

Comment fonctionne le donjon de la troupe de Bestera ?

Méthode d'entrée

Le ticket d'entrée 'appel défensif : troupe de Bestera' permet d'accéder au donjon.

Nom de l'objet	Description	Inventaire bestiole	Banque privée	Banque de compte	Échanger	Vendre
Appel défensif : troupe de Bestera	Le lieu de réunion de la troupe de Bestera est inscrit sur cet appel défensif. Seules les personnes en possession d'un tel appel défensif peuvent s'approcher de la troupe de Bestera. La troupe se réunira sous 24 heures dans le lieu indiqué avant de poursuivre sa route. Cela signifie qu'une fois le délai de 24 heures écoulé, l'appel défensif n'est plus d'aucune utilité.	X	X	X	X	X

1. Comment obtenir cet appel par une quête quotidienne

PNJ	Nom de quête	Type de quête	Niveau requis	Conditions	Récompense	Quantité	Période
Tableau d'affichage	[Troupe] Obtiens l'appel défensif : troupe de Bestera (1)	Quotidien par personnage	35 à 70	Joue 3 donjons avec EXP	Appel défensif : troupe de Bestera	1	1 jour
Tableau d'affichage	[Troupe] Obtiens l'appel défensif : troupe de Bestera (2)	Quotidien par personnage	35 à 70	Joue 3 donjons avec EXP	Appel défensif : troupe de Bestera	1	1 jour

2. Comment obtenir cet appel par une quête épique - Joue aux quêtes épiques suivantes (niveau 35 à 70) pour obtenir les récompenses affichées (1 unité)

PNJ	Nom de quête	Type de quête	Niveau requis	Conditions	Récompense	Quantité	Période
Inchangé	[Donjon] Le berceau des Nasods	Épique		Inchangé	Appel défensif : troupe de Bestera	1	1 jour
	[Donjon] Le roi des golems				Appel défensif : troupe de Bestera	1	1 jour
	[Donjon] Les démons de toute part				Appel défensif : troupe de Bestera	1	1 jour
	[Donjon] Musique guerrière				Appel défensif : troupe de Bestera	1	1 jour

[Donjon] Retraite		Appel défensif : troupe de Bestera	1	1 jour
[Donjon] L'invocation du cerbère		Appel défensif : troupe de Bestera	1	1 jour
[Donjon] Sauve la grande prêtresse de l'eau		Appel défensif : troupe de Bestera	1	1 jour
[Donjon] Escortez le messager		Appel défensif : troupe de Bestera	1	1 jour
[Donjon] Résoudre les malentendus		Appel défensif : troupe de Bestera	1	1 jour
[Donjon] L'âme du vent		Appel défensif : troupe de Bestera	1	1 jour

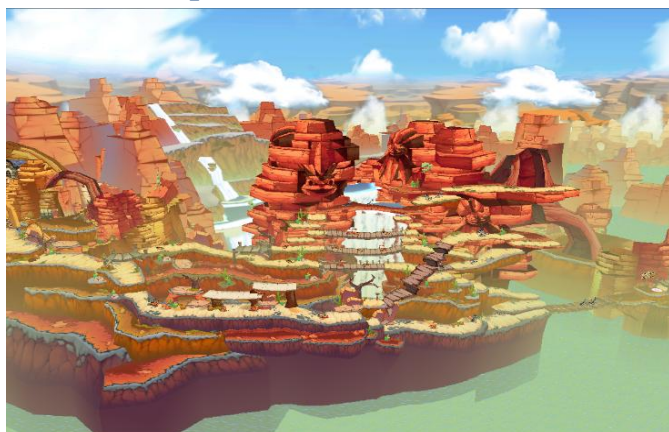
3. Recherche d'adversaires par demande de donjon

- Les régions dans lesquelles s'affiche l'icône de donjon sont Besma et Altera
- Recherche d'adversaires automatique niv.35 à 70 (uniquement accessible aux niv. 35 à 70)
- Nbre de joueurs idéal : de 3 à 4
- Niveau d'objet optimal : 0

4. Interface utilisateur de la carte

- Sur la carte, l'icône du donjon de la troupe de Bestera affiche le nombre d'objets 'appel défensif : troupe de Bestera' disponibles dans l'inventaire
- Seules les 9 premières unités sont comptabilisées à l'affichage. Si l'inventaire dispose de plus de 9 unités, le chiffre qui s'affiche reste quand même 9

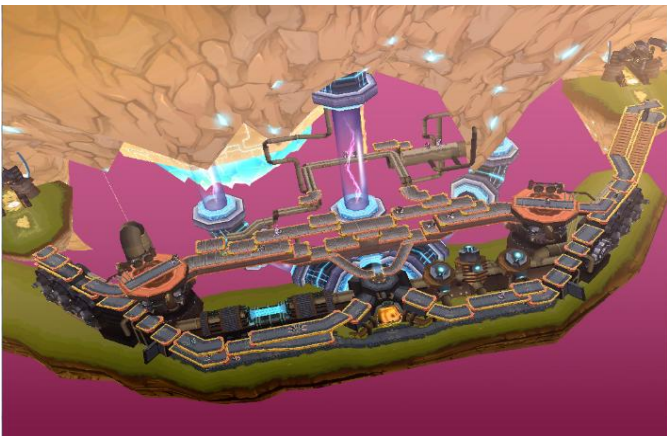
Infos champs



1. Besma : chutes de Besagara (anciennes)



2. Besma : canyon de Toritugera (ancien)



3. Altera : camp céleste (ancien)



4. Altera : caveau de purification (ancien)

Détails niveaux

Le système du 1er tour est basé sur une limite de temps, les évaluations et des points.

Limite de temps

- 180 sec.

Systeme de points

1. Points de monstres

- Il s'agit de points obtenus en éliminant des monstres
- Pour chaque monstre tué, le joueur obtient le nombre de points annoncé

2. Total de points

- **Ces points sont répartis entre tous les membres du groupe**
- Une remise à zéro est effectuée au début de chaque nouveau donjon, la valeur de départ est de 0
- Il suffit qu'un seul membre du groupe élimine un monstre pour que le nombre de points augmente → Nombre total de points

3. Évaluation

- Quand un certain nombre de points est atteint, l'évaluation augmente dans l'ordre suivant C -> B -> A -> S. (Valeurs indicatives : 30 000, 60 000, 100 000 points)
- Une fois le 1er tour achevé, le joueur passe au 2e tour
- Un autre boss apparaît en fonction de l'évaluation

2nd tour : le degré de difficulté dépend de l'évaluation

1. Les monstres possibles

- Au 2nd tour, un autre boss apparaît en fonction de l'évaluation

2. Buff de monstres

- Un buff augmente les valeurs des monstres en fonction de l'évaluation
- Au début du niveau, tous les monstres invoqués reçoivent ce buff
- Ce buff ne disparaît pas tant que les monstres ne sont pas éliminés

Récompenses

1. La récompense principale est délivrée à la fin de la quête et dépend de l'évaluation

- Objets d'EXP (Bestera) : en utilisant ces objets, le personnage reçoit N % de l'EXP nécessaire pour accéder au niveau suivant
- **Elle sera automatiquement supprimée 24 heures après avoir été délivrée**

- Elle ne peut pas être utilisée par les personnages à partir du niveau 71
- Elle ne peut pas être utilisée dans les champs ou dans les donjons

Nom de l'objet	Description	Banque de compte	Échanger	Vendre
Cristal de Bestera [minuscule]	Le meneur de la troupe de Bestera et ses subordonnés possédaient ce mystérieux cristal. Il semble conférer une force considérable à son propriétaire. En cas d'utilisation, tu bénéficies de 1 % de l'EXP requise pour atteindre le prochain niveau. On ignore pourquoi, mais lorsqu'un humain touche le cristal, il perd son pouvoir au bout de 24 heures. Attention : cet objet s'utilise uniquement en dessous du niveau 71 !	X	X	X
Cristal de Bestera [petit]	Le meneur de la troupe de Bestera et ses subordonnés possédaient ce mystérieux cristal. Il semble conférer une force considérable à son propriétaire. En cas d'utilisation, tu bénéficies de 3 % de l'EXP requise pour atteindre le prochain niveau. On ignore pourquoi, mais lorsqu'un humain touche le cristal, il perd son pouvoir au bout de 24 heures. Attention : cet objet s'utilise uniquement en dessous du niveau 71 !	X	X	X
Cristal de Bestera [moyen]	Le meneur de la troupe de Bestera et ses subordonnés possédaient ce mystérieux cristal. Il semble conférer une force considérable à son propriétaire. En cas d'utilisation, tu bénéficies de 5 % de l'EXP requise pour atteindre le prochain niveau. On ignore pourquoi, mais lorsqu'un humain touche le cristal, il perd son pouvoir au bout de 24 heures. Attention : cet objet s'utilise uniquement en dessous du niveau 71 !	X	X	X
Cristal de Bestera [grand]	Le meneur de la troupe de Bestera et ses subordonnés possédaient ce mystérieux cristal. Il semble conférer une force considérable à son propriétaire. En cas d'utilisation, tu bénéficies de 7 % de l'EXP requise pour atteindre le prochain niveau. On ignore pourquoi, mais lorsqu'un humain touche le cristal, il perd son pouvoir au bout de 24 heures. Attention : cet objet s'utilise uniquement en dessous du niveau 71 !	X	X	X
Cristal de Bestera [gigantesque]	Le meneur de la troupe de Bestera et ses subordonnés possédaient ce mystérieux cristal. Il semble conférer une force considérable à son propriétaire. En cas d'utilisation, tu bénéficies de 10 % de l'EXP requise pour atteindre le prochain niveau. On ignore pourquoi, mais lorsqu'un humain touche le cristal, il perd son pouvoir au bout de 24 heures. Attention : cet objet s'utilise uniquement en dessous du niveau 71 !	X	X	X

Infos monstres

1er tour : monstres normaux et spéciaux

- Le butin est le même que pour les champs classiques : objets consommables, matériaux + fragments d'Eldrit, potions de vitalité, pierres d'anoblissement et pierres d'amélioration

Objet
Pierre d'anoblissement
Pierre d'amélioration bénie
Fragment d'Eldrit

(inconnu)
Potion de vitalité
Poudre d'épices
Herbes
Eau fraîche
Poudre d'étoiles

2nd tour : boss moyens, boss de fin

- Butin des cristaux de Bestera

Monstre	Catégorie de butin
Besku, chef des troupes de Besma	Objet d'EXP (Bestera)
Roi tatou de Besku	
Roi scorpion de Besku	
Muta, adjudant nasod	
Sleshyu, adjudant nasod	
Chef des troupes d'Alterra TYPE ZÉRO	

Catégorie de butin	Objet
Objet d'EXP (Bestera)	Cristal de Bestera [minuscule]
	Cristal de Bestera [petit]
	Cristal de Bestera [moyen]
	Cristal de Bestera [grand]
	Cristal de Bestera [gigantesque]

Particularités

Les donjons de Bestera possèdent les particularités suivantes :

1. Aucune mission aléatoire
2. Aucun monstre d'évènement
3. Ces donjons sont adaptés aux personnages de niv. 35 à 70
4. La probabilité de chute d'objets n'est pas augmentée (rang de résonance, sertir, évènement, etc.)
5. Il est possible d'augmenter les gains d'EXP (évènements, rang de résonance, médailles, etc.)
6. L'effet de l'augmentation d'EXP n'est pas valable pour les objets d'EXP (Bestera)
7. Les PNJ et les monstres issus des cartes de monstre sont tous de niveau 1