

PATCH NOTES AKTUALIZACJI 2.4.0!

Przedstawiamy oficjalne patch notes **aktualizacji 2.4.0 w języku polskim!** Zmian jest naprawdę dużo a czasu na testowanie przed rozpoczęciem sezonu V niewiele. Przeczytajcie o wszystkim co przygotował dla nas Blizzard w najnowszej aktualizacji!



SPIS TRESCI

- [Zawartość aktualizacji](#)
 - [Wyspa Szarej Pustki](#)
 - [Powiększone obszary](#)
 - [Podziemia Zestawów](#)
 - [Wzmocnione Szczeliny](#)
 - [Odrodzenie sezonowe](#)
 - [Ulepszony pasek wzmocnień](#)
 - [Dynamiczny system walki](#)
- [Ogólne](#)
- [Klasy](#)
 - [Barbarzyńca](#)
 - [Krzyżowiec](#)
 - [Łowczyjni demonów](#)
 - [Mnich](#)
 - [Szaman](#)
 - [Czarownica](#)
 - [Usunięte błędy](#)
- [Przedmioty](#)
 - [Przedmioty klasowe](#)
 - [Usunięte błędy](#)
- [Tryb przygodowy](#)
 - [Zlecenia](#)
 - [Szczeliny Nefalemów](#)
 - [Usunięte błędy](#)
- [Rzemiosło](#)
- [Potwory](#)
- [Interfejs użytkownika](#)

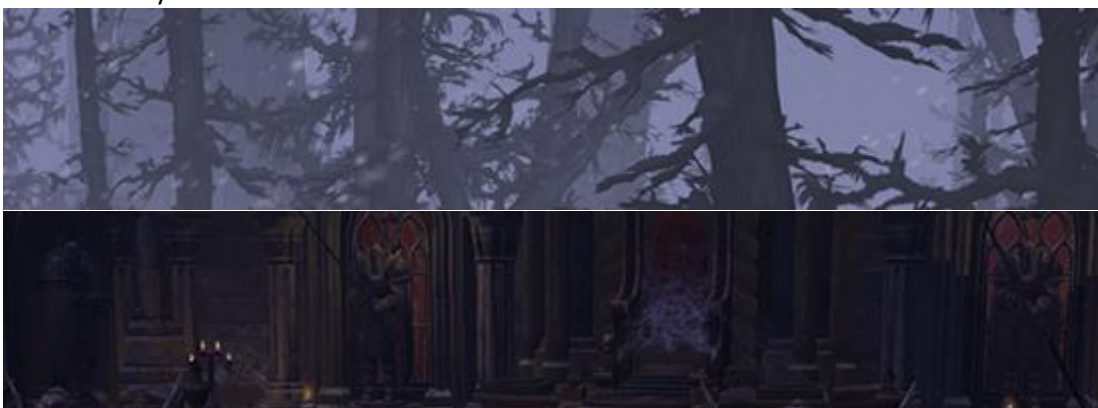
Nowa funkcja: Wyspa Szarej Pustki

Tajemnicza, porośnięta lasami Wyspa Szarej Pustki jest już dostępna! W miejscu tym, oplecionym siecią intryg, spotkać można zupełnie nowych wrogów. Stawcie czoła dziczy, by rozwiązać zagadkę tajemniczych mieszkańców wyspy. Ale uważajcie – ponoć nawet sama ziemia łąknie tam krwi.



Nowa funkcja: Powiększone obszary

Znane wam Sanktuarium nieco się rozrośnie! Dwa już istniejące obszary wzbogacą się o nowe miejsca w pełni przeznaczone do zbadania i wyposażone w nowe zlecenia i wydarzenia. Spróbujcie przeżyć na terenach łowieckich lodowych monstrów w Wiecznej Kniei – nowym fragmencie Ruin Seszeronu. Także Posiadłość Leoryka z Aktu I powiększyła się o tereny położone za zawalonymi schodami. W tym miejscu na ciekawskich łowców skarbów czekają teraz Kwatery królewskie.



Nowa funkcja: Podziemia Zestawów

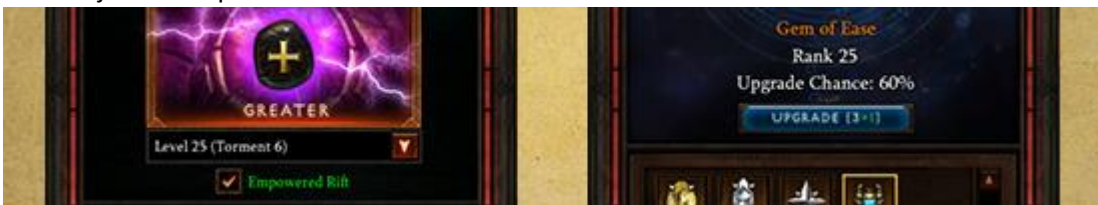
Sprawdźcie swoje umiejętności w wybranych spośród dwudziestu czterech specjalnie zaprojektowanych podziemi zestawów! Wszystkie podziemia są statyczne, mają z góry określony rozkład i stworzono je z myślą o konkretnych zestawach klasowych. Załóżcie na siebie sześć elementów wybranego zestawu i odwiedźcie Bibliotekę Leoryka, by uzyskać wskazówkę odnośnie położenia danych podziemi. Odnajdźcie je, ukończcie i zdobądźcie nagrody w postaci elementów ozdobnych. Możecie poddać się jednej próbie albo większej ich liczbie, a prawdziwie wytrwali pewnie zechcą sprostać wszystkim wyzwaniom!



[Powrót na górę](#)

Nowa funkcja: Wzmocnione Szczeliny

Sypnijcie złotem, by nasycić Głęboką Szczelinę i zyskać czwartą szansę na ulepszenie legendarnego klejnotu. Koszt zależeć będzie od poziomu Głębokiej Szczeliny, a dodatkowe ulepszenia zdobędą tylko ci, którzy ją ukończą, więc inwestujcie roztropnie!



[Powrót na górę](#)

Nowa funkcja: Odrodzenie sezonowe

Przejdźcie bezproblemowo z sezonu do sezonu dzięki Odrodzeniu sezonowemu! Ta nowa funkcja pozwala natychmiast zmienić postać niesezonową w nowego bohatera sezonowego na 1 poziomie, zachowując jego imię oraz liczbę godzin spędzonych przy grze. Cały ekwipunek zostaje z niego zdjęty i wysłany do was w trybie niesezonowym, a na odebranie go będziecie mieć 30 dni. Poziomy mistrzowskie, osiągnięcia i inne dokonania zostają razem z postaciami niesezonowymi.



[Powrót na górę](#)

Nowa funkcja: Ulepszony pasek wzmocnień

Zadbaliśmy o większą przejrzystość interfejsu użytkownika na wszystkich platformach, ulepszając pasek wzmocnień! Usunęliśmy z niego statyczne wzmocnienia i zastąpiliśmy je nowymi wskaźnikami i licznikami. Dodaliśmy także chowany zasobnik wzmocnień, który zbiera wszystkie wzmocnienia drużynowe i grupowe i można rozwinąć go, najężdżając kursorem na jego wskaźnik, by szybko przejrzeć wszystkie wzmocnienia.



[Powrót na górę](#)

Nowość w wersji na PC: Dynamiczny system walki

Popularny w konsolowej wersji gry dynamiczny system walki trafi na komputery PC! Gracze, którzy masowo sieją śmierć i spustoszenie oraz zmyślnie wykorzystują otoczenie, zyskają teraz premie za masakrę, zniszczenie i wykorzystanie pułapek. Zdobądźcie więcej punktów doświadczenia, zagwarantujcie sobie tymczasową premię do szybkości ruchu lub generacji zasobów – a wszystko to dzięki taktyce i sprytowi.



[Powrót na górę](#)

OGÓLNE

- Zakładki skrytki
 - Za 500 000 sztuk złota można teraz zakupić szóstą zakładkę skrytki.
 - Wykonując zadania sezonowe, można ponadto odblokować jedną dodatkową zakładkę na sezon (maks. 4).
 - Zwierzaki (ozdobne) będą teraz zbierać dla gracza złoto.
- Na poziomie 70, +% Bonus do doświadczenia został zredukowany do 10% wartości bazowej.

[Powrót na górę](#)



KLASY

- Prowokacja sprawia teraz, że potwory stale atakują postać.
- **Barbarzyńca**
 - Umiejętności aktywne
 - [Starożytna włócznia](#)
 - Runa – Rzut Głazem
 - Powinna teraz szybciej sięgać celu.
 - [Lawina](#)
 - Zwiększono obrażenia z 1600% do 2400%.
 - Runa – Lodowiec
 - Zwiększono obrażenia z 1600% do 2400%.
 - Runa – Ośnieżony Szczyt
 - Zwiększono obrażenia z 1800% do 2800%.
 - Runa – Wulkan
 - Zwiększono obrażenia z 4400% do 6600%.
 - [Bitewny Szal](#)
 - Runa – Zajadłość
 - Zwiększono premię do szybkości ruchu z 10% do 15%.
 - [Trzęsienie Ziemi](#)
 - Zwiększono obrażenia z 4200% do 4800%.
 - Runa – Zapadlisko
 - Zwiększono obrażenia z 4200% do 4800%.
 - Runa – Zmarzlina
 - Zwiększono obrażenia z 4200% do 4800%.
 - Runa – Stąpienie Olbrzymia
 - Zwiększono obrażenia z 200% do 300% przy każdym wstrząsie.
 - Runa – Gorejąca Furia
 - Zwiększono obrażenia z 5100% do 6000%.
 - Runa – Zew Gór
 - Skrócono czas odnowienia z 50 do 30 sek.
 - [Dzika Szarża](#)
 - Runa – Waleczność
 - Zwiększono maksymalną liczbę ładunków z 2 do 3.
 - [Tąpnięcie](#)

- Runa – Ogłuszający Huk
 - Dodatkowo skraca teraz czas odnowienia do 8 sek.
 - [Skok](#)
 - Runa – Twarde Lądowanie
 - Runa została przeprojektowana.
 - Zapewnia teraz premię 150% do pancerza przez 4 sek. po lądowaniu.
 - [Okrzyk Wojenny](#)
 - Wydłużono czas działania z 60 do 120 sek.
 - Runa – Wzmacniający Gniew
 - Runa została przeprojektowana.
 - Zapewnia 60% premii do pancerza przez pierwsze 5 sek.
 - Runa – Pokrzepienie
 - Zwiększono skuteczność regeneracji życia z 8 315 do 13 411 pkt.
 - [Tornado](#)
 - Runa – Zawierucha
 - Zwiększa szybkość ruchu tornad.
- Umiejętności pasywne
 - [Inspirująca Obecność](#)
 - Zwiększono skuteczność grupowej regeneracji życia z 2% do 3%.
 - [Moloch](#)
 - Zwiększono skuteczność redukcji ograniczenia kontroli postaci z 30% do 50%.
 - [Śmierć z Daleka](#)
 - Teraz współdziała również z Falą Sejsmiczną.
 - [Krwawe Żniwo](#)
 - Umiejętność została przeprojektowana.
 - Kiedy gracz zostaje uleczony przez kulę zdrowia, odzyskuje 2% wartości maksymalnego życia na sekundę i otrzymuje premię 4% do szybkości ruchu przez 15 sekund. Premia do szybkości ruchu może się kumulować maksymalnie 5 razy.
 - [Tarczą i Mieczem](#)
 - Umiejętność została przeprojektowana.
 - Jeśli postać używa tarczy, wszystkie otrzymane obrażenia są zmniejszane o 30%, a wszystkie koszty w punktach furii o 20%.

[Powrót na górę](#)

• **Krzyżowiec**

- Umiejętności aktywne
 - [Błogosławiony Młot](#)
 - Runa – Lodowy Młot
 - Runa została usunięta.
 - Zastąpiono runą:
 - Brutalna Siła
 - Młot spowalnia wrogów, przez których przeniknie i ma 35% szans na eksplozję przy zetknięciu z przeciwnikami, zadając obrażenia fizyczne równe 460% obrażeń od broni, a także ogłuszając wszystkich wrogów w promieniu 6 metrów na 1 sek.
 - [Bombardowanie](#)
 - Runa – Beczki Smoły
 - Runa została usunięta.
 - Zastąpiono runą:
 - Beczki Kolców
 - Zwiększono obrażenia od każdej beczki o wartość równą 200% twoich obrażeń od cierni.

- [Konsekracja](#)
 - Runa – Zamarznięta Ziemia
 - Runa została usunięta.
 - Zastąpiono runą:
 - Łoże Gwoździ
 - Wrogowie znajdujący się na obszarze objętym Konsekracją co sekundę otrzymują dodatkowo 100% obrażeń od cierni.
- [Żelazna Skóra](#)
 - Runa – Odbijająca Skóra
 - Runa została przeprojektowana.
 - Zwiększa obrażenia od cierni o 300%.
 - *Uwaga: Premia jest teraz w tej samej kategorii co premia za skompletowanie zestawu Cierni Zaklinacza.*
- [Konna Szarża](#)
 - Runa – Stratowanie
 - Runa została usunięta.
 - Zastąpiono runą:
 - Kolczasty Kropierz
 - W trakcie trwania zdolności zadaje co sekundę 500% obrażeń od cierni.
- [Zamaszysty Atak](#)
 - Runa – Lodowy Zamach
 - Runa została usunięta.
 - Zastąpiono runą:
 - Inspirujący Zamach
 - Każde użycie Zamaszystego Ataku na 3 sek. zwiększa pancerz postaci o 20%.
- Umiejętności pasywne
 - [Utrzymanie Pozycji](#)
 - Zwiększono gwarantowaną szansę na blok z 15% do 30%.
- Poprawki błędów
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał potworom atakowanie graczy dosiadających wierzchowców podczas Konnej Szarży.
 - Naprawiono błąd, który sprawiał, że premia do obrażeń zapewniana przez Gardę Johanny nie obejmowała dodatkowych młotów przywołanych dzięki umiejętności Błogosławiony Młot z runą Nieprzebrany Arsenal.
 - Naprawiono błąd, który sprawiał, że wrogowie trafieni dodatkowymi młotami przywołanymi dzięki umiejętności Błogosławiony Młot z runą Nieprzebrany Arsenal byli wliczani do premii do obrażeń Nauki Drakona.
 - Naprawiono błąd, który czasami uniemożliwiał aktualizację wartości dla cierni zapewnianych przez Żelazną Dziewicę.

[Powrót na górę](#)

• **Łowczyń demonów**

- Łowczyń demonów może teraz korzystać z kołczanów, kiedy używa broni do walki wręcz.
- Umiejętności aktywne
 - [Bołas](#)
 - Zwiększono liczbę generowanych punktów nienawiści z 3 do 4.
 - Runa – Kula Gromu
 - Zwiększono liczbę generowanych punktów nienawiści z 6 do 7.
 - [Czakram](#)
 - Runa – Chmura Shurikenów
 - Wydłużono czas działania z 2 do 10 min.
 - Dodano 10 sekundowy czas odnowienia.

- [Strzała Odłamkowa](#)
 - Zwiększono obrażenia od eksplozji z 550% do 650% obrażeń od broni.
 - Runa – Bomby Odłamkowe
 - Zwiększono obrażenia od granatów z 525% do 650% obrażeń od broni.
 - Runa – Oślepiająca Strzała
 - Zwiększono obrażenia od eksplozji z 550% do 650% obrażeń od broni.
 - Zwiększono obrażenia od granatów z 220% do 250% obrażeń od broni.
 - Runa – Na grubego Zwierza
 - Zwiększono obrażenia od eksplozji z 770% do 850% obrażeń od broni.
 - Zwiększono obrażenia od granatów z 220% do 250% obrażeń od broni.
 - Runa – Wir Cieni
 - Zwiększono obrażenia od eksplozji z 550% do 650% obrażeń od broni.
 - Zmniejszono liczbę rakiet z 5 do 3.
 - Zwiększono leczenie z 1% do 2% na każdą raketę.
 - Runa – Spadające Gwiazdy
 - Zwiększono obrażenia od eksplozji z 550% do 650% obrażeń od broni.
 - Zmniejszono liczbę rakiet z 3 do 2.
- [Pętający Strzał](#)
 - Zwiększono liczbę generowanych punktów nienawiści z 3 do 4.
 - Runa – Ostatni Sprawiedliwy
 - Zwiększono liczbę generowanych punktów nienawiści z 6 do 7.
- [Granat](#)
 - Zwiększono liczbę generowanych punktów nienawiści z 3 do 4.
 - Runa – Majsterkowicz
 - Zwiększono liczbę generowanych punktów nienawiści z 6 do 7.
- [Nienasycona Strzała](#)
 - Zwiększono liczbę generowanych punktów nienawiści z 3 do 4.
 - Runa – Ząbkowana Strzała
 - Zwiększono liczbę generowanych punktów nienawiści z 6 do 7.
- [Wielostrzał](#)
 - Runa – Eksplozja Zimna
 - Runa została usunięta.
 - Zastąpiono runą:
 - Mroźny Wiatr
 - Trafieni wrogowie zostają wyziębieni i przez 3 sek. mają o 15% większą szansę na otrzymanie trafienia krytycznego.
 - Runa – Pełna Salwa
 - Zwiększono obrażenia od broni z 460% do 500%.
 - Runa – Ogień Zaporowy
 - Zwiększono liczbę wrogów obejmowanych działaniem tej umiejętności z 2 do 4.
- [Przygotowanie](#)
 - Runa – Pobudzenie
 - Zwiększono premię do maksymalnej wartości dyscypliny z 15 do 20 pkt.
- [Wartownik](#)
 - Runa – Wieża Strażnicza
 - Zwiększono redukcję obrażeń z 15% do 25%.
- [Moc Cieni](#)
 - Zwiększono wartość punktów życia przy trafieniu z 16 093 do 26 821.
 - Wartość liczby punktów życia przy trafieniu wzrosła o 25% wartości punktów życia za zabicie.
 - Runa – Krwawy Księżyc

- Podwaja całkowitą liczbę punktów życia przy trafieniu gwarantowaną przez Moc Cieni.
 - Runa – Studnia Ciemności
 - Zmniejszono koszt dyscypliny z 10 pkt. do 8 pkt.
- [Zasłona Dymna](#)
 - Runa – Specjalna Formuła
 - Zmniejszono koszt dyscypliny z 10 pkt. do 8 pkt.
- [Zemsta](#)
 - Wydłużono czas działania z 15 do 20 sek.
 - Zmniejszono liczbę rakiet z 4 do 2.
 - Zwiększono obrażenia od rakiet z 40% do 80% obrażeń od broni.
 - Dodatkowo zwiększa teraz zadawane obrażenia o 40%.
 - Runa – Mroczne Serce
 - Runa została przeprojektowana.
 - Obecnie zmniejsza wszystkie otrzymane obrażenia o 50%.
 - Runa – Spośród Cieni
 - Wydłużono czas działania zamrożenia z 2 do 3 sek.
- Umiejętności pasywne
 - [Przewaga Taktyczna](#)
 - Efekt jest teraz wywoływany również przez Moc Cieni.
 - [Udane Łowy](#)
 - Umiejętność została przeprojektowana.
 - Wrogowie trafieni przez umiejętności wykorzystujące nienawiść zostają spowolnieni o 80% na 2 sek.
- Poprawki błędów
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał atakom zadającym obrażenia od zimna uruchomienie Osłabiających Pułapek przy zadaniu pierwszych obrażeń, gdy postać miała na wyposażeniu Lodowy Błysk;
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Wartownikom wyprowadzanie ataków specjalnych z premią za skompletowanie 4 elementów zestawu Wcielenia Marudera, po zastosowaniu Osłabiających Pułapek;
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał wyświetlanie efektu wizualnego Osłabiających Pułapek na potworach.
 - Naprawiono błąd, który sprawiał, że Moc Cieni nie była niedostępna przez jakiś czas przed rozpoczęciem odnawiania, jeśli została uruchomiona przez Skrzydła Lianny.

[Powrót na górę](#)

• **Mnich**

- Umiejętności aktywne
 - [Oślepiający Błysk](#)
 - Runa – Kojące Światło
 - Runa została usunięta.
 - Zastąpiono runą:
 - Obezwładniający Blask
 - Oślepieni wrogowie przez 5 sek. po ustąpieniu oślepienia zadają obrażenia zmniejszone o 40%.
 - [Objawienie](#)
 - Runa – Kojąca Mgła
 - Zmniejszono premię do leczenia od kul zdrowia z 25% do 10%.
 - [Grzmiące Pięści](#)
 - Runa – Ładunek Statyczny
 - Zmniejszono obrażenia od broni ze 180% do 40%.
 - Obecnie ma szansę uruchomić się tylko gdy mnich, który wywołał ten efekt, trafi wroga znajdującego się pod jego wpływem.

- [Wewnętrzne Sanktuarium](#)
 - Runa – Bezpieczna Przystań
 - Zmniejszono wpływ wartości punktów życia odzyskiwanych co sekundę z 30% do 7%.
- [Mantra Uzdrawiania](#)
 - Runa – Wigor
 - Zmniejszono pasywny wpływ wartości punktów życia odzyskiwanych przez grupę co sekundę z 30% do 7%.
- [Mistyczny Sojusznik](#)
 - Powinien zachowywać większą konsekwencję w atakowaniu celów znajdujących się bliżej postaci.
 - Runa – Wytrwały Sojusznik
 - Zmniejszono pasywny udział w wartości punktów życia odzyskiwanych przez grupę co sekundę z 30% do 7%.
 - Runa – Ognisty Sojusznik
 - Zwiększono obrażenia od eksplozji z 290% do 480% obrażeń od broni.
 - Zmniejszono liczbę sojuszników z 10 do 5.
- Poprawki błędów
 - Naprawiono błąd, który sprawiał, że premia do obrażeń od Eksplodującej Dłoni czasami utrzymywały się dłużej niż powinny.
 - Naprawiono błąd, który sprawiał, że czasami umiejętność Powalający Podmuchi z runą Władca Wichrów nie zamrażała przeciwników.
 - Naprawiono błąd, który sprawiał, że użycie umiejętności Eksplodująca Dłoń z runą Nieuchronna Zguba negowało efekty użycia jej przez innych graczy.
 - Naprawiono błąd, który sprawiał, że premia do obrażeń zapewniana przez umiejętność Droga Stu Pięści z runą Asymilacja nie obejmowała Eksplodujących Dłoni generowanych w wyniku premii za 2 elementy zestawu Fortel Uliany.
 - Naprawiono błąd, który sprawiał, że wpływ wartości punktów życia odzyskiwanych co sekundę z umiejętności Wewnętrzne Sanktuarium z runą Bezpieczna Przystań i Mistyczny Sojusznik z runą Wytrwały Sojusznik wzrastał o wartość punktów życia na sekundę z innych umiejętności.

[Powrót na górę](#)

• Szaman

- Umiejętności aktywne
 - [Ogniste Nietoperze](#)
 - Runa – Chmara Nietoperzy
 - Zwiększono zasięg z 12 do 15 metrów.
 - [Monstrum](#)
 - Zwiększono obrażenia od broni ze 100% do 450%.
 - Runa – Śmierdziuch
 - Zwiększono obrażenia od trującego obłoku z 45% do 135% obrażeń od broni.
 - Runa – Niezmordowany Gigant
 - Skrócono czas odnowienia szatu ze 120 do 45 sek.
 - [Objęcia Umarłych](#)
 - Runa – Deszcz Zwłok
 - Skrócono czas, w którym zadawane są obrażenia z 8 do 3 sek.
 - Efekty działania tej runy mogą się teraz kumulować.
 - [Opętanie](#)
 - Runa – Wysysający Duch
 - Zmieniono typ obrażeń z zimna na obrażenia fizyczne.
 - [Kłątwa](#)
 - Runa – Ropuszysko

- Jeśli postać korzysta z premii za 4 elementy zestawu Duch Arachyry, ropucha zamiast połykać wrogów, liże ich i spowalnia.
- [Przerażenie](#)
 - Skrócono czas odnowienia z 12 do 10 sek.
 - Runa – Przerażający Wygląd
 - Zwiększono premię do pancerza z 35% do 50%.
- [Rój Szarańczy](#)
 - Runa – Jadowity Rój
 - Zwiększono zadawane obrażenia z 75% do 750% obrażeń od broni.
- [Zbiorowy Zamęt](#)
 - Runa – Paranoja
 - Zwiększono wzmocnienie obrażeń z 20% do 30%.
- [Żniwa Dusz](#)
 - Skrócono czas odnowienia z 15 do 12 sek.
 - Runa – Uwiąd
 - Obecnie zapewnia 10% premii do pancerza za każdy poziom kumulacji i może osiągnąć maksymalnie 5 poziomów kumulacji.
- [Duchowa Nawałnica](#)
 - Zwiększono obrażenia od broni z 425% do 600%.
 - Runa – Upust Krwi
 - Runa została przeprojektowana.
 - Za każdym razem, gdy Duchowa Nawałnica trafi we wroga, postać odzyska 6 437 punktów życia.
 - Runa – Manitu
 - Zwiększono zadawane obrażenia z 2900% do 6000% obrażeń od broni przez 20 sek.
- [Duchowa Wędrówka](#)
 - Skrócono czas odnowienia z 12 do 10 sek.
 - Runa – Rozdarcie
 - Runa została przeprojektowana.
 - Obecnie dodatkowo zwiększa szybkość ruchu o 100%.
- [Psy Zombie](#)
 - Zwiększono zadawane obrażenia z 30% do 120% obrażeń od broni.
 - Runa – Płonące Ogary
 - Zwiększono obrażenia od ognia zadawane pobliskim wrogom z 20% do 80% obrażeń od broni.
 - Runa – Wściekłe Psy
 - Zwiększono obrażenia od ugryzienia z upływem czasu z 30% do 120% obrażeń od broni.
- [Ściana Śmierci](#)
 - Zwiększono zadawane obrażenia z 1000% do 1200% obrażeń od broni.
 - Runa – Wszędzie Wokół Śmierć
 - Wydłużono czas działania z 4 do 5 sek.
 - Zwiększono zadawane obrażenia z 1000% do 1250% obrażeń od broni.
- Umiejętności pasywne
 - [Pełzająca Śmierć](#)
 - Wydłużono czas trwania efektu zadawania obrażeń wraz z upływem czasu z 300 do 3600 sek.
 - [Medium](#)
 - Nie skraca już czasu odnowienia umiejętności Duchowa Wędrówka, Przerażenie i Żniwa Dusz o 2 sek.
 - Uwaga: By zachować równowagę, skrócono czas odnowienia tych umiejętności.

[Powrót na górę](#)

• Czarownica

- Umiejętności aktywne
 - [Diamentowa Skóra](#)
 - Zmieniono wartość pochłanianych obrażeń z 93 337 pkt. na 40% życia postaci.
 - Runa – Kryształowa Skorupa
 - Zmieniono wartość pochłanianych obrażeń z 186 675 pkt. na 80% życia postaci.
 - [Zakłeta Broń](#)
 - Runa – Tarcza Mocy
 - Zmieniono wartość pochłanianych obrażeń z 10 728 pkt. na 4% życia postaci.
 - [Widmowe Ostrza](#)
 - Runa – Bariera Ostrzy
 - Zmieniono wartość pochłanianych obrażeń z 10 728 pkt. na 4% życia postaci.
 - Runa – Płomienne Ostrza
 - Skrócono czas trwania z 10 sek. do 5 sek.
 - Maksymalna kumulacja wynosi teraz 30.
 - [Spowolnienie Czasu](#)
 - Runa – Punkt Bez Powrotu
 - Czas działania ogłuszenia został wydłużony z 3 do 5 sek.
- Umiejętności pasywne
 - [Dominacja](#)
 - Zmieniono wartość pochłanianych obrażeń z 16 093 pkt. na 2% życia postaci.
 - [Wzmocnienie Pancerza](#)
 - Zmieniono wartość pochłanianych obrażeń z 81 536 pkt. na 60% życia postaci.
- Poprawki błędów
 - Naprawiono błąd, który sprawiał, że wewnętrzny czas odnowienia Zakłętej Broni z runą Tarcza Mocy nie uwzględniał zmian szybkości ataku.
 - Naprawiono błąd, który sprawiał, że efekty Fali Mocy z runą Wyniszczająca Moc kumulowały się mimo pochodzenia z kilku źródeł.
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Nawałnicy Mocy, Dezintegracji i Promieniowi Mrozu aktualizację zadawanych obrażeń, gdy doszło do zmiany szybkości ataku podczas podtrzymywania zaklęcia.
 - Naprawiono błąd, który powodował, że Meteoryt – Gwiazdny Pakt dodawał premię do obrażeń za zużywanie mocy tajemnej, kiedy został automatycznie wyzwolony przez premię za skompletowanie 2 elementów zestawu Tal Rashy lub premię za Zdobiony Symbol.

[Powrót na górę](#)

• Usunięte błędy

- Naprawiono błąd, przez który nie można było kliknąć niektórych portali, mając przypisane pewne umiejętności do lewego przycisku myszy.

[Powrót na górę](#)

PRZEDMIOTY

- Znacząco zwiększono obrażenia od cierni gwarantowane przez umieszczenie w broni markizowego topazu lub lepszego.
- Zwiększono wartość obrażeń gwarantowanych przez przedmioty z afiksem „Ciernie”.
 - *Uwaga: Niniejsza zmiana działa wstecz i obejmuje przedmioty już występujące w grze.*
- Dla wszystkich rang ametystów znacząco zwiększono liczbę punktów życia odzyskiwanych przy trafieniu zapewnianych przez umieszczenie tego klejnotu w broni.
- [Pierścień Pustych Obietnic](#)
 - Wydłużono czas działania Opętania;
 - Od teraz Opętanie będzie wykorzystywane częściej;
 - Zwiększono zasięg działania mocy tego przedmiotu;
 - *Uwaga: Niniejsza zmiana ma zastosowanie wsteczne dla istniejących przedmiotów.*

- [Opór Borna](#)
 - Premia za 2 elementy zestawu
 - Zmieniono z „+20 pkt. doświadczenia za zabicie potwora” na „Zwiększa przyrost doświadczenia o 20%”.
- Wodny Kamyk Boyarskiego
 - Nowy klejnot legendarny
 - Zadaje dodatkowo 16 000 pkt. obrażeń od cierni.
 - Obrażenia od cierni rosną o 800 pkt. na poziom.
 - Na poziomie 25 postać Prowokuje na 2 sek. pierwszego przeciwnika trafionego umiejętnością podstawową.
- [Los Caina](#)
 - Premia za 2 elementy zestawu
 - Zwiększono premię do doświadczenia z 30% do 50%.
- [Zepsucie](#)
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje gwarantowane premie do zasięgu podnoszenia złota i kul zdrowia oraz leczenia od kul zdrowia i mikstur.
- [Głębinowce](#)
 - Łup dostępny teraz także dla klasy czarownicy.
- [Nieskończona Wędrownka](#)
 - Zestaw został przeprojektowany.
 - Premia za 2 elementy zestawu
 - Podczas poruszania się odnoszone obrażenia zostają zmniejszone maksymalnie o 50%.
 - Podczas trwania w bezruchu zadawane obrażenia zostają zwiększone maksymalnie o 100%.
- [Wzlot Halcyjona](#)
 - Zastąpiono gwarantowaną losową premię do redukcji czasu odnowienia gwarantowanym gniazdem.
- [Bliźniacze Ostrza Istvana](#)
 - Każdy poziom kumulacji dodatkowo zwiększa teraz zadawane obrażenia oraz pancerz.
- [Dziedzictwo Koszmarów](#)
 - Teraz podczas losowania statystyk pierścienie otrzymują gwarantowane gniazdo zamiast gwarantowanej premii do szansy na trafienie krytyczne lub szybkości ataku.
 - Zestaw został przeprojektowany.
 - Premia za 2 elementy zestawu
 - Jeśli jest to jedyna premia za zestaw, każdy posiadany na wyposażeniu przedmiot starożytny zwiększa zadawane obrażenia o 100% oraz redukuje otrzymywane obrażenia o 4%.
- Opończa Pozyskiwania
 - Nowe legendarne naramienniki
 - Podczas podtrzymywania umiejętności Tornado, Huragan Ognia, Ostrzał, Porywista Szarża, Ogniste Nietoperze, Nawałnica Mocy, Dezintegracja lub Promień Mrozu postać zadaje obrażenia zwiększone o 20-25% oraz otrzymuje o 25% mniej obrażeń.
- [Moratorium](#)
 - Zwiększono obrażenia rozłożone w czasie z 25% do 35%.
- [Odkalecznik](#)
 - Zwiększono próg życia konieczny do aktywowania drugiej premii z 30% do 50%.
- [Pierścień Nagel](#)
 - Podniesiono poziom wymagany do wypadnięcia tego przedmiotu z 11 do 40.
- [Pierścień Okulusa](#)
 - Podczas losowania statystyk nie otrzymuje już gwarantowanej szybkości ataku, redukcji obrażeń od elitarnych wrogów ani odporności na wszystkie żywioły;
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje gwarantowane gniazdo;
 - Zwiększono premię do obrażeń z 30-40% do 70-85%;

- Premia do obrażeń za ten przedmiot jest teraz mnożona z innymi źródłami obrażeń;
- Premia do obrażeń za ten przedmiot nie kumuluje się już, kiedy strefy działania się nakładają;
- Strefa obrażeń pojawia się teraz w losowym miejscu blisko zabitego potwora;
- Szansa na pojawienie się strefy wynosi teraz 100%.
- [Bluźniercze Naramienniki](#)
 - Przedmiotu nie będzie już można znaleźć.
- [Solidne Wspomagacze](#)
 - Przedmiotu nie będzie już można znaleźć.
- Kilka istniejących przedmiotów legendarnych otrzymało unikalne legendarne moce.
 - *Uwaga: Istniejące przedmioty nie zostaną objęte opisanymi zmianami. Tylko nowe wersje tych przedmiotów otrzymają dodatkową moc legendarną.*
 - [Kirys Jastrzębia](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - Kiedy poziom podstawowego zasobu postaci przekracza 90-95%, wszystkie otrzymywane przez nią obrażenia są zmniejszone o 50%.
 - [Latarnia Sprawiedliwości](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - Postać zyskuje redukcję obrażeń równą 45-55% swojej szansy na blok.
 - *Uwaga: Ta moc może teraz korzystać z szansy na blok pochodzącej od Kary.*
 - [Uszy na Sznurze](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - Redukcja obrażeń w walce wręcz jest teraz mocą legendarną i zwiększono ją z 20-25% do 25-30%.
- **Przedmioty klasowe**
 - Barbarzyńca
 - Obrączka Potęgi
 - Nowy pierścień legendarny
 - Po użyciu Dzikiej Szarży, Tąpnięcia lub Skoku przez 8 sek. postać odnosi obrażenia zmniejszone o 50-60%.
 - Ostrze Plemion
 - Nowa legendarna potężna broń
 - Okrzyk Wojenny oraz Zastraszający Ryk wywołują Lawinę oraz Trzęsienie Ziemi.
 - Podczas losowania statystyk otrzymuje premię +150-200% do obrażeń zadawanych przez Trzęsienie Ziemi.
 - Ostrze Wodza
 - Nowa legendarna potężna broń
 - Grzmotnięcie wykorzystuje do 40 pkt. furii i zadaje obrażenia zwiększone o maksymalnie 400-500%.
 - [Przerażające Żelazo](#)
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +150-200% do obrażeń zadawanych przez Lawinę.
 - [Furia Zniszczonego Szczytu](#)
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię 100-125% do obrażeń zadawanych przez Falę Sejsmiczną.
 - [Młot Sędziego](#)
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię 75-100% do obrażeń zadawanych przez Młot Starożytnych.
 - [Dziedzictwo Raekor](#)
 - Zestaw został przeprojektowany.
 - Premia za 2 elementy zestawu
 - Dzika Szarża odzyskuje ładunek, jeśli trafi tylko jednego przeciwnika.
 - Premia za 4 elementy zestawu

- Dzika Szarża zyskuje efekty wszystkich run oraz zadaje obrażenia zwiększone o 300%.
 - Premia za 6 elementów zestawu
 - Każde użycie Dzikiej Szarży wywołuje kumulujący się efekt, który zwiększa obrażenia zadawane przez kolejny atak postaci wykorzystujący furię o 300%.
 - Każdy wykonany atak zużywający furię pochłania do 5 zgromadzonych poziomów kumulacji.
 - [Potęga Ziemi](#)
 - Premia za 2 elementy zestawu
 - Skraca czas odnowienia Trzęsienia Ziemi, Lawiny, Skoku oraz Tąpnięcia o 1 sek. za każde wykorzystane 30 pkt. furii.
 - Premia za 4 elementy zestawu
 - Skok powoduje Trzęsienie Ziemi w miejscu, gdzie wyląduje postać.
 - Skok zyskuje efekt runy Twarde Lądowanie, a czas jego działania i premia do pancerza zostają zwiększone o 150%.
 - Premia za 6 elementów zestawu
 - Zwiększa obrażenia zadawane przez Trzęsienie Ziemi, Lawinę, Skok, Tąpnięcie, Starożytną Włócznie oraz Falę Sejsmiczną o 800%.
 - Dotrzymana Przysięga
 - Nowa legendarna potężna broń
 - Ataki z użyciem umiejętności podstawowych są wykonywane o 50% szybciej i zadają obrażenia zwiększone o 150-200%.
 - Zbawienie Skulara
 - Nowe legendarne karwasze
 - Zwiększa obrażenia zadawane przez Starożytną Włócznie z runą Rzut Głazem o 100%.
 - Kiedy Rzut Głazem trafi 5 lub mniej przeciwników, zadawane przez niego obrażenia zostaną zwiększone o 120-150%.
 - Łapawice Seszeronu
 - Nowe legendarne karwasze
 - Umiejętności podstawowe przywracają postaci równowartość 5-6% brakujących punktów życia.
- Krzyżowiec
 - Aneks Akkhana
 - Wybraniec Akarata zyskuje efekty run Prorok oraz Uosobienie Mocy.
 - [Pancerz Akkhana](#)
 - Premia za 2 elementy zestawu
 - Zmniejsza koszt użycia wszystkich umiejętności o 50% w czasie działania umiejętności Wybraniec Akarata.
 - Premia za 4 elementy zestawu
 - Skraca czas odnowienia umiejętności Wybraniec Akarata o 50%.
 - Premia za 6 elementów zestawu
 - Kiedy aktywny jest Wybraniec Akarata, postać zadaje obrażenia zwiększone o 450%.
 - Kajdany Akkhana
 - Nowe legendarne karwasze
 - Obrażenia od Błogosławionej Tarczy są zwiększone o 400-500% wobec pierwszego trafionego wroga.
 - Wrozumiałość Akkhana
 - Nowy legendarny korbacz dwuręczny
 - Każdy przeciwnik trafiony Błogosławioną Tarczą zwiększa na 3 sek. obrażenia zadawane przez tę umiejętność o 15-20%.

- [Ostrze Proroctwa](#)
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +75-100% do obrażeń zadawanych przez Skazanie.
- Karwasze Furii
 - Nowe legendarne karwasze
 - Furia Niebios zadaje obrażenia zwiększone o 150-200% przeciwnikom znajdującym się pod wpływem efektów oślepienia, unieruchomienia lub ogłuszenia.
- [Nauka Drakona](#)
 - Zwiększono premię do obrażeń gwarantowaną przez Pchnięcie Tarczą z 150-200% do 300-400%.
- [Gniew Frydehra](#)
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +150-200% do obrażeń zadawanych przez Skazanie.
- [Złoty Ubijacz](#)
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +150-200% do obrażeń zadawanych przez Zamaszysty Atak.
- [Młot Czujności Jace'a](#)
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje gwarantowany podstawowy współczynnik.
- [Jekangbord](#)
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +150-200% do obrażeń zadawanych przez Błogosławioną Tarczę.
- Ferwor Norvalda
 - Nowy zestaw
 - Premia za 2 elementy zestawu
 - Wydłuża czas działania Konnej Szarzy o 2 sek.
 - Za każdego przeciwnika zabitego w czasie działania Konnej Szarzy czas odnowienia tej umiejętności zostaje skrócony o 1 sek.
 - Postać zadaje obrażenia zwiększone o 100% kiedy Konna Szarża jest aktywna oraz przez 5 sekund od zakończenia jej działania.
- [Duma Zaklinacza](#)
 - Nie otrzymuje już gwarantowanej premii do szansy na trafienie krytyczne.
- Odnowienie Zaklinacza
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje gwarantowane gniazda.
- [Dziedzictwo Rolanda](#)
 - Premia za 6 elementów zestawu
 - Zwiększono premię do szybkości ataku z 30% do 50%;
 - Obecnie każda kumulacja zmniejsza otrzymywane obrażenia o 10%;
 - Wydłużono czas działania z 3 sek. do 5 sek.
- [Poszukiwaczka Światłości](#)
 - Premia za 6 elementów zestawu
 - Zwiększono premię do obrażeń zadawanych przez Błogosławiony Młot z 750% do 1250%.
- Tarcza Furii
 - Nowa legendarna tarcza dla krzyżowca
 - Za każdym razem, kiedy przeciwnik zostanie zraniony Furią Niebios postaci, obrażenia odnoszone przez niego od Furii Niebios zostają zwiększone o 15-20%.
- [Ciernie Zaklinacza](#)
 - Zestaw został przeprojektowany.
 - Premia za 2 elementy zestawu

- Obrażenia od cierni otrzymują teraz wszyscy wrogowie w promieniu 15 metrów od postaci.
 - Za każdym razem, gdy postać trafia przeciwnika Karą lub Cięciem albo zablokuje atak, jej obrażenia od cierni na 2 sek. zostają zwiększone o 25%.
 - Premia za 4 elementy zestawu
 - Postać otrzymuje o 50% mniej obrażeń przez 20 sek. po użyciu Bombardowania.
 - Premia za 6 elementów zestawu
 - Szybkość ataku Kary oraz Cięcia zostaje zwiększona o 50%. Ponadto pierwszy trafiony przeciwnik otrzymuje obrażenia równe 600% obrażeń od cierni.
 - [Nieubłagana Falanga](#)
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +45-60% do obrażeń zadawanych przez Falangę.
 - Hełm Bitewny Kassara
 - Nowy hełm legendarny
 - Skraca czas odnowienia Falangi oraz zwiększa zadawane przez nią obrażenia o 45-60%.
- Łowczyńni demonów
 - [Plecak Bombardiera](#)
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +75-100% do obrażeń zadawanych przez Wartownika.
 - Łańcuch Cieni
 - Nowy legendarny pas
 - Odskok nie zużywa zasobów przez 2 sek. od użycia Przebicia.
 - [Nienawiść Danetty](#)
 - Premia za 2 elementy zestawu
 - Obecnie dodatkowo zwiększa obrażenia zadawane przez Odskok o 800%.
 - [Dziedzictwo Zmarłego](#)
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +75-100% do obrażeń zadawanych przez Wielostrzał.
 - Ulotny Pierścień
 - Nowy pierścień legendarny
 - Po użyciu Odskoku, Mocy Cieni lub Zasłony Dymnej postać przez 8 sek. odnosi obrażenia zmniejszone o 50-60%.
 - [Wcielenie Marudera](#)
 - Premia za 4 elementy zestawu
 - Obecnie dodatkowo zwiększa obrażenia zadawane przez Wartowników o 300%.
 - Premia za 6 elementów zestawu
 - Zwiększono premię do obrażeń za każdego aktywnego Wartownika ze 100% do 600%.
 - Premia do obrażeń obecnie obejmuje także umiejętności Kompan oraz Zemsta.
 - Balista Fortecy
 - Nowa legendarna ręczna kusza
 - Ataki zapewniają osłonę pochłaniającą obrażenia o mocy równej 2-3% maksymalnego życia postaci. Efekt ten może się kumulować maksymalnie 10 razy.
 - [Piekielna Machina](#)
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje gwarantowany podstawowy współczynnik.

- [Dziesięciostrzał K'mara](#)
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +75-100% do obrażeń zadawanych przez Ostrzał.
- Szpica Karlei
 - Nowy legendarny sztylet
 - Przebicie przywraca 15-20 pkt. nienawiści, jeśli przeciwnik został już wcześniej trafiony Przebicciem.
- Skrzydła Lianny
 - Nowa legendarna ręczna kusza
 - Moc Cieni powoduje również użycie Zastony Dymnej.
 - *Uwaga: Ten przedmiot sprawia, że Moc Cieni zyskuje 2,5 sekundowy czas odnowienia.*
- Wachlarz Lorda Greenstone'a
 - Nowy legendarny sztylet
 - Z każdą sekundą postać zyskuje obrażenia zwiększone o 80-100% na poczet kolejnego Wachlarza Ostrzy.
 - Efekt ten może się kumulować maksymalnie 30 razy.
- [Pomsta Natalii](#)
 - Premia za 2 elementy zestawu
 - Zwiększono redukcję czasu odnowienia Deszczu Zemsty z 2 do 4 sek.
 - Premia za 6 elementów zestawu
 - Zwiększono redukcję obrażeń z 30% do 60%.
 - Wydłużono czas działania z 6 do 10 sek.
- [Opończa Cienia](#)
 - Do zestawu dodano hełm i naramienniki.
 - Zestaw został przeprojektowany.
 - Premia za 2 elementy zestawu
 - Kiedy postać posiada na wyposażeniu broń do walki wręcz, zadawane przez nią obrażenia zostają zwiększone o 600%.
 - Premia za 4 elementy zestawu
 - Moc Cieni zyskuje efekty wszystkich run i działa bez końca.
 - Premia za 6 elementów zestawu
 - Przebicie zadaje dodatkowo 40 000% obrażeń od broni pierwszemu trafionemu przeciwnikowi.
- Miecz Złej Woli
 - Nowy miecz legendarny
 - Czakram zadaje obrażenia zwiększone o 1-1,4% za każdy posiadany przez postać punkt nienawiści.
- [Świątokradcza Esencja](#)
 - Premia za 2 elementy zestawu
 - Umiejętności generujące zasoby generują teraz 2 dodatkowe punkty nienawiści.
 - Premia za 4 elementy zestawu
 - Zwiększono premię do obrażeń i redukcję obrażeń z 20% do 60%.
 - Wydłużono czas działania z 4 do 8 sek.
 - Premia za 6 elementów zestawu
 - Zwiększono premię do obrażeń z 15% do 20% za każdy punkt dyscypliny.
 - Premia do obrażeń obejmuje obecnie również Zemstę.
- [Spadek Valli](#)
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +75-100% do obrażeń zadawanych przez Ostrzał.
- Oblicze Gunesa
 - Nowy hełm legendarny

- Zemsta zyskuje efekty runy Mroczne Serce.
 - [Kusza Szturmowa z Wojahnu](#)
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje gwarantowany podstawowy współczynnik.
 - Sekret Zoey
 - Nowy legendarny pas
 - Postać otrzymuje obrażenia zmniejszone o 8-9% za każdego aktywnego Kompana.
- Mnich
 - Przedramienniki Pomniejszych Bogów
 - Nowe legendarne karwasze
 - Wrogowie trafieni Uderzeniem Cyklonu postaci otrzymują przez 5 sek. zwiększone o 150-200% obrażenia od Mistycznego Sojusznika postaci.
 - Pamiątka Cezara
 - Nowe legendarne karwasze
 - Wrogowie odnoszą zwiększone o 300-400% obrażenia od Porywistej Szarży postaci przez 5 sek. po zastosowaniu na nich efektów oślepienia, zamrożenia lub ogłuszenia.
 - [Pięść Az'Turrasqa](#)
 - Zwiększono premię do obrażeń od wybuchu Eksplodującej Dłoni w chwili śmierci z 75-100% do 250-300%.
 - [Gyana Na Kashu](#)
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +75-100% do obrażeń zadawanych przez Kopnięcie z Półobrotu.
 - [Mantra Iny](#)
 - Premia za 6 elementów zestawu
 - Zestaw został przeprojektowany.
 - Postać zyskuje na stałe efekty wszystkich run Mistycznych Sojuszników, a zadawane przez nią obrażenia zostają zwiększone o 50% za każdego aktywnego Mistycznego Sojusznika.
 - [Zasięg Iny](#)
 - Zwiększono premię do obrażeń zadawanych przez Mistycznego Sojusznika z 20-25% do 90-120%.
 - Ostrze Kyoshiro
 - Nowa legendarna broń naręczna
 - Kiedy początkowy impet Fali Światła trafi 3 lub mniej przeciwników, zadawane przez nią obrażenia zostaną zwiększone o 200-250%.
 - Zwiększa obrażenia zadawane przez Falę Światła o 150%.
 - Dusza Kyoshiro
 - Nowy legendarny pas
 - Powalający Podmuch zyskuje 2 poziomy kumulacji za każdą sekundę, kiedy nie zadaje obrażeń przeciwnikom.
 - Podczas losowania statystyk otrzymuje premię 100-125% do obrażeń zadawanych przez Powalający Podmuch.
 - Solilokwium Lefebvre
 - Nowe legendarne naramienniki
 - Uderzenie Cyklonu przez 5 sek. zmniejsza obrażenia odnoszone przez postać o 40-50%.
 - [Strój Małpiego Króla](#)
 - Zestaw został przeprojektowany.
 - Premia za 2 elementy zestawu
 - Odnoszone obrażenia zostają zmniejszone o 50% w czasie działania Powalającego Podmuchu.

- Premia za 4 elementy zestawu
 - Powalający Podmuch tworzy co sekundę sobowtóra obok ostatniego trafionego przez postać przeciwnika. Sobowtór prowokuje pobliskich wrogów, a następnie wybucha, zadając obrażenia równe 500% obrażeń od broni za każdy posiadany przez postać poziom kumulacji Powalającego Podmuchu.
 - Premia za 6 elementów zestawu
 - Kopnięcie z Półobrotu, Porywista Szarża oraz Fala Światła zużywają poziom kumulacji Powalającego Podmuchu i zadają obrażenia zwiększone o 1500%.
 - Duma Pinto
 - Nowe legendarne karwasze
 - Fala Światła dodatkowo na 3 sek. spowalnia wrogów o 80% i zadaje obrażenia zwiększone o 125-150%.
 - [Szaty Tysiąca Burz](#)
 - Premia za 2 elementy zestawu
 - Zmniejszono premię do obrażeń zadawanych przez umiejętności generujące siłę duchową z 300% do 100%.
 - Tancerze Rivery
 - Nowe legendarne buty
 - Ataki z użyciem Kopnięcia z Półobrotu są wykonywane o 50% szybciej i zadają obrażenia zwiększone o 250-300%.
 - [Spojrzenie Tzo Krina](#)
 - Zwiększono premię do obrażeń zadawanych przez Falę Światła z 20-25% do 125-150%.
 - [Mściwy Wicher](#)
 - Zwiększono liczbę poziomów kumulacji Powalającego Podmuchu z 3 do 6-7.
- Szaman
 - Ornament Lakumby
 - Nowe legendarne karwasze
 - Zmniejsza wszystkie otrzymywane obrażenia o 6% za każdy posiadany poziom kumulacji Żniw Dusz.
 - [Ścieżka Manajumy](#)
 - Premia za 2 elementy zestawu
 - Zwiększono premię do obrażeń zadawanych przez Klątwę – Wściekły Kurczak z 200% do 400%.
 - Obietnica Mordullu
 - Nowy legendarny topór
 - Ognista Bomba generuje 100-125 many.
 - [Szaty Nefrytowego Żniwiarza](#)
 - Premia za 2 elementy zestawu
 - Zwiększono natychmiastowe obrażenia zadawane przez Opętanie do wartości, jaką wróg otrzymałby po 60 sek. (zamiast 10 sek.) działania Opętania.
 - Premia za 4 elementy zestawu
 - Dodatkowo skraca teraz czas odnowienia Żniw Dusz o 1 sek., kiedy postać użyje Opętania lub Roju Szarańczy.
 - Premia za 6 elementów zestawu
 - Zwiększono obrażenia z upływem czasu zadawane przez detonację Żniw Dusz do wartości, jaką wróg otrzymałby po 150 sek. działania tej umiejętności.
 - Pierścień Pustki
 - Nowy pierścień legendarny

- Postać zadaje obrażenia zwiększone o 75-100% przeciwnikom znajdującym się jednocześnie pod wpływem efektów Opętania oraz Roju Szarańczy.
 - [Palec Małego Człowieka](#)
 - Potrojono premię do obrażeń przyznawaną każdemu z Monstrów.
 - *Zmiana ma zastosowanie wsteczne dla istniejących przedmiotów.*
 - Kostur Chiroptera
 - Nowy legendarny kostur
 - Ogniste Nietoperze atakują o 100% szybciej i zużywają o 70-75% mniej many.
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +45-60% do obrażeń zadawanych przez Ogniste Nietoperze.
 - [Duch Arachyry](#)
 - Premia za 4 elementy zestawu
 - Premie są obecnie stosowane natychmiast po przywołaniu Ropuchy.
 - Zwiększono redukcję obrażeń z 40% do 50%.
 - Wydłużono czas działania z 10 do 15 sek.
 - Premia za 6 elementów zestawu
 - Zwiększono premię do obrażeń z 800% do 1200%.
 - [Palec Wielkoluda](#)
 - Podwojono premię do obrażeń otrzymywaną przez pojedynczego Psa Zombie.
 - *Zmiana ma zastosowanie wsteczne dla istniejących przedmiotów.*
 - Plugawe Gniazdo
 - Nowe legendarne mojo
 - Rój Szarańczy zyskuje efekt runy Plaga oraz zadaje obrażenia zwiększone o 45-60%.
 - Wykrawacz Voo
 - Nowy legendarny sztylet
 - Duchowa Nawałnica zyskuje efekty run Upust Krwi oraz Pomocny Duch.
 - Podczas losowania statystyk otrzymuje premię +45-60% do obrażeń zadawanych przez Duchową Nawałnicę.
 - Zasięg Wilkena
 - Nowe legendarne mojo
 - Usuwa czas odnowienia Objęć Umarłych.
 - Podczas losowania statystyk otrzymuje premię +45-60% do obrażeń zadawanych przez Objęcia Umarłych.
 - [Nawiedzenie Zunimassy](#)
 - Premia za 6 elementów zestawu
 - Zwiększono premię do obrażeń z 275% do 800%.
 - Wydłużono czas działania z 4 do 8 sek.
- Czarownica
 - Krwawy Karwasz Ashnagarra
 - Nowe legendarne karwasze
 - Wzmacnia moc twoich osłon o 75-100%.
 - Życzenie Śmierci
 - Nowy miecz legendarny
 - Podczas podtrzymywania umiejętności Nawałnica Mocy, Dezintegracja lub Promień Mrozu, wszystkie zadawane przez postać obrażenia zostają zwiększone o 30-35%.
 - [Opus Magnum Delsere](#)
 - Działaniem zestawu objęte są teraz Eksplozja Energii, Widmowe Ostrza i Fala Mocy.
 - Premia za 4 elementy zestawu
 - Zestaw został przeprojektowany.

- Kiedy znajdujesz się na obszarze działania Spowolnienia Czasu, odnosisz obrażenia zmniejszone o 50%. Skuteczność zmniejszona o połowę w przypadku sprzymierzeńców.
 - Premia za 6 elementów zestawu
 - Zwiększono premię do obrażeń z 750% do 2000%.
- Zdobiony Symbol
 - Nowe legendarne źródło
 - Nawałnica Mocy, Dezintegracja oraz Promień Mrozu powodują użycie z każdą sekundą pozostałych umiejętności ofensywnych postaci wykorzystujących moc tajemną.
- [Nieprawdopodobny Łańcuch Fazuli](#)
 - Zwiększono automatyczną początkową liczbę poziomów kumulacji Archonta z 15-20 do 40-50.
- [Ozdoby Ognistego Ptaka](#)
 - Premia za 2 elementy zestawu
 - Skrócono czas odnowienia z 300 do 60 sek.
 - Premia za 4 elementy zestawu
 - Wróg, któremu zadasz obrażenia od ognia, otrzyma taką samą ilość obrażeń w ciągu 3 sek. Efekt kumuluje się do osiągnięcia obrażeń od ognia równych 3000% obrażeń od broni na sekundę. Po osiągnięciu 3000% obrażeń na sekundę, wróg będzie płonąć aż do śmierci.
 - Premia za 6 elementów zestawu
 - Zadawane przez postać obrażenia zostają zwiększone o 25% za każdego płonącego przeciwnika. Płonące potwory elitarne powodują zwiększenie obrażeń o 600%. Jednocześnie może być aktywna tylko jedna premia do obrażeń za przeciwników elitarnych.
- [Szpony Ognistego Ptaka](#)
 - Zastąpiono gwarantowaną losową premię do szybkości ataku szansą na trafienie krytyczne.
- Wiązanie Hergbrasha
 - Nowy legendarny pas
 - Zmniejsza koszt w punktach mocy tajemnej dla Nawałnicy Mocy, Dezintegracji oraz Promienia Mrozu o 50-65%.
- Kula Nieskończonej Głębokości
 - Nowe legendarne źródło
 - Za każdym razem, gdy postać trafi przeciwnika Eksplozją Energii, jej obrażenia na 6 sek. zostają zwiększone o 4-5%, a jej redukcja obrażeń wzrasta o 15%. Efekt ten kumuluje się maksymalnie 4 razy.
- Pierwotna Dusza
 - Nowe legendarne źródło
 - Premia do obrażeń za każdy poziom kumulacji Potęgi Żywiołów zostaje zwiększona do 10%.
- Wstyd Delsere
 - Nowy legendarny pas
 - Zaklęcia wzorcowe postaci są rzucane o 50% szybciej i przywracają jej 9-12 pkt. mocy tajemnej.
- [Lojalność Tal Rashy](#)
 - Nie otrzymuje już gwarantowanej losowej premii do witalności.
- [Aspekty Tal Rashy](#)
 - Premia za 4 elementy zestawu
 - Zestaw został przeprojektowany.

- Każdy atak z użyciem mocy tajemnej, zimna, ognia i błyskawic powoduje zwiększenie wszystkich odporności postaci o 25% na 8 sek.
 - Premia za 6 elementów zestawu
 - Wydłużono czas trwania z 6 do 8 sek.
 - Zestaw został przeprojektowany.
 - Kolejne ataki zwiększają zadawane przez ciebie obrażenia o 500% na 8 sek. Każdy atak z użyciem mocy tajemnej, zimna, ognia i błyskawic powoduje dodanie jednego poziomu kumulacji. Przy 4 poziomach kumulacji każdy kolejny atak z użyciem mocy żywiołów przedłuża działanie o 2 sek., maksymalnie do 8 sek.
- [Triumwirat](#)
 - Zwiększono premię do obrażeń zadawanych przez Tajemną Kulę z 75-100% do 150-200%.
- Wypaczony Miecz
 - Nowy miecz legendarny
 - Obrażenia od Tornada Energii są zwiększane o 125-150% za każde już aktywne Tornado Energii.
- Niestabilne Berło
 - Nowa legendarna różdżka
 - Eksplozja Tajemnej Kuli następuje dwukrotnie.
 - Podczas losowania statystyk otrzymuje premię 50-65% do obrażeń zadawanych przez Tajemną Kulę.
- [Różdżka Woła](#)
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +75-100% do obrażeń zadawanych przez Eksplozję Energii.
- Kilka istniejących klasowych przedmiotów legendarnych otrzymało unikalne legendarne moce.
 - *Uwaga: Istniejące przedmioty nie zostaną objęte opisanymi zmianami. Tylko nowe wersje tych przedmiotów otrzymają dodatkową moc legendarną.*
 - Barbarzyńca
 - [Pat](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - Dzika Szarża zadaje zwiększone obrażenia równe 200-250% premii do szybkości ruchu postaci.
 - [Trzysetna Włócznia](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - Zwiększa obrażenia zadawane przez umiejętności Rzut Bronią oraz Starożytna Włócznia o 45-60%.
 - Krzyżowiec
 - [Żelazne Serce](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - Postać zyskuje ciernie równe 250-300% swojej witalności.
 - [Spodnie Magika](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - Przez 10 sek. po zastosowaniu na wrogach efektów oślepienia, unieruchomienia lub ogłuszenia, otrzymują oni zwiększone o 300-400% obrażenia od Błogosławionych Młotów postaci.
 - Łowczyńni demonów
 - [Świt](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - Skraca czas odnowienia Zemsty o 50-65%.
 - [Mantykora](#)
 - Dodano moc legendarną.

- Zmniejsza koszt Strzały Odłamkowej o 40-50%.
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię 60-80% do obrażeń zadawanych przez Strzałę Odłamkową.
 - [Poszukiwacze Grzechu](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - Huragan Ognia nie ma już kosztu podtrzymania.
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +45-60% do obrażeń zadawanych przez Huragan Ognia.
 - Mnich
 - [Równowaga](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - Kiedy Porywista Szarża postaci trafi 3 lub mniej przeciwników, zyskuje 100% szans na zadanie trafienia krytycznego.
 - Obecnie podczas losowania statystyk otrzymuje premię +150-200% do obrażeń zadawanych przez Porywistą Szarżę.
 - Szaman
 - [Ostatni Oddech](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - Redukcja czasu odnowienia Zbiorowego Zamętu o 15-20 sek. jest teraz mocą legendarną.
 - [Stwór z Otchłani](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - 20 metrowy zasięg podnoszenia jest teraz mocą legendarną.
 - Czarownica
 - [Okrucz Przeznaczenia](#)
 - Dodano moc legendarną.
 - Ataki z użyciem Widmowych Ostrzy są wykonywane o 50% szybciej i zadają obrażenia zwiększone o 150-200%.
- **Usunięte błędy**
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał niektórym źródłom premii do szybkości ataku, które przynosiły korzyści konkretnym umiejętnościom, skracanie wewnętrznego czasu odnowienia Zmory Znękanych;
 - Naprawiono błąd, który sprawiał, że na Tancerzach Rivery losowała się dodatkowa statystyka drugorzędna;
 - Naprawiono błąd, który sprawiał, że premia 50% do obrażeń zapewniana przez Skupienie nie zwiększała obrażeń od cierni;
 - Naprawiono błąd, który sprawiał, że premia za 2 elementy zestawu Pomsta Natalii czasami skracała czas odnowienia Deszczu Zemsty szybciej niż zamierzano;
 - Naprawiono błąd, który sprawiał, że Rój Szarańczy rzucany przez Pastorał Nathanka generował fetysze Pasa Transcendencji;
 - Naprawiono błąd, przez który Latający Smok czasami nie zwiększał szybkości ataku o prawidłową wartość;
 - Naprawiono błąd, przez który zwiększenie szybkości ataku gwarantowane przez Latającego Smoka przestawało działać po użyciu mikstury;
 - Naprawiono błąd, który sprawiał, że kiedy postać miała na wyposażeniu Eteryznego Wędrowca, Teleportacja z runą Zagłada nie była uznawana za atak wykorzystujący zasoby;
 - Naprawiono błąd, przez który niszcząca fala Archonta zapewniała poziomy kumulacji Determinacji Chantodo;
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał Losowi Upadłych powtórzenie efektu umiejętności Furia Niebios z runą Błogosławiona Ziemia;
 - Naprawiono błąd, przez który premia za 6 elementów zestawu Poszukiwaczka Światłości nie obejmowała Falangi przyzywanej dzięki umiejętności Opadający Miecz z runą Powstańcie, Bracia;

- Naprawiono błąd, który uniemożliwiał aktualizowanie premii do cierni dodawanej przez Żelazne Serce po zmianie niektórych źródeł Żywotności;
- Naprawiono błąd, przez który Siepacz zadawał obrażenia częściej niż raz na każdy atak.

[Powrót na górę](#)

TRYB PRZYGODOWY

- Do Kostki Kanaiego dodano nową formułę.
- Strzałka będzie teraz wskazywać pozycję Klucznika, jeśli postać znajdzie się na obszarze jego pobytu.
- Nazwy i opisy Kluczników oraz upuszczanych przez nich przedmiotów zostały zmienione, by nawiązywały do krain otwieranych przez ich maszyny oraz narzędzi, które wypadają w tych krainach.
- Kapliczki Bandytów zyskały wyróżniający je wygląd.
- **Zlecenia**
 - Do gry dodano liczne zlecenia.
 - Wskazówki dotyczące umiejscowienia celów zleceń polegających na zabiciu bossa lub oczyszczeniu poziomu podziemi wyświetlają się teraz od razu.
 - W Udręce X zwiększono z 4 do 5 liczbę materiałów rzemieślniczych powiązanych z konkretnymi aktami zawartych w skarbach horadrimów i skarbach premiovych.
- **Szczeliny Nefalemów**
 - Wiele map jaskiń nie może już być wyświetlana w wersjach średniej i dużej w Głębokich Szczelinach.
 - Kafarowi hegemoni nie mogą już pojawiać się na wielu mapach jaskiniowych.
 - Zwiększono zagęszczenie na wielu mapach jaskiniowych.
 - Zwiększono wartość postępów otrzymywaną z kul postępów w Szczelinach Nefalemów oraz Głębokich Szczelinach.
 - Zwiększono liczbę kul postępów upuszczanych przez rzadkie potwory z 3 do 4.
 - Zwiększono całkowitą wartość postępów konieczną do ukończenia szczeliny.
 - Do Szczelin Nefalemów dodano kilka nowych zestawów pól bazujących na nowych obszarach wprowadzonych w aktualizacjach 2.3.0 i 2.4.0.
 - Do Szczelin Nefalemów dodano nowe typy potworów śnieżnych i leśnych.
 - Pylony
 - Przekażnik
 - Zmniejszono liczbę wrogów, którzy mogą zostać trafieni wraz z każdym impulsem obrażeń.
 - Osłona
 - Wydłużono czas działania z 30 do 60 sek.
 - Szybkość
 - Obecnie dodatkowo zapewnia premię 30% do szybkości ataku.
- **Usunięte błędy**
 - Naprawiono błąd, przez który Obelisk Wyładowań zadawał obrażenia, gdy gracze byli duchami.
 - Naprawiono błąd, który w niektórych przypadkach powodował, że Obelisk Mocy zapewniał swoją premię dłużej, niż jest to zamierzone.

[Powrót na górę](#)

RZEMIOSŁO

- Pojawieniu się Oddechu Śmierci wśród łupów towarzyszy teraz efekt wizualny. Kolor ikony i opisu Oddechu Śmierci zmieniono na turkusowy.
- Poprawki błędów
 - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał wyświetlanie prawidłowego zakresu losowanych statystyk dla stworzonych przedmiotów legendarnych.

[Powrót na górę](#)

POTWORY

- Zwiększono liczbę punktów doświadczenia za zabijanie potworów na poziomie 70.
- Zmniejszono liczbę punktów życia potworów w Głębokich Szczelinach w grze solo oraz dla 2 i 3 graczy.
- Wydłużono czas opóźnienia pomiędzy zamrożeniami używanymi przez grupy potworów z afiksem „Zamrażanie”.

- Obrażenia zadawane przez afiks „Zaraza” nie mogą już wywołać efektu odrzucenia zapewnianego przez afiks „Odrzucenie”.
- Nieznacznie zmniejszono obrażenia zadawane przez kryształ afiksu „Zamrażanie” przed ich wybuchem.
- Przeciwnicy elitarni w Podziemiach Zestawów mają szansę upuścić dokumenty z informacjami na temat tych lokacji.
- Ghom
 - Wszystkie rodzaje
 - Obecnie skuteczniej przywołuje śluz przeciwko celom polegającym na atakach dystansowych.
 - Zwiększono obszar zadawania obrażeń jego zionięcia, aby dopasować go do efektu wizualnego.
 - Zwiększono obrażenia zadawane przez zionięcie, ale czas trwania tego ataku to teraz 2 sek.
 - Ohydny Plugawiciel
 - Nieznacznie zwiększono obrażenia zadawane przez Chmurę Gazu.
- Armaddony
 - Ich ogłuszające stąpienie zostało lepiej dopasowane do efektu wizualnego.
 - Nie wykonują już ataków w walce wręcz bardzo podobnych do ataku ogłuszającego.
 - Zwiększono liczbę punktów doświadczenia zdobywanych za ich zabicie.
- Bestie
 - Będą teraz szarżować w miejsce, w którym znajdował się gracz, kiedy rozpoczynają szarżę.
- Bagienne brutale
 - Będą teraz szarżować w miejsce, w którym znajdował się gracz, kiedy rozpoczynają szarżę.
- Egzorcyci
 - Obecnie powinno być łatwiej uniknąć ich ataku błyskawicami.
 - Zmniejszono obszar zadawania obrażeń przez ich atak błyskawicami, aby lepiej dopasować go do efektu wizualnego.
- Morlu spopielacze
 - Znacząco wydłużono czas odnowienia ich teleportacji.
- Sukkuby
 - Nieznacznie zwiększono liczbę punktów doświadczenia zdobywanych za ich zabicie.
- Skrzydlaci zabójcy
 - Nieznacznie zmniejszono zadawane obrażenia.
 - Obecnie powinno być łatwiej uniknąć ich ataku z wysokości.
 - Ich pierwszym atakiem nie zawsze będzie już atak z wysokości.
- Widma
 - Zmniejszono zasięg Wyssania Duszy.
 - Zmniejszono zadawane obrażenia.
- Strażnicy Szczelin
 - Strażnicy Szczelin będą teraz teleportować się do gracza, jeśli będzie dzieliła ich zbyt duża odległość.
 - Począwszy od Udręki VII Strażnicy Szczelin będą teraz upuszczać gwarantowaną zapomnianą duszę, a im wyższy poziom trudności, tym większa szansa, że upuszczą drugą.
 - Agnidox
 - Nieznacznie zmniejszono zasięg zadawania obrażeń przez pocisk nowy ognia tak, aby dopasować go do efektu wizualnego.
 - Zmniejszono liczbę pocisków tworzonych przez nową ognia.
 - Posiada teraz atak w walce wręcz.
 - Zakaziciel
 - Obecnie zadaje w walce wręcz obrażenia fizyczne.
 - Nieznacznie zmniejszono zasięg ataku trucizną, aby dopasować go do efektu wizualnego.
 - Krwawopaszczycy
 - Nieznacznie zmniejszono zasięg zadawania obrażeń przez atak z wysokości, aby dopasować go do efektu wizualnego;
 - Znacznie zmniejszono premię do szybkości ataku za szal.

- Dusioł
 - Znacząco zmniejszono zasięg jego potężnego ataku obszarowego.
 - Nieznacznie zmniejszono liczbę niewielkich eksplozji obszarowych następujących po potężnym ataku obszarowym.
 - Zmniejszono maksymalną liczbę przywoływanych śluzów o 1.
 - Obecnie częściej przyzywa śluzę.
- Uścisk Mrozu
 - Obecnie częściej przyzywa kule wysyłające zamrażający impuls, kiedy traci zdrowie.
 - Obecnie wcześniej zaczyna używać zamrażających bomb.
 - Zmniejszono liczbę przywoływanych zamrażających bomb o 1.
- Żar
 - Zwiększono obrażenia od uderzenia meteorytu, ale obrażenia od tej mocy będą teraz zadawane bardziej konsekwentnie przez całą walkę.
 - Nie może już przywołać dwóch meteorytów w tym samym czasie.
 - Obecnie częściej używa meteorytu, kiedy jego zdrowie spadnie poniżej określonego poziomu.
 - Nieznacznie zmniejszono zasięg obrażeń zadawanych przez meteoryt, aby dopasować go do efektu wizualnego.
 - Meteoryty uderzają teraz w losowo wybranego gracza.
 - Zwiększono zdrowie przywołanego magusa upadłych.
 - Zwiększono minimalną liczbę opętańców upadłych, których może przywołać.
 - Nie ucieka już przez zwierzakami.
- Hamelin
 - Zwiększono obrażenia zadawane w walce wręcz.
 - Zabicie go i ukończenie szczeliny będą teraz zaliczane natychmiast po jego śmierci.
- Piekielna Służebnica
 - Zmniejszono liczbę pocisków tworzonych przez jej nową ognia.
 - Nieznacznie zmniejszono wielkość pocisków nowej ognia tak, aby dopasować je do efektu wizualnego.
 - Pociski moździerzowe tworzone przez jej wirujący atak będą teraz celować w graczy.
- Władca Dzwonków
 - Nie może już używać zastraszającego ryku.
 - Obecnie zadaje w walce wręcz obrażenia fizyczne.
- Perendi
 - Zawalenie dachu nie jest już powiązane z jego atakiem w walce wręcz.
 - Zawalenie dachu celuje teraz w losowo wybranego gracza.
 - Obecnie od czasu do czasu teleportuje się do losowo wybranego gracza.
 - Obecnie, po przywołaniu, opancerzeni niszczyciele opadają z nieba.
 - Zwiększono obrażenia zadawane przez przywołanych opancerzonych niszczycieli.
- Razjel
 - Zmieniono typ obrażeń zadawanych przez pociski z obrażeń od błyskawic na obrażenia od mocy świętej.
- Szron
 - Obecnie zadaje w walce wręcz obrażenia fizyczne.
 - Zwiększono obrażenia zadawane w walce wręcz.
- Saxtris
 - Obecnie rzadziej przywołuje sługi.
 - Obecnie częściej przywołuje tornada, kiedy jego zdrowie spadnie poniżej określonego poziomu.
- Skalny Dzwon
 - Nie tworzy już swoich klonów.
 - Obecnie przywołuje kamienne wieżyczki, które strzelają z moździerzy i mogą zostać zniszczone.

- Dysponuje teraz szarżą.
 - Posiada teraz efekt odrzucenia.
- Tethrys
 - Obecnie zadaje w walce wręcz obrażenia fizyczne.
- Żarłoczność
 - Obecnie zadaje w walce wręcz obrażenia fizyczne.
- Poprawki błędów
 - Naprawiono błąd, który sprawiał, że Agnidox czasami dwukrotnie rzucał kule ognia w krótkich odstępach czasu.
 - Naprawiono błąd, który mógł powodować, że Władca Dzwonków nie atakował.

[Powrót na górę](#)

INTERFEJS UŻYTKOWNIKA

- Poziom legendarnych klejnotów jest teraz widoczny na ich ikonach w ekwipunku, skrytce i w oknie ulepszania u Urshi.
- Dodano skrót klawiszowy rozwijający zasobnik wzmocnień.
- Bardzo duże liczby punktów obrażeń będą teraz skracane;
 - Dodano opcję pozwalającą na wyłączenie skrócenia bardzo dużych liczb punktów obrażeń.
- Dodano nowe opisy dla porównywania właściwości przedmiotów w przypadku towarzyszy.
- Obecnie przyciski umiejętności migają, gdy czas odnowienia dobiegnie końca.

[Powrót na górę](#)

Źródło: <http://diablo3fans.pl/patch-notes-aktualizacji-2-4-0/>

Utworzono niedziela, 28 lutego 2016.