

Escenario de héroes: modo infernal

- **Escenario de héroes: métodos de entrada**
- **Escenario de héroes: misiones**
- **Escenario de héroes: sistema de carga**
- **Escenario de héroes: especificaciones de equipamiento**
- **Escenario de héroes: botín**
- **Escenario de héroes: descomponer**
- **Escenario de héroes: comercio**
- **Escenario de héroes: sistemas adicionales**
- **Escenario de héroes: casilla de equipamiento**
- **Escenario de héroes: almacén de botín**

Escenario de héroes: métodos de entrada

Se elimina el botón del escenario de héroes del mapa y se modifican los métodos de entrada

1. Se eliminará el botón de selección para el escenario de héroes.
2. En el mapa se añadirá un icono del escenario de héroes. (de Bélder a Elision)

Se ha añadido el nivel de dificultad infernal al escenario de héroes

1. El grado de dificultad del escenario de héroes que había hasta ahora pasará a ser 'Normal'.
2. Se añadirá un botón que permite el acceso al modo infernal a los jugadores a partir del nivel 90.
3. El acceso solo es posible si el personaje dispone del nivel de equipamiento requerido. (También se aplica a miembros del grupo, exactamente como con los demás escenarios).
4. El procedimiento con el botón 'Solicitud de escenario' y 'Iniciar con los miembros actuales' es idéntico al de los escenarios normales.

Nivel	Nivel de personaje requerido	Nivel de objeto requerido
Normal	80	130
Infierno	90	150

Definiciones para el buscador automático del escenario de héroes

1. Tras seleccionar el nivel y comenzar la solicitud de escenario comenzará el emparejamiento. (Normal / infernal)
2. Una vez reunido el grupo se escogerá al azar un escenario de héroes y se entrará en él.
3. Si no se crea un grupo en 60 s se accederá con el grupo actual a un escenario de héroes aleatorio.
4. El penalizador por cancelar el emparejamiento es similar al de los escenarios normales.

Información sobre 'Iniciar con los miembros actuales'

1. Tras seleccionar el nivel y pulsar 'Iniciar con los miembros actuales' se comenzará el escenario con los miembros presentes.

Permiso de entrada necesario para escenario de héroes

1. Para entrar en un escenario de héroes se requiere, en función del nivel, un permiso de entrada.

Nivel	Nombre del permiso de entrada	Cantidad necesaria	Descripción
Normal	Invitación de héroe	1	Elegido, ¿aceptas el reto?Esta invitación te permite enfrentarte al desafío en el escenario de héroes.
Infierno	Invitación de héroe	3	Elegido, ¿aceptas el reto?Esta invitación te permite enfrentarte al desafío en el escenario de héroes.

2. Las Invitaciones de héroe son comerciables.

Así se inicia un escenario de héroes

Lista de escenarios de héroes accesibles según el nivel

1. La lista de escenarios de héroes en función del nivel es como sigue: (las regiones de Élder a Peita están excluidas debido a la adaptación del nivel de dificultad).

Normal	Infierno
Nombre del escenario	Nombre del escenario
Tercer distrito (normal)	Tercer distrito (infierno)
Puente de la Esperanza (normal)	Puente de la Esperanza (infierno)
Calle del Palacio (normal)	Calle del Palacio (infierno)
Puente en llamas (normal)	Puente en llamas (infierno)
Distrito de comerciantes (normal)	Distrito de comerciantes (infierno)
Puerta Sur (normal)	Puerta Sur (infierno)
Afuera de Lisia (normal)	Afuera de Lisia (infierno)
Lisia Hundida (normal)	Lisia Hundida (infierno)
Canal Antiguo (normal)	Canal Antiguo (infierno)
Centro del Canal Antiguo (normal)	Centro del Canal Antiguo (infierno)
Guarida de Magmanta (normal)	Guarida de Magmanta (infierno)
Templo del Agua congelado (normal)	Templo del Agua congelado (infierno)
Templo del Agua (normal)	Templo del Agua (infierno)
Areha Seca (normal)	Areha Seca (infierno)
Garpai (normal)	Garpai (infierno)
Nido de Tracs (normal)	Nido de Tracs (infierno)
Villa de la tribu Caluso (normal)	Villa de la tribu Caluso (infierno)
Arenautilus (normal)	Arenautilus (infierno)
Corazón del Behemoth (normal)	Corazón del Behemoth (infierno)
Bosque Calcinado (normal)	Bosque calcinado (infierno)
Aldea calcinada (normal)	Aldea calcinada (infierno)
Géiser Maravilloso (normal)	Géiser Maravilloso (infierno)
Portal del Volcán Ígneo (normal)	Portal del Volcán Ígneo (infierno)
Templo del Fuego derrumbándose (normal)	Templo del Fuego derrumbándose (infierno)
El Abismo (normal)	El Abismo (infierno)
Mina de Deción (normal)	Mina de Deción (infierno)
Ciudad Atlas (normal)	Ciudad Atlas (infierno)
Torre de Elision (normal)	Torre de Elision (infierno)
Encrucijada Celestial	Encrucijada Celestial
Aposentos de Adrián	Aposentos de Adrián

Escenario de héroes: misiones

Cambio de las misiones en el escenario de héroes de nivel normal

1. El requisito para completar la misión pasa a ser: completar el escenario de héroes (normal) diariamente 3 veces.
2. Las recompensas se unifican en 1 almacén de botín y 20 Piezas del botín del héroe.

ID de la misión	Nombre de la misión	Repetir	Nivel de ejecución	PNJ de la misión	Requisito	Tipo de recompensa	Recompensa	Cantidad
Renovada	[Héroe] Desafío del héroe	Todos los días	más de 80	Galveo	Completar escenario de héroes aleatorio de nivel normal 3 veces	Todo	Almacén del botín del héroe	1
						Todo	Pieza del botín del héroe	20
						Todo	Invitación de héroe	1

Añadir completar misión repetible: escenario de héroes de nivel inferno

1. Se han añadido misiones posibles a partir del nivel 90 y que tienen como objeto completar misiones de escenarios de héroes de nivel infernal diariamente/ semanalmente / en cibercafé.

ID de la misión	Nombre de la misión	Repetir	Nivel de ejecución	PNJ de la misión	Requisito	Tipo de recompensa	Recompensa	Cantidad
Renovada	[Héroe] Desafío del héroe	Todos los días	90	Galveo	Escenario de héroes aleatorio de nivel infernal 3 veces	Todo	Almacenamiento de equipamiento del héroe	1
						Todo	Fragmento de equipamiento del héroe	20
						Todo	Invitación de héroe	3
Renovada	[Héroe] Progreso del héroe	Semana	90	Galveo	Completar escenario de héroes aleatorio de nivel infernal 10 veces	Todo	Almacenamiento de equipamiento del héroe	3
						Todo	Fragmento de equipamiento del héroe	50
						Todo	Invitación de héroe	10

Fragmento de equipamiento del héroe [De élite]

El fragmento de una armadura de combate usada por magníficos héroes. \n\nReúne los fragmentos y llévaselos a Galveo para #CFFF00comerciar#CX con él y cambiarlas por una pieza aleatoria de equipamiento reforzado del héroe.

Cantidad = 1000
Niv. de objeto = 0

Contenido del almacenamiento de equipamiento del héroe

Nombre del objeto	Cantidad
Equipamiento de la ira	1
Equipamiento del conocimiento	1
Equipamiento de la perspicacia	1
Equipamiento de la ira (héroe)	1
Equipamiento del conocimiento (héroe)	1
Equipamiento de la perspicacia (héroe)	1

Almacenamiento de equipamiento del héroe [Único]

Una caja en la que se guarda el equipamiento de un héroe.
El poder del héroe se deja sentir.
(Haz clic con el botón secundario para abrirlo).

Cantidad = 1000
Niv. de objeto = 0

No se puede vender
No se puede comerciar

Escenario de héroes: sistema de carga

Utilización de un penalizador al abandonar fuera de tiempo el escenario de héroes

1. Nada más entrar en el escenario de héroes se activa un penalizador que se mantiene 10 minutos y prohíbe la entrada en otro escenario de héroes.
2. Si se completa el escenario de héroes, el penalizador se retira.
3. Si se abandona el escenario, el penalizador se mantiene.
4. Si se abandona el escenario tras un intento fallido, el penalizador se retira.

Nombre del penalizador	Descripción del penalizador
Descanso del héroe	Durante el tiempo indicado no se podrá usar la función de agrupamiento automática para el escenario de héroes.

Fuerza de voluntad / EXP en el escenario

1. En escenarios de héroes no se entregan EXP por acabar con monstruos o completar el escenario.
2. En escenarios de héroes no se consume fuerza de voluntad.

Botín del escenario de héroes no sellado

1. Si en el escenario de héroes caen objetos de equipamiento, no estarán sellados.

Equipamiento del almacén del botín del héroe no sellado

1. Si se obtiene equipamiento del almacén del botín del héroe como recompensa por la misión diaria del escenario de héroes, no estará sellado.

Objetos de invocación de montura no utilizables

1. En los escenarios de héroes no se pueden utilizar monturas. (Exactamente igual que en el Espacio-tiempo de Henir 'desafío')
2. Si se está sentado en una montura al entrar en el escenario de héroes, esta se retira.

Escenario de héroes: especificaciones de equipamiento

Valores estándar del equipamiento de héroe

Nombre del objeto	Comercio	Número de sellos	Nivel de equipamiento	Nivel del objeto	Rango	Número de atributos	Engaste
Arma de héroe de élite	Comerciable	5	90	110	De élite	3	3
Prenda superior de héroe de élite	Comerciable	5	90	110	De élite	2	2
Prenda inferior de héroe de élite	Comerciable	5	90	110	De élite	2	2
Manoplas de héroe de élite	Comerciable	5	90	110	De élite	2	2
Zapatos de héroe de élite	Comerciable	5	90	110	De élite	2	2
Arma de héroe única	Comerciable	1	90	120	Único	3	4
Prenda superior de héroe única	Comerciable	1	90	120	Único	2	3
Prenda inferior de héroe única	Comerciable	1	90	120	Único	2	3
Manoplas de héroe únicas	Comerciable	1	90	120	Único	2	3
Zapatos de héroe únicos	Comerciable	1	90	120	Único	2	3

Nombre del objeto	Comercio	Número de sellos	Nivel de equipamiento	Nivel del objeto	Rango	Número de atributos	Engaste
Espada larga de la ira	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Vara de la ira	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Arco de la ira	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Cuchilla de la ira	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Módulo de la ira	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Cañón de la ira	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Lanza de la ira	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Claymore de la ira	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Dinamo de la ira	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Arma dual de la ira	No	1	90	110	De élite	3	3

	comerciable						
Arsenal de la ira	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Prenda superior de la ira	No comerciable	1	90	110	De élite	2	2
Prenda inferior de la ira	No comerciable	1	90	110	De élite	2	2
Manoplas de la ira	No comerciable	1	90	110	De élite	2	2
Zapatos de la ira	No comerciable	1	90	110	De élite	2	2
Espada larga del conocimiento	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Vara del conocimiento	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Arco del conocimiento	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Cuchilla del conocimiento	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Módulo del conocimiento	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Cañón del conocimiento	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Lanza del conocimiento	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Claymore del conocimiento	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Dinamo del conocimiento	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Arma dual del conocimiento	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Arsenal del conocimiento	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Prenda superior del conocimiento	No comerciable	1	90	110	De élite	2	2
Prenda inferior del conocimiento	No comerciable	1	90	110	De élite	2	2
Manoplas del conocimiento	No comerciable	1	90	110	De élite	2	2
Zapatos del conocimiento	No comerciable	1	90	110	De élite	2	2
Espada larga de la perspicacia	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Vara de la perspicacia	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Arco de la perspicacia	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Cuchilla de la perspicacia	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Módulo de la	No	1	90	110	De élite	3	3

perspicacia	comerciable						
Cañón de la perspicacia	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Lanza de la perspicacia	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Claymore de la perspicacia	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Dinamo de la perspicacia	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Arma dual de la perspicacia	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Arsenal de la perspicacia	No comerciable	1	90	110	De élite	3	3
Prenda superior de la perspicacia	No comerciable	1	90	110	De élite	2	2
Prenda inferior de la perspicacia	No comerciable	1	90	110	De élite	2	2
Manoplas de la perspicacia	No comerciable	1	90	110	De élite	2	2
Zapatos de la perspicacia	No comerciable	1	90	110	De élite	2	2

Nombre del objeto	Comercio	Número de sellos	Nivel de equipamiento	Nivel del objeto	Rango	Número de atributos	Engaste
Espada larga de la ira (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Vara de la ira (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Arco de la ira (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Cuchilla de la ira (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Módulo de la ira (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Cañón de la ira (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Lanza de la ira (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Claymore de la ira (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Dinamo de la ira (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Arma dual de la ira (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Arsenal de la ira (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Prenda superior de la ira (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	2	4

Prenda inferior de la ira (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	2	4
Manoplas de la ira (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	2	4
Zapatos de la ira (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	2	4
Espada larga del conocimiento (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Vara del conocimiento (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Arco del conocimiento (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Cuchilla del conocimiento (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Módulo del conocimiento (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Cañón del conocimiento (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Lanza del conocimiento (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Claymore del conocimiento (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Dinamo del conocimiento (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Arma dual del conocimiento (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Arsenal del conocimiento (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Prenda superior del conocimiento (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	2	4
Prenda inferior del conocimiento (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	2	4
Manoplas del conocimiento (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	2	4
Zapatos del conocimiento (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	2	4
Espada larga de la perspicacia (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Vara de la perspicacia (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Arco de la perspicacia (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Cuchilla de la perspicacia (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Módulo de la perspicacia (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Cañón de la perspicacia (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Lanza de la perspicacia (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4

Claymore de la perspicacia (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Dinamo de la perspicacia (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Arma dual de la perspicacia (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Arsenal de la perspicacia (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	3	4
Prenda superior de la perspicacia (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	2	4
Prenda inferior de la perspicacia (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	2	4
Manoplas de la perspicacia (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	2	4
Zapatos de la perspicacia (héroe)	No comerciable	1	90	120	Único	2	4

Efecto adicional estándar del equipamiento del héroe

Nombre del objeto	Impacto crítico	Bonificación de daño	Veneración	Velocidad de ataque	Resistencia al daño	PV	Velocidad de desplazamiento	Potencia de salto
Arma de héroe de élite	3%		3%					
Prenda superior de héroe de élite		1%				3%		
Prenda inferior de héroe de élite					1%			
Manoplas de héroe de élite				1%				
Zapatos de héroe de élite							3%	3%
Arma de héroe única	5%		5%					
Prenda superior		2%				6%		

de héroe única								
Prenda inferior de héroe única					2%			
Manoplas de héroe únicas				2%				
Zapatos de héroe únicos						6%	6%	

Efecto de set de equipamiento del héroe

Nombre de set	Cantidad de sets	Efecto de set del equipamiento de élite	Efecto de set del equipamiento único
Aumento del daño de habilidad	2	Daño de habilidad +3% Ataque / ataque mágico +3%	Daño de habilidad +5% Ataque / ataque mágico +5%
	3	Daño crítico, veneración, velocidad de ataque +3%	Daño crítico, veneración, velocidad de ataque +5%
	5	Daño de habilidad +6%	Daño de habilidad +10%
Reducción de tiempo de espera	2	Tiempo de espera de habilidad -3 % Ataque / ataque mágico +3%	Tiempo de espera de habilidad -5 % Ataque / ataque mágico +5%
	3	Daño crítico, veneración, velocidad de ataque +3%	Daño crítico, veneración, velocidad de ataque +5%
	5	Tiempo de espera de habilidad -6 %	Tiempo de espera de habilidad -10 %
Reducción de costes de habilidad	2	Costes de habilidad -3% Ataque / ataque mágico +3%	Costes de habilidad -5% Ataque / ataque mágico +5%
	3	Daño crítico, veneración, velocidad de ataque +3%	Daño crítico, veneración, velocidad de ataque +5%
	5	Costes de habilidad -6%	Costes de habilidad -10%

Escenario de héroes: botín

Información sobre botín de equipamiento de héroes

1. El equipamiento de héroes se obtiene sin sellar.

Invitaciones de héroe como botín

1. Al eliminar monstruos jefe en escenarios normales y escenarios secretos hay cierta probabilidad de que caiga una Invitación de héroe.

Fragmentos de equipamiento del héroe como botín

1. Al eliminar un monstruo jefe caen 3 Fragmentos de equipamiento del héroe.

Otros

1. Ya no caen más Piedras mágicas del sabio.
2. Así es la nueva tabla de botín:

Modo normal	
Monstruo normal	Jefe de escenario
Nombre del objeto	Nombre del objeto
Piedra de mejora bendita	Cabeza antigua de arma
Poción de vitalidad	Cabeza antigua de armadura
Poción de recuperación	Poción de recuperación
Mineral de arma antiguo	Fragmento de equipamiento del héroe
Mineral de armadura antiguo	Piedra mágica del sabio
Piedra mágica del sabio	Mineral de arma antiguo
	Mineral de armadura antiguo
	Pieza del botín del héroe
	Piedra de mejora bendita

Modo infierno

Monstruo normal	Jefe de escenario
Nombre del objeto	Nombre del objeto
Piedra de mejora bendita	Cabeza antigua de arma
Poción de vitalidad	Cabeza antigua de armadura
Poción de recuperación	Mineral de arma antiguo
Mineral de arma antiguo	Mineral de armadura antiguo
Mineral de armadura antiguo	Fragmento de equipamiento del héroe
Piedra mágica del sabio	

Escenario de héroes: descomponer

Información sobre Fragmentos de equipamiento del héroe tras descomponer equipamiento del héroe

1. El equipamiento del héroe hasta ahora se descomponían en Piezas del botín del héroe.

Objeto a descomponer	Recompensa de descomposición Nombre del objeto	Cantidad
Arma de héroe de élite hasta ahora	Pieza del botín del héroe	12
Prenda superior de héroe de élite hasta ahora	Pieza del botín del héroe	6
Prenda inferior de héroe de élite hasta ahora	Pieza del botín del héroe	5
Manoplas de héroe de élite hasta ahora	Pieza del botín del héroe	5
Zapatos de héroe de élite hasta ahora	Pieza del botín del héroe	4
Arma de héroe única hasta ahora	Pieza del botín del héroe	24
Prenda superior de héroe única hasta ahora	Pieza del botín del héroe	11
Prenda inferior de héroe única hasta ahora	Pieza del botín del héroe	10
Manoplas de héroe únicas hasta ahora	Pieza del botín del héroe	9
Zapatos de héroe únicos hasta ahora	Pieza del botín del héroe	8

Objeto a descomponer	Recompensa de descomposición Nombre del objeto	Cantidad
Arma de héroe de élite nueva	Fragmento de equipamiento del héroe	12
Prenda superior de héroe de élite nueva	Fragmento de equipamiento del héroe	6
Prenda inferior de héroe de élite nueva	Fragmento de equipamiento del héroe	5
Manoplas de héroe de élite nuevas	Fragmento de equipamiento del héroe	5
Zapatos de héroe de élite nuevos	Fragmento de equipamiento del héroe	4
Arma de héroe única nueva	Fragmento de equipamiento del héroe	24
Prenda superior de héroe única nueva	Fragmento de equipamiento del héroe	11
Prenda inferior de héroe única nueva	Fragmento de equipamiento del héroe	10
Manoplas de héroe únicas nuevas	Fragmento de equipamiento del héroe	9
Zapatos de héroe únicos nuevos	Fragmento de equipamiento del héroe	8

Escenario de héroes: comercio

Fragmento de equipamiento del héroe (configuración de comercio)

1. Si se reúnen Fragmentos de equipamiento del héroe se pueden canjear por un equipamiento del héroe nuevo.

Nombre de fabricación	Nombre de material / objeto	Cantidad	Resultado
Arma reforzada del héroe	Fragmento de equipamiento del héroe	240	Arma de la ira
			Arma del conocimiento
			Arma de la perspicacia
			Arma de la ira (héroe)
			Arma del conocimiento (héroe)
			Arma de la perspicacia (héroe)
Prenda superior reforzada del héroe	Fragmento de equipamiento del héroe	110	Prenda superior de la ira
			Prenda superior del conocimiento
			Prenda superior de la perspicacia
			Prenda superior de la ira (héroe)
			Prenda superior del conocimiento (héroe)
			Prenda superior de la perspicacia (héroe)
Prenda inferior reforzada del héroe	Fragmento de equipamiento del héroe	100	Prenda inferior de la ira
			Prenda inferior del conocimiento
			Prenda inferior de la perspicacia
			Prenda inferior de la ira (héroe)
			Prenda inferior del conocimiento (héroe)
			Prenda inferior de la perspicacia (héroe)
Manoplas reforzadas del héroe	Fragmento de equipamiento del héroe	90	Manoplas de la ira
			Manoplas del conocimiento
			Manoplas de la perspicacia
			Manoplas de la ira (héroe)
			Manoplas del conocimiento (héroe)

			Manoplas de la perspicacia (héroe)
Zapatos reforzados del héroe	Fragmento de equipamiento del héroe	80	Zapatos de la ira
			Zapatos del conocimiento
			Zapatos de la perspicacia
			Zapatos de la ira (héroe)
			Zapatos del conocimiento (héroe)
			Zapatos de la perspicacia (héroe)

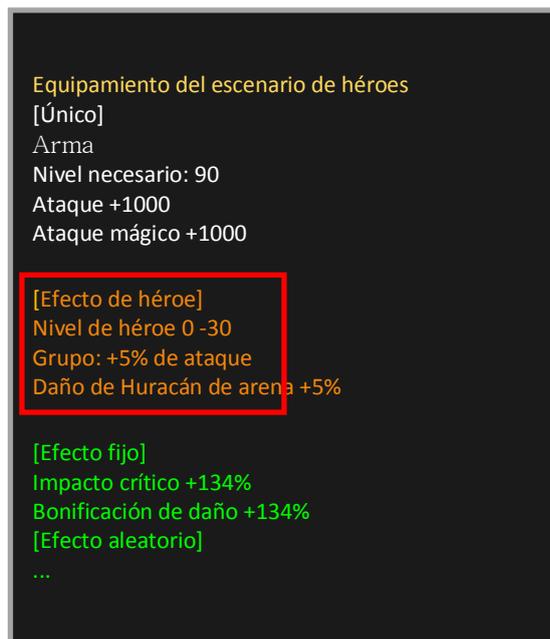
1. Disminuye la cantidad necesaria de piezas del botín del héroe necesarias para un canje por equipamiento del paladín / del salvador.

Objeto a descomponer	Materiales necesarios Nombre del objeto	Cantidad
Arma del héroe hasta ahora	Pieza del botín del héroe	240
Prenda superior del héroe hasta ahora	Pieza del botín del héroe	110
Prenda inferior del héroe hasta ahora	Pieza del botín del héroe	100
Manoplas del héroe hasta ahora	Pieza del botín del héroe	90
Zapatos del héroe hasta ahora	Pieza del botín del héroe	80

Escenario de héroes: sistemas adicionales

Cambio de la configuración del mensaje emergente para la casilla de la habilidad especial del equipamiento de héroe

1. Los valores para ataque / ataque mágico / defensa / defensa mágica del equipamiento que se adquiere en un escenario de héroes se escogen al azar. (Se describirá en lo sucesivo como [Efecto de héroe]).
2. [Efecto de héroe] El mensaje emergente se encuentra justo después de los valores básicos.
3. [Efecto de héroe] Los mensajes emergentes están compuestos por 3 elementos: nivel del héroe, opciones especiales y opciones de mejora de habilidad.
4. El [nivel de héroe] es un efecto de engaste nuevo del nivel 1 al 30. De acuerdo con el nivel, el ataque, el ataque mágico, la defensa y la defensa mágica aumentan.
5. Los engastes aleatorios de nivel de héroe no se reidentifican mediante el Pergamino bendito del espacio-tiempo.



Escenario de héroes: almacén de botín

Contenido del almacén de botín en el modo normal

1. En el almacén del botín del héroe ya no se obtienen objetos de material.
2. Así es la nueva tabla aleatoria:

Objeto del cubo	Nombre del objeto
Almacén de botín del héroe	Arma del paladín (héroe)
	Prenda superior del paladín (héroe)
	Prenda inferior del paladín (héroe)
	Manoplas del paladín (héroe)
	Zapatos del paladín (héroe)
	Arma del salvador (héroe)
	Prenda superior del salvador (héroe)
	Prenda inferior del salvador (héroe)
	Manoplas del salvador (héroe)
	Zapatos del salvador (héroe)
	Arma del paladín (héroe)
	Prenda superior del paladín (héroe)
	Prenda inferior del paladín (héroe)
	Manoplas del paladín (héroe)
	Zapatos del paladín (héroe)
	Arma del salvador (héroe)
	Prenda superior del salvador (héroe)
	Prenda inferior del salvador (héroe)
	Manoplas del salvador (héroe)
	Zapatos del salvador (héroe)

Lista de objetos que ya no caen como botín

Nombre del objeto	Cantidad
Pieza del botín del héroe	10
Piedra de mejora de arma bendita	10
Piedra de mejora de armadura bendita	10
Piedra mágica del sabio	1
Poción de vitalidad	2
Poción de recuperación	2
Cabeza antigua de arma	1
Cabeza antigua de armadura	1
Mineral de arma antiguo	3
Mineral de armadura antiguo	3