (x2) 50%
<b>Carne de escualodonte</b>	Tienda	Tienda del Regalia (desde el capítulo 3), Bazar El Chocobo (Chocoberizas Wiz), Bazar JM (Antigua Lestallum), Bazar de Pavinath (Sede de la Liga Meldacio)
	Botín de enemigo	Sapos gigantes (x2) 75%
<b>Carne de sapo gigante</b>	Tienda	Tienda del Regalia (desde el capítulo 5), Almacén de Prissoc (Lestallum), Bazar JM (Antigua Lestallum), Bazar de Pavinath (Sede de la Liga Meldacio)
	Tienda	Almacén de Prissoc (Lestallum), Bazar de Pavinath (Sede de la Liga Meldacio)
<b>Carne de garulea</b>	Tienda	Almacén de Prissoc (Lestallum), Bazar de Pavinath (Sede de la Liga Meldacio)
<b>Carne de armadromionte</b>	Botín de enemigo	Armadromiontes (x2-3) 50%
	Tienda	Tienda del Regalia (desde el capítulo 15), Almacén de Prissoc (Lestallum), Bazar JM (Caem)
<b>Nécora cygillica</b>	Tienda	Tienda del Regalia (desde el capítulo 15), Almacén de Prissoc (Lestallum), Marisquería Dal Gamberetto (Altissia)
<b>Remolacha de Qu</b>	Coleccionable	Región de Duscae
	Tienda	Granja de Furloch (Lestallum), Bazar JM (Antigua Lestallum)
	Coleccionable	Regiones de Duscae y Cleigne
<b>Cabeza de ajos</b>	Tienda	Tienda del Regalia (desde el capítulo 3), Bazar El Chocobo (Chocoberizas Wiz), Granja de Furloch (Lestallum), Bazar JM (Antigua Lestallum), Bazar de Pavinath (Sede de la Liga Meldacio), La barca del viejo Gobunant (Altissia)
	Botín de enemigo	Karlabos (x2) 50%
<b>Carne de karlabos</b>	Tienda	Bazar JM (Caem)
	Minijuego de pesca	Lubina del Allural, lubina alistada del Allural, lubina cobriza del Allural
<b>Lubina del Allural</b>	Tienda	Marisquería Dal Gamberetto (Altissia)
	Minijuego de pesca	Barramundi dentado
<b>Barramundi dentado</b>	Tienda	Marisquería Dal Gamberetto (Altissia)
	Minijuego de pesca	Carpa luciense Carpa lacada Carpa albahía Carpa zaína
<b>Carpa</b>	Tienda	Marisquería Dal Gamberetto (Altissia)
	Minijuego de pesca	Gran barramundi
<b>Gran barramundi</b>	Tienda	Marisquería Dal Gamberetto (Altissia)
	Minijuego de pesca	Barramundi de la yerba
<b>Barramundi de la yerba</b>	Tienda	Marisquería Dal Gamberetto (Altissia)
	Minijuego de pesca	Salmón del Wennath
<b>Salmón del Wennath</b>	Tienda	Marisquería Dal Gamberetto (Altissia)

## Recetas (páginas 212-213 de la guía)

Se han añadido nuevas recetas al juego.

## Nuevas recetas

NOMBRE	INGREDIENTES NECESARIOS	EFECTOS	DISPONIBILIDAD
<b>Sándwich oriental</b>	Fiambre enlatado	+50 de Fuerza, +100 de VIT	Obtén fiambre enlatado.
<b>Fabada Kué</b>	Habikuela, tomate Lucis, pimienta dulce	+40 de Fuerza, +300 de VIT	Compra chili con carne en La Parada de Takka (Hammerhead).
<b>Bocadillo mixto</b>	Pechuga de xifocálamo, jamón de gighee, brotes de aegir	+100 de VIT, +20% de EXP	Obtén unos brotes de aegir en un punto de recolección de Leide.
<b>Revuelto de huevos con tomate</b>	Huevo de epiornis, tomate Lucis	+100 de Fuerza, x1,5 de velocidad de recuperación de VIT	Lee "Campaña de orientación. Puesto de control G", a unos pasos al sur del motel del área de descanso Longwythe.
<b>Patatas fritas</b>	Patata leidena	+300 de VIT	Compra Papas Kenny en cualquier El Nido del Cuervo.
<b>Jurel fresco a la plancha</b>	Jurel, cayena de Leide	+70 de Fuerza, +100 de VIT	Obtén un jurel.
<b>Tostada Kefkito</b>	Jamón de gighee 5G	+80 de Fuerza, +200 de VIT	Obtén un jamón de gighee 5G.
<b>Brocheta empanada</b>	Carne de escualodonte, trigo de Cleigne	+500 de VIT, +30% de posibilidad de crítico	Obtén carne de escualodonte al derrotar al escualodonte.
<b>Caldo curarresacas</b>	Pechuga de xifocálamo, carne de bicornio, cebolla silvestre	+100 de Fuerza, x1,75 de velocidad de recuperación de VIT	Obtén una cebolla silvestre.
<b>Marisco en huevo guisado</b>	Carne de armadromionte, huevo de epiornis, alubeos	+100 de Fuerza, +100 de Magia, +400 de VIT	Obtén carne de armadromionte.
<b>Marisco a la Antigua</b>	Carne de armadromionte, huevo de epiornis, arroz de Saxham	+100 de Fuerza, +100 de Magia, +600 de VIT	La cocina de doña Quina - Vol. I. I en el Bazar JM (Antigua Lestallum).
<b>Barramundi rebozado</b>	Barramundi, patata leidena	+100 de Fuerza, +500 de VIT	Lee "Campaña de orientación. Puesto de control F", a unos pasos al sur de la armería del Embarcadero de Galdín.
<b>Cestines de tasca</b>	Carne de escualodonte, trigo de Cleigne, cayena de Leide	+100 de Fuerza, +100 de Magia, +300 de VIT	Lee "Campaña de orientación. Puesto de control B" en una pared del túnel oeste de Leide.
<b>Cachopodonte</b>	Carne de escualodonte, patata leidena, trigo de Cleigne	+120 de Fuerza, +400 de VIT	Lee "Campaña de orientación. Puesto de control C" en la puerta de un cobertizo al otro lado de la calle en E. S. Coernix Cauthess.
<b>Sándwich de fiambre</b>	Fiambre enlatado, trigo de Cleigne	+100 de Fuerza, +300 de VIT	Observa a una mujer que está comiéndose un sándwich de fiambre al lado de una diana y una radio en el asentamiento después de llegar al capítulo 3.
<b>Curri con verduras salteadas</b>	Patata leidena, curcumina de Schier, arroz de Saxham	+80 de Fuerza, +500 de VIT, +50 de resistencia al Fuego	Obtén curcumina de Schier en un puesto de recolección.
<b>Risotto de setas estofadas</b>	Fungonita, pedo de bengal, arroz de Saxham	+400 de VIT, x1,75 de velocidad de recuperación de VIT, inmune a Veneno	Obtén un pedo de bengal en un puesto de recolección.
<b>Pote escarlata</b>	Carne de escualodonte, remolacha de Qu, patata leidena	+100 de Fuerza, +500 de VIT, inmune a Veneno	Lee "Crónicas culinarias de Oric (3)", que se encuentra en una caja detrás de la armería del asentamiento.
<b>Ave y su jugo con arroz</b>	Carne de basilisco, arroz de Saxham	+100 de Fuerza, +500 de VIT, x1,25 de velocidad de recuperación de VIT	Obtén carne de basilisco al derrotar a un basilisco.
<b>Rancho de Cazabichos</b>	Huevo de epiornis, arroz de Saxham, pimienta dulce	+100 de Fuerza, +400 de VIT, inmune a Veneno	Lee "Crónicas culinarias de Oric (2)", que se encuentra en una mesa de cuadros rojos y blancos en Lestallum. La mesa está al otro lado del camión de fideos instantáneos, hacia la ciudad.
<b>Chuletas saltarinas</b>	Carne de sapo gigante, cayena de Leide	+120 de Fuerza, +100 de Magia, +500 de VIT	Obtén carne de sapo gigante al derrotar a un sapo gigante.
<b>Pirámide de arroz y salmón</b>	Salmón de La Nébula	+120 de Fuerza, +700 de VIT	Lee "Crónicas culinarias de Oric (7)" en el Santuario de Telghey.
<b>Guiso de batracio en salsa</b>	Carne de sapo gigante, brotes de aegir, fungonita	+150 de Fuerza, +600 de VIT, inmune a Rana	Lee "Crónicas culinarias de Oric (1)" en un banco del parque situado en la Granja de Furloch.
<b>Pastel de tomate</b>	Tomate letal, trigo extra de Cleigne	+200 de Entereza, +300 de Espíritu, +1000 de VIT	Obtén un tomate letal.
<b>Crujiente de mar emparedado</b>	Barramundi dentado, trigo de Cleigne	+160 de Fuerza, +800 de VIT	Obtén un barramundi dentado.
<b>Delicias de la laguna</b>	Carne de sapo gigante, cabeza de ajos, brotes de aegir	Desafiante, inmune a Rana	Obtén una cabeza de ajos

## Nuevas recetas (continuación)

NOMBRE	INGREDIENTES NECESARIOS	EFECTOS	DISPONIBILIDAD
<b>Mejillones al vapor</b>	Mejillón de Cleigne, cabeza de ajos	+100 de Fuerza, Hiperactividad	Obtén un mejillón de Cleigne.
<b>Arroz con cosas</b>	Carne de minitriz, arroz de Saxham	+150 de Fuerza, +500 de VIT	Lee "Crónicas culinarias de Oric (6)", que se encuentra en las ruinas de piedra al este de la Arboleda de Steylliff, en el Lago Vesper.
<b>Saquitos de marisco al vapor</b>	Carne de armadromionte, trigo extra de Cleigne	+100 de Fuerza, +200 de Magia, +300 de VIT	Lee "Crónicas culinarias de Oric (5)", que se encuentra en un banco al oeste de El Nido del Cuervo, en la Antigua Lestallum.
<b>Bokueditos vegetales</b>	Habikueta, trigo de Cleigne, curcumina de Schier	+500 de VIT, evita la mayoría de los estados alterados	Lee "Campana de orientación. Puesto de control C" en un cartel de la Granja de Furloch.
<b>Galette de jamón</b>	Huevo de epiornis, jamón de gighee 5G, trigo de Cleigne	+120 de Fuerza, +400 de VIT	Lee "Campana de orientación. Puesto de control E", que se encuentra en un poste al subir por el camino que va desde la carretera hasta el faro de Caem.
<b>Nécora guisada</b>	Nécora cygílica, pimienta dulce	+100 de Fuerza, +200 de VIT, +70 de resistencia al Fuego	Obtén una nécora cygílica.
<b>Salmón Kenny</b>	Salmón de La Nébulas, cabeza de ajos	+150 de Fuerza, +200 de VIT	Compra Salmón Kenny en cualquier El Nido del Cuervo.
<b>Medallón de garula asado</b>	Carne de garulea, cabeza de ajos	Energía ilimitada, +500 de VIT	Compra "La cocina de doña Quina - Vol. II" en Bazar El Chocobo (Chocoberizas Wiz).
<b>Entrepán de solomillo</b>	Carne de garulea, trigo de Cleigne	+120 de Fuerza, +600 de VIT	Obtén trigo de Cleigne.
<b>Hojaldre de marfiles</b>	Carne de garulea, carne de bicornio, trigo de Cleigne	+160 de Fuerza, +160 de Magia, +600 de VIT	Observa a una mujer que está comiéndose un hojaldre de marfiles fuera del Bazar de Pavinath en la Sede de la Liga Meldacio.
<b>Gazpacho costero</b>	Carne de karlabos, cebolla silvestre, cayena de Leide	+160 de Fuerza, x2 de velocidad de recuperación de VIT	Obtén carne de karlabos al derrotar a un karlabos.
<b>Curri verde caldoso</b>	Carne de minitriz, chalota del Allural, pimienta dulce	+160 de Fuerza, +800 de VIT, +70 de resistencia al Fuego	Obtén una chalota del Allural en un puesto de recolección.
<b>Bizcotela de cítricos</b>	Naranja duscaña, trigo extra de Cleigne	+250 de Entereza, +400 de Espíritu, +1000 de VIT	Obtén una naranja duscaña en un punto de recolección de Duscae.
<b>Menudos en salsa picante</b>	Entrañas de sahuagin, jengibre de Kettier, pimienta dulce	+300 de Magia, x1,5 de velocidad de recuperación de VIT	Obtén jengibre de Kettier en un punto de recolección de Cleigne.
<b>Crudos en jugo aromático</b>	Carpa, jengibre de Kettier	+100 de Fuerza, +1.500 de VIT, inmune a Veneno	Obtén una carpa al pescar una carpa luciense.
<b>Gran barramundi a la parrilla</b>	Gran barramundi, jengibre de Kettier	Inmune al daño por Fuego, Frío y Rayo, y a la mayoría de estados alterados	Obtén un gran barramundi al pescar un gran barramundi.
<b>Barramundi en escabeche</b>	Barramundi de la yerba, jengibre de Kettier, pimienta dulce	+200 de Fuerza, +200 de Magia, +600 de VIT	Lee "Campana de orientación. Puesto de control A" en la puerta del cobertizo al oeste de E. S. Coernix Alstor.
<b>Croqueta come gamba</b>	Carne de karlabos, trigo de Cleigne, brotes de aegir	+200 de Fuerza, +1000 de VIT, x1,5 de velocidad de recuperación de VIT	Compra "La cocina de doña Quina - Vol. IV" en el Bazar JM (Caem).
<b>Crepe de Taelpar</b>	Naranja duscaña, trigo extra de Cleigne, leche de oveja	+120 de Magia, +400 de Espíritu, +1000 de VIT	Compra "La cocina de doña Quina - Vol. III" en Souvenirs Burbost.
<b>Curri a las dos aguas</b>	Carne de armadromionte, nécora cygílica, pimienta dulce	+120 de Fuerza, +800 de VIT, +50 de resistencia al Fuego	Compra "La cocina de doña Quina - Vol. VI" en Mercaverinas - Ravatogh.
<b>Rey, reina y príncipe</b>	Carne de basilisco, huevo de epiornis, arroz de Saxham	+1000 de VIT, x1,4 de EXP, +100% de probabilidad de obtener botín	Vuelve a visitar el mismo lugar donde aprendiste la receta de Rey y príncipe. Observa a una mujer que está comiendo y se encuentra en un banco cerca del puesto de vigilancia de Lestallum.
<b>Pincho de escalope marino</b>	Lubina, trigo de Cleigne	+1000 de VIT, +50% de posibilidad de crítico	Lee "Crónicas culinarias de Oric (4)" en un banco al norte de la armería del Embarcadero de Galdin.
<b>Lubina en su jugo y verduritas</b>	Lubina del Allural, cebolla silvestre	+200 de Fuerza, +1000 de VIT, +150 de Magia	Obtén una lubina del Allural al pescar una lubina del Allural.
<b>Fumet coralino</b>	Aleta de diablo coralino, jengibre de Kettier, cayena de Leide	+200 de Fuerza, x2,25 de velocidad de recuperación de VIT	Obtén una aleta de diablo coralino al pescar un diablo coralino.
<b>Cocido silvestre</b>	Taba de kjata, níscolo vespérico, rebollón del Malmalam	Cada ataque es un golpe crítico	Compra "La cocina de doña Quina - Vol. V" en La barca del viejo Gobunant (Altissia).
<b>Mero a la molinera</b>	Mero de la marea, cabeza de ajos	+500 de Fuerza	Obtén mero de la marea al pescar un mero de la marea.

## Nuevas recetas (continuación)

NOMBRE	INGREDIENTES NECESARIOS	EFECTOS	DISPONIBILIDAD
<b>Bomba del Ravatogh</b>	Carne de zu, arroz de Saxham	+300 de Fuerza, +1.500 de VIT	Compra "La cocina de doña Quina - Vol. VII" en Bazar de Pavinath (Sede de la Liga Meldacio).
<b>Espetos del Destino</b>	Trucha saurónida, cayena de Leide	+300 de Fuerza, +1500 de VIT, inmune a la mayoría de estados alterados	Obtén una trucha saurónida al pescar una trucha saurónida.
<b>Salmón especial Kenny</b>	Salmón del Wennath, cabeza de ajos	+400 de Fuerza, +300 de Magia, +300 de Entereza	Compra Salmón especial Kenny en El Nido del Cuervo (Antigua Lestallum).
<b>Ahumado de aguja diablo</b>	Aguja diablo, roble de Tenebrae	+2000 de VIT, inmune al daño por Fuego, Frío y Rayo	Obtén una aguja diablo al pescar una aguja diablo jaspeada.
<b>Asado del Longwythe</b>	Carne de adamantaimai, jengibre de Kettier	+600 de Fuerza, +4000 de VIT, x3 de velocidad de recuperación de VIT	Lee "Crónicas culinarias de Oric (8)", que está en un barril del cobertizo al oeste del aparcamiento de Tres Valles.

### Tesoros (páginas 216-217 y 279-281 de la guía)

Se han añadido al juego unos cuantos tesoros relacionados con peces, y se han modificado los ya existentes.

## Tesoros adicionales

NOMBRE	EFEECTO AÑADIDO	FACTOR DE PODER	POTENCIA	UNIDADES NECESARIAS PARA DUPLICAR
<b>Aleta adiposa de salmón</b>	Elementia III	6	15	3,03
<b>Aleta de jurel</b>	Ninguno	5	-	2,78
<b>Aleta de mero</b>	Elementia III	10	10	2,78
<b>Aleta espinada de barramundi</b>	Taumaóminus	3	21	5,56
<b>Aleta venenosa de bagre</b>	Elementia IV	1	20	4
<b>Diente de perca</b>	Ninguno	5	-	3,13
<b>Entrañas de barramundi</b>	Taumaóminus	24	99	2,08
<b>Escama de aguja</b>	Elementia V	1	1	8,33
<b>Escama de cacho</b>	Ninguno	1	-	1,92
<b>Escama de trucha</b>	Elementia II	1	8	3,03
<b>Escama invertida de carpa</b>	Taumaexp	3	12	8,33
<b>Escama negra de trucha</b>	Elementia III	8	30	3,03
<b>Escama punzante de jurel</b>	Ninguno	10	-	3,03
<b>Escamas de chanargo</b>	Elementia II	1	3	5,56
<b>Gran escama de pirarucú</b>	Taumaeco	2	2	-
<b>Malla irradiante de carpa</b>	Taumaexp	3	8	8,33
<b>Ojo de perca</b>	Ninguno	14	-	3,13
<b>Piel de mero</b>	Elementia II	5	5	4,55
<b>Raspa de mero</b>	Elementia II	3	1	5,56
<b>Secreción de bagre</b>	Elementia II	1	5	6,67
<b>Secreción de rufo</b>	Ninguno	1	-	1,92

## Tesoros modificados

NOMBRE	EFEECTO AÑADIDO	FACTOR DE PODER	POTENCIA	UNIDADES NECESARIAS PARA DUPLICAR
<b>Adamantita</b>	Summum	99	-	0,1
<b>Aleta de percasol</b>	Ninguno	4	-	2,78
<b>Barbo de bagre</b>	Elementia II	1	1	6,67
<b>Corazón de bagre</b>	Elementia IV	12	15	2,08
<b>Dientes de chanargo</b>	Ninguno	2	-	3,03
<b>Escama de percasol</b>	Ninguno	1	-	3,03
<b>Escamas de agujarosa</b>	Summum	34	99	4,17
<b>Escamas de pirarucú</b>	Taumaeco	2	2	-
<b>Escamas de rufo</b>	Ninguno	1	-	3,03
<b>Espinas de perca del Alstor</b>	Ninguno	1	-	2,08
<b>Flor de mandrágora</b>	Elementia V	0	1	12,5
<b>Ojo de mero del abismo</b>	Taumaestasis	12	25	2,27
<b>Vejiga de perca de Gules</b>	Ninguno	3	-	3,13

## Ingredientes (página 280 de la guía)

## Ingredientes modificados

NOMBRE	EFFECTO AÑADIDO	FACTOR DE PODER	POTENCIA	UNIDADES NECESARIAS PARA DUPLICAR*
<b>Aguja del Vesper</b>	Ninguno	10	-	<b>6,25</b>
<b>Alubeos</b>	Ninguno	2	-	<b>16,67</b>
<b>Arroz de Saxham</b>	Taumavita	0	25	<b>7,14</b>
<b>Barramundi</b>	Ninguno	3	-	<b>7,14</b>
<b>Boniato leideno</b>	Taumavita	1	20	<b>16,67</b>
<b>Brotos de aegir</b>	Taumavita	1	10	<b>20,00</b>
<b>Carne de anak</b>	Ninguno	3	-	<b>11,11</b>
<b>Carne de bégimo</b>	Ninguno	33	-	<b>4,17</b>
<b>Carne de bicornio</b>	Ninguno	2	-	<b>8,33</b>
<b>Carne de catoblepas</b>	Ninguno	26	-	<b>3,45</b>
<b>Carne de chichevachino</b>	Ninguno	24	-	<b>3,23</b>
<b>Carne de galimatazo</b>	Ninguno	31	-	-
<b>Carne de garula</b>	Ninguno	4	-	<b>10,00</b>
<b>Carne de grifo</b>	Ninguno	33	-	<b>2,94</b>
<b>Carne de midgardsormr</b>	Ninguno	34	-	<b>4,76</b>
<b>Carne de minitriz</b>	Ninguno	5	-	<b>8,33</b>
<b>Carne de zu</b>	Ninguno	52	-	<b>2,50</b>
<b>Cayena de Leide</b>	Taumaóminus	1	15	<b>12,50</b>
<b>Cebolla silvestre</b>	Taumavita	0	10	<b>12,50</b>
<b>Chalota del Allural</b>	Elementia IV	1	3	<b>12,50</b>
<b>Chirlas de Cleigne</b>	Elementia II	2	1	<b>5,88</b>
<b>Curcumina de Schier</b>	Elementia III	1	1	<b>25,00</b>
<b>Entrañas de sahuagin</b>	Elementia III	6	10	<b>7,14</b>
<b>Fideos instantáneos</b>	Taumavita	0	99	<b>12,50</b>
<b>Fungonita</b>	Taumatoxis	0	10	<b>14,29</b>

NOMBRE	EFFECTO AÑADIDO	FACTOR DE PODER	POTENCIA	UNIDADES NECESARIAS PARA DUPLICAR*
<b>Huevas de Celluna</b>	Taumaexp	99	30	<b>9,09</b>
<b>Huevo de epiornis</b>	Ninguno	1	-	<b>9,09</b>
<b>Jamón de gighee</b>	Ninguno	2	-	<b>12,50</b>
<b>Jamón de gighee 5G</b>	Ninguno	8	-	<b>7,14</b>
<b>Jengibre de Kettier</b>	Elementia IV	1	2	<b>12,50</b>
<b>Jurel</b>	Ninguno	1	-	<b>7,14</b>
<b>Langostino de Caem</b>	Elementia II	1	3	<b>5,56</b>
<b>Leche de oveja</b>	Elementia II	1	1	<b>25,00</b>
<b>Leño de ahumar</b>	Elementia III	1	1	<b>25,00</b>
<b>Lubina</b>	Ninguno	4	-	<b>6,25</b>
<b>Mejillón de Cleigne</b>	Elementia II	1	4	<b>5,56</b>
<b>Mero de la marea</b>	Ninguno	5	-	<b>6,25</b>
<b>Moras ulwaatíes</b>	Taumavita	8	99	<b>0,75</b>
<b>Níscalo vespérico</b>	Taumaestasis	0	15	<b>8,33</b>
<b>Nuez moscada del Huldagh</b>	Elementia IV	1	5	<b>20,00</b>
<b>Patata leidena</b>	Taumavita	0	10	<b>16,67</b>
<b>Pechuga de xifocálamo</b>	Ninguno	1	-	<b>12,50</b>
<b>Pedo de bengal</b>	Taumaóminus	0	15	<b>9,09</b>
<b>Rebollón del Malmalam</b>	Taumamortis	0	5	<b>3,85</b>
<b>Roble de Tenebrae</b>	Elementia IV	1	1	<b>14,29</b>
<b>Salmón de La Nébula</b>	Ninguno	3	-	<b>7,14</b>
<b>Taba de kjata</b>	Elementia III	8	15	<b>3,45</b>
<b>Tomate letal</b>	Taumavita	2	50	<b>7,14</b>
<b>Tomate Lucis</b>	Taumavita	1	30	<b>7,14</b>
<b>Trigo de Cleigne</b>	Taumavita	0	25	<b>9,09</b>
<b>Trigo extra de Cleigne</b>	Taumavita	0	50	<b>3,03</b>
<b>Trucha arcoíris</b>	Ninguno	2	-	<b>7,14</b>
<b>Trucha platina</b>	Ninguno	8	-	<b>6,25</b>

## Aumentar al máximo los PH (página 302 de la guía)

Si quieres desbloquear todas las categorías de Habilidades, esta sección ofrece una detallada hoja de ruta para las primeras horas de la aventura. Los dos principios fundamentales que rigen esta estrategia para conseguir la mayor cantidad de PH son los siguientes:

1. En Habilidades, desbloquea con antelación las categorías de Exploración relacionadas con acampar, las aficiones de los personajes y conducir el Regalia para aprovechar las recompensas.
2. En Habilidades, desbloquea las categorías de Magia para crear una potente configuración de "mago negro" capaz de causar estragos en casi todos los enemigos durante la primera mitad del juego.

Nada más completar las conversaciones iniciales con Cindy en las misiones principales de Hammerhead, comenzarás con 10 PH. A partir de aquí, haz lo siguiente:

- ◇ Ignora la misión principal y corre inmediatamente hacia el norte, al Santuario de Cotisse. Absorbe toda la energía de los depósitos elementales y acampa para conseguir 1 PH. Elige una receta que no requiera ingredientes. Te pedirán que lleves a cabo la expedición Gourmet campestre con Ignis. Complétala para recibir 20 PH.
- ◇ Vuelve a Hammerhead. Dirígete al restaurante y cómprale 74 botellas de leche de oveja a Takka, que cuestan 740 de los 1000 guiles con los que comienzas. Empiezas con una botella de leche de oveja, así que ahora tienes un total de 75.
- ◇ Realiza la misión principal y asegúrate de completar los cuatro primeros tutoriales de acción táctica (para recibir un total de 12 PH). Por el camino, intenta derrotar al menos a tres enemigos con Lux Impetus, ardídes o bloqueos para recibir 3 PH adicionales. Tras liberar a Dave y escuchar su petición, elige "Pedir una recompensa" para recibir otros 2 PH.
- ◇ Ve al Santuario de Merrioth, que está cerca, y absorbe toda la energía elemental. Ahora desbloquea la primera categoría de Habilidades: Campista hábil. Elige volver a acampar (la comida que elijas no importa), y el grupo debería alcanzar el nivel 3, con lo que consigues otros 26 PH en total. Por la mañana, puedes desbloquear Campista hábil+.
- ◇ Ve hacia el sur y lucha contra el bicornio cercano para completar el aviso del tutorial de acciones tácticas sobre los ardídes y recibir otros 3 PH. Puedes utilizar los tres hechizos Piro del vial que te dio Dave para derrotar a la bestia.
- ◇ Continúa hacia el sur y el este hacia el Santuario de Criclawe. Absorbe toda la energía elemental. Ahora deberías tener la máxima cantidad de los tres elementos. En el santuario, elige entrenar con Gladio y derrótalo para conseguir 5 PH. Después, acampa para recibir 3 PH. Vuelve corriendo al Santuario de Merrioth y acampa una vez más para conseguir otros 3 PH.
- ◇ Ahora deberías tener suficientes PH para aprender Potenciador mágico en el árbol Magia de Habilidades. Si tienes menos del total necesario, puedes volver corriendo al Santuario de Criclawe y acampar de nuevo. De hecho, ir y volver entre Merrioth y Criclawe para alternar entre campamentos te llevará unos cuatro minutos y te

recompensará con un total de 6 PH. Se trata de un método tedioso pero fácil de acumular PH al principio del juego.

- ◇ Ya puedes sintetizar tu primer hechizo potente. Mete toda la energía de Fuego y la leche de oveja en un vial. Al hacerlo, consigues 6 hechizos "Piro++ II" con un poder de 204, suficiente para matar de un solo ataque al rubicornio que te espera en el próximo combate de la misión principal.
- ◇ Al continuar, asegúrate de completar la expedición "Ejercicio matutino" en el Santuario de Lachyrte cuando visites por primera vez el Embarcadero de Galdin para recibir otros 20 PH sin esfuerzo. Recomendamos que priorices las siguientes categorías de Habilidades la próxima vez, en el orden que prefieras: Conducción hábil, Pesca hábil, Digestión lenta, Cocina espléndida, Magia inspiradora, Comunió elemental y, más adelante, Jinete hábil. Se trata de habilidades relativamente baratas que aumentarán considerablemente el total de PH al viajar en el Regalia, acampar en nuevos santuarios y completar misiones secundarias.
- ◇ Si prefieres una estrategia más laxa para acumular PH, la categoría Conducción hábil te permite obtener 1 PH por cada 2 kilómetros que recorras con el Regalia, aproximadamente. Solo tienes que preparar viajes largos y automáticos por el día y luego acampar en un santuario cuando caiga la noche.
- ◇ Además, puedes utilizar la habilidad Cocina espléndida para fortalecer a tus aliados con sus comidas favoritas, a la vez que obtienes un PH adicional cada vez que acampas. Por ejemplo, los palitos de Ifrit se desbloquean en el nivel de cocina 2. Esta receta es la favorita de Gladio, y para prepararla necesitas carne de anak y cayena de Leide, dos ingredientes baratos. Preparar esta comida repetidamente permitirá que subas muy rápido el nivel de sus destrezas.

Tras desbloquear estas habilidades del árbol de Habilidades, ya estás preparado para abrirte paso por la primera mitad del juego con relativa facilidad, ya que solo tienes que depender de esta "fórmula mágica": 99 unidades de energía por un único elemento, catalizado con 75 botellas de leche de oveja.

Recomendamos que avances rápidamente hasta el capítulo 02 para obtener el tercer vial, que te permitirá disponer de las tres variantes de hechizos elementales a la vez. Además, te convendría completar varias batidas, que deberías superar sin esfuerzo con toda la potencia de ataque de que dispones. Reinvierte con frecuencia las recompensas en guiles para comprar leche de oveja, que está disponible en varias tiendas y te permitirá recuperar los hechizos cuando se acaben. Puede que te venga bien desbloquear la segunda ranura de accesorios de Noctis y ponerle equipo que aumente la Magia. Lo más importante es que, mediante este proceso, disfrutarás de una ventaja considerable para acumular PH. Cuando hayas acumulado algunos PH más, desbloquea Comunió elemental+ y Potenciador mágico+ para desarrollar tus habilidades mágicas.

Naturalmente, si este estilo de juego no es tu favorito, puedes ignorar todo lo relacionado con la magia, pero las categorías de Exploración que hemos mencionado merecen tu atención sin duda. Cuanto antes las aprendas, mayores serán tus beneficios a largo plazo.

## Señuelos de pesca (página 221 de la guía)

Señuelos de pesca

NOMBRE	EFICACIA (TIEMPO)				EFICACIA (CLIMA)			VÁLIDO PARA
	MAÑANA	DÍA	TARDE	NOCHE	SOLEADO	NUBOSO	LLUVIOSO	
<b>Popereta - Chocobo</b>		✓	✓		✓			Jurel gigante
<b>Popereta - Chocobo blanco</b>	✓	✓					✓	Chanargo
<b>Popereta - Chocobo rojo</b>			✓	✓		✓		Chanargo granate
<b>Plomo - Molbol</b>			✓		✓		✓	Aguja del Vesper
<b>Plomo - Miasmolbol</b>	✓					✓		Aguja del Vesper
<b>Plomo - Gran molbol</b>		✓	✓	✓		✓	✓	Chanargo jade, chanargo zafiro
<b>Cebasco - Gusano de arena rosa</b>			✓				✓	Trucha de Cleigne
<b>Cebasco - Gusano de arena verde</b>	✓				✓			Trucha de Callatein
<b>Cebasco - Gusano abismal</b>	✓			✓		✓		Trucha de Cleigne, mero del abismo
<b>Babada - Tocino de cielo</b>	✓		✓			✓		Barramundi hocino
<b>Babada - Flan</b>			✓		✓			Jurel de Galdin
<b>Babada - Matcha</b>	✓			✓	✓			Rufo luminoso
<b>Terror acuático - Sahuagin</b>			✓	✓			✓	Barramundi dentado
<b>Terror acuático - Diablo coralino</b>	✓					✓		Lubina negra del Allural
<b>Terror acuático - Diablo marino</b>			✓			✓		Trucha del Maide
<b>Madre de Mareas - Leviatán</b>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Jurel gigante, barramundi hocino, trucha arcoíris
<b>Mil espinas - Cactilio</b>			✓				✓	Bagre luciense
<b>Mil espinas - Metalicactilio</b>	✓			✓	✓			Bagre luciense
<b>Mil espinas - Cactilio de oro</b>				✓			✓	Bagre dorado
<b>Diez mil espinas - Cactilión</b>					✓			Chanargo jade
<b>Diez mil espinas - Metalicactilión</b>	✓		✓			✓		Chanargo zafiro
<b>Diez mil espinas - Cactilión de oro</b>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Chanargo jade, chanargo zafiro
<b>Explosivo - Bom</b>				✓	✓			Perca del Alstor
<b>Explosivo - Bom helado</b>		✓				✓	✓	Barramundi hocino
<b>Explosivo - Bom eléctrico</b>	✓		✓		✓			Perca de Gules, barramundi de la yerba
<b>Colmillón - Garula</b>	✓			✓		✓		Chanargo granate

## Señuelos de pesca (continuación)

NOMBRE	EFICACIA (TIEMPO)				EFICACIA (CLIMA)			VÁLIDO PARA
	MAÑANA	DÍA	TARDE	NOCHE	SOLEADO	NUBOSO	LLUVIOSO	
<b>Colmillón - Garula verde</b>	✓	✓		✓	✓		✓	Chanargo jade
<b>Colmillón - Garulea</b>			✓				✓	Perca del Alstor
<b>Gancho de acero - Ferrogante</b>				✓			✓	Bagre real
<b>Cebrango - Tomberi</b>		✓	✓		✓	✓	✓	Barramundi hocino, mero de la marea, aguja del Vesper
<b>Mosquilla - Perla moguri</b>			✓	✓			✓	Trucha arcoíris, lubina del Allural
<b>Mosquilla - Cristal</b>		✓			✓			Trucha peineta, lubina alistada del Allural
<b>Mosquilla - Chocolate</b>	✓					✓	✓	Trucha de Callatein, lubina cobriza del Allural
<b>Picantón - Dragón rojo</b>				✓			✓	Mero de la marea, salmón del Wennath
<b>Picantón - Dragón verde</b>	✓	✓				✓		Salmón de La Nébula, trucha saurónida
<b>Picantón - Dragón azul</b>			✓		✓	✓	✓	Trucha irírcroma, salmón de La Nébula
<b>Filote - Tomberi</b>			✓				✓	Salmón de La Nébula, trucha arcoíris, lubina del estrecho
<b>Fulgorada - Bahamut</b>	✓	✓	✓		✓	✓	✓	Salmón de La Nébula, mero de la marea, lubina negra del Allural
<b>Ruletal - Arimán</b>		✓			✓	✓		Perca del Alstor, carpa luciense
<b>Ruletal - Ojo flotante</b>	✓			✓		✓		Rufo luminoso
<b>Ruletal - Ojo sanguino</b>			✓				✓	Perca de Gules
<b>Revoltinela - Focalor</b>		✓		✓		✓		Lubina cygílica, barramundi rayado
<b>Revoltinela - Focalor morezno</b>			✓				✓	Lubina del estrecho, barramundi rayado
<b>Revoltinela - Focalor silexno</b>		✓			✓			Lubina cygílica, barramundi rayado
<b>Gran señor - Tifón</b>	✓		✓			✓	✓	Agujarosa
<b>Fulgémiro - Rubí brincador</b>		✓	✓	✓		✓	✓	Trucha platina

## Objetos clave (página 222 de la guía)

Se ha añadido un nuevo objeto clave al juego: el silbato de reclamo, que permite al jugador activar la aparición de monstruos.

## Tiendas (páginas 223-227 de la guía)

Se han añadido varias tiendas de aparejos al juego.

## Dique de Saxham/Río Maide

OBJETO	PRECIO (EN GUILLES)
Hilo de araña	30
Barba de ballena	100
Mosquilla - Perla moguri	50
Mosquilla - Cristal	50
Mosquilla - Chocolate	50
Ruletal - Arimán	50
Ruletal - Ojo flotante	50
Ruletal - Ojo sanguino	50
Cebasco - Gusano de arena rosa	200
Cebasco - Gusano de arena verde	200
Cebasco - Gusano abismal	200

## Islote secreto

OBJETO	PRECIO (EN GUILLES)
Hilo de araña	30
Barba de ballena	100
Bigote de dragón	500
Terror acuático - Sahuagin	200
Terror acuático - Diablo coralino	200
Terror acuático - Diablo marino	200
Picantón - Dragón rojo	50
Picantón - Dragón verde	50
Picantón - Dragón azul	50
Colmillón - Garula	200
Colmillón - Garula verde	200
Colmillón - Garulea	200

## Hontanar de Titán

OBJETO	PRECIO (EN GUILLES)
Hilo de araña	30
Barba de ballena	100
Bigote de dragón	500
Explosivo - Bom	50
Explosivo - Bom helado	50
Explosivo - Bom eléctrico	50
Mil espinas - Cactilio	50
Mil espinas - Metalicactilio	50
Mil espinas - Cactilio de oro	200

## Bestiario (capítulo)

Se han ajustado los parámetros de varios enemigos. Estos se han marcado con letra verde en la siguiente tabla.

NOMBRE	VIT	FUERZA	ENTEREZA	ESPÍRITU
Bengal (nv. 34)	35 900	6500	156	118
Bengal (nv. 34) (objetivo de batida)	35 900	6500	156	118
Bengal (nv. 71)	106 100	38 990	202	149
Bengal gris (nv. 63)	87 100	30 330	194	145
Bengal gris (nv. 63) (objetivo de batida)	181 000	37 990	275	206
Bengal gris (nv. 93)	177 600	67 010	218	160
Foras	45 000	8930	184	178

Se han modificado los niveles de algunas criaturas invocadas por otros enemigos.

NOMBRE Y NIVEL DEL INVOCADOR	NOMBRE DE LA CRIATURA INVOCADA	NIVEL
Nigromante (nv. 41)	Esqueleto	21
Psicomante (nv. 82)	Esqueleto	62
Aracnolia (nv. 12)	Tarántula	6
Ariadna (nv. 41)	Tarántula	35
Uttu (nv. 32)	Tarántula	26
Uttu (nv. 97)	Tarántula	91
Granada (nv. 31)	Bom	15
Criogren (nv. 65)	Bom helado	49
Lámpago (nv. 54)	Bom eléctrico	38

Se ha modificado la vulnerabilidad elemental de las criaturas insectoides voladoras de Fuego a Hielo. Esto se aplica a:

- ◇ Abeja asesina
- ◇ Avispa letal
- ◇ Abeja reina
- ◇ Abeja vélite
- ◇ Véspula

Por último, ahora la mayoría de las criaturas del capítulo 15 disponen de una mayor resistencia a la muerte súbita y a Versus.

## Velocidad de recuperación de VIT (página 269 de la guía)

Se ha modificado la velocidad de recuperación de VIT de Noctis del 0,4% al 0,04% por segundo durante los combates, y al 0,08% fuera de los combates. Su VIT no se recupera mientras el grupo está en una mazmorra o vagón de tren.

## Sello de la Luz (página 273 de la guía)

Ahora Sanctus restablece el 10% de los PM de Noctis cada vez que se activa.

## Efectos de estado (página 282 de la guía)

“Égida del Fénix” es un nuevo efecto de estado del combate que se ha añadido al juego. Se activa cuando se usa un objeto de tipo Fénix sobre un personaje, y triplica su velocidad de recuperación de VIT y PM.

## Goliat (página 286 de la guía)

Ahora la Goliat asesta menos golpes por ataque, pero cada golpe inflige más daño. Esto también se aplica a los ataques cuerpo a cuerpo con artefactos que se ejecutan con algunos de estos, como Sierra circular, Gravitón y Perforador.

## Coro espectral (página 287 de la guía)

Se ha dividido por dos la velocidad de acumulación de los puntos del Coro espectral al usar los reflejos. En cambio, ahora algunos tipos de armas disponen de un multiplicador de acumulación:

- ◇ Espadas: x1,5
- ◇ Mandobles: x2
- ◇ Dagas: x1,5
- ◇ Escudos: x1,5

## Ataques conjuntos (página 290 de la guía)

Ahora se pueden realizar ataques conjuntos incluso si Noctis no bloquea ni está detrás de un enemigo.

## Resultados (página 294 de la guía)

Ahora la experiencia adicional que puedes recibir de los resultados se basa en los siguientes criterios:

- ◇ Tiempo: la duración total del combate; cuanto menor sea la duración, mejor será el multiplicador.
- ◇ Técnica: el número de ardidés y bloqueos que ejecutas durante el combate.
- ◇ Ofensivas: sin cambios (la proporción de enemigos derrotados durante el combate).

## Aumento de los parámetros (páginas 294-295 de la guía)

Se han ajustado los parámetros de los cuatro miembros del grupo para que sea menos probable que alcancen el nivel máximo. En general, se han reducido los valores de VIT y se han aumentado los parámetros de defensa.

## Habilidades (página 296 de la guía)

Se ha añadido al juego un nuevo árbol de Habilidades del modo táctico. Las habilidades que desbloquea te permiten acceder a las siguientes funciones:

- ◇ Turno infinito: Tempómetro ilimitado.
- ◇ Urgencia: el Tempómetro se restablece cada vez que derrotas a un enemigo.
- ◇ Libra presta: se reduce el tiempo para revelar la información de un objetivo con Libra.
- ◇ Libra cruel: aumenta el daño que inflige la vulnerabilidad elemental de un enemigo escaneado.
- ◇ Libra extensiva: aumenta el daño que inflige el grupo según el número de enemigos en estado Libra.
- ◇ Toque de atención: aumenta la fractura que se inflige con Lux Impetus al apuntar a enemigos centrados en otro miembro del grupo durante el modo táctico.
- ◇ Ensañamiento: aumenta el daño que se inflige con Lux Impetus al apuntar a enemigos con la mitad de VIT o menos durante el modo táctico.

## Peces (páginas 304-305 de la guía)

En la Crown Update se realizan numerosos cambios pequeños a los parámetros del minijuego de pesca. También se añaden varias zonas de pesca nuevas.

## Resumen de los peces

NOMBRE	PA	EXP	OBJETO OBTENIDO	ENERGÍA	PODER
<b>Aguja conánica</b>	38	650	Escama de aguja	450 000	3,5
<b>Aguja del Vesper</b>	30	300	Aguja del Vesper	180 000	3,5
<b>Aguja diablo jaspeada</b>	38	650	Aguja diablo	600 000	2,7
<b>Agujarosa</b>	40	800	Escamas de agujarosa	300 000	5,4
<b>Bagre dorado</b>	30	120	Barbo de bagre	100 000	1,7
<b>Bagre luciense</b>	16	20	Barbo de bagre	50 000	1,2
<b>Bagre magno</b>	34	240	Corazón de bagre	550 000	3,4
<b>Bagre moteado</b>	30	70	Secreción de bagre	65 000	1,8
<b>Bagre mugroso</b>	35	80	Aleta venenosa de bagre	150 000	2,0
<b>Bagre rayado</b>	24	40	Secreción de bagre	60 000	1,4
<b>Bagre real</b>	35	500	Corazón de bagre	450 000	2,5
<b>Bagre rondador</b>	38	80	Aleta venenosa de bagre	200 000	2,8
<b>Barramundi de la yerba</b>	14	15	Barramundi de la yerba	57 500	1,2
<b>Barramundi dentado</b>	26	75	Barramundi dentado	60 000	1,9
<b>Barramundi exótico</b>	30	180	Entrañas de barramundi	140 000	2,0
<b>Barramundi hocino</b>	22	30	Barramundi	50 000	1,6
<b>Barramundi rayado</b>	30	180	Barramundi	100 000	2,0
<b>Barramundi rocoso</b>	26	80	Aleta espinada de barramundi	70 000	2,0
<b>Barramundi vespérico</b>	26	40	Aleta espinada de barramundi	200 000	2,1
<b>Cacho bengal</b>	8	10	Escama de cacho	32 000	1,3
<b>Cacho de recodo</b>	8	10	Escama de cacho	26 000	1,4
<b>Cacho de río</b>	8	10	Escama de cacho	16 000	1,5
<b>Cacho del Wennath</b>	8	10	Escama de cacho	28.000	1,5
<b>Cacho duscaño</b>	8	10	Escama de cacho	10 000	1,1
<b>Cacho espejo</b>	8	10	Escama de cacho	15 000	1,3
<b>Cacho pálido</b>	8	10	Escama de cacho	18 000	1,5
<b>Cacho rábido</b>	8	10	Escama de cacho	12 500	1,2
<b>Cacho real</b>	8	10	Escama de cacho	440 000	2,0
<b>Cacho saltador</b>	8	10	Escama de cacho	25 000	1,2
<b>Cacho tímido</b>	8	10	Escama de cacho	25 000	1,3
<b>Cacho vespérico</b>	8	10	Escama de cacho	21.000	1,3
<b>Carpa albahía</b>	34	450	Carpa	730 000	2,5
<b>Carpa berrenda</b>	38	600	Malla irradiante de carpa	750 000	1,6
<b>Carpa del lucero</b>	38	600	Malla irradiante de carpa	740 000	1,7
<b>Carpa dorada</b>	48	1000	Escama invertida de carpa	720 000	1,8
<b>Carpa jabonera</b>	38	600	Malla irradiante de carpa	710 000	1,9
<b>Carpa jijón</b>	38	600	Malla irradiante de carpa	720 000	1,8
<b>Carpa lacada</b>	34	450	Carpa	700 000	1,6
<b>Carpa lompada</b>	38	600	Malla irradiante de carpa	850 000	2,0
<b>Carpa luciense</b>	34	450	Carpa	690 000	1,5
<b>Carpa platina</b>	38	600	Malla irradiante de carpa	730 000	1,6
<b>Carpa sarda</b>	38	600	Malla irradiante de carpa	700 000	1,7
<b>Carpa zaína</b>	34	450	Carpa	740 000	2,2
<b>Chanargo</b>	18	15	Dientes de chanargo	50 000	1,3
<b>Chanargo espectral</b>	18	15	Dientes de chanargo	80 000	2,0
<b>Chanargo granate</b>	20	40	Dientes de chanargo	60 000	1,7
<b>Chanargo jade</b>	24	85	Escamas de chanargo	70 000	1,9
<b>Chanargo opalino</b>	32	150	Escamas de chanargo	300 000	3,2
<b>Chanargo zafiro</b>	30	140	Escamas de chanargo	90 000	2,1
<b>Gran barramundi</b>	34	550	Gran barramundi	380 000	3,6
<b>Jurel carmesí</b>	22	50	Aleta de jurel	280 000	3,0

## Resumen de los peces (continuación)

NOMBRE	PA	EXP	OBJETO OBTENIDO	ENERGÍA	PODER
<b>Jurel de atolón</b>	28	120	Escama punzante de jurel	120 000	2,1
<b>Jurel de Galdin</b>	22	15	Jurel	60 000	1,1
<b>Jurel gigante (grande)</b>	24	60	Jurel	75 000	2,3
<b>Jurel gigante (pequeño)</b>	14	10	Jurel	45 000	1,0
<b>Lubina alistada del Allural</b>	24	75	Lubina del Allural	230 000	3,2
<b>Lubina cobriza del Allural</b>	28	120	Lubina del Allural	240 000	2,4
<b>Lubina cygílica (grande)</b>	26	50	Lubina	80 000	1,7
<b>Lubina cygílica (pequeña)</b>	18	10	Lubina	40 000	1,2
<b>Lubina del Allural</b>	30	200	Lubina del Allural	90 000	1,8
<b>Lubina del estrecho</b>	26	95	Lubina	100 000	2,4
<b>Lubina negra del Allural</b>	26	160	Lubina	120 000	1,8
<b>Mero cygílico</b>	26	100	Piel de mero	160 000	2,1
<b>Mero de la marea</b>	32	400	Mero de la marea	180 000	2,7
<b>Mero del abismo</b>	35	600	Ojo de mero del abismo	900 000	2,4
<b>Mero escorpión</b>	32	380	Piel de mero	700 000	2,6
<b>Mero nocivo</b>	32	650	Aleta de mero	1 000 000	2,6
<b>Mero torcaz</b>	22	75	Raspa de mero	300 000	2,3
<b>Perca de Gules</b>	20	70	Vejiga de perca de Gules	65 000	1,8
<b>Perca del Alstor (grande)</b>	24	45	Espinas de perca del Alstor	60 000	2,0
<b>Perca del Alstor (pequeña)</b>	14	10	Espinas de perca del Alstor	30 000	1,2
<b>Perca espinada del Alstor</b>	20	15	Espinas de perca del Alstor	50 000	1,8
<b>Perca pantera</b>	22	40	Diente de perca	65 000	1,9
<b>Perca sanguina</b>	28	100	Ojo de perca	50 000	1,7
<b>Percapávida del Risorath</b>	22	70	Diente de perca	130 000	2,1
<b>Percasol asticorto</b>	12	15	Escama de percasol	12 000	1,2
<b>Percasol asticurvo</b>	12	15	Escama de percasol	14.000	1,3
<b>Percasol brillante</b>	10	15	Escama de percasol	30 000	1,2
<b>Percasol carmesí</b>	16	25	Aleta de percasol	40 000	1,3
<b>Percasol cornudo</b>	5	10	Escama de percasol	10 000	1,0
<b>Percasol de Azur</b>	24	40	Aleta de percasol	50 000	1,3
<b>Percasol del loto</b>	20	25	Escama de percasol	15 000	1,3
<b>Percasol escamado</b>	8	10	Escama de percasol	20 000	1,1
<b>Pirarucú noble</b>	44	1000	Escamas de pirarucú	1 100 000	2,3
<b>Pirarucú real</b>	48	900	Gran escama de pirarucú	1 300 000	3,5
<b>Rufo azabache</b>	16	15	Secreción de rufo	50 000	1,5
<b>Rufo escarlata</b>	18	15	Secreción de rufo	40 000	1,3
<b>Rufo luminoso</b>	10	10	Escamas de rufo	35 000	1,1
<b>Salmón argonita</b>	28	80	Aleta adiposa de salmón	120 000	2,8
<b>Salmón de La Nébula</b>	26	55	Salmón de La Nébula	80 000	2,2
<b>Salmón del Wennath</b>	32	220	Salmón del Wennath	100 000	2,5
<b>Salmón real de La Nébula</b>	24	50	Salmón de La Nébula	160 000	3,2
<b>Trucha achairada</b>	20	15	Escama de trucha	50 000	2,2
<b>Trucha arcoíris (grande)</b>	22	10	Trucha	50 000	1,8
<b>Trucha arcoíris (pequeña)</b>	16	10	Trucha	30 000	1,0
<b>Trucha de Callatein</b>	25	80	Trucha	70 000	1,6
<b>Trucha de Cleigne (grande)</b>	24	35	Trucha	80 000	1,9
<b>Trucha de Cleigne (pequeña)</b>	14	35	Trucha	30 000	1,2
<b>Trucha del Maide</b>	20	15	Trucha	40 000	1,3
<b>Trucha irícroma</b>	30	100	Trucha	80 000	1,8
<b>Trucha leopardina</b>	22	15	Escama de trucha	100 000	2,4
<b>Trucha onicenca</b>	26	75	Escama negra de trucha	90 000	2,6
<b>Trucha peineta</b>	18	15	Trucha	40 000	1,2
<b>Trucha platina</b>	32	200	Trucha platina	100 000	3,3
<b>Trucha saurónida</b>	32	180	Trucha saurónida	120 000	3,2

## Zonas de pesca (páginas 306-307 de la guía)

### Litoral vannathí

Jurel gigante, jurel de Galdin, mero del abismo, rufo luminoso, jurel de atolón, mero nocivo

### Costa de Galdin (nueva zona de pesca al este del Embarcadero de Galdin)

Lubina cobriza del Allural, lubina alistada del Allural, jurel carmesí, barramundi rocoso, rufo azabache, mero cygílico

### Canales de Crestholm

Percasol cornudo, bagre luciense, perca del Alstor, bagre dorado, cacho duscaño, carpa luciense, carpa lomparda

### Torre de Neegylyss (nueva zona de pesca en la orilla norte del Lago Alstor)

Percasol cornudo, percasol asticorto, perca del Alstor, barramundi de la yerba, barramundi hocino, bagre luciense

### Laguna Neegylyss

Percasol cornudo, percasol asticorto, bagre luciense, perca del Alstor, barramundi hocino, bagre real

### Alberca de riego

Percasol cornudo, percasol asticorto, bagre luciense, perca del Alstor (versión grande, por la noche), barramundi hocino, bagre real

### Estanque de Malacchi

Perca del Alstor, bagre luciense, percasol cornudo, percasol escamado, perca espinada del Alstor, cacho rábido

### Laguna olvidada

Percasol asticorto, percasol escamado, percasol asticurvo, cacho espejo, trucha arcoíris, trucha achairada, bagre moteado

### Dique de Saxham (nueva zona de pesca al suroeste de la Bacía de Cauthess)

Carpa luciense, carpa lacada, carpa dorada, carpa platina, carpa del lucero, carpa berrenda, carpa sarda, carpa jabonera, carpa jijón, carpa zaína, cacho real, cacho duscaño, chanargo, bagre moteado

### Hontanar de Titán (nueva zona de pesca al sur del área de descanso Cauthess)

Percasol asticurvo, perca del Alstor, perca sanguina (tiempo lluvioso), barramundi de la yerba, bagre rayado (por la noche, con tiempo lluvioso), bagre mugroso

### Poza del Daurell

Chanargo, chanargo granate, chanargo jade (tiempo lluvioso), perca espinada del Alstor (anochece), perca del Alstor (versión grande con tiempo lluvioso), perca de Gules, agujarosa, perca sanguina, bagre rayado

### Cenote de Daurell (nueva zona de pesca dentro de Covadaurell)

Cacho tímido, barramundi exótico, bagre rondador, chanargo opalino

### Río Wennath

Trucha peineta, trucha arcoíris, trucha de Callatein, trucha irírcroma, salmón argonita, cacho de recodo

### Muelle de Rachsia

Percasol escamado, barramundi dentado, perca del Alstor (versión grande con tiempo lluvioso), salmón de La Nébula, salmón del Wennath, cacho pálido, cacho del Wennath

### Río Maide

Trucha arcoíris, trucha de Cleigne, trucha del Maide, salmón de La Nébula, salmón real de La Nébula, cacho de río

### Cala de Caem

Barramundi rayado, mero de la marea, lubina negra del Allural, rufo azabache, lubina cobriza del Allural, mero cygílico

### Vera este del Vesper

Percasol brillante, percasol del loto, perca de Gules, barramundi hocino, bagre dorado, chanargo zafiro, chanargo jade, aguja del Vesper, pirarucú noble

### Vera oeste del Vesper

Percasol brillante, percasol carmesí, perca pantera, bagre dorado, chanargo granate, chanargo zafiro, aguja del Vesper

### Vera norte del Vesper (nueva zona de pesca al norte de la vera este)

Percasol del loto, percasol de Azur, percasol carmesí, percapávida del Risorath, cacho vespérico, pirarucú real, bagre magno

### Caleta del Vesper (nueva zona de pesca al noroeste de la vera oeste)

Perca pantera, gran barramundi, cacho vespérico, cacho bengal, aguja conánica, bagre magno

### Islote secreto (nueva zona de pesca al norte de la vera oeste)

Trucha saurónida, Trucha leopardina, aguja diablo jaspeada, carpa albahía, barramundi vespérico

### Torrente de Myrl

Trucha de Cleigne, trucha platina, trucha del Maide, cacho saltador, trucha irírcroma, trucha achairada, trucha onicenca

### Dársena de Altissia

Lubina cygílica, lubina del estrecho, rufo escarlata, mero de la marea, mero escorpión (especies disponibles por la noche)

### Canal Furgola (nueva zona de pesca al noreste del Distrito ministerial)

Lubina alistada del Allural, lubina cygílica (especies disponibles por la noche)

### Plaza Sonelio (nueva zona de pesca al sureste del puerto)

Mero torcaz, lubina alistada del Allural, lubina del estrecho

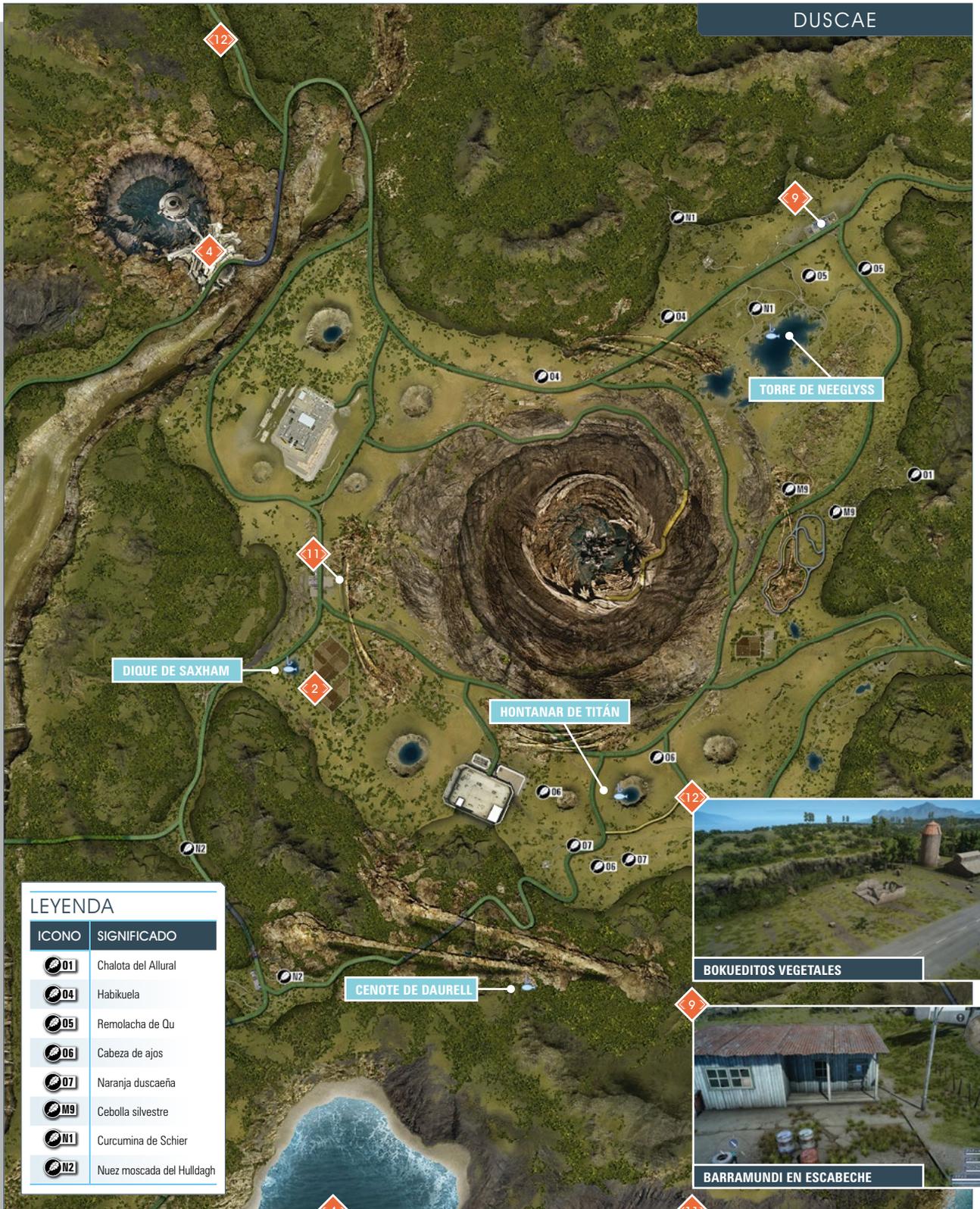
## Ingredientes, zonas de pesca y recetas

Los siguientes mapas revelan la ubicación de los nuevos ingredientes, zonas de pesca y recetas que se han añadido al juego.



\*Solo disponible cuando hayas terminado el juego.

DUSCAE



LEYENDA

ICONO	SIGNIFICADO
01	Chalota del Allural
04	Habikuela
05	Remolacha de Qu
06	Cabeza de ajos
07	Naranja duscaña
M9	Cebolla silvestre
N1	Curcumina de Schier
N2	Nuez moscada del Huldagh



BOKUEDITOS VEGETALES



BARRAMUNDI EN ESCABECHE



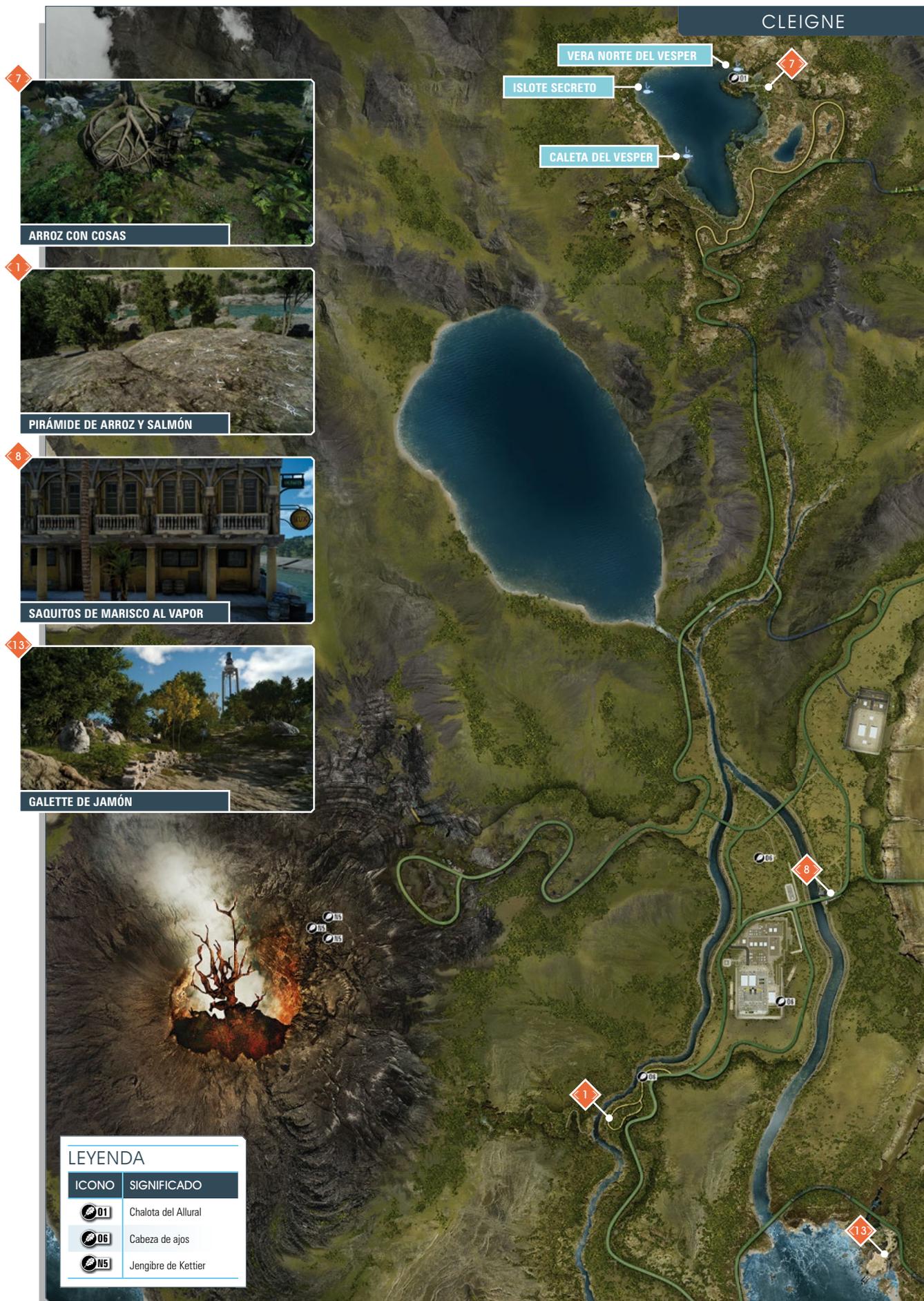
GUISO DE BATRACIO EN SALSA



RANCHO DE CAZABICHOS



CACHOPODONTE



CLEIGNE

VERA NORTE DEL VESPER

ISLOTE SECRETO

CALETA DEL VESPER

ARROZ CON COSAS

PIRÁMIDE DE ARROZ Y SALMÓN

SAQUITOS DE MARISCO AL VAPOR

GALETTE DE JAMÓN

LEYENDA

ICONO	SIGNIFICADO
	Chalota del Allural
	Cabeza de ajos
	Jengibre de Kettier

ALTISSIA

