

# Aktualizacja 2.6.0 dla Diablo III (v2.6.0.46006)



## NAJWAŻNIEJSZE ZMIANY

- **Nowa klasa: Nekromanci**
  - Jako mistrzowie mrocznych sztuk będziecie władać mocą życia i śmierci, starając się przywrócić Równowagę. Nekromanci rzucają potężne zaklęcia i sieją spustoszenie w szeregach wrogów przy pomocy klątw i ożywienia – a pomaga im w tym gromada wiernych przywołańców. Po nowej klasie można oczekiwać rozgrywki opartej na kontroli i podstawowych elementach życia: krwi i kościach.
    - Uwaga: ta klasa jest dostępna w ramach pakietu Przebudzenie Nekromantów. Więcej szczegółów można znaleźć na tej stronie.
- **Nowe przedmioty dla nekromantów**
  - Dla nekromanty wprowadzono ponad 30 nowych przedmiotów legendarnych oraz dostępne wyłącznie dla tej klasy postaci zestawy z wyjątkowymi motywami. Dla każdego z nowych zestawów wprowadzono też nowe Podziemia Zestawów oferujące graczom nowe wyzwania.
- **Nowa funkcja: Szczeliny Wyzwań**
  - Są to nowe konfiguracje zaprojektowane przez graczy do testowania w cotygodniowych statycznych podziemiach. Dostęp do nich można uzyskać z poziomu ekranu głównego, podobnie jak w przypadku trybu przygodowego i trybu kampanii.
- **Nowe obszary: Wrzosowiska i Świątynia Pierworodnych**
  - Spowite mgłą Wrzosowiska i mroczna Świątynia Pierworodnych czekają na odkrycie w trybie przygodowym, dostępne przez nowy punkt nawigacyjny na mapie Aktu II.
- **Nowe zlecenia: Krainy Losu**
  - W trybie przygodowym pojawiły się cztery nowe punkty nawigacyjne. Do każdego zostały przypisane zlecenia. Krainy Przeznaczenia powstały w wyniku walk między nefalemami i Diablo w Królestwie Niebios jako niezamierzony skutek uboczny.

---

## Spis treści:

- [Klasy](#)
- [Przedmioty](#)
- [Tryb przygodowy](#)
- [Osiągnięcia](#)
- [Potwory](#)
- [Zmiany zwiększające komfort gry](#)



## KLASY

- **Umiejętności nekromantów**

- Podstawowe

- Kościane Kolce

- Umiejętność podstawowa (Fizyczne)
        - Generuje: 24 pkt. esencji.
        - Z ziemi wyrastają kościane kolce, które zadają 150% obrażeń od broni na sekundę.
      - Nagły Wstrząs (Fizyczne)
        - Kolce ogłuszają przeciwników na 1 sek.
      - Ścieżka z Kości (Fizyczne)
        - Teraz tworzy linię kolców, który zadaje 100% obrażeń od broni. Obrażenia zostają zwiększone o maksymalnie 100% dla przeciwników znajdujących się dalej.
      - Kościane Kolumny (Trucizna)
        - Zamiast kolców tworzy kościaną kolumnę. Każda kolumna zadaje 150% obrażeń od broni celowi oraz maksymalnie dwóm pobliskim przeciwnikom.
      - Mroźne Kolce (Zimno)
        - Pozostawia zamrożony obszar, który zmniejsza szybkość ruchu o 60% przez 2 sek.
      - Krwawe Kolce (Fizyczne)
        - Trafieni przeciwnicy krwawią otrzymując 50% obrażeń od broni przez 2 sek. i w tym czasie przywracają ci 0,5% twojego całkowitego zdrowia.

- Wyssanie Krwi

- Umiejętność podstawowa (Fizyczne)
        - Generuje: 15 pkt. esencji przy każdym zadaniu obrażeń.
        - Wysysasz krew z wybranego wroga, zadając 300% obrażeń od broni.
        - Wyssanie Krwi przywraca ci 2% maksymalnego zdrowia przez każdą sekundę podtrzymywania tej umiejętności.
      - Wstrzymanie (Zimno)
        - Wrogowie zostają także spowolnieni o 75%.
      - Kwintesencja (Fizyczne)
        - Jeśli jesteś w pełni zdrowia, zdobywana esencja zostaje zwiększona do 20 pkt.
      - Wyssanie Życia (Fizyczne)

- Zwiększa ilość odzyskiwanego zdrowia do 6%, ale nie przywraca już esencji.
  - Przyrost Mocy (Trucizna)
    - Za każdym razem gdy zostaną zadane obrażenia, są one zwiększane o 10%. Maksymalnie 10 kumulacji.
  - Wchłanianie Krwi (Fizyczne)
    - Podczas wysysania przyciągasz wszystkie kule zdrowia w promieniu 40 metrów.
- Ponura Kosa
  - Umiejętność podstawowa (Fizyczne)
    - Generuje: 12 pkt. esencji za każdego trafionego wroga.
    - Wykonujesz przed sobą cięcie przywołaną kosą i zadajesz przeciwnikom obrażenia fizyczne równe 150% obrażeń od broni.
  - Krwawa Kosa (Fizyczne)
    - Przywraca 1% twojego zdrowia za każdego trafionego wroga.
  - Egzekucja (Fizyczne)
    - Istnieje 5% szans, że przeciwnicy mający mniej niż 20% zdrowia zostaną ścięci i natychmiast zabici.
  - Mroźna Kosa (Zimno)
    - Każdy trafiony przeciwnik zwiększa twoją szybkość ataku o 1% przez 5 sek. Maksymalnie 15 kumulacji.
  - Podwójna Kosa (Fizyczne)
    - Wykonujesz przed sobą cięcie dwiema przywołanymi kosami, zadając przeciwnikom obrażenia fizyczne równe 150% obrażeń od broni i spychając wrogów do siebie nawzajem.
  - Przeklęta Kosa (Trucizna)
    - Istnieje 15% szans na to, że wrogowie trafieni kosą zostaną objęci losową klątwą.
- Dodatkowe
  - Nova Śmierci
    - Umiejętność podstawowa (Trucizna)
      - Koszt: 20 pkt. esencji.
      - Wywołujesz falę uderzeniową, która zadaje 350% obrażeń od broni wszystkim wrogom w promieniu 25 metrów.
    - Nova Pnączy (Fizyczne)
      - Leczy cię przywracając 1% twojego zdrowia za każdy trafiony cel, ale zmniejsza zadawane obrażenia do 225%.
    - Nova Kości (Fizyczne)
      - Kolce rozchodzą się na zewnątrz i zadają 475% obrażeń od broni w promieniu 12 metrów.
    - Nova Krwi (Fizyczne)
      - Wydaj 10% zdrowia, aby wyzwolić Nową Krwi, która zadaje 450% obrażeń od broni wszystkim pobliskim wrogom w promieniu 25 metrów.
    - Skaza (Trucizna)
      - Pozostawia na ziemi trwałą skazę, która spowalnia wrogów o 60% i sprawia, że zadają o 15% mniej obrażeń przez 1 sek.
    - Niestabilny Związek (Trucizna)
      - Każde rzucenie zwiększa zasięg twojej kolejnej Novy o 5 metrów, maksymalnie 2 razy.
  - Włócznia z Kości
    - Umiejętność podstawowa (Fizyczne)
      - Koszt: 20 pkt. esencji.

- Tworzysz przeszywający kościany pocisk, który zadaje wszystkim przebitym wrogom 500% obrażeń od broni.
  - Krystalizacja (Zimno)
    - Każdy trafiony przeciwnik ma zmniejszoną szybkość ataku o 20%, zaś twoja szybkość ataku zostaje zwiększona o 3% na 3 sek., kumulując się maksymalnie 10 razy.
  - Strzaskanie (Fizyczne)
    - Zamiast przebijać, wybucha przy pierwszym trafionym wrogu zadając 450% obrażeń wszystkim przeciwnikom w promieniu 15 metrów.
  - Skażony Szpik (Trucizna)
    - Obrażenia zostają zwiększone o 15% za każdego przeciwnika, przez którego przejdzie Włócznia z Kości.
  - Włócznia Krwi (Fizyczne)
    - Włócznia z Kości zamienia się we Włócznię Krwi. Obrażenia zostają zwiększone do 650% obrażeń od broni kosztem 10% zdrowia.
  - Zęby (Fizyczne)
    - Wystrzeliwuje 5 ostrych jak brzytwa zębów, które zadają 300% obrażeń od broni.
- Szkieletowy Mag
  - Umiejętność podstawowa (Fizyczne)
    - Koszt: 40 pkt. esencji.
    - Przyzywasz z ziemi szkielet, który atakuje twoich wrogów zadając przy każdym ataku 400% obrażeń od broni. Utrzymuje się 6 sek.
  - Dar Śmierci (Fizyczne)
    - Ożywione szkielety pozostawiają po sobie zwłoki, jeśli zginą lub skończy się czas ich funkcjonowania.
  - Osobliwość (Fizyczne)
    - Pochłania całą esencję wzywając potężnego przywołańca. Zadawane przez niego obrażenia są zwiększone o 3% za każdy pochłonięty punkt esencji.
  - Podtrzymanie Życia (Fizyczne)
    - Ożywieni magowie kosztują 10% zdrowia, ale trwają dodatkowe 2 sek.
  - Zakażenie (Trucizna)
    - Ożywasz skażonego maga, który podtrzymuje aurę zepsucia zadającą 100% obrażeń od broni przez czas swojego trwania.
  - Szkieletowy Łucznik (Zimno)
    - Ożywasz Szkieletowego Łucznika, który zadaje 400% obrażeń od broni.
    - Szkieletowi Łucznicy zwiększają twoją szybkość ataku o 3% przez 5 sek. za każdym razem, gdy zadadzą obrażenia. Maksymalnie 10 kumulacji.
- Krew i Kość
  - Zbroja z Kości
    - Umiejętność podstawowa (Fizyczne)
      - Koszt: 10 pkt. esencji.
      - Czas odnowienia: 10 sek.
      - Wydierasz kości z pobliskich przeciwników, zadając im 150% obrażeń od broni, i tworzysz pancerz, który zmniejsza otrzymywane obrażenia o 3% za każdego trafionego wroga, do maksymalnie 10 wrogów. Zbroja z Kości działa przez 60 sek.
    - Mściwy Rynsztunek (Fizyczne)

- Zwiększa obrażenia do 145% obrażeń od broni.
- Ograniczona Niewrażliwość (Fizyczne)
  - Twój pancerz absorbuje wszystkie obrażenia przez 5 sek. i zapewnia niewrażliwość na wszystkie efekty ograniczające kontrolę nad postacią.
- Dyslokacja (Trucizna)
  - Przeciwnicy zostają także ogłuszeni na 2 sek.
- Ciało Twe Utrzymuję (Fizyczne)
  - Koszt: 20% zdrowia.
  - Zwiększa twoje punkty życia na sekundę o 10% za każdy trafiony cel.
- Żniwa Boleści (Zimno)
  - Zbroja z Kości zwiększa także szybkość ruchu o 1% za każdego trafionego przeciwnika.
- Kościane Widmo
  - Umiejętność podstawowa (Fizyczne)
    - Wypuszczasz Kościane Widmo, które wyrusza w poszukiwaniu wrogów. Przy trafieniu zadaje 4000% obrażeń.
    - Otrzymujesz ładunek co 15 sek. i możesz przechowywać do 3 ładunków. Czas doładowania jest skrócony o 1 sek. za każde pochłonięte przez ciebie zwłoki.
  - Opętanie (Fizyczne)
    - Kościane Widmo zauroczy teraz cel na 10 sek. kosztem 5% zdrowia.
  - Atak Paniki (Trucizna)
    - Wrogowie w promieniu 10 metrów zostają wystraszeni na 2 sek. po detonacji Kościanego Widma.
  - Poltergeist (Zimno)
    - Zwiększa maksymalną liczbę ładunków do 4.
  - Niedokończone Sprawy (Zimno)
    - Kościane Widmo wybucha zadając 1250% obrażeń od broni wszystkim wrogom w promieniu 10 metrów od miejsca eksplozji.
  - Projekcja Astralna (Zimno)
    - Obrażenia zostają zwiększone o 15% za każdego przeciwnika, przez którego przejdzie Kościane Widmo szukające swego celu.
- Napływ Krwi
  - Umiejętność podstawowa (Fizyczne)
    - Czas odnowienia: 5 sek.
    - Koszt: 5% zdrowia.
    - Odrzucasz swą śmiertelną powłokę i pojawiaasz się ponownie do 50 metrów dalej.
  - Transfuzja (Fizyczne)
    - Przywraca 2% twojego maksymalnego zdrowia za każdego przeciwnika, przez którego przejdiesz.
  - Hemostaza (Fizyczne)
    - Usuwa koszt zdrowia.
  - Metabolizm (Fizyczne)
    - Napływ Krwi ma teraz 2 ładunki, ale koszt zdrowia zostaje podwojony.
  - Krzepkość (Fizyczne)
    - Zwiększa twój pancerz o 100% przez 2 sek. po rzuceniu.
  - Linienie (Fizyczne)
    - Po użyciu pozostawia zwłoki w początkowej lokacji.
- Symulakrum

- Umiejętność podstawowa (Fizyczne)
  - Koszt: 25% zdrowia.
  - Czas odnowienia: 120 sek.
  - Tworzysz z krwi Symulakrum, które będzie przez 15 sek. naśladować cię przy używaniu umiejętności wykorzystujących esencję.
- Rezerwuar (Fizyczne)
  - Twoja maksymalna esencja jest zwiększona o 100% podczas działania Symulakrum.
- Przekłeta Postać (Trucizna)
  - Kiedy runa jest aktywna, twoje umiejętności klątw będą nakładać wszystkie trzy klątwy.
- Dług Krwi (Fizyczne)
  - Koszty umiejętności w punktach życia są zmniejszone o 75%, kiedy działa Symulakrum.
- Krew i Kość (Fizyczne)
  - Obecnie tworzy także Symulakrum Kości, ale czas działania zostaje skrócony do 10 sek.
- Samopoświęcenie (Fizyczne)
  - W wypadku śmierci podczas działania Symulakrum, zniszczeniu ulega Symulakrum, a ty odzyskujesz pełne zdrowie.
- Reanimacja
  - Kraina Umarłych
    - Umiejętność podstawowa (Fizyczne)
      - Czas odnowienia: 120 sek.
      - Ze wszystkich umiejętności Zwłok można korzystać w każdej chwili przez 10 sek.
    - Pobudzenie (Fizyczne)
      - Twoje umiejętności nie kosztują esencji, kiedy Kraina Umarłych jest aktywna.
    - Kraina Mrozu (Zimno)
      - Wrogowie w Krainie Umarłych zostają co jakiś czas zamrożeni.
    - Kraina Zarazy (Trucizna)
      - W czasie swojego działania Kraina Umarłych zadaje wrogom do 5 000% obrażeń od broni.
    - Kraina Obfitości (Fizyczne)
      - Kiedy Kraina Umarłych jest aktywna, odzyskujesz 2% swojego maksymalnego zdrowia za każdym razem, gdy zabijesz wroga.
    - Płytkie Groby (Fizyczne)
      - Każdych 10 zabitych wrogów wydłuża czas działania o 1 sek., do maksymalnie 2 sek.
  - Rozkazywanie Szkieletom
    - Umiejętność podstawowa (Fizyczne)
      - Koszt: 50 pkt. esencji.
      - Tryb aktywny: Rozkazujesz swym szkieletowym stronnikom, aby zaatakowali cel, i zwiększasz zadawane przez nich obrażenia o 50% na 5 sek.
      - Tryb pasywny: Co 2 sek. wskrzeszasz szkielety (maksymalnie 7), które wychodzą z ziemi. Szkieletowi stronnicy zadają przy każdym ataku 50% obrażeń od broni.
    - Egzekutor (Fizyczne)
      - Zmniejsza koszt esencji w trybie aktywnym do 25 pkt.
    - Mroczne Leczenie (Fizyczne)

- Szkieletowi stronnicy przywrócą ci 0,5% twojego całkowitego zdrowia za każde trafienie, kiedy będą pod twoimi rozkazami.
- Zamrażający Uścisk (Zimno)
  - Cel twojego rozkazu zostaje zamrożony na 3 sek.
- Wybuch Szkieletów (Trucizna)
  - Rozkazujesz swoim szkieletom eksplodować, zadając przy tym 215% obrażeń od broni wrogom w promieniu 15 metrów.
- Szał (Fizyczne)
  - Twoje szkielety wpadają w szal, zyskując o 25% zwiększoną szybkość ataku.
- Rozkazywanie Golemowi
  - Umiejętność podstawowa (Trucizna)
    - Czas odnowienia: 45 sek.
    - Tryb aktywny: Rozkazujesz golemowi rzucić się we wskazane miejsce, gdzie rozpada się w stertę 5 zwłok.
    - Talent pasywny: Ożywasz Mięsnego Golema, który będzie walczył po twojej stronie. Mięśny Golem zadaje przy każdym ataku obrażenia równe 450% twoich obrażeń od broni.
  - Kościany Golem (Fizyczne)
    - Tryb aktywny: Golem zamienia się w tornado kości, przenosząc wszystkich pobliskich przeciwników we wskazane miejsce i unieruchamiając ich na 2 sek.
  - Krwawy Golem (Fizyczne)
    - Tryb aktywny: Golem poświęca się, przywracając ci 25% twojego zdrowia, a następnie rekonstruuje się we wskazanym miejscu. Podczas rekonstrukcji golema, żyłaste pędy ranią pobliskich przeciwników, zadając im 450% obrażeń od broni.
  - Mięśny Golem (Fizyczne)
    - Tryb aktywny: Rozkazujesz przejść golemowi we wskazane miejsce, gdzie rozpada się w stertę 8 zwłok.
  - Gnijący Golem (Trucizna)
    - Tryb aktywny: Golem pożera zwłoki we wskazanym miejscu zwiększając zadawane przez siebie obrażenia o 30% za każde pochłonięte zwłoki.
  - Lodowy Golem (Zimno)
    - Tryb aktywny: Rozkazujesz golemowi wystrzelić we wskazane miejsce lodowy podmuch, który zamraża wrogów na 3 sek. i zwiększa ich szansę na otrzymanie krytycznego trafienia o 10% przez 10 sek.
- Armia Umarłych
  - Umiejętność podstawowa (Fizyczne)
    - Czas odnowienia: 120 sek.
    - Ożywasz ogromną armię szkieletów, która z impetem uderza wskazane miejsce zadając 12 000% obrażeń od broni w promieniu 15 metrów.
  - Skażony Ucisk (Trucizna)
    - Z ziemi wysuwają się szkieletowe ręce, które zadają wrogom w promieniu 15 metrów obrażenia równe 14 000% obrażeń od broni w ciągu 5 sek.
  - Armia Zamarzniętych (Zimno)
    - Obrażenia od broni zostają zwiększone do 12 000%, zaś armia atakuje wszystkich przeciwników w linii.
  - Niekonwencjonalna Walka (Fizyczne)

- Szkielety powstają z ziemi i atakują losowe cele, zadając w sumie obrażenia fizyczne równe 50 000% obrażeń od broni w ciągu 4 sek.
  - Martwa Burza (Fizyczne)
    - Wzbudzasz wokół siebie burzę umarłych, która zadaje wrogom 15 500% obrażeń od broni w ciągu 5 sek.
  - Dolina Śmierci (Fizyczne)
    - Szkieletowa armia zapędza wszystkich przeciwników objętych działaniem w jedno miejsce.
- Klątwy
  - Zniedołużnienie
    - Umiejętność podstawowa (Fizyczne)
      - Koszt: 10 pkt. esencji.
      - Potworna klątwa, która zmniejsza szybkość ruchu wrogich jednostek o 75%, a zadawane przez nie obrażenia o 30% przez 30 sekund.
    - Oportunista (Fizyczne)
      - Zyskujesz 3% do szybkości ruchu za każdego przeklętego wroga.
    - Pożyczony Czas (Fizyczne)
      - Zyskujesz 1% redukcji czasu odnowienia za każdego przeklętego wroga.
    - Uwiad (Fizyczne)
      - Zwiększa redukcję obrażeń do 40%, ale nie zmniejsza już szybkości ruchu.
    - Oszalamiająca Klątwa (Fizyczne)
      - Istnieje 10% szans na to, że przekłęci wrogowie zostaną ogłuszeni przy trafieniu na 2 sek.
    - Wycięczenie (Fizyczne)
      - Potęguje efekt zmniejszenia szybkości ruchu przez pierwsze 5 sek.
  - Słabość
    - Umiejętność podstawowa (Fizyczne)
      - Koszt: 10 pkt. esencji.
      - Potworna klątwa, która zabija przeciwników posiadających mniej niż 15% zdrowia. Działa przez 30 sek.
    - Powrót Esencji (Fizyczne)
      - Otrzymujesz 2 pkt. esencji, kiedy zginie przeklęty przeciwnik.
    - Wybuchowa Śmierć (Fizyczne)
      - Przekłęci przeciwnicy wybuchają, zadając w momencie śmierci 100% obrażeń od broni.
    - Zapach Krwi (Fizyczne)
      - Przekłęci przeciwnicy otrzymują o 15% zwiększone obrażenia od twoich przywołańców.
    - Aura Słabości (Fizyczne)
      - Zamienia się w aurę, która nakłada klątwę na wszystkich przeciwników w promieniu 15 metrów.
      - Zasięg tego efektu jest zwiększony o 50% twojego promienia podnoszenia złota i kul zdrowia.
    - Wczesny Grób (Fizyczne)
      - Aktywuje się teraz przy 18% życia wroga, ale kosztuje 10% twojego życia.
  - Pijawka
    - Umiejętność podstawowa (Fizyczne)
      - Koszt: 10 pkt. esencji.



- Rzucasz klątwę na wskazany obszar. Przekleci wrogowie mogą uleczyć napastnika, kiedy otrzymują obrażenia równe 2% ich maksymalnego zdrowia. Czas działania: 30 sek.
  - Zarazenie (Fizyczne)
    - Przeciwnicy, którzy zginą będąc pod wpływem klątwy, przekażą ją dalej na pobliski cel.
  - Krwisty Koniec (Fizyczne)
    - Za każdym razem gdy zginie przeklęty przeciwnik, odzyskasz zdrowie w ilości równej 200% punktów życia za zabicie.
  - Przeklęta Ziemia (Fizyczne)
    - Teraz rzuca klątwę na obszar, lecząc 1% twojej maksymalnej wartości punktów życia co sekundę za każdego wroga na przeklętym terenie.
  - Butla Krwi (Fizyczne)
    - Za każdym razem gdy zginie przeciwnik, twój czas odnowienia mikstur zostaje skrócony o 1 sek.
  - Osmoza (Fizyczne)
    - Każdy przeklęty wróg zwiększa twoją regenerację życia o 751 pkt. na sekundę.
- Zwłoki
  - Wybuch Zwłok
    - Umiejętność podstawowa (Fizyczne)
      - Detonujesz wszystkie zwłoki znajdujące się na wskazanym obszarze w promieniu 11 metrów. Zwłoki zadają 350% obrażeń od broni wrogom znajdującym się w promieniu 20 metrów.
    - Pożegnalne Objęcia (Fizyczne)
      - Zwłoki same przyciągają się do najbliższego wroga przed eksplozją, ale umiejętność kosztuje teraz 2% życia za każde zwłoki.
    - Zwarcie (Trucizna)
      - Teraz detonujesz zwłoki znajdujące się w pobliżu, zadając 325% obrażeń od broni wrogom znajdującym się w promieniu 20 metrów.
    - Krwawa Miazga (Fizyczne)
      - Promień wybuchu zostaje zwiększony do 25 metrów.
    - Martwe Zimno (Zimno)
      - Zamrażasz wszystkich wrogów w obrębie eksplozji na 2 sek.
    - Szrapnel (Trucizna)
      - Zwłoki wybuchają teraz z dala od ciebie, trafiając wszystkie cele w obrębie stożka.
  - Trupia Lanca
    - Umiejętność podstawowa (Fizyczne)
      - Wzywasz pociski z pobliskich zwłok, które ranią wskazanego wroga, zadając mu 1 750% obrażeń od broni.
    - Kruszący Dotyk (Zimno)
      - Kości wrogów stają się kruche, co zwiększa szansę na zadanie im trafienia krytycznego o 5% przez 5 sek., za każdym razem, gdy zostaną trafieni Trupią Lancą.
    - Krwawa Lanca (Fizyczne)
      - Wykorzystuje 2% twojego całkowitego zdrowia, aby wystrzelić w stronę celu dodatkową lancę, która zadaje 250% obrażeń od broni.
    - Trzewiowy Udar (Fizyczne)
      - Ogłusza cel na 3 sek.
    - Szatkujące Drzazgi (Trucizna)

- Każda lanca spowalnia cel o 10% i zmniejsza zadawane przez niego obrażenia o 6% przez 10 sek. Kumuluje się maksymalnie 5 razy.
  - Rykoszet (Trucizna)
    - Trupia Lanca ma 20% szans na odbicie się rykoszetem w jeden dodatkowy cel.
- Pochłonięcie
  - Umiejętność podstawowa (Fizyczne)
    - Pochłaniasz zwłoki znajdujące się na obszarze 60 metrów, aby odzyskać 10 pkt. esencji za każdego trupa.
  - Bezwzględność (Fizyczne)
    - Dodatkowo pochłaniasz swoich przywołańców otrzymując 10 pkt. esencji za każdego zabitego sługę.
  - Zachłanność (Fizyczne)
    - Przez 5 sek. zmniejsza pełny koszt esencji o 2% za każde pochłonięte zwłoki.
  - Pochłaniająca Aura (Fizyczne)
    - Przyjmuje postać aury, która pochłania wszystkie zwłoki w promieniu 15 metrów, przywracając ci 11 pkt. esencji za każdego trupa.
    - Zasięg tego efektu jest zwiększony o 50% twojego promienia podnoszenia złota i kul zdrowia.
  - Nasycenie (Fizyczne)
    - Zwiększa maksymalne życie o 2% przez 2 sek. za każdego pochłoniętego trupa.
  - Kanibalizm (Fizyczne)
    - Każde pochłonięte zwłoki przywracają także 3% zdrowia.
- Ożywienie
  - Umiejętność podstawowa (Fizyczne)
    - Na 15 sek. ożywisz maksymalnie 10 zwłok na wskazanym obszarze znajdującym się w promieniu 20 metrów.
  - Oblacja (Fizyczne)
    - Zwiększa obrażenia zadawane przez ożywione stwory o 20%, ale każde Ożywienie kosztuje teraz 3% zdrowia.
  - Osobista Armia (Fizyczne)
    - Odnoszone obrażenia zostają zmniejszone o 1% za każdego aktywnego, ożywionego sługę.
  - Brawura (Zimno)
    - Ożywieni słudzy zadają dodatkowe 150% obrażeń, ale trwają 6 sek. Zadane obrażenia stają się obrażeniami od zimna.
  - Potworny Powrót (Trucizna)
    - Kiedy ożywisz zwłoki, wrogowie w promieniu 20 metrów uciekają w przerażeniu przez 3 sek.
  - Czyściec (Fizyczne)
    - Kiedy upłynie czas ich działania, ożywieni słudzy zamieniają się z powrotem w możliwe do wykorzystania zwłoki.

- **Umiejętności pasywne nekromantów**

- Paliwo Śmierci
  - Pochłonięcie zwłok zwiększa twoją szybkość ruchu o 3% na 5 sek.
- Ze Śmierci Życie
  - Pochłonięcie zwłok zapewnia 20% szans na stworzenie kuli zdrowia.
- Samotna Warta
  - Zwiększa pancerz o 100%. Wartość ta zostaje zredukowana o 10% za każdego aktywnego przywołańca.
- Więzienie z Kości
  - Istnieje 30% szans, że Włócznia z Kości, Kościane Kolce oraz Kościane Widmo zamkną wrogów w Więzieniu z Kości na 3 sek.
- Przywódca Ożywieńców
  - Koszt esencji Rozkazywania Szkieletom oraz czas odnowienia Rozkazywania Golemowi zostają zmniejszone o 30%.
- Żwawe Żniwa
  - Zwiększa szybkość ataku Kościanych Kolców, Wyssania Krwi oraz Ponurej Kosy o 15%.
- Chaotyczny Reanimator
  - Twoje przywołańce zyskują 200% wartości twoich cierni.
- Wieczna Udręka
  - Twoje kławy kosztują o 50% mniej esencji i trwają bezustannie.
- Krew za Krew
  - Podniesienie kuli zdrowia usuwa koszt zdrowia kolejnego zaklęcia Krwi. Efekt ten kumuluje się maksymalnie 10 razy.
- Krew jest Mocą
  - Kiedy stracisz w sumie 100% twojego maksymalnego życia, czasy odnowienia wszystkich umiejętności zostaną skrócone o 20%. Efekt ten nie może skrócić czasu odnowienia umiejętności więcej niż raz przy każdym użyciu.
- Wchłonięcie Życia
  - Zwiększa twoją regenerację zdrowia o 10% za każdego przeciwnika znajdującego się w promieniu 20 metrów.
- Wydłużona Służba
  - Wydłuża czas działania Szkieletowych Magów i Ożywienia o 25%.
- Ostatnia Posługa
  - Jeśli odniesiesz śmiertelne obrażenia, otrzymasz chwilową niewrażliwość na obrażenia trwającą 4 sek. Oprócz tego twoi słudzy zostaną pochłonięci, przywracając ci 10% życia za każdego z nich. Efekt ten może zostać wywołany maksymalnie raz na 60 sek.
- Potworna Danina
  - Odzyskujesz równowartość 10% liczby punktów życia otrzymywanych przy trafieniu za każdym razem, kiedy jeden z twoich przywołańców trafi przeciwnika.
- Przytłaczająca Esencja
  - Zwiększa maksimum esencji o 40 pkt.
- Tarcza Rathmy
  - Nie możesz stracić życia przez 4 sek. po użyciu Krainy Umarłych, Armii Umarłych oraz Symulakrum.
- Mroczne Żniwa
  - Podczas korzystania z kosy zyskujesz 2% esencji oraz zdrowia za każdego zabitego.
- Rigor Mortis
  - Umiejętności wywołujące Skazę spowalniają również przeciwników o 30% i zmniejszają ich szybkość ataku o 30% na 5 sek.
- Ząbkowane Ostrze

- Kościane Kolce, Włócznia z Kości oraz Kościane Widmo zadają obrażenia zwiększone o 1% za każde 2 metry dzielące cię od przeciwnika, maksymalnie do 20%.
- **Umiejętności czarownicy**
  - Lustrzane Odbicie
    - Symulakrum
      - Nowa nazwa runy to „Twarde Światło”.

[Powrót na górę](#)

## PRZEDMIOTY

- **Przedmioty legendarne**
  - Pogrzebowy Oskard
    - Wyssanie Krwi pochłania krew z 2 dodatkowych celów.
  - Przegniły Kieł Trag'Oula
    - Ponura Kosa z runą Przeklęta Kosa ma teraz 100% szans na nałożenie klątwy. Dodatkowo zadajesz obrażenia zwiększone o 175-200% przeklętym przeciwnikom.
  - Kosa Cyklu
    - Gdy Zbroja z Kości jest aktywna, twoje umiejętności dodatkowe zadają obrażenia zwiększone o 250-300%, ale skracają pozostały czas trwania Zbroi z Kości o 4 sek.
  - Skamieniały Róg Maltoriusa
    - Włócznia z Kości kosztuje teraz 40 pkt. esencji i zadaje obrażenia zwiększone o 375-450%.
  - Ostrze Krwawego Przyływu
    - Nova Śmierci zadaje obrażenia zwiększone o 20-30% za każdego wroga w promieniu 15 metrów.
  - Cienisty Hak Reileny
    - Każdy punkt premii do maksimum esencji zwiększa zadawane przez ciebie obrażenia o 0,5%, zaś Kościane Kolce generują dodatkowo 2-5 pkt. esencji za każdego trafionego wroga.
  - Czarna Śmierć Nayra
    - Każda inna umiejętność trucizn, jakiej użyjesz, zwiększa obrażenia twoich umiejętności trucizn o 50-65% przez 15 sek.
  - Włócznia Jaira
    - Twoje Ciernie zostają wzmocnione o 10-15% za każdego wroga pod wpływem jednej z twoich klątw.
  - Stracony Czas
    - Twoje umiejętności zimna zmniejszają szybkość ruchu wrogów o 30%, a twoja szybkość ruchu wzrasta o 4-5% na 5 sek. Maksymalnie 5 kumulacji.
  - Kościzwon
    - Premia do obrażeń Rozkazywania Szkieletom zwiększa się o 25-30% za każdą sekundę, kiedy atakują ten sam cel.
  - Pogarda Legera
    - Ponura Kosa zadaje dodatkowe 7-10% obrażeń za każdy punkt esencji, jaki przywraca.
  - Żelazna Róża
    - Atakowanie Wyssaniem Krwi zapewnia 40-50% szans na rzucenie darmowej Nowy Krwi.
  - Kamień Jana

- Każde zwłoki pochłonięte w Krainie Umarłych zapewniają kumulację Makabrycznej Wiedzy. Makabryczna Wiedza zwiększa obrażenia zadawane przez Trupią Lancę oraz Wybuch Zwłok o 150-200% podczas przebywania poza Krainą Umarłych.
- Nawiedzone Wizje
  - Symulakrum zabiera teraz co sekundę 5% twojego maksymalnego życia, ale trwa dwa razy dłużej.
- Mądrość Kalana
  - Zwiększa maksymalną liczbę kumulacji Zbroi z Kości o 5.
- Zbroja Krwawej Pieśni
  - Podczas działania Armii Umarłych, Rozkazywanie Szkieletom zyskuje efekty wszystkich run i zadaje obrażenia zwiększone o 100-125%.
- Napierśnik Żałobnej Pieśni
  - Pochłonięcie przywraca dodatkowe 75-100% esencji oraz życia. Oprócz tego, gdy Pochłonięcie przywraca esencję lub życie ponad maksymalny poziom, nadmiar utrzymuje się przez 3 sek.
- Maską Szkarłatnej Śmierci
  - Ożywienie pochłania teraz wszystkie zwłoki i wskrzesza sługę, który zadaje o 125-150% więcej obrażeń za każde zwłoki.
- Przysięga Losu
  - Armia Umarłych zyskuje efekt runy Niekonwencjonalna Walka.
- Rękawice Wszechśmierci
  - Twój golem co sekundę zrzuca zwłoki.
- Uścisk Esencji
  - Kiedy wybuchające zwłoki zranią co najmniej jednego przeciwnika, twój Wybuch Zwłok będzie zadawać przez 6 sek. obrażenia zwiększone o 75-100%. Kumuluje się maksymalnie 5 razy.
- Golemowe Bryczesy
  - Obrażenia zadawane przez twojego golema zostają zwiększone o 100-125%, zaś ty otrzymujesz o 30% mniej obrażeń, kiedy golem żyje.
- Pludry Plugawiciela
  - Obrażenia zadawane przez twoje Kościane Widmo są zwiększone o 75-100% za każdą sekundę jego aktywności.
- Trzewiki Steuarta
  - Po użyciu Napływu Krwi twoja szybkość ruchu zwiększa się o 40-50% na 2 sekundy.
- Podróż Brynera
  - Atakowanie Kościanymi Kolcami zapewnia 20-30% szans na rzucenie Novy Kości we wskazanym miejscu.
- Powróż Sędziwoja
  - Otrzymujesz dodatkowe 40-50% redukcji obrażeń, kiedy któryś z wrogów jest dotknięty twoim Zniedołużeniem.
- Wola Razetha
  - Szkieletowy Mag zyskuje efekty runy Dar Śmierci.
- Krąg Nailuja
  - Przy każdym rzuceniu ożywasz teraz dodatkowego Szkieletowego Maga. Będą oni trwać dodatkowe 2-4 sek.
- Gniew Briggsa
  - Wrogowie nie objęci efektem klątwy są ściągani we wskazane miejsce, gdzie nakładana jest na nich klątwa.
- Wyrok Kryspina
  - Zadajesz obrażenia zwiększone o 75-100% spowolnionym wrogom lub trzy razy tyle przeciwnikom dotkniętym innym rodzajem efektu ograniczającego ich kontrolę.

- Kamień Słońca Lornelli
  - Twoja redukcja obrażeń zostaje zwiększona o 0,75-0,95% za każde brakujące ci 1% życia.
- Naramienniki Zaklinacza Trupów
  - Obrażenia zadawane przez Trupią Lancę wzrastają o 25-30% przez 3 sek. po pochłonięciu zwłok. Maksymalnie 20 kumulacji.
- Amulet Piekielnego Ognia
  - Dodano umiejętności pasywne nekromantów.
- Wzlot Halcyjona
  - Teraz ten przedmiot zawiera także umiejętności nekromantów.
- **Zestawy klasowe**
  - Kości Rathmy
    - Premia za 2 elementy zestawu
      - Twoi słudzy mają szansę skrócić czas odnowienia Armii Umarłych o 1 sek. za każdym razem, gdy zadają obrażenia.
    - Premia za 4 elementy zestawu
      - Uzyskujesz 1% redukcji obrażeń na 15 sek. za każdym razem, gdy jeden z twoich sług zada obrażenia. Kumuluje się maksymalnie 50 razy.
    - Premia za 6 elementów zestawu
      - Każdy aktywny szkieletowy mag zwiększa obrażenia zadawane przez twoje sługi i Armię Umarłych o 250%.
  - Awatar Trag'Oula
    - Premia za 2 elementy zestawu
      - Napływ Krwi zyskuje efekty wszystkich run.
    - Premia za 4 elementy zestawu
      - Kiedy twoje życie jest pełne, leczenie zapewniane przez umiejętności będzie przez 45 sek. dodawane do twoich punktów życia, zwiększając je maksymalnie o 100%.
    - Premia za 6 elementów zestawu
      - Twoje umiejętności wykorzystujące życie zadają obrażenia zwiększone o 300%, ale kosztują dwukrotnie więcej życia. Leczenie z twoich umiejętności jest zwiększone o 100%.
  - Łaska Inariusza
    - Premia za 2 elementy zestawu
      - Obrażenia zapewniane przez Zbroję z Kości wzrastają o 1000%.
    - Premia za 4 elementy zestawu
      - Zbroja z Kości zapewnia dodatkowe 2% redukcji obrażeń za każdego trafionego wroga.
    - Premia za 6 elementów zestawu
      - Zbroja z Kości wyzwala także wirujące tornado kości, które rani pobliskich przeciwników, zadając im 750% obrażeń od broni, oraz o 2750% zwiększa obrażenia, jakie otrzymują od nekromanty.
  - Całun Mistrza Plagi
    - Premia za 2 elementy zestawu
      - Każde pochłonięte zwłoki powodują wystrzelenie Trupiej Lancy w pobliskiego wroga.
    - Premia za 4 elementy zestawu
      - Każdy przeciwnik trafiony Włóczęgą z Kości zmniejsza otrzymywane przez ciebie obrażenia o 2%, maksymalnie do 50%. Działa przez 15 sek.
    - Premia za 6 elementów zestawu
      - Każde pochłonięte zwłoki zapewniają ci ładunek Wzmocnionej Włóczęgi z Kości, który zwiększa obrażenia następnej Włóczęgi z Kości o 3000%.

- Oręż Jessetha
  - Premia za 2 elementy zestawu
    - Kiedy cel twojego Rozkazywania Szkieletom zginie, twoje szkielety automatycznie zaatakują pobliski cel.
    - Podczas gdy twoje szkielety na rozkaz atakują cel, wszystkie twoje służki zadają obrażenia zwiększone o 400%.
- **Legendarne klejnoty**
  - Kamień Pomsty Zeia
    - Teraz premie od założonego klejnotu wpływające na obrażenia zadawane przy trafieniu przez zwierzaka będą zapewniane nie przez niego, tylko przez gracza.

[Powrót na górę](#)

## TRYB PRZYGODOWY

- **Podziemia Zestawów**
  - Zaktualizowano interfejs użytkownika, by lepiej odzwierciedlał wymagania konieczne do ukończenia poziomu.
    - Dodatkowo, podstawowy poziom musi zostać ukończony w określonym limicie czasu.
  - Wydłużono limit czasu na ukończenie Podziemi Zestawu do 5 min.
  - Teraz potwory w Podziemiach Zestawów będą śledzone na mini-mapie od samego początku.
  - Obniżono wszystkie wymagania podstawowego celu dotyczące liczby zabitych potworów.
- **Głębokie Szczeliny**
  - Gracze, którzy zginą w Głębokich Szczelinach podczas gry solo, będą teraz mieć możliwość natychmiastowego wskrzeszenia. Przy wyborze tej opcji pozostały czas oczekiwania na odrodzenie postaci zostanie odjęty od pozostałego czasu na ukończenie Głębokiej Szczeliny. Ponadto odliczane wówczas czasy odnowienia umiejętności postaci również zostaną przesunięte do przodu o tę samą wartość.
- **Poprawki błędów**
  - Naprawiono błąd, który w pewnych okolicznościach mógł uniemożliwiać graczom ukończenie zlecenia „Oczyść Zapomnianą Studnię”.

[Powrót na górę](#)

## OSIĄGNIĘCIA

- Groza we krwi
  - Teraz wymaga, aby postać gracza miała 10% lub mniej zdrowia zamiast 9% lub mniej.
- Poprawki błędów
  - Naprawiono błąd, który uniemożliwiał zdobycie osiągnięcia „Groza we krwi” po spełnieniu kryteriów i pokonaniu Diabła.

## POTWORY

- Szkieletowy Mag
  - Nieznacznie zmniejszono zadawane przezeń obrażenia od ognia.

## ZMIANY ZWIĘKSZAJĄCE KOMFORT GRY

- Teraz Monstrum szamana będzie niszczyć obiekty, przez które przejdzie.

---

Źródło: <https://eu.battle.net/d3/pl-pl/blog/20845163/aktualizacja-260-ju%C5%BC-dost%C4%99pna-27-06-2017>

Web Rip by CWK 2017

dla [SEZON.DIABLO.OVH](#) - najważniejsze informacje o sezonach w grze Diablo III!

---

Wgrajapl - darmowy hosting grafiki do SMB  
Wgraj .jpg .jpeg .png .gif .bmp do SMB bez rejestracji