



Autor y traducción: Stiwort

Propiedad de LiveDOTA.tv

(Si vas a compartir este documento, NO BORRES los créditos)

The Spring Cleaning – La limpieza de la primavera (Update)

Incluye estos cambios

CAMBIOS EN EL INVENTARIO

- **Alt-click en el inventario de ítems alertará a tu equipo que el ítem está listo, en “cooldown”, o necesita “mana”.**
- **Quick Buy (Compra rápida) muestra el “cooldown” de “stock” para los ítems que no estén disponible por “falta de stock”.**
- **Quick Buy (Compra rápida) tiene una tecla de acceso rápido (hotkey) para comprar el primer ítem elegible. [Esto se omitirá para ítems de la Tienda Secreta a menos que el jugador o el “courier” del equipo esté dentro del rango de la Tienda Secreta].**
- **Las notificaciones de compra de ítems ahora aparecen como una ventana emergente gráfica a la derecha.**
- **“Agarrar todo” de la reserva ya está disponible mientras que el héroe está muerto.**
- Alt-click en ítems que puedan llamar para reunir aliados (Arcane Bots/Botas Arcanas, Smoke of Deceit/Humo de Engaño, Mekansm) emite un mensaje de “juntarse” y un sonido de su ubicación.
- Alt-click ahora funciona en habilidades pasivas que puedan tener un tiempo de “cooldown” (Ej: Reincarnation - Wraith King).
- Se añadió una opción con el clic derecho para los ítems del inventario para moverlos a la reserva, cuando estés en el rango de la fuente.
- Quick Buy (Compra rápida) muestra un borde deferente para los ítems que el jugador puede permitirse, pero que no se pueden comprar debido a su ubicación de la Tienda Secreta o falta de stock por “cooldown”.
- Todos los ítems builds recomendados han sido actualizados (Esos ítems que el juego recomienda para cada héroe).

CAMBIOS EN LA INTERFAZ

- **Se añadió un efecto en la pantalla mientras estás muerto (puede ser activado en Opciones).**
- **Cuando una unidad bajo el control del jugador muere, ya no la deselecciona inmediatamente y vuelve el control a la unidad del héroe.**
- **Las solicitudes de amistad ahora se pueden enviar a los jugadores a través del marcador en el juego.**
- **Todo “Battle Point” y “Event Point Boosters” activo ahora se muestran en el juego después de que todos los jugadores se conectan.**
- Muestra al espectador un elemento emergente cuando el Aegis of the Inmortal/Aegis del Inmortal es recogida o robada.
- Se ha añadido un icono de color para el tiempo del Fire Remnant/Remanente de Fuego (Ultimate) del Ember Spirit.
- La Reaper's Scythe/Guadaña de la Muerte (Ultimate) con Aghanim's Scepter/Cetro de Aghanim de Necrophos ahora mostrará que el “buyback” está deshabilitado en la barra del héroe.
- Se añadió un aviso para el tutorial que permite a los usuarios voltear su HUD para mostrar el minimapa en la derecha (esta configuración puede ser cambiada en Opciones).
- Se añadieron frases basadas en un diálogo de confirmación de lo destructivo e importante que pueden ser algunas operaciones para la economía (tales como el uso del Master Hammer en ítems Inmortales o Arcanos).
- Se añadió un efecto por encima al neutral creep Ogre Frostmage por su habilidad Ice Armor.

OTRAS CARACTERÍSTICAS

- **Nuevo diseño para la interfaz de configuración.**
- **Todos los elementos de la interfaz en “Partidos de Liga” ahora usa el nombre oficial del jugador en lugar de su nombre en Steam.**
- **El cliente del juego ahora hará un “ping” a una muestra de servidores de cada región y mostrará los resultados en la pantalla de selección de región.**
- En la sección de TORNEOS bajo la pestaña VER ahora ordena las ligas/torneos en Premier, Profesional y Amateur. Las ligas/torneos Amateur también se ordenan según su ubicación, lo que le permite encontrar fácilmente pequeños torneos en su área.
- Cuando un líder de una “party” crea o se une a un “lobby” privado, los miembros de la “party” se unen al lobby privado también.

WORKSHOP

- **Modelos recientemente desmantelados por ítems de economía: Terrorblade, Timbersaw, Venomancer, Treant Protector, Magnus, Lifestealer, Clockwerk, espíritu vengativo, Elder Titan, Puck.**
- Animaciones faciales flexibles añadidas/corregidas para Hair of Dark Magic (Invoker), Ravenous Fiend (Lifestealer), Ancient Cultist (Faceless Void), Wolf Hunter (Lycan), Great Grey y Curse of the New Season.
- Agregada animación a la ala de Puck, carga de animación y arreglado la malla del brazo desalineada de Puck.
- Arreglada animación de la cuchilla mal alineada e inactividad en la animaciones de Timbersaw.
- Arreglada la escala del Courier Amphibian Kid.
- Ajustado los cuadros delimitadores para Treants (Nature Prophet), Spirit Bears (Lone Druid), Ultimate Form y Summon Wolves (Lycan), Spiderlings (Broodmother) y Forge Spirits (Invoker) a ser más consistentes con los modelos por defecto.
- Ajustado los cuadros delimitadores para Golems (Warlock) a ser más consistente con el Golem por defecto.
- Ajustadas las “hitboxes” y cuadros de delimitación para “wards” a ser más consistentes con los wards por defecto.
- Arreglado el error cuando se importaban las imágenes de “Loading Screen” si la vista previa está en modo sólo de lectura en el disco.
- Actualizado los archivos SMD de referencia de Clockwerk que utiliza la última bind pose – direcciones del cohete y arma.
- Actualización del modelo del tipo “baja violencia” de Lifestealer.

NUEVOS TESOROS



Se han añadido dos nuevos tesoros ("Treasure of Sinister Arcanery" y "Treasure of the Cosmic Abyss") que contienen nuevos sets con una rara oportunidad de otorgar un nuevo Courier o un nuevo set de Clockwerk. Sin embargo, a diferencia de los tesoros anteriores, no se requiere el sello para el “drop” del tesoro. Estos tesoros se compran directamente del Dota 2 Store o desde el interior del cliente de Dota 2. Una vez que sea tuyo, todo lo que necesitas hacer es abrirlos para recibir uno de los sets. Los tesoros también pueden ser objeto de comercio y cotizarlos en el mercado de la comunidad Steam.

INCLUYE ESTAS CORRECCIONES DE ERRORES

ARREGLO DE ERRORES DE INTERFAZ

- Se corrigió un error donde como espectador un juego en progreso a veces mostraría el marcador de un equipo en cero.
- Se corrigió un caso donde el tiempo de “respawn” del courier desaparecía.
- Alternar muy rápidamente entre la selección de grupos contaba de forma incorrecta como un doble clic en un grupo.
- Arreglado que el valor de la red de Meepeo no funcionaba en las estadísticas del menú mientras estas de espectador.
- Cancelarían el Teleportation/Teletransporte de Nature Prophet, Boots of Travel/Botas de Viaje y el Town Portal Scroll/Pergamino de teletransporte eliminaría correctamente el icono de teletransporte en el minimapa.
- Arreglado Alt-click en recetas en la tienda no mostraría el mensaje correcto.
- Arreglado los Loading Screen que aparecían borrosos si la calidad de las texturas bajaban en las opciones de video.
- Arreglada la vista previa del ítem que no funcionaba con paquetes que contienen tanto ítems de héroe y no-héroe como el Free to Play Collector's Pack/Pack Coleccionista de Free to Play.
- Arreglado un error que cuando todos los ítems se han recibido de un tesoro les muestra como disponible de nuevo en la pantalla.
- Corregido el no poder reestablecer el conteo de gemas inscritas.
- Arreglado el giro del héroe que reestablecía de nuevo a cero cuando equipabas un nuevo ítem en el Loadout.
- Arreglado el equipar un ítem en la armería no mostraría el ítem la primera vez que aparecía en el Loadout.
- Arreglado un caso donde al usar la vista Showcase en tu héroe y clickear en un jugador enemigo podía mostrar su valor de experiencia e ítems de la reserva.
- Arreglada la vista previa de la armería en ítems que reemplazaban el modelo (Ej: Spirit Bear, Warlock Golem).
- La vista previa de una gema prismática en Fractal Horns of Inner Abysm de Terrorblade en la interfaz ahora muestra el color correcto en la vista previa.
- Arreglado que faltaban roles de Abaddon.
- Corregido que el Director de Dota TV priorizaría demasiado el ultimate de Ancient Apparition.
- Arreglado que el contador inscrito de los enemigos silenciados por Drow Ranger no funcionaba con su nueva habilidad de silencio.

ERRORES AUDIO/VISUALES ARREGLOS

- Corregido los errores con el VO de Earth Spirit que no se reproducía durante la aparición o cuando se casteaba el Stone Remnant /Remanente de Piedra.
- El sonido precasteo del Nether Blast/Explosión Abisal de Pugna ahora suena sólo para los aliados.
- Arreglado errores donde el sonido de casteo de Overpower/Abrumar de Ursa podría sonar para los enemigos si estos estaban activados cuando salía del Fog of War.
- Los críticos de Daedalus/Dédalo ahora reproducirá un sonido en la unidad afectada.
- Arreglado algunos efectos visuales que mostraban incorrectamente el Fog of War.
- Arreglado elementos de sonido que seguían hechizos ignorados desde la Fog of War:
 - Bloodseeker's Rupture
 - Centaur Warrunner's Double Edge
 - Clockwerk's Rocket Flare
 - Dark Seer's Vacuum
 - Death Prophet's Silence
 - Earth Spirit's Stone Remnant
 - Invoker's Sun Strike impact
 - Jakiro's Ice Path

- Jakiro's Macropyre
- Keeper of the Light's Blinding Light
- Leshrac's Split Earth
- Lina's Light Strike Array
- Night Stalker's Void
- Night Stalker's Crippling Fear
- Outworld Devourer's Sanity's Eclipse
- Pugna's Nether Blast
- Shadow Shaman's Serpent Ward
- Silencer's Curse of the Silent
- Skywrath Mage's Mystic Flare
- Spirit Breaker's Nether Strike
- Treant Protector's Leech Seed
- Treant Protector's Overgrowth
- Tusk's Ice Shards
- Undying's Decay
- Witch Doctor's Paralyzing Cask

ARREGLADO ERRORES CON LINUX/MAC

- [Linux/Mac] Arreglado artefactos brillantes cuando había una reflexión espectacular, se habilitaron con gráficos Intel.
- [Linux] Arreglado sonidos de preparación de partidos a veces no se reproducían cuando “sonido mientras alt-tab” estaba habilitado.
- [Linux] Sonidos de preparación de partidos ahora se reproducen usando el comando externo “aplay” cuando “sonidos mientras alt-tab” está desactivado.

GAMEPLAY BUG FIXES

- EN PROCESO DE TRADUCCIÓN

GAMEPLAY UPDATE 6.81

GENERAL

- La armadura base de Roshan aumentó en 1.
- La velocidad de ataque ahora siempre se ajusta continuamente basada en la última modificación aplicada a la unidad. [Esto hace que la velocidad de ataque lento y pesado no se detenga en el próximo ataque, incluso después que su duración expire (será más impactante con habilidades como “Untouchable de Enchantress” y “Fire Spirits de Phoenix”).]
- Las ilusiones melee creadas por una runa de ilusión toman un 200% en lugar del 300% de daño.
- En Random Draft, la selección de héroes aumentó de 22 a 24.
- En Capitán Draft, la selección de héroes aumentó de 24 a 27 (8 por tipo a 9 por tipo, es decir, 9 str, 9 int y 9 agi).
- En Capitán Draft, los héroes baneados aumentaron de 4 a 6.
- Meepo ya no está disponible en Ability Draft.

HEROES



Abaddon

- Borrowed Time/Tiempo Prestado (Ultimate) con Aghanim's Scepter/Cetro de Aghanim ahora redirige el 35% de todo el daño que reciban héroes aliados cercanos cuando Abaddon lo active. [Héroes dentro del rango de 900 de Abaddon su daño será redirigido]



Ancient Apparition

- La reducción de velocidad de ataque de Chilling Touch/Toque escalofriante se incrementó de -15 a -20.



Anti-Mage

- El área de efecto de Mana Void/Vacío de Maná (Ultimate) se incrementó de 450 a 500.



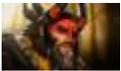
Axe

- Counter Helix/Contraataque Espiral ahora usa una probabilidad "Pseudo Aleatoria" [Esto reduce la posibilidad que seas muy afortunado o poco afortunado de que este proceso ocurra].



Batrider

- Se incrementó el coste de maná del Flaming Lasso/Lazo Llameante de 150 a 225.



BeastMaster

- Daño base incrementado en 4.



Bloodseeker

- Se mejoró el tiempo de casteo del Bloodrage/Desgarrar de 0.6 a 0.4.
- Bloodrage/Desgarrar ya no se puede remover [Usando habilidades como Manta o BKB no removerá el Silencio].



Bounty Hunter

- El rango de casteo del Track/Rastrear se incrementó desde 900/1050/1200 a 1200.



Brewmaster

- Si no atacas por 10 segundos, tú próximo ataque siempre será un golpe crítico con Drunken Bawler/Camorrista Borracho.
- Si no has sido atacado por 10 segundos, Drunken Bawler/Camorrista Borracho causa que evadas el próximo ataque.



Bristleback

- Warpath/Senda de Guerra (Ultimate) ya no tiene valores únicos por el primer movimiento de velocidad de stack [El primer bonus de stack era 5/7/10% de velocidad de movimiento. Ahora hace lo mismo con todos los stacks].
- Warpath/Senda de Guerra (Ultimate) su velocidad de movimiento por stack incrementada de 1/2/3% a 3/4/5%.



Broodmother

- El daño del veneno de las arañas incrementó de 4 a 8.
- El caminar libremente en Spin Web/Tejer Telaraña ya no se desactiva cuando el enemigo tiene visión sobre Broodmother.
- El caminar libremente en Spin Web/Tejer Telaraña ahora se deshabilita por 3 segundos cuando Broodmother recibe daño [Usa la misma regla de daño que Blink Dagger].



Centaur Warrunner

- El costo de maná de Hoof Stomp/Pisotón incrementó desde 85/100/115/130 a 130.



Chaos Knight

- Phantasm/Fantasma ahora tiene un 50% de posibilidad de crear una ilusión extra cuando se castea.



Chen

- El cooldown de Penitence/Penitencia se redujo de 14 a 14/13/12/11.



Clinkz

- El cooldown de Death Pact/Pacto Mortal se redujo de 45 a 45/40/35.



Dazzle

- Poison Touch/Toque Venenoso ya no causa un ministun [Esto sólo remueve el ministun al principio. Esta desventaja seguirá "stuneando o aturdiendo" al objetivo cuando el veneno logre el nivel 4].



Disruptor

- El cooldown de Kinetic Field/Campo Cinético se redujo de 14 a 14/13/12/11.



Doom

- El daño de Doom/Condenación ya no ignora escudos mágicos [Aplicado a escudos como la barrera de la Pipa of Insight/Pipa de la Perspicacia].



Drow Ranger

- La duración del bloqueo de Gust/Ráfaga incrementó de 0.2 a 0.5



Earth Spirit

- El tiempo de recarga de la Stone Remnant/Piedra Remanente se redujo de 35 a 30.



Earthshaker

- Los creeps ya no intentarán pasar por alrededor de Fissure/Fisura, esperaran a que esta desaparezca.
- Echo Slam/Golpe Resonante ya no ignora unidades que están invisibles o en la Fog of War.



Elder Titan

- El costo de maná de Echo Stomp/Pisotón Resonante se redujo de 100/115/130/145 a 100.
- El daño físico y mágico de Echo Stomp/Pisotón Resonante incrementó de 80 a 80/85/90/95 cada uno.



Ember Spirit

- La duración de Searing Chains/Cadenas Abrasadoras se redujo de 2/2/3/3 a 1/2/2/3 [El daño total todavía es 80/120/240/300].
- El daño adicional de Sleight of Fist/Destreza de Puño se redujo de 30/60/90/120 a 20/40/60/80.



Enchantress

- La duración de la lentitud de Untouchable/Intocable incrementó de 3 a 4.



Enigma

- El área de efecto de Midnight Pulse/Pulso de Medianoche incrementó de 400 a 600.



Faceless Void

- La agilidad base se incrementó de 21 a 23.
- La velocidad de giro mejoró de 0.5 a 1.



Gyrocopter

- Homing Missile/Misil Buscador ahora golpea unidades invisibles.
- Los golpes para destruir el Homing Missile/Misil Buscador aumentó de 3 a 3/3/4/5



Huskar

- Burning Spears/Lanza Flamígera ya no es un Modificador de Ataque Único.



Invoker

- El lenteo de Ghost Walk/Movimiento Fantasmal ya no afecta enemigos con inmunidad mágica.
- La demora de EMP incrementó de 2.6 a 2.9



Jakiro

- El rango de Dual Breath/Aliento Dual fue aumentado por 50.
- El cooldown en nivel 4 de Liquid Fire/Fuego Líquido se redujo de 5 a 4.
- La duración de Macropyre/Macropira con Aghanim's Scepter/Cetro de Aghanim se aumentó de 7 a 14.
- El rango de Macropyre/Macropira con Aghanim's Scepter/Cetro de Aghanim aumentó de 1350 a 1800 [Sin la Aghanim's Scepter todavía será de 900].



Juggernaut

- El tiempo de ataque base mejoró de 1.6 a 1.5.



Keeper of the Light

- Agregada actualizaciones con Aghanim's Scepter/Cetro de Aghanim: Se produce un permanente Spirit Form/Forma Espiritual (Ultimate). Adicionalmente, los siguientes efectos serán activos durante el día: Keeper of the Light gana visión sin obstáculos (similar a la visión que genera el ultimate de Night Stalker con Aghanim's Scepter) e Illuminate/Iluminar cura a sus aliados un 75% del valor del daño.



Kunkka

- El área de efecto de Torrent/Torrente incrementó de 215 a 225.
- X Marks The Spot/La X Señala el Lugar ahora puede durar el doble de tiempo en héroes aliados.
- La duración del beneficio para aliados de Ghost Ship/Barco Fantasma aumentó de 8 a 10.
- Se añadió un indicador de AoE para los aliados (Area of Effect/Area de Efecto) del Ghost Ship/Barco Fantasma.



Legion Commander

- El daño adicional por héroe de Overwhelming Odds/Probabilidades Adversas es incrementado de 14/16/18/20 a 20/35/50/65 [Por creeps todavía será 14/16/18/20].
- El área de efecto de Overwhelming Odds/Probabilidades Adversas aumentó de 315 a 330.
- El daño base de Overwhelming Odds/Probabilidades Adversas fue reescalado de 50/100/150/200 a 60/100/140/180.
- Moment of Courage/Momento de Coraje ahora usa una probabilidad "pseudo aleatoria" [Esto reduce la probabilidad que sea muy afortunado o muy desafortunado de que este proceso ocurra].



Leshrac

- Lightning Storm/Tormenta Eléctrica ahora lentea sus objetivos un 75% por 0.5 segundos.



Lich

- Frost Armor/Armadura de Hielo ahora puede ser casteada en estructuras.
- Chain Frost/Congelación en Cadena (Ultimate) con Aghanim's Scepter/Cetro de Aghanim ya no tiene límites de rebote.



Lina

- El rango de ataque aumentó de 650 a 670.
- El daño de Laguna Blade/Hoja de Laguna (Ultimate) con Aghanim's Scepter/Cetro de Aghanim pasa por la inmunidad mágica (Ej: Pasa por la BKB/Black King Bar/Vara del Rey Negro) [El daño todavía podrá ser reducido por hechizos de resistencia normal, por ejemplo, Pipe of Insight/Pipa de la Perspicacia, etc].



Lion

- El cooldown de Hex/Maldición se redujo de 30/25/20/15 a 30/24/18/12.



Lone Druid

- La regeneración de vida de Spirit Bear/Invocar Espíritu Oso aumentó de 2 a 2/3/4/5.



Luna

- La agilidad base se redujo de 22 a 18.



Lycan

- Shapeshift/Cambio de Forma (Ultimate) ya no proveerá un bono de vida de 100/200/300.



Magnus

- Se eliminó el límite de objetivos máximos de Skewer/Ensartar.
- El rango de Skewer/Ensartar incrementó de 600/800/1000/1200 a 750/900/1050/1200.



Medusa

- Split Shot/Disparo Dividido fue reelaborado desde 50/60/70/80% de daño con un máximo de 5 objetivos, a un 80% de daño con 2/3/4/5 máximo de objetivos.
- Mystic Snake/Serpiente Mística ya no requiere visión de la Fog of War para su rebote.
- La absorción de daño por maná de Mana Shiel/Escudo de Maná incrementó de 1/1.5/2/2.5 a 1.6/1.9/2.2/2.5



Meepo

- La velocidad de movimiento base incrementó de 305 a 315.



Mirana

- La visión de Sacred Arrow/Flecha Sagrada se redujo de 800 a 650.



Naga Siren

- El daño de las ilusiones de Mirror Image/Espejismo que ocupa se redujo de 30/35/40/45% a 20/25/30/35%
- El área de efecto de Rip Tide/Aguas Revueltas se redujo de 350 a 320.
- La armadura negativa de Rip Tide/Aguas Revueltas ya no pasa la inmunidad mágica.



Necrophos

- El área de efecto de Heartstopper Aura/Aura Detienecorazones incrementó de 1000 a 1200.
- Reaper's Scythe/Guadaña de la Muerte (Ultimate) ahora agrega +30% de duración en el tiempo de respawn/reaparición.



Night Stalker

- Darkness/Oscuridad (Ultimate) ahora afecta también la visión de las estructuras/torres/buildings.



Nyx Assassin

- El cooldown de Impale/Empalar incrementó de 11 a 13.
- Impale/Empalar ya no puede ser bloqueado por Linken's Sphere/Esfera de Linken



Ogre Magi

- La armadura base incrementó por 1.
- La animación de casteo mejoró de 0.56 a 0.45



Omniknight

- El área de efecto de Purification/Purificación aumentó de 225 a 240.
- Repel/Repulsión ya no remueve bonificaciones positivas de los aliados [Esto significa que Repel ya no remueve Guardian Angel/Ángel Guardián (Ultimate)].
- La duración de Guardian Angel/Ángel Guardián (Ultimate) aumentó de 5/6/7 a 6/7/8.
- La duración de Guardian Angel/Ángel Guardián (Ultimate) con Aghanim's Scepter/Cetro de Aghanim aumentó de 5/6/7 a 8/9/10.



Phantom Assassin

- El cooldown de Stifling Dagger/Daga Sofocante se redujo de 8 a 6.
- La probabilidad de evasión de Blur/Desvanecer aumentó de 20/25/30/40 a 20/30/40/50.



Phoenix

- El tiempo de casteo de Icarus Dive/Picado de Ícaro se amplió de 0.01 a 0.2
- El daño de Fire Spirits/Espíritus Ígneos se redujo de 15/35/55/75 a 10/30/50/70.
- El costo de vida de Fire Spirits/Espíritus Ígneos incrementó de 15% a 20%.



Pugna

- El costo de maná de Decrepify/Decrepitar se redujo de 100 a 60.
- La duración de Nether Ward/Guardián Abisal incrementó de 25 a 30.



Queen of Pain

- El cooldown de Shadow Strike/Golpe Sobrío se redujo de 20/16/12/8 a 16/12/8/4.
- El rango de lanzamiento de Shadow Strike/Golpe Sobrío se incrementó de 400 a 435.



Razor

- La fuerza que gana incrementó de 1.7 a 2.3
- La duración de lenteo de Unstable Current/Corriente Inestable incrementó de 0.4/0.8/1.2/1.6 a 0.5/1/1.5/2



Riki

- Backstab/Puñalada ahora funciona al atacar las unidades aliadas. (Servirá para denegar de manera más efectiva)



Shadow Demon

- Agregada actualización con Aghanim's Scepter/Cetro de Aghanim: El cooldown de Demonic Purge/Purga Demoniaca se reemplazó con dos cargas que tienen un tiempo de 40 segundos para reponerse.



Shadow Fiend

- Una desventaja secundaria de Requiem of Souls/Réquiem de Almas ahora afecta unidades con inmunidad mágica.



Silencer

- El crecimiento de agilidad aumentó de 2.1 a 3.0

- El cooldown de Curse of the Silent/Maldición de los Silenciosos se redujo de 20/18/16/14 a 20/16/12/8.



Skywrath Mage

- La velocidad de movimiento base incrementó de 315 a 325.
- El daño de Concussive Shot/Disparo Conmocionador aumentó de 50/100/150/200 a 60/120/180/240.



Sniper

- Se corrigió que la adquisición de rango de Sniper no coincidía con su rango máximo de ataque [Esto afecta su habilidad de autoatacar unidades que están en su rango máximo].



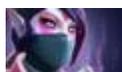
Spirit Breaker

- El rango de lanzamiento de Nether Strike/Ataque Abisal (Ultimate) incrementó de 400/550/700 a 700 [El rango con Aghanim's Scepter incrementó de 550/700/850 a 850].
- El cooldown de Nether Strike/Ataque Abisal (Ultimate) se rebalanceó de 75 a 80/70/60.



Sven

- El daño base se incrementó po 6.



Templar Assassin

- La sub-habilidad de Psionic Trap/Trampa Psiónica ahora tiene el mismo tiempo de casteo que la habilidad misma de la trampa [Antiguamente la sub-habilidad y la habilidad de la trampa tenía un comportamiento distinto de lanzamiento (ahora siendo cero ambos). Si lanzas esto con tu héroe no debería tomar mucho tiempo].



Terroblade

- La fuerza que gana se redujo de 1.9 a 1.4
- El lenteo del Reflection/Reflejo ya no persiste a través de la inmunidad mágica.
- La duración de Reflection/Reflejo fue rebalanceado de 5 a 2.5/3.5/4.5/5.5



Tidehunter

- La reducción de daño de Anchor Smash/Golpe de Ancla incrementó de 40 a 60%.
- Anchor Smash/Golpe de Ancla ahora funciona con Ancient creeps/creeps ancestrales [Esto no afecta a Roshan].



Tinker

- Heat Seeking Missile/Misil Infrarrojo ya no es bloqueado por Ethereal.



Tiny

- La duración del stun de Craggy Exterior/Exterior Escarpado fue reescalado de 1.2/1.3/1.4/1.5 a 1/1.25/1.5/1.75



Troll Warlord

- El tiempo de casteo de Melee Whirling Axes/Hachas Giratorias (Cuerpo a Cuerpo) mejoró de 0.2 a 0



Tusk

- Snowball/Bola de Nieve fue reestructurado en habilidad de dos partes: Una crea la bola de nieve, y una sub-habilidad que lanza la bola de nieve. Tendrás 4 segundos para usar la sub-habilidad. El área que automáticamente tira a los aliados fue reducida.

```
Old:
====
Tusk and any nearby allied heroes roll in a quickly growing snowball towards the target enemy unit. Any victims caught in the snowball's path take damage and are briefly stunned. The snowball moves at a percentage of Tusk's current movement speed.
Radius: 200
Radius Grow: 40
Damage: 80 / 120 / 160 / 200
Stun Duration: 0.5 / 0.75 / 1 / 1.25

New:
====
Snowball
Tusk begins rolling into a snowball, automatically gathering allied Heroes within a 100 radius. Allies within a 400 radius can also be added to the snowball by right-clicking on them. Once launched, any enemies caught in the snowball's path will be stunned and take damage. Each allied Hero in the snowball will add to its speed and damage.
Base Damage: 80 / 120 / 160 / 200
Bonus Damage Per Ally: 20 / 30 / 40 / 50
Bonus Speed Per Ally: 75
Stun Duration: 0.5 / 0.75 / 1 / 1.25
Gather Radius: 100
Launch Time: 4
```

- Ahora puedes cargar un aliado en tu bola de nieve dentro de un rango de 400 con el click derecho en él.
- Snowball/Bola de Nieve se mueve 75 ms más rápido por cada héroe aliado al interior de esta.
- Snowball/Bola de Nieve obtiene un daño extra de 20/30/40/50 por cada héroe adicional en esta.



Undying

- El área de efecto de Soul Rip/Desgarre de Alma incrementó de 975 a 1300.
- El % máximo de cura del Tombstone Zombie Deathlust/Zombies de la Lápida incrementó de 5/10/15/20% a 20/25/30/35%
- Los zombies de Tombstone/Lápida ya no dan experiencia u oro [Baja desde 25 experiencia y 5-7 de oro].
- La recompensa de Tombstone/Lápida incrementó de 70/90/110/130 a 75/100/125/150.
- El aura de plaga de la Flesh Golem/Gólem Carnal ahora afecta unidades con inmunidad mágica.



Ursa

- Furry Swipes/Arañazos Furiosos ya no es un Modificador de Ataque Único.



Vengeful Spirit

- Cuando Vengeful Spirit la matan, su asesino es infringido por Vengeance Aura/Aura Vengativa, que reduce el daño de su asesino y los aliados cercanos, hasta que ella reviva [La reducción de daño está basado en el nivel de Vengeance Aura/Aura Vengativa, y tendrá un rango de área de efecto de 900 alrededor del asesino de Vengeful Spirit].



Visage

- El cooldown de Grave Chill/Frío Sepulcral incrementó de 10 a 16/14/12/10



Warlock

- La duración de Shadow Word/Palabra de las Sombras incrementó de 9 a 11.
- El cooldown de Upheaval/Perturbación se redujo de 50 a 50/46/42/38.



Windranger

- Al activar Windrun/Correvientos ahora desarticula ataque de proyectiles entrantes.
- La reducción de daño de Focus Fire/Fuego Concentrado (Ultimate) con Aghanim's Scepter/Cetro de Aghanim se redujo de -50/-40/-30 a -30/-15/0, y ya no tiene reglas especiales para procesarse.



Witch Doctor

- El cooldown de Maledict/Maldición se redujo de 35 a 20.
- El tiempo de ataque base de Death Ward/Guardián de la Muerte (Ultimate) se mejoró de 0.25 a 0.22



Wraith King

- La proporción del daño de Mortal Strike/Golpe Mortal incrementó de 1.25/1.75/2.25/2.75 a 1.5/2/2.5/3
- La armadura base se redujo en 1



Zeus

- El tiempo de casteo de Arc Lightning/Arco Eléctrico mejoró desde 0.4 a 0.2
- El rango de visión verdadera de Lightning Bolt/Relámpago se redujo de 900 a 750.
- El rango de visión voladora de Lightning Bolt/Relámpago se redujo de 1000 a 750.
- Lightning Bolt/Relámpago ahora puede ser lanzada al suelo, afectando a los héroes enemigos cercanos en un rango de 250.

ITEMS



Animar Courier/Animal Mensajero

- El tiempo de respawn/reaparición del Ground Courier/Courier de Suelo se redujo de 180 segundos a 140 segundos.



Bloodstone/Piedra de Sangre

- La cura del Bloodpact incrementó de 400 HP + 30 HP/carga a 500 HP + 30 HP/carga



Clarity/Claridad

- La regeneración de maná será de 100 en 30 segundos a 135 en 40 segundos.



Eul's Scepter of Divinity/Cetro de la Divinidad de Eul

- El Cyclone/Ciclón (Activa) ahora inflige 50 de daño a unidades enemigas cuando estas aterrizan.
- Ahora podrás lanzar el Cyclone/Ciclón (Activa) en ti mismo mientras tengas inmunidad mágica.



Manta Style/Estilo Manta

- Mirror Image/Espejismo (Activa) ahora resetea el ataque actual y la prioridad de un objetivo de un hechizo [También afecta otra mezcla de hechizos de imágenes como Phantasm/Fantasma de Chaos Knight y Mirror Image/Espejismo de Naga Siren].



Mjollnir

- El daño de Chain Lighting/Relámpago en Cadena (Pasiva) se redujo de 160 a 150.
- El área de efecto de Static Shock/Carga Estática (Activa) ahora está centrado alrededor de la unidad con la Static Charge, en lugar del alrededor del atacante.
- Arreglado el Chain Lighting/Relámpago en Cadena (Pasiva) que no funcionaba correctamente cuando sucedía mientras otro proceso anterior todavía estaba rebotando [Esto afecta Maelstrom y Mjollnir y hace que sea más fiable la secuencia de sus procesos].



Necronomicon/Necronomicón

- La velocidad de movimiento de Necronomicon Warrior (Melee) fue reescalado de 330/360/390 a 350.
- La recompensa de experiencia de las unidades de Necronomicon incrementó de 59 a 100/150/200.



Observer y Sentry Wards/Guardián Observador y Centinela

- Compartir wards/guardianes con aliados ahora requiere anular la tecla Control [Si mantienes el Control, usando un ward/guardián solo seleccionarás héroes. Si no haces esto, sólo seleccionarás el suelo].
- Wards/Guardianes ya no podrán ser puestas en áreas de la fuente.



Pipe of Insight/Pipa de la Perspicacia

- La regeneración de vida de la Pipa se redujo de 11 a 8.

- La Pipa ahora provee Insight Aura/Aura de la Perspicacia, que otorga 4 de regeneración de vida a los aliados cercanos.
- Las ventajas activas de la Pipa ya no se pueden disipar.



Rod of Atos/Vara de Atos

- El cooldown de la habilidad Cripple/Entorpecer (Activa) se redujo de 12 a 10.



Scythe of Vyse/Guadaña de Vyse

- La velocidad del movimiento base de las unidades Hexed/Maldecidos (Activa) incrementó de 100 a 140 [Esto solo afecta Scythe of Vyse].



Shadow Amulet/Amuleto de las Sombras

- Fade/Desvanecimiento (Activa) ya no requiere que el objetivo permanezca estático [La invisibilidad todavía requerirá que el objetivo permanezca estático].



Shadow Blade/Hoja Sombría

- La duración del Shadow Walk/Movimiento Sombrío (Activa) incrementó de 12 a 14.



Town Portal Scroll/Vitela de Teletransporte

- Agregada una opción que requerirá un comando para ordenar que Town Portal Scroll/Vitela de Teletransporte pueda ser cancelado.