

Plansza bohatera: tryb piekielny

- **Plansza bohatera: sposób wejścia**
- **Plansza bohatera: misje**
- **Plansza bohatera: system obciążenia**
- **Plansza bohatera: specyfikacje wyposażenia**
- **Plansza bohatera: dropy**
- **Plansza Bohatera: demontaż**
- **Plansza bohatera: handel**
- **Plansza bohatera: dodatkowe systemy**
- **Plansza bohatera: sloty wyposażenia**
- **Plansza Bohatera: magazyn łupów**

Plansza bohatera: sposób wejścia

Usunięcie przycisku planszy bohatera z mapy oraz zmiana sposobu wejścia

1. Przycisk wyboru planszy bohatera jest usuwany.
2. Na mapie dodawana jest ikona planszy bohatera. (Belder – ElySION)

Dodano stopień trudności 'Piekło' do plansz bohatera

1. Stopień trudności dotychczasowych plansz bohatera zostaje zmieniony na 'Normalny'.
2. Dodawany jest przycisk, który umożliwia wstęp do Piekła dla graczy od poziomu 90.
3. Wstęp jest możliwy tylko wtedy, gdy wyposażenie postaci posiada wymagany poziom. (Dotyczy również członków grupy, dokładnie tak samo jak w przypadku innych plansz.)
4. Sposób działania przycisków 'Zaproszenie na planszę' oraz 'Rozpocznij z obecnymi uczestnikami' jest taki sam jak w przypadku normalnych plansz.

Stopień	Wymagany poziom postaci	Wymagany poziom przedmiotów
Normalna	80	130
Piekło	90	150

Definicje dotyczące dobierania na planszę bohatera

1. Po wyborze stopnia oraz aktywowaniu zaproszenia na planszę rozpoczyna się dobieranie grupy. (Normalny/Piekło)
2. Gdy grupa zostanie zebrana, następuje losowy wybór planszy bohatera, a grupa wkracza na planszę.
3. Jeżeli dobieranie grupy nie zakończy się po 60 sek. sukcesem, postać wkracza na losową planszę bohatera wspólnie z aktualnymi uczestnikami grupy.
4. Debuff za przerwanie dobierania jest identyczny z debuffem działającym na planszach normalnych.

Informacje o 'Rozpocznij z obecnymi uczestnikami'

1. Po wyborze stopnia i aktywowaniu opcji 'Rozpocznij z obecnymi uczestnikami' plansza jest rozpoczynana wspólnie z aktualnymi uczestnikami grupy.

Wymagane zezwolenie na wstęp na plansze bohatera

1. Do wstąpienia na planszę bohatera wymagane jest w zależności od stopnia zezwolenie na wstęp.

Stopień	Nazwa zezwolenia na wstęp	Wymagana liczba	Opis
Normalna	Zaproszenie Bohatera	1	Wybrańcu, czy podejmiesz się wyzwania? Zaproszenie to uprawnia cię do stawienia się wyzwaniu na planszy bohatera.
Piekło	Zaproszenie Bohatera	3	Wybrańcu, czy podejmiesz się wyzwania? Zaproszenie to uprawnia cię do stawienia się wyzwaniu na planszy bohatera.

2. Zaproszeniami Bohatera można handlować.

Tak uruchamiana jest plansza bohatera

Lista umożliwiających wstęp plansz bohatera w zależności od stopnia

1. Lista umożliwiających wstęp w zależności od stopnia plansz bohatera składa się z następujących elementów: (regiony Elder – Peita są wykluczone ze względu na dostosowanie stopnia trudności.)

Normalny	Piekło
Nazwa planszy	Nazwa planszy
Trzecia Dzielnica (normalna)	Trzecia Dzielnica (piekło)
Most Nadziei (normalna)	Most Nadziei (piekło)
Trakt Pałacowy (normalna)	Trakt Pałacowy (piekło)
Płonący Most (normalna)	Płonący Most (piekło)
Dzielnica Handlowa (normalna)	Dzielnica Handlowa (piekło)
Południowa Brama (normalna)	Południowa Brama (piekło)
Przedmieścia Lizeyi (normalna)	Przedmieścia Lizeyi (piekło)
Zatopiona Lizeya (normalna)	Zatopiona Lizeya (piekło)
Stary Akwedukt (normalna)	Stary Akwedukt (piekło)
Centrum Starego Akweduktu (normalna)	Centrum Starego Akweduktu (piekło)
Kryjówka Magmanty (normalna)	Kryjówka Magmanty (piekło)
Zamarznięta Świątynia Wody (normalna)	Zamarznięta Świątynia Wody (piekło)
Świątynia Wody (normalna)	Świątynia Wody (piekło)
Suche Sander (normalna)	Suche Sander (piekło)
Garpai (normalna)	Garpai (piekło)
Teren Traxów (normalna)	Teren Traxów (piekło)
Wioska Plemienia Kalluso (normalna)	Wioska Plemienia Kalluso (piekło)
Sandtilus (normalna)	Sandtilus (piekło)
Serce Behemota (normalna)	Serce Behemota (piekło)
Spalony Las (normalna)	Spalony Las (piekło)
Wioska Przykryta Popiołem (normalna)	Wioska Przykryta Popiołem (piekło)
Cudowny Gejzer (normalna)	Cudowny Gejzer (piekło)
Brama Ognia Wulkanicznego (normalna)	Brama Ognia Wulkanicznego (piekło)
Zawalająca się Świątynia Ognia (normalna)	Zawalająca się Świątynia Ognia (piekło)
Gardziel (normalna)	Gardziel (piekło)
Kopalnia Decionu (normalna)	Kopalnia Decionu (piekło)
Miasto Atlas (normalna)	Miasto Atlas (piekło)
Wieża Elyson (normalna)	Wieża Elyson (piekło)
Niebiańskie Rozdroże	Niebiańskie Rozdroże
Siedziba Adriana	Siedziba Adriana

Plansza bohatera: misje

Modyfikacja misji na planszy bohatera na poziomie normalnym

1. Zmieniono warunki ukończenia misji na: przejście planszy bohatera (na poziomie normalnym) 3 razy dziennie.
2. Nagrody zostały ujednoczone do 1x Magazynu Łupu oraz 20x Elementów Łupu Bohatera.

ID misji	Nazwa misji	Powtarzalność	Poziom realizacji	Misja NPC	Warunek	Typ nagrody	Nagroda	Liczba
Nowo wydana	[Bohater] Wyzwanie Bohatera	Codziennie	powyżej 80	Glave	3-krotne przejście losowej planszy bohatera na poziomie normalnym	Wszystko	Magazyn z łupem Bohatera	1
						Wszystko	Element Łupu Bohatera	20
						Wszystko	Zaproszenie Bohatera	1

Dodanie misji powtarzalnej: przejście planszy bohatera na poziomie piekielnym

1. Dodawane są misje, które są możliwe od 90 poziomu, i polegają na przechodzeniu plansz bohaterów na poziomie piekielnym codziennie / co tydzień / w kafejce internetowej.

ID misji	Nazwa misji	Powtarzalność	Poziom realizacji	Misja NPC	Warunek	Typ nagrody	Nagroda	Liczba
Nowo wydana	[Bohater] Wyzwanie Bohatera	Codziennie	90	Glave	3-krotne przejście losowej planszy bohatera na poziomie piekielnym	Wszystko	Przechowalnia Wyposażenia Bohatera	1
						Wszystko	Fragment Wyposażenia Bohatera	20
						Wszystko	Zaproszenie Bohatera	3
Nowo wydana	[Bohater] Postęp Bohatera	Tydzień	90	Glave	10-krotne przejście losowej planszy bohatera na poziomie piekielnym	Wszystko	Przechowalnia Wyposażenia Bohatera	3
						Wszystko	Fragment Wyposażenia Bohatera	50
						Wszystko	Zaproszenie Bohatera	10

Fragment Wyposażenia Bohatera [Elitarny]

Fragment Wyposażenia Bojowego, które było używane przez wielkich bohaterów.

Zbieraj te fragmenty i zanoś je do Glave'a, aby za pomocą handlu wymienić je na losowy przedmiot wyposażenia.

Ilość = 1000

Pz przedmiotu = 0

Sprzedaż niemożliwa

Zawartość Przechowalni Wyposażenia Bohatera

Nazwa przedmiotu	Liczba
Wyposażenie Gniewu	1
Wyposażenie Poznania	1
Wyposażenie Mądrości	1
Wyposażenie Gniewu (Bohater)	1
Wyposażenie Poznania (Bohater)	1
Wyposażenie Mądrości (Bohater)	1

Przechowalnia Wyposażenia Bohatera

[Unikatowy]

Skrzynia, w której przechowywane jest wyposażenie bohatera.

Moc bohatera jest wręcz namacalna.

(Otwórz prawym przyciskiem myszy.)

Ilość = 1000

Pz przedmiotu = 0

Sprzedaż niemożliwa

Handel niemożliwy

Plansza bohatera: system obciążenia

Zastosowanie debuffu podczas tymczasowego opuszczania planszy bohatera

1. Od teraz wraz z wkroczeniem na planszę bohatera staje się aktywny debuff, który działa przez 10 minut i zabrania ponownego wejścia na planszę bohatera.
2. Jeżeli plansza bohatera zostanie ukończona, to debuff zostaje usunięty.
3. W przypadku opuszczenia planszy debuff pozostaje aktywny.
4. W przypadku opuszczenia planszy po nieudanej próbie debuff zostaje usunięty.

Nazwa debuffu	Opis debuffu
Spokój Bohaterów	W trakcie podanego czasu nie można używać automatycznych funkcji grupy dla planszy bohatera.

Siła woli / PD na planszy

1. Na planszy bohatera nie są przydzielane PD za eliminację potworów lub przejście planszy.
2. Na planszy bohatera nie jest zużywana siła woli.

Dropy na planszach bohatera nie są zapieczętowane

1. Jeżeli na planszy bohatera wypadają przedmioty wyposażenia, to nie są one zapieczętowane.

Wyposażenie z Magazynu z Łupem Bohatera nie jest zapieczętowane

1. Jeżeli w formie nagrody za misje codzienne planszy bohatera otrzymywane jest wyposażenie z Magazynu z Łupem Bohatera, to nie jest ono zapieczętowane.

Obiekty do przywołania 'Wierzchowce' nie mogą być używane

1. Na planszach bohatera nie można korzystać z wierzchowców. (Tak samo jak w 'Wyzwaniu' Czasoprzeźrzeń Henira)
2. Jeżeli wkraczając na planszę bohatera siedzi się właśnie na wierzchowcu, to zsiada się z niego.

Plansza bohatera: specyfikacje wyposażenia

Wyposażenie bohatera: wartości standardowe

Nazwa przedmiotu	Handel	Liczba pieczęci	Poziom wyposażenia	Poziom przedmiotu	Ranga	Liczba atrybutów	Slot
Elitarna Broń Bohatera	Zdatny do handlu	5	90	110	Elitarny	3	3
Elitarna Góra stroju Bohatera	Zdatny do handlu	5	90	110	Elitarny	2	2
Elitarny Dół stroju Bohatera	Zdatny do handlu	5	90	110	Elitarny	2	2
Elitarne Rękawice Bohatera	Zdatny do handlu	5	90	110	Elitarny	2	2
Elitarne Buty Bohatera	Zdatny do handlu	5	90	110	Elitarny	2	2
Unikatowa Broń Bohatera	Zdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Unikatowa Góra stroju Bohatera	Zdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	2	3
Unikatowy Dół stroju Bohatera	Zdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	2	3
Unikatowe Rękawice Bohatera	Zdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	2	3
Unikatowe Buty Bohatera	Zdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	2	3

Nazwa przedmiotu	Handel	Liczba pieczęci	Poziom wyposażenia	Poziom przedmiotu	Ranga	Liczba atrybutów	Slot
Półtoraręczny Miecz Gniewu	Niezdatny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Laska Gniewu	Niezdatny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Łuk Gniewu	Niezdatny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Ostrze Gniewu	Niezdatny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Moduł Gniewu	Niezdatny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Działo Gniewu	Niezdatny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Włócznia Gniewu	Niezdatny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Claymore Gniewu	Niezdatny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Dynamo Gniewu	Niezdatny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Podwójna Broń Gniewu	Niezdatny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Arsenał Broni Gniewu	Niezdatny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Góra stroju Gniewu	Niezdatny	1	90	110	Elitarny	2	2

	do handlu						
Dół stroju Gniewu	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	2	2
Rękawice Gniewu	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	2	2
Buty Gniewu	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	2	2
Półtoraręczny Miecz Poznania	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Laska Poznania	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Łuk Poznania	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Ostrze Poznania	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Moduł Poznania	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Działo Poznania	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Włócznia Poznania	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Claymore Poznania	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Dynamo Poznania	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Podwójna Broń Poznania	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Arsenał Broni Poznania	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Góra stroju Poznania	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	2	2
Dół stroju Poznania	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	2	2
Rękawice Poznania	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	2	2
Buty Poznania	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	2	2
Półtoraręczny Miecz Mądrości	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Laska Mądrości	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Łuk Mądrości	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Ostrze Mądrości	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Moduł Mądrości	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Działo Mądrości	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Włócznia Mądrości	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Claymore Mądrości	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Dynamo Mądrości	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3

Podwójna Broń Mądrości	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Arsenał Broni Mądrości	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	3	3
Góra stroju Mądrości	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	2	2
Dół stroju Mądrości	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	2	2
Rękawice Mądrości	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	2	2
Buty Mądrości	Niezdalny do handlu	1	90	110	Elitarny	2	2

Nazwa przedmiotu	Handel	Liczba pieczęci	Poziom wyposażenia	Poziom przedmiotu	Ranga	Liczba atrybutów	Slot
Półtoraręczny Miecz Gniewu (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Laska Gniewu (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Łuk Gniewu (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Ostrze Gniewu (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Moduł Gniewu (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Działo Gniewu (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Włócznia Gniewu (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Claymore Gniewu (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Dynamo Gniewu (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Podwójna Broń Gniewu (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Arsenał Broni Gniewu (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Góra stroju Gniewu (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	2	4
Dół stroju Gniewu (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	2	4
Rękawice Gniewu (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	2	4
Buty Gniewu (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	2	4
Półtoraręczny Miecz Poznania (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Laska Poznania (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Łuk Poznania (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Ostrze Poznania (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Moduł Poznania (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Działo Poznania (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Włócznia Poznania (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Claymore Poznania (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Dynamo Poznania (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Podwójna Broń Poznania (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Arsenał Broni Poznania (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Góra stroju Poznania	Niezdatny	1	90	120	Unikatowy	2	4

(Bohater)	do handlu						
Dół stroju Poznania (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	2	4
Rękawice Poznania (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	2	4
Buty Poznania (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	2	4
Półtoraręczny Miecz Mądrości (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Laska Mądrości (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Łuk Mądrości (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Ostrze Mądrości (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Moduł Mądrości (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Działo Mądrości (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Włócznia Mądrości (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Claymore Mądrości (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Dynamo Mądrości (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Podwójna Broń Mądrości (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Arsenał Broni Mądrości (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	3	4
Góra stroju Mądrości (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	2	4
Dół stroju Mądrości (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	2	4
Rękawice Mądrości (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	2	4
Buty Mądrości (Bohater)	Niezdatny do handlu	1	90	120	Unikatowy	2	4

Standardowe efekty dodatkowe wyposażenia bohatera

Nazwa przedmiotu	Cios kryt.	Bonus do obrażeń	Spustoszenie	Szybkość ataku	Odporność na obrażenia	PŻ	Szybkość poruszania się	Siła skoku
Elitarna Broń Bohatera	3%		3%					
Elitarna Góra stroju Bohatera		1%				3%		
Elitarny Dół stroju Bohatera					1%			
Elitarne Rękawice Bohatera				1%				
Elitarne Buty Bohatera							3%	3%
Unikatowa Broń Bohatera	5%		5%					
Unikatowa Góra stroju Bohatera		2%				6%		
Unikatowy Dół stroju Bohatera					2%			
Unikatowe Rękawice Bohatera				2%				
Unikatowe Buty Bohatera							6%	6%

Efekty zestawu wyposażenia bohatera

Nazwa zestawu	Liczba zestawów	Efekt zestawu dla wyposażenia elitarnego	Efekt zestawu dla wyposażenia unikatowego
Zwiększenie obrażeń umiejętności	2	Obrażenia umiejętności +3% Atak / magiczny atak +3%	Obrażenia umiejętności +5% Atak / magiczny atak +5%
	3	Obrażenia kryt., Spustoszenie, szybkość ataku +3%	Obrażenia kryt., Spustoszenie, szybkość ataku +5%
	5	Obrażenia umiejętności +6%	Obrażenia umiejętności +10%
Redukcja regeneracji umiejętności	2	Regeneracja umiejętności -3% Atak / magiczny atak +3%	Regeneracja umiejętności -5% Atak / magiczny atak +5%
	3	Obrażenia kryt., Spustoszenie, szybkość ataku +3%	Obrażenia kryt., Spustoszenie, szybkość ataku +5%
	5	Regeneracja umiejętności -6%	Regeneracja umiejętności -10%
Redukcja kosztu umiejętności	2	Koszt umiejętności -3% Atak / magiczny atak +3%	Koszt umiejętności -5% Atak / magiczny atak +5%
	3	Obrażenia kryt., Spustoszenie, szybkość ataku +3%	Obrażenia kryt., Spustoszenie, szybkość ataku +5%
	5	Koszt umiejętności -6%	Koszt umiejętności -10%

Plansza bohatera: dropy

Informacje o dropach Wyposażenia Bohatera

1. Wyposażenie Bohatera jest dropowane w postaci niezapieczętowanej.

Dropy Zaproszeń Bohatera

1. W trakcie eliminowania bossów na normalnych planszach / tajnych planszach z określonym prawdopodobieństwem jest dropowane Zaproszenie Bohatera.

Dropy Fragmentów Wyposażenia Bohatera

1. W trakcie eliminowania potwora-władcy jest dropowany 3x Fragment Wyposażenia Bohatera.

Inne

1. Magiczne Kamienie Mędrca nie są już dropowane.
2. Nowa tabela dropów przedstawia się następująco:

Tryb normalny	
Normalny potwór	Boss
Nazwa przedmiotu	Nazwa przedmiotu
Błogosławiony Kamień Rzemiosła	Antyczny klin - Broń
Trunek Witalności	Antyczny klin - Zbroja
Napój Odpoczynku	Napój Odpoczynku
Antyczna Ruda - Broń	Fragment Wyposażenia Bohatera
Antyczna Ruda - Zbroja	Magiczny Kamień Mędrca
Magiczny Kamień Mędrca	Antyczna Ruda - Broń
	Antyczna Ruda - Zbroja
	Element Łupu Bohatera
	Błogosławiony Kamień Rzemiosła

Tryb piekielny	
Normalny potwór	Boss
Nazwa przedmiotu	Nazwa przedmiotu
Błogosławiony Kamień Rzemiosła	Antyczny klin - Broń
Trunek Witalności	Antyczny klin - Zbroja
Napój Odpoczynku	Antyczna Ruda - Broń
Antyczna Ruda - Broń	Antyczna Ruda - Zbroja
Antyczna Ruda - Zbroja	Fragment Wyposażenia Bohatera
Magiczny Kamień Mędrca	

Plansza Bohatera: demontaż

Informacje o Fragmentach Wyposażenia Bohatera powstałych po demontażu wyposażenia bohatera

- Dotychczasowe wyposażenie bohatera jest demontowane na Elementy Łupu Bohatera, nowe wyposażenie bohatera na Fragmenty Wyposażenia Bohatera.

Przedmiot do demontażu	Nagroda za demontaż Nazwa przedmiotu	Liczba
Dotychczasowa Elitarna Broń Bohatera	Element Łupu Bohatera	12
Dotychczasowa Elitarna Góra stroju Bohatera	Element Łupu Bohatera	6
Dotychczasowy Elitarny Dół stroju Bohatera	Element Łupu Bohatera	5
Dotychczasowe Elitarne Rękawice Bohatera	Element Łupu Bohatera	5
Dotychczasowe Elitarne Buty Bohatera	Element Łupu Bohatera	4
Dotychczasowa Unikatowa Broń Bohatera	Element Łupu Bohatera	24
Dotychczasowa Unikatowa Góra stroju Bohatera	Element Łupu Bohatera	11
Dotychczasowy Unikatowy Dół stroju Bohatera	Element Łupu Bohatera	10
Dotychczasowe Unikatowe Rękawice Bohatera	Element Łupu Bohatera	9
Dotychczasowe Unikatowe Buty Bohatera	Element Łupu Bohatera	8

Przedmiot do demontażu	Nagroda za demontaż Nazwa przedmiotu	Liczba
Nowa Elitarna Broń Bohatera	Fragment Wyposażenia Bohatera	12
Nowa Elitarna Góra stroju Bohatera	Fragment Wyposażenia Bohatera	6
Nowy Elitarny Dół stroju Bohatera	Fragment Wyposażenia Bohatera	5
Nowe Elitarne Rękawice Bohatera	Fragment Wyposażenia Bohatera	5
Nowe Elitarne Buty Bohatera	Fragment Wyposażenia Bohatera	4
Nowa Unikatowa Broń Bohatera	Fragment Wyposażenia Bohatera	24
Nowa Unikatowa Góra stroju Bohatera	Fragment Wyposażenia Bohatera	11
Nowy Unikatowy Dół stroju Bohatera	Fragment Wyposażenia Bohatera	10
Nowe Unikatowe Rękawice Bohatera	Fragment Wyposażenia Bohatera	9
Nowe Unikatowe Buty Bohatera	Fragment Wyposażenia Bohatera	8

Plansza bohatera: handel

Fragmety Wyposażenia Bohatera (ustawienia handlu)

1. Gdy gromadzone są Fragmenty Wyposażenia Bohatera, to istnieje możliwość ich wymiany na nowe Wyposażenie Bohatera.

Nazwa craftingu	Nazwa materiału/przedmiotu	Liczba	Wynik
Wzmocniona Broń Bohatera	Fragment Wyposażenia Bohatera	240	Broń Gniewu
			Broń Poznania
			Broń Mądrości
			Broń Gniewu (Bohater)
			Broń Poznania (Bohater)
			Broń Mądrości (Bohater)
Wzmocniona Góra stroju Bohatera	Fragment Wyposażenia Bohatera	110	Góra stroju Gniewu
			Góra stroju Poznania
			Góra stroju Mądrości
			Góra stroju Gniewu (Bohater)
			Góra stroju Poznania (Bohater)
			Góra stroju Mądrości (Bohater)
Wzmocniony Dół stroju Bohatera	Fragment Wyposażenia Bohatera	100	Dół stroju Gniewu
			Dół stroju Poznania
			Dół stroju Mądrości
			Dół stroju Gniewu (Bohater)
			Dół stroju Poznania (Bohater)
			Dół stroju Mądrości (Bohater)
Wzmocnione Rękawice Bohatera	Fragment Wyposażenia Bohatera	90	Rękawice Gniewu
			Rękawice Poznania
			Rękawice Mądrości
			Rękawice Gniewu (Bohater)
			Rękawice Poznania (Bohater)
			Rękawice Mądrości (Bohater)
Wzmocnione Buty Bohatera	Fragment Wyposażenia Bohatera	80	Buty Gniewu
			Buty Poznania
			Buty Mądrości
			Buty Gniewu (Bohater)
			Buty Poznania (Bohater)
			Buty Mądrości (Bohater)

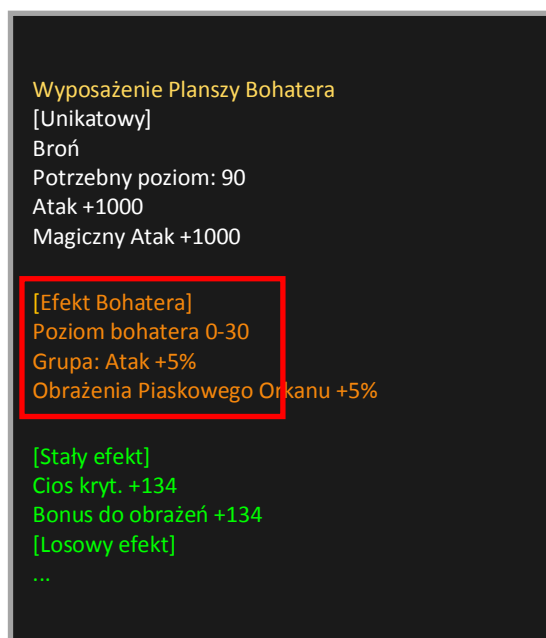
2. Wymagana liczba Elementów Łupu Bohatera, które są potrzebne do wymiany Wyposażenia Bohatera na wyposażenie Strażnika/Wybacwcy, zostaje obniżona.

Przedmiot do demontażu	Wymagane materiały Nazwa przedmiotu	Liczba
Dotychczasowa Broń Bohatera	Element Łupu Bohatera	240
Dotychczasowa Góra stroju Bohatera	Element Łupu Bohatera	110
Dotychczasowy Dół stroju Bohatera	Element Łupu Bohatera	100
Dotychczasowe Rękawice Bohatera	Element Łupu Bohatera	90
Dotychczasowe Buty Bohatera	Element Łupu Bohatera	80

Plansza bohatera: dodatkowe systemy

Zmiana ustawień tooltipa slotu umiejętności specjalnej wyposażenia bohatera

1. Wartości ataku / magicznego ataku / obrony / magicznej obrony wyposażenia, które są osiągnięte na planszy bohatera, są ustalane losowo. (W dalszym tekście efekt ten jest określany jako [Efekt Bohatera].)
2. [Efekt Bohatera] Tooltip znajduje się zaraz po wartościach podstawowych.
3. [Efekt Bohatera] Tooltips składają się z trzech elementów: stopnia bohatera, opcji specjalnych oraz opcji ulepszania umiejętności.
4. W przypadku [Efektu Bohatera] mowa jest o nowych efektach slotów od poziomu 1 do poziomu 30. Odpowiednio do poziomu wzrastają atak, magiczny atak, obrona oraz magiczna obrona.
5. Losowe sloty stopni bohatera nie są ponownie identyfikowane przez Błogosławione Zwoje Czasoprzestrzeni.



Plansza Bohatera: magazyn łupów

Zawartość Magazynu z łupami Bohatera w trybie normalnym

1. Z Magazynu z łupami Bohatera nie można już otrzymać przedmiotów materiałowych.
2. Nowa tabela losowych kostek przedstawia się następująco:

Przedmiot kostki	Nazwa przedmiotu
Magazyn z łupami Bohatera	Broń Strażnika (Bohater)
	Góra stroju Strażnika (Bohater)
	Dół stroju Strażnika (Bohater)
	Rękawice Strażnika (Bohater)
	Buty Strażnika (Bohater)
	Broń Wybawcy (Bohater)
	Góra stroju Wybawcy (Bohater)
	Dół stroju Wybawcy (Bohater)
	Rękawice Wybawcy (Bohater)
	Buty Wybawcy (Bohater)
	Broń Strażnika (Bohater)
	Góra stroju Strażnika (Bohater)
	Dół stroju Strażnika (Bohater)
	Rękawice Strażnika (Bohater)
	Buty Strażnika (Bohater)
	Broń Wybawcy (Bohater)
	Góra stroju Wybawcy (Bohater)
	Dół stroju Wybawcy (Bohater)
	Rękawice Wybawcy (Bohater)
	Buty Wybawcy (Bohater)

Lista już niedropowanych przedmiotów

Nazwa przedmiotu	Liczba
Element Łupu Bohatera	10
Błogosławiony Kamień Rzemiosła Broni	10
Błogosławiony Kamień Rzemiosła Zbroi	10
Magiczny Kamień Mędrca	1
Trunek Witalności	2
Napój Odpoczynku	2
Antyczny klin - Broń	1
Antyczny klin - Zbroja	1
Antyczna Ruda - Broń	3
Antyczna Ruda - Zbroja	3