

Concepto del escenario de la Tropa Bestera

Métodos de entrada

El acceso tiene lugar mediante el tique de entrada 'Llamamiento de defensa: Tropa Bestera'.

Nombre del objeto	Descripción	Inventario de mascota	Banco privado	Cuenta del banco	Comercio	Vender
Llamamiento de defensa: Tropa Bestera	Un llamamiento de defensa en el que está marcado el lugar en el que se reúne la Tropa Bestera. Solo quienes posean un llamamiento semejante puede acercarse a la tropa. La tropa se encontrará en el lugar indicado durante 24 horas y después seguirá su camino. Esto significa que el llamamiento caducará en el plazo de 24 horas.	X	X	X	X	X

1) Disponible a través de misiones diarias

PNJ	Nombre de la misión	Tipo de misión	Nivel necesario	Requisitos	Recompensa	Cantidad	Período de tiempo
Tablón de anuncios	[Tropa] Obtén el Llamamiento de defensa: Tropa Bestera (1)	Diaria por personaje	35-70	Jugar escenarios 3 veces con EXP	Llamamiento de defensa: Tropa Bestera	1	1 día
Tablón de anuncios	[Tropa] Obtén el Llamamiento de defensa: Tropa Bestera (2)	Diaria por personaje	35-70	Jugar escenarios 3 veces con EXP	Llamamiento de defensa: Tropa Bestera	1	1 día

2) Disponible a través de misiones épicas - Al completar determinadas misiones épicas para los niveles 35-70, 1 unidad por cada una.

PNJ	Nombre de la misión	Tipo de misión	Nivel necesario	Requisitos	Recompensa	Cantidad	Período de tiempo
Sin cambios	[Escenario] La cuna de los Nasod	Épica		Sin cambios	Llamamiento de defensa: Tropa Bestera	1	1 día
	[Escenario] El rey de los Gólems				Llamamiento de defensa: Tropa Bestera	1	1 día
	[Escenario] Demonios por doquier				Llamamiento de defensa: Tropa Bestera	1	1 día
	[Escenario] Música bélica				Llamamiento de defensa: Tropa Bestera	1	1 día

[Escenario] El camino de retorno			Llamamiento de defensa: Tropa Bestera	1	1 día
[Escenario] El médium de los Nefilos			Llamamiento de defensa: Tropa Bestera	1	1 día
[Escenario] Rescata a la gran sacerdotisa del agua			Llamamiento de defensa: Tropa Bestera	1	1 día
[Escenario] Escolta para los mensajeros			Llamamiento de defensa: Tropa Bestera	1	1 día
[Escenario] Aclarando el entuerto			Llamamiento de defensa: Tropa Bestera	1	1 día
[Escenario] Alma del viento			Llamamiento de defensa: Tropa Bestera	1	1 día

3) Emparejamiento mediante solicitud de escenario

- Regiones en las que se muestra el icono de escenario: Besma, Altera.
- Emparejamiento automático de niveles 35 a 70 (solo accesible por niveles 35 a 70).
- N.º óptimo de jugadores: 3-4
- Nivel óptimo de objeto: 0

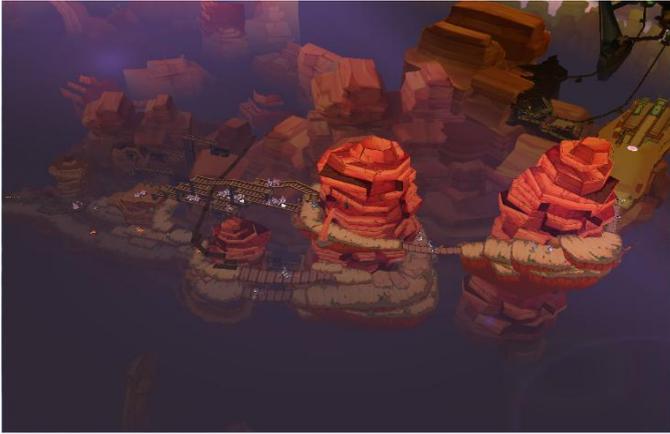
4) IU del mapa

- La cantidad disponible en el inventario de 'Llamamientos de defensa: Tropa Bestera' se muestra en el mapa, en el icono del escenario de la Tropa Bestera.
- Solo se muestra la cantidad de 0 a 9 unidades. Si hay más de 9 solo se mostrarán 9.

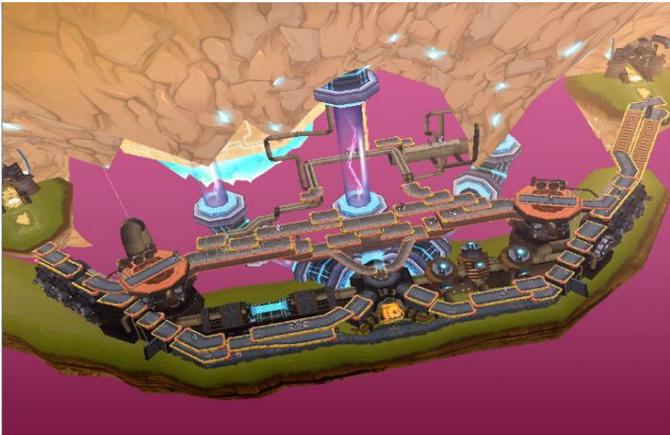
Información de campos



1) Besma - Cascada de Besagara (antigua)



2) Besma - Cañón de Torituguera (antiguo)



3) Altera - Campamento Celestial (antiguo)



4) Altera - Sepulcro de la Depuración
(antiguo)

Detalles del escenario

Ronda 1: sistema de límite de tiempo, valoración y puntos

Límite de tiempo

- 180 s

Sistema de puntos

1. Puntos de monstruo
 - Puntos que se reciben por acabar con monstruos
 - Por los monstruos individuales se recibe la cantidad de puntos fija
2. Puntos totales
 - **Puntos que todos los miembros del grupo comparten**
 - Se restauran al principio de cada escenario se restaura; valor inicial = 0
 - Si solamente uno de los miembros del grupo acaba con un monstruo dentro del límite de tiempo, la cantidad de puntos aumenta → puntuación total

3) Valoración

- Al alcanzar determinadas puntuaciones, la valoración aumenta siguiendo el orden C -> B -> A -> S. (Valores: 30 000, 60 000, 100 000 puntos).
- Si se completa la ronda 1 se pasará a la ronda 2.
- En función de la valoración aparecerá otro monstruo jefe.

Ronda 2: grado de dificultad en función de la valoración

1. Monstruos asaltantes
 - En función de la valoración otro monstruo jefe aparecerá en la ronda 2.
2. Potenciador para monstruos
 - En función de la valoración se otorgará un potenciador que aumenta los valores de los monstruos.
 - Al comenzar la pantalla correspondiente se le otorgará el potenciador a todos los monstruos invocados.
 - El potenciador no se retira hasta que se elimina a los monstruos.

Recompensas

1) Recompensa central: al finalizar, en función de la valoración

- Objetos de EXP de Bestera: al utilizar estos objetos, el personaje recibe un N% de los EXP necesarios para el siguiente nivel.

- Se elimina automáticamente 24 horas tras caer y recibirlo.
- No lo pueden usar personajes a partir del nivel 71.
- No se puede utilizar en campos ni escenarios.

Nombre del objeto	Descripción	Cuenta del banco	Comercio	Vender
Cristal de Bestera (minúsculo)	Un cristal misterioso que poseían el líder de la Tropa Bestera y sus esbirros. Parece darle a su poseedor una fuerza enorme. Al utilizarlo recibirás un 1% de la EXP que necesitas para subir al siguiente nivel. Nadie sabe por qué, pero cuando un Humano toca el cristal pierde sus fuerzas 24 horas más tarde. Atención: ¡este objeto no se puede utilizar a partir del nivel 71!	X	X	X
Cristal de Bestera (pequeño)	Un cristal misterioso que poseían el líder de la Tropa Bestera y sus esbirros. Parece darle a su poseedor una fuerza enorme. Al utilizarlo recibirás un 3% de la EXP que necesitas para subir al siguiente nivel. Nadie sabe por qué, pero cuando un Humano toca el cristal pierde sus fuerzas 24 horas más tarde. Atención: ¡este objeto no se puede utilizar a partir del nivel 71!	X	X	X
Cristal de Bestera (mediano)	Un cristal misterioso que poseían el líder de la Tropa Bestera y sus esbirros. Parece darle a su poseedor una fuerza enorme. Al utilizarlo recibirás un 5% de la EXP que necesitas para subir al siguiente nivel. Nadie sabe por qué, pero cuando un Humano toca el cristal pierde sus fuerzas 24 horas más tarde. Atención: ¡este objeto no se puede utilizar a partir del nivel 71!	X	X	X
Cristal de Bestera (grande)	Un cristal misterioso que poseían el líder de la Tropa Bestera y sus esbirros. Parece darle a su poseedor una fuerza enorme. Al utilizarlo recibirás un 7% de la EXP que necesitas para subir al siguiente nivel. Nadie sabe por qué, pero cuando un Humano toca el cristal pierde sus fuerzas 24 horas más tarde. Atención: ¡este objeto no se puede utilizar a partir del nivel 71!	X	X	X
Cristal de Bestera (gigantesco)	Un cristal misterioso que poseían el líder de la Tropa Bestera y sus esbirros. Parece darle a su poseedor una fuerza enorme. Al utilizarlo recibirás un 10% de la EXP que necesitas para subir al siguiente nivel. Nadie sabe por qué, pero cuando un Humano toca el cristal pierde sus fuerzas 24 horas más tarde. Atención: ¡este objeto no se puede utilizar a partir del nivel 71!	X	X	X

Información de monstruos

Monstruos normales y especiales de la ronda 1

- Caerán los mismos objetos consumibles, materiales + Fragmentos de Éldrit, Poción de vitalidad, Piedra mágica, Piedra de mejora como en los campos normales.

Objeto
Piedra mágica
Piedra de mejora bendita

Fragmento de Éldrit (desconocido)
Poción de vitalidad
Especias molidas
Hierbas
Agua fresca
Polvo de estrellas

Monstruos medios y monstruo jefe de la ronda 2

- Botín de cristales de Bestera

Monstruo	Categoría de botín
Bescu, líder de tropa de Besma	Objeto de EXP de Bestera
Armadillo rey de Bescu	
Escorpión rey nasod de Bescu	
Muta, suboficial Nasod	
Esleshu, suboficial Nasod	
TIPO CERO, líder de tropa de Altera	

Categoría de botín	Objeto
Objeto de EXP de Bestera	Cristal de Bestera (minúsculo)
	Cristal de Bestera (pequeño)
	Cristal de Bestera (mediano)
	Cristal de Bestera (grande)
	Cristal de Bestera (gigantesco)

Particularidades

En los escenarios de Bestera se aplican las siguientes particularidades:

1. no hay misiones aleatorias
2. no hay monstruos de evento
3. se consideran escenarios de nivel adecuado para los personajes de niveles 35 a 70
4. no hay aumento de la tasa de caída de objetos (grado de resonancia, engastes, eventos, etc.)
5. es posible aumentar la obtención de EXP (eventos, grado de resonancia, medallas, etc.)
6. al efecto del aumento de EXP no se aplica a objetos de EXP de Bestera
7. los PNJ y monstruos de Cartas de monstruo se colocan en el nivel 1