

Donjon des héros : mode infernal

- **Donjon des héros : méthode d'entrée**
- **Donjon des héros : quêtes**
- **Donjons des héros : système de surcharge**
- **Donjon des héros : spécificités de l'équipement**
- **Donjon des héros : butin**
- **Donjon des héros : démontage**
- **Donjon des héros : commerce**
- **Donjons des héros : système supplémentaire**
- **Donjon des héros : socle d'équipement**
- **Donjon des héros : planque**

Donjon des héros : méthode d'entrée

Suppression des boutons de Donjon des héros sur la carte et modification de la méthode d'entrée

1. Le bouton de sélection de Donjon des héros est supprimé.
2. Une icône de Donjon des héros est ajoutée sur la carte. (Belder, ÉlySION)

Ajout du niveau de difficulté infernal pour les Donjons des héros

1. Le niveau de difficulté des Donjons des héros existants passe en mode normal.
2. Un bouton est ajouté et permet l'accès au mode infernal pour les joueurs à partir du niveau 90.
3. L'accès est réservé aux personnages ayant le niveau d'équipement requis. (Comme pour les autres donjons, ceci s'applique également aux membres du groupe.)
4. Le fonctionnement des boutons « demande du donjon » et « démarrer avec les membres actuels » est identique à ceux des donjons normaux.

Niveau	Niveau de personnage requis	Niveau d'objet requis
Normal	80	130
Infernal	90	150

Particularités de la recherche pour Donjons des héros

1. La recherche de groupe est lancée après la sélection du niveau et le début de la demande du donjon. (Normal/Infernal)
2. Une fois la composition du groupe terminée, un Donjon des héros est désigné au hasard et le groupe le rejoint.
3. Si la recherche de groupe n'aboutit pas au bout de 60 secondes, un Donjon des héros aléatoire est désigné et les membres actuels le rejoignent.
4. Le malus d'annulation d'une recherche est identique à celui des donjons normaux.

Informations concernant « démarrer avec les membres actuels »

1. Après la sélection du niveau et de « démarrer avec les membres actuels », le donjon débute avec les membres actuels.

Permis d'entrer requis pour les Donjons des héros

1. L'accès à un Donjon des héros requiert des permis d'entrée dont le nombre dépend du niveau de difficulté.

Niveau	Nom du permis d'entrer	Nombre requis :	Description
Normal	Invitation héroïque	1	Tu es l' élu, acceptes-tu ce défi ? Cette invitation te permet d'affronter le défi du Donjon des héros.
Infernal	Invitation héroïque	3	Tu es l' élu, acceptes-tu ce défi ? Cette invitation te permet d'affronter le défi du Donjon des héros.

2. Les invitations héroïques sont désormais négociables.

Voici comment lancer un Donjon des héros

Liste des Donjons des héros accessibles en fonction du niveau

1. La liste des Donjons des héros accessibles en fonction du niveau est la suivante : (les régions Elder et Parte sont exclues en raison de l'ajustement du niveau de difficulté.)

Normal	Infernal
Nom du donjon	Nom du donjon
Troisième Arrondissement (normal)	Troisième Arrondissement (infernal)
Pont de l'espoir (normal)	Pont de l'espoir (infernal)
Avenue du Palais (normal)	Avenue du Palais (infernal)
Pont en flammes (normal)	Pont en flammes (infernal)
Quartier des commerçants (normal)	Quartier des commerçants (infernal)
Porte sud (normal)	Porte sud (infernal)
Faubourgs de Lysia (normal)	Faubourgs de Lysia (infernal)
L'engloutie Lysia (normal)	L'engloutie Lysia (infernal)
Antique voie navigable (normal)	Antique voie navigable (infernal)
Centre de l'Antique voie navigable (normal)	Centre de l'Antique voie navigable (infernal)
Repaire de Magmanta (normal)	Repaire de Magmanta (infernal)
Temple de l'eau gelé (normal)	Temple de l'eau gelé (infernal)
Temple de l'eau (normal)	Temple de l'eau (infernal)
Sander asséché (normal)	Sander asséché (infernal)
Garpai (normal)	Garpai (infernal)
Nid des Trax (normal)	Nid des Trax (infernal)
Village de la tribu des Kalluso (normal)	Village de la tribu des Kalluso (infernal)
Sandtilus (normal)	Sandtilus (infernal)
Cœur du Béhémoth (normal)	Cœur du Béhémoth (infernal)
Forêt calcinée (normal)	Forêt calcinée (infernal)
Village sous les cendres (normal)	Village sous les cendres (infernal)
Étrange geyser (normal)	Étrange geyser (infernal)
Porte du feu volcanique (normal)	Porte du feu volcanique (infernal)
Temple du feu s'effondrant (normal)	Temple du feu s'effondrant (infernal)
Le gouffre (normal)	Le gouffre (infernal)
Mine de Décion (normal)	Mine de Décion (infernal)
Cité d'Atlas (normal)	Cité d'Atlas (infernal)
Tour d'Élysion (normal)	Tour d'Élysion (infernal)
Croisée des chemins célestes	Croisée des chemins célestes
Habitation d'Adrian	Habitation d'Adrian

Donjon des héros : quêtes

Modification des quêtes des Donjons des héros en mode normal

1. Les conditions de fin de quête passent à : jouer 3 Donjons des héros (normal) par jour.
2. Les récompenses sont uniformisées pour devenir 1x planque héroïque et 20x butin héroïque.

ID quête	Nom de quête	Répétition	Niveau d'exécution	PNJ de quête	Condition	Type de récompense	Récompense	Quantité
Réédition	[Héros] Défi du héros	Quotidienne	supérieur à 80	Glave	Jouer 3 Donjons des héros aléatoires de niveau normal	Tous	Planque héroïque	1
						Tous	Butin héroïque	20
						Tous	Invitation héroïque	1

Ajout de quêtes renouvelables : jouer les Donjons des héros en mode infernal

1. Des quêtes sont ajoutées et accessibles à partir du niveau 90 et demandent de réussir des traversées quotidiennes/hebdomadaires/en cybercafé de Donjons des héros en mode infernal.

ID quête	Nom de quête	Répétition	Niveau d'exécution	PNJ de quête	Condition	Type de récompense	Récompense	Quantité
Réédition	[Héros] Défi du héros	Quotidienne	90	Glave	3 Donjon des héros aléatoires en mode infernal	Tous	Étui pour équipement héroïque	1
						Tous	Fragment de l'équipement héroïque	20
						Tous	Invitation héroïque	3
Réédition	[Héros] Progrès du héros	Hebdomadaire	90	Glave	Parcourir 10 Donjons des héros aléatoires en mode infernal	Tous	Étui pour équipement héroïque	3
						Tous	Fragment de l'équipement héroïque	50
						Tous	Invitation héroïque	10

Fragment de l'équipement héroïque [Élitaire]

Le fragment d'un équipement de combat utilisé par de grands héros.
Collecte les fragments et apporte-les à Glave pour les échanger par commerce contre un équipement héroïque aléatoire renforcé.

Quantité = 1 000
Niveau d'objet = 0

Vente impossible
Commerce impossible

Contenu de l'étui pour équipement héroïque

Nom de l'objet	Quantité
Équipement de la fureur	1
Équipement de la connaissance	1
Équipement de l'intelligence	1
Équipement de la fureur (héroïque)	1
Équipement de la connaissance (héroïque)	1
Équipement de l'intelligence (héroïque)	1

Étui pour équipement héroïque

[Unique]

Cette caisse contient l'équipement d'un héros.
On peut littéralement ressentir la force du héros qui en émane.
(Fais un clic droit pour l'ouvrir.)

Quantité = 1 000
Niveau d'objet = 0

Vente impossible
Commerce impossible

Donjon des héros : système de surcharge

Application d'un malus en quittant momentanément le Donjon des héros

1. En entrant dans le Donjon des héros, un malus de 10 minutes est activé et empêche l'accès répété au Donjon des héros.
2. Ce malus est désactivé une fois le Donjon des héros terminé.
3. Le malus est maintenu si tu quittes le donjon.
4. Le malus est supprimé si tu quittes le donjon après une tentative échouée.

Nom du malus	Description du malus
Repos héroïque	Pendant toute la durée affichée, il est impossible d'utiliser la fonction de recherche automatique de groupe pour le Donjon des héros.

Volonté/EXP du donjon

1. Dans les Donjons des héros, éliminer des monstres ou terminer un donjon n'octroie pas d'EXP.
2. La volonté n'est pas consommée dans les Donjons des héros.

Le butin des Donjons des héros n'est pas scellé

1. Les objets d'équipement ramassés dans les Donjons des héros ne sont pas scellés.

L'équipement de la planque héroïque n'est pas scellé

1. L'équipement obtenu en récompense de la quête quotidienne du Donjon des héros n'est pas scellé.

Objets d'invocation de monture non utilisables

1. L'utilisation des montures n'est pas possible dans les Donjons des héros. (Comme dans l'Espace-temps de Henir (défi))
2. Les joueurs assis sur une monture en entrant dans le Donjon des héros descendent de celle-ci.

Donjon des héros : spécificités de l'équipement

Équipement héroïque : stats standards

Nom de l'objet	Commerce	Nombre de sceaux	Niveau d'armure	Niveau d'objet	Rang	Nombre d'attributs	Sertissage
Arme élitaine de héros	Négociable	5	90	110	Élitaine	3	3
Haut élitaine de héros	Négociable	5	90	110	Élitaine	2	2
Bas élitaine de héros	Négociable	5	90	110	Élitaine	2	2
Gants élitaines de héros	Négociable	5	90	110	Élitaine	2	2
Chaussures élitaines de héros	Négociable	5	90	110	Élitaine	2	2
Arme unique de héros	Négociable	1	90	120	Unique	3	4
Haut unique de héros	Négociable	1	90	120	Unique	2	3
Bas unique de héros	Négociable	1	90	120	Unique	2	3
Gants uniques de héros	Négociable	1	90	120	Unique	2	3
Chaussures uniques de héros	Négociable	1	90	120	Unique	2	3

Nom de l'objet	Commerce	Nombre de sceaux	Niveau d'armure	Niveau d'objet	Rang	Nombre d'attributs	Sertissage
Épée longue de la fureur	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3
Baguette de la fureur	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3
Arc de la fureur	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3
Lame de la fureur	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3
Module de la fureur	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3
Bazooka de la fureur	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3
Javelot de la fureur	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3
Claymore de la fureur	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3
Dynamo de la fureur	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3
Arme duale de la fureur	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3
Arsenal de la fureur	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3
Haut de la fureur	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	2	2
Bas de la fureur	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	2	2
Gants de la fureur	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	2	2
Chaussures de la fureur	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	2	2
Épée longue de la connaissance	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3
Baguette de la connaissance	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3
Arc de la connaissance	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3
Lame de la connaissance	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3
Module de la connaissance	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3
Bazooka de la connaissance	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3
Javelot de la connaissance	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3
Claymore de la connaissance	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3
Dynamo de la connaissance	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3
Arme duale de la connaissance	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3
Arsenal de la connaissance	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3
Haut de la connaissance	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	2	2
Bas de la connaissance	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	2	2
Gants de la connaissance	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	2	2
Chaussures de la connaissance	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	2	2
Épée longue de l'intelligence	Non échangeable	1	90	110	Élitaine	3	3

Baguette de l'intelligence	Non échangeable	1	90	110	Élitaire	3	3
Arc de l'intelligence	Non échangeable	1	90	110	Élitaire	3	3
Lame de l'intelligence	Non échangeable	1	90	110	Élitaire	3	3
Module de l'intelligence	Non échangeable	1	90	110	Élitaire	3	3
Bazooka de l'intelligence	Non échangeable	1	90	110	Élitaire	3	3
Javelot de l'intelligence	Non échangeable	1	90	110	Élitaire	3	3
Claymore de l'intelligence	Non échangeable	1	90	110	Élitaire	3	3
Dynamo de l'intelligence	Non échangeable	1	90	110	Élitaire	3	3
Arme duale de l'intelligence	Non échangeable	1	90	110	Élitaire	3	3
Arsenal de l'intelligence	Non échangeable	1	90	110	Élitaire	3	3
Haut de l'intelligence	Non échangeable	1	90	110	Élitaire	2	2
Bas de l'intelligence	Non échangeable	1	90	110	Élitaire	2	2
Gants de l'intelligence	Non échangeable	1	90	110	Élitaire	2	2
Chaussures de l'intelligence	Non échangeable	1	90	110	Élitaire	2	2

Nom de l'objet	Commerce	Nombre de sceaux	Niveau d'armure	Niveau d'objet	Rang	Nombre d'attributs	Sertissage
Épée longue de la fureur (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Baguette de la fureur (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Arc de la fureur (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Lame de la fureur (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Module de la fureur (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Bazooka de la fureur (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Javelot de la fureur (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Claymore de la fureur (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Dynamo de la fureur (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Arme duale de la fureur (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Arsenal de la fureur (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Haut de la fureur (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	2	4
Bas de la fureur (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	2	4
Gants de la fureur (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	2	4
Chaussures de la fureur (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	2	4
Épée longue de la connaissance (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Baguette de la connaissance (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Arc de la connaissance (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4

Lame de la connaissance (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Module de la connaissance (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Bazooka de la connaissance (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Javelot de la connaissance (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Claymore de la connaissance (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Dynamo de la connaissance (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Arme duale de la connaissance (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Arsenal de la connaissance (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Haut de la connaissance (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	2	4
Bas de la connaissance (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	2	4
Gants de la connaissance (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	2	4
Chaussures de la connaissance (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	2	4
Épée longue de l'intelligence (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Baguette de l'intelligence (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Arc de l'intelligence (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Lame de l'intelligence (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Module de l'intelligence (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Bazooka de l'intelligence (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Javelot de l'intelligence (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Claymore de l'intelligence (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Dynamo de l'intelligence (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Arme duale de l'intelligence (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Arsenal de l'intelligence (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	3	4
Haut de l'intelligence (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	2	4
Bas de l'intelligence (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	2	4
Gants de l'intelligence (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	2	4
Chaussures de l'intelligence (héroïque)	Non échangeable	1	90	120	Unique	2	4

Effets supplémentaires standards de l'équipement héroïque

Nom de l'objet	Coup crit.	Bonus de dégâts	Ravage	Rapidité	Résistance aux dégâts	PV	Vitesse de déplacement	Capacité de saut
Arme élitaine de héros	3 %		3 %					
Haut élitaine de héros		1 %				3 %		
Bas élitaine de héros					1 %			
Gants élitaines de héros				1 %				
Chaussures élitaines de héros							3 %	3 %
Arme unique de héros	5 %		5 %					
Haut unique de héros		2 %				6 %		
Bas unique de héros					2 %			
Gants uniques de héros				2 %				
Chaussures uniques de héros							6 %	6 %

Effet d'ensemble de l'équipement héroïque

Nom d'ensemble	Nombre d'ensembles	Effet d'ensemble de l'équipement élitaine	Effet de l'ensemble de l'équipement unique
Augmentation des dégâts de compétence	2	Dégâts de compétence +3 % Attaque/attaque magique +3 %	Dégâts de compétence +5 % Attaque/attaque magique +5 %
	3	Dégâts critiques, ravage, rapidité +3 %	Dégâts critiques, ravage, rapidité +5 %
	5	Dégâts de compétence +6 %	Dégâts de compétence +10 %
Réduction du temps de rechargement de compétence	2	Temps de rechargement de compétence -3 % Attaque/attaque magique +3 %	Temps de rechargement de compétence -5 % Attaque/attaque magique +5 %
	3	Dégâts critiques, ravage, rapidité +3 %	Dégâts critiques, ravage, rapidité +5 %
	5	Temps de rechargement de compétence -6 %	Temps de rechargement de compétence -10 %
Réduction de coût de compétence	2	Coût de compétence -3 % Attaque/attaque magique +3 %	Coût de compétence -5 % Attaque/attaque magique +5 %
	3	Dégâts critiques, ravage, rapidité +3 %	Dégâts critiques, ravage, rapidité +5 %
	5	Coût de compétence -6 %	Coût de compétence -10 %

Donjon des héros : butin

Informations sur l'apparition d'équipement héroïque dans le butin

1. L'équipement héroïque obtenu dans le butin n'est pas scellé.

Apparition d'invitations héroïques

1. Le butin obtenu en éliminant des boss dans les donjons normaux et secrets a une certaine probabilité de contenir une invitation héroïque.

Apparition de fragments de l'équipement héroïque

1. Le butin obtenu en éliminant un monstre souverain contient 3x fragment de l'équipement héroïque.

Divers

1. Les pierres d'anoblissement du sage n'apparaissent plus dans le butin.
2. Le nouveau tableau de butin est le suivant :

Mode normal	
Monstres normaux	Boss
Nom de l'objet	Nom de l'objet
Pierre d'amélioration bénie	Outil antique pour armes
Potion de vitalité	Outil antique pour armures
Potion de récupération	Potion de récupération
Minerai antique pour armes	Fragment de l'équipement héroïque
Minerai antique pour armures	Pierre d'anoblissement du sage
Pierre d'anoblissement du sage	Minerai antique pour armes
	Minerai antique pour armures
	Butin héroïque
	Pierre d'amélioration bénie

Mode infernal	
Monstres normaux	Boss
Nom de l'objet	Nom de l'objet
Pierre d'amélioration bénie	Outil antique pour armes
Potion de vitalité	Outil antique pour armures
Potion de récupération	Minerai antique pour armes
Minerai antique pour armes	Minerai antique pour armures
Minerai antique pour armures	Fragment de l'équipement héroïque
Pierre d'anoblissement du sage	

Donjon des héros : démontage

Informations concernant les fragments de l'équipement héroïque et le démontage d'équipement héroïque

1. Le démontage de l'ancien équipement héroïque octroie des butins héroïques tandis que les nouveaux équipements héroïques octroient des fragments d'équipement héroïque.

Objet à démonter	Récompense de démontage Nom de l'objet	Quantité
Ancienne arme élitaires de héros	Butin héroïque	12
Ancien haut élitaires de héros	Butin héroïque	6
Ancien bas élitaires de héros	Butin héroïque	5
Anciens gants élitaires de héros	Butin héroïque	5
Anciennes chaussures élitaires de héros	Butin héroïque	4
Ancienne arme unique de héros	Butin héroïque	24
Ancien haut unique de héros	Butin héroïque	11
Ancien bas unique de héros	Butin héroïque	10
Anciens gants uniques de héros	Butin héroïque	9
Anciennes chaussures uniques de héros	Butin héroïque	8

Objet à démonter	Récompense de démontage Nom de l'objet	Quantité
Nouvelle arme élitaine de héros	Fragment de l'équipement héroïque	12
Nouveau haut élitaine de héros	Fragment de l'équipement héroïque	6
Nouveau bas élitaine de héros	Fragment de l'équipement héroïque	5
Nouveaux gants élitaires de héros	Fragment de l'équipement héroïque	5
Nouvelles chaussures élitaires de héros	Fragment de l'équipement héroïque	4
Nouvelle arme unique de héros	Fragment de l'équipement héroïque	24
Nouveau haut unique de héros	Fragment de l'équipement héroïque	11
Nouveau bas unique de héros	Fragment de l'équipement héroïque	10
Nouveaux gants uniques de héros	Fragment de l'équipement héroïque	9
Nouvelles chaussures uniques de héros	Fragment de l'équipement héroïque	8

Donjon des héros : commerce

Fragments de l'équipement héroïque (paramètres de commerce)

- Après avoir ramassé des fragments de l'équipement héroïque, il est possible de les échanger contre un nouvel équipement héroïque.

Nom de fabrication	Nom du matériau/de l'objet	Quantité	Résultat
Arme du héros renforcée	Fragment de l'équipement héroïque	240	Arme de la fureur
			Arme de la connaissance
			Arme de l'intelligence
			Arme de la fureur (héroïque)
			Arme de la connaissance (héroïque)
			Arme de l'intelligence (héroïque)
Haut renforcé du héros	Fragment de l'équipement héroïque	110	Haut de la fureur
			Haut de la connaissance
			Haut de l'intelligence
			Haut de la fureur (héroïque)
			Haut de la connaissance (héroïque)
			Haut de l'intelligence (héroïque)
Bas renforcé du héros	Fragment de l'équipement héroïque	100	Bas de la fureur
			Bas de la connaissance
			Bas de l'intelligence
			Bas de la fureur (héroïque)
			Bas de la connaissance (héroïque)
			Bas de l'intelligence (héroïque)
Gants renforcés du héros	Fragment de l'équipement héroïque	90	Gants de la fureur
			Gants de la connaissance
			Gants de l'intelligence
			Gants de la fureur (héroïque)
			Gants de la connaissance (héroïque)
			Gants de l'intelligence (héroïque)
Chaussures renforcées du héros	Fragment de l'équipement héroïque	80	Chaussures de la fureur
			Chaussures de la connaissance
			Chaussures de l'intelligence
			Chaussures de la fureur (héroïque)
			Chaussures de la connaissance (héroïque)
			Chaussures de l'intelligence (héroïque)

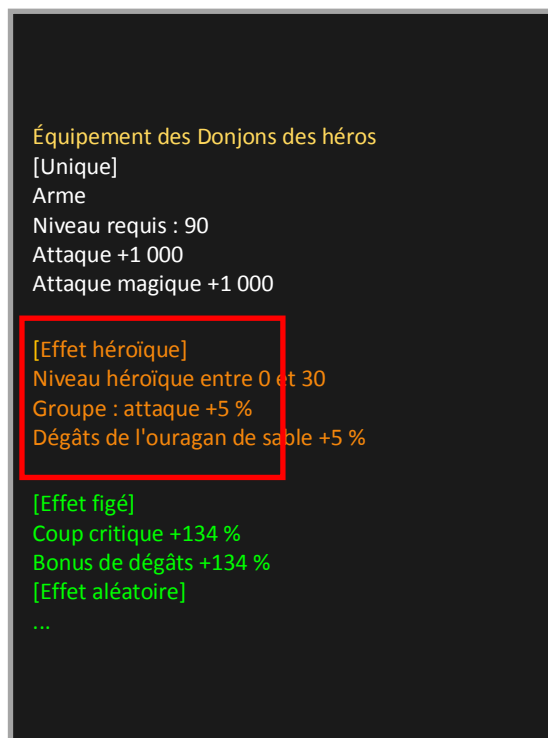
2. Le nombre de butins héroïques requis pour un échange contre de l'équipement héroïque du protecteur/sauveur est revu à la baisse.

Objet à démonter	Matériaux Nom de l'objet	Quantité
Ancienne arme du héros	Butin héroïque	240
Ancien haut du héros	Butin héroïque	110
Ancien bas du héros	Butin héroïque	100
Anciens gants du héros	Butin héroïque	90
Anciennes chaussures du héros	Butin héroïque	80

Donjon des héros : systèmes supplémentaires

Modification de la configuration des infobulles des emplacements de compétences spéciales de l'équipement héroïque

1. Les stats d'attaque/attaque magique/défense/résistance à la magie de l'équipement obtenu dans un Donjon des héros sont déterminées au hasard. (Par la suite, nous nommerons cela [Effet héroïque].)
2. [Effet héroïque] L'infobulle s'affiche juste à côté des stats de base.
3. [Effet héroïque] Les infobulles réunissent trois éléments : le niveau héroïque, les options spéciales et les options d'amélioration des compétences.
4. Le [Niveau héroïque] rassemble de nouveaux effets de sertissage pour les niveaux héroïques entre 1 et 30. Les stats d'attaque, attaque magique, défense et résistance à la magie sont augmentées en fonction du niveau.
5. Les emplacements aléatoires de niveau héroïque ne sont pas à nouveau identifiables à l'aide de parchemin béni de l'espace-temps.



Donjon des héros : planque

Contenu de la planque en mode normal

1. Les objets de matériaux ne sont plus disponibles dans les planques héroïques.
2. Le nouveau tableau de cubes aléatoires est le suivant :

Objet cube	Nom de l'objet
Planque héroïque	Arme du protecteur (héroïque)
	Haut du protecteur (héroïque)
	Bas du protecteur (héroïque)
	Gants du protecteur (héroïque)
	Chaussures du protecteur (héroïque)
	Arme du sauveur (héroïque)
	Haut du sauveur (héroïque)
	Bas du sauveur (héroïque)
	Gants du sauveur (héroïque)
	Chaussures du sauveur (héroïque)
	Arme du protecteur (héroïque)
	Haut du protecteur (héroïque)
	Bas du protecteur (héroïque)
	Gants du protecteur (héroïque)
	Chaussures du protecteur (héroïque)
	Arme du sauveur (héroïque)
	Haut du sauveur (héroïque)
	Bas du sauveur (héroïque)
	Gants du sauveur (héroïque)
	Chaussures du sauveur (héroïque)

Liste des objets retirés du butin

Nom de l'objet	Quantité
Butin héroïque	10
Pierre bénie d'amélioration d'arme	10
Pierre bénie d'amélioration d'armure	10
Pierre d'anoblissement du sage	1
Potion de vitalité	2
Potion de récupération	2
Outil antique pour armes	1
Outil antique pour armures	1
Minerai antique pour armes	3
Minerai antique pour armures	3