

Przegląd umiejętności nekromantów

Krew, kości, klątwy oraz hordy posłusznych stronników – tak najprościej można ująć moce, które mają do dyspozycji nekromanci. Wciąż ciężko pracujemy nad naszą najnowszą klasą postaci, ale jesteśmy już gotowi przedstawić wam projekt umiejętności aktywnych oraz pasywnych, które mogą sprawdzić w akcji wybrani testerzy podczas zamkniętych [beta-testów nekromantów](#).

Uwaga: Opisane poniżej elementy wciąż podlegają zmianom. Zarówno wartości liczbowe jak i działanie umiejętności może ulec znacznym modyfikacjom. Zestawy klasowe nekromantów oraz ich przedmioty legendarne nie są jeszcze dostępne do testów. Warto również mieć na uwadze, że tłumaczenia terminów i opisów również mogą zostać zmienione.



Podstawowe

Kościane Kolce

- **Umiejętność podstawowa** (Obrażenia fizyczne)
 - **Generuje:** 24 pkt. esencji.
 - Z ziemi wyrastają kościane kolce, które zadają **150%** obrażeń od broni na sekundę.
- **Nagły Wstrząs** (Obrażenia fizyczne)
 - Kolce ogłuszają przeciwników na **1 sek.**
- **Ścieżka z Kości** (Obrażenia 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.
- **Mrożne Kolce** (Zimno)
 - Pozostawia zamrożony obszar, który zmniejsza szybkość ruchu o **60%** przez **2 sek.**
- **Krwawe Kolce** (Obrażenia fizyczne)
 - Trafieni przeciwnicy krwawią otrzymując **50%** obrażeń od broni przez **2 sek.** i w tym czasie przywracają ci **0,5%** twojego całkowitego zdrowia.

Wysysanie Krwi

- **Umiejętność podstawowa** (Obrażenia fizyczne)
 - **Generuje:** 15 pkt. esencji przy każdym zadaniu obrażeń.
 - Wysysasz krew z wybranego wroga, zadając **300%** obrażeń od broni.
 - Wysysanie Krwi przywraca ci **2%** maksymalnego zdrowia przez każdą sekundę podtrzymywania tej umiejętności.
- **Wstrzymanie** (Zimno)
 - Wrogowie zostają także spowolnieni o **75%**.
- **Kwintesencja** (Obrażenia fizyczne)
 - Jeśli jesteś w pełni zdrowia, zdobywana esencja zostaje zwiększona do **20 pkt.**
- **Wysysanie Życia** (Obrażenia 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** (Obrażenia fizyczne)
 - Podczas wysysania przyciągasz wszystkie kule zdrowia w promieniu **40 metrów**.

Ponura Kosa

- **Umiejętność podstawowa** (Obrażenia 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** (Obrażenia fizyczne)
 - Przywraca **1%** twojego zdrowia za każdego trafionego wroga.
- **Egzekucja** (Obrażenia 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** (Obrażenia fizyczne)
 - Wykonujesz przed sobą cięcie dwoma 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.

[Powrót na górę](#)

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** (Obrażenia fizyczne)
 - Leczy cię przywracając **1%** twojego zdrowia za każdy trafiony cel, ale zmniejsza zadane obrażenia do **225%**.
- **Nova Kości** (Obrażenia fizyczne)
 - Kolce rozchodzą się na zewnątrz i zadają **475%** obrażeń od broni w promieniu **12 metrów**.
- **Nova Krwi** (Obrażenia fizyczne)
 - Wydadz 10% zdrowia, aby wyzwolić Nową Krew, 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 Nowy o **5 metrów**, maksymalnie **2** razy.

Włócznia z Kości

- **Umiejętność podstawowa** (Obrażenia fizyczne)
 - **Koszt: 20 pkt. esencji.**
 - Tworzysz przeszywający kościany pocisk, który zadaje wszystkim przebitym wrogom **450%** 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** (Obrażenia 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** (Obrażenia fizyczne)
 - Włócznia z Kości zamienia się we Włócznię Krwi. Obrażenia zostają zwiększone do **518%** obrażeń od broni kosztem **10%** zdrowia.
- **Zęby** (Obrażenia fizyczne)
 - Wystrzeliwuje **5** ostrych jak brzytwa zębów, które zadają **300%** obrażeń od broni.

Szkieletowy Mag

- **Umiejętność podstawowa** (Obrażenia 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** (Obrażenia fizyczne)
 - Ożywione szkielety pozostawiają po sobie zwłoki, jeśli zginą lub skończy się czas ich funkcjonowania.
- **Osobliwość** (Obrażenia fizyczne)
 - Pochłania całą esencję wzywając potężnego przywołańca. Zadawane przez niego obrażenia są zwiększone o **3%** za każdy pochłonięty punkt esencji.
- **Podtrzymanie Życia** (Obrażenia fizyczne)
 - Ożywieni magowie kosztują **10%** zdrowia, ale trwają dodatkowe **2 sek.**
- **Skażenie** (Trucizna)
 - Ożywasz zakażonego maga, który podtrzymuje aurę zepsucia zadającą **175%** 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.

[Powrót na górę](#)

Krew i Kość

Zbroja z Kości

- **Umiejętność podstawowa** (Obrażenia fizyczne)
 - **Koszt:** 10 pkt. esencji.
 - **Czas odnowienia:** 10 sek.
 - Wydzierasz kości z pobliskich przeciwników, zadając im **150%** obrażeń od broni, i tworzysz pancerz, który zmniejsza otrzymywane obrażenia o **3%** za każdego trafionego wroga, do **10** wrogów maksymalnie. Zbroja z Kości działa przez **60** sek.
- **Zwiększone Obrażenia** (Obrażenia fizyczne)
 - Obrażenia zadawane przeciwnikom są zwiększone o **200%**.
- **Niewrażliwość** (Obrażenia fizyczne)
 - Twój pancerz absorbuje wszystkie obrażenia przez **5** sek. i zapewnia niewrażliwość na wszystkie efekty ograniczające kontrolę nad postacią.
- **Dyslokacja** (Obrażenia fizyczne)
 - Przeciwnicy zostają także ogłuszeni na **2** sek.
- **Ciało Twe Utrzymuję** (Obrażenia fizyczne)
 - **Koszt:** 20% zdrowia.
 - Zwiększa twoje punkty życia na sekundę o **10%** za każdy trafiony cel.
- **Plon Boleści** (Obrażenia fizyczne)
 - Zbroja z Kości zwiększa także szybkość ruchu o **1%** za każdego trafionego przeciwnika.

Duch Kości

- **Umiejętność podstawowa** (Obrażenia fizyczne)
 - Wypuszczasz Ducha Kości, który 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** (Obrażenia fizyczne)
 - Duch Kości zauroczy teraz cel na **10** sek. kosztem **10%** zdrowia.
- **Atak Paniki** (Trucizna)
 - Wrogowie w promieniu **10** metrów zostają wystraszeni na **2** sek. po detonacji Ducha Kości.
- **Poltergeist** (Zimno)
 - Zwiększa maksymalną liczbę ładunków do 4.
- **Niedokończone Sprawy** (Zimno)
 - Duch Kości 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 Duch Kości szukający swego celu.

Napływ Krwi

- **Umiejętność podstawowa** (Obrażenia fizyczne)
 - **Czas odnowienia:** 5 sek.
 - **Koszt:** 5% zdrowia.
 - Odrzucasz swą śmiertelną powłokę i pojawiaasz się ponownie do **50** metrów dalej.
- **Transfuzja** (Obrażenia fizyczne)
 - Przywraca **2%** twojego maksymalnego zdrowia za każdego przeciwnika, przez którego przejdziesz.
- **Hemostaza** (Obrażenia fizyczne)
 - Usuwa koszt zdrowia.
- **Metabolizm** (Obrażenia fizyczne)
 - Napływ Krwi ma teraz **2** ładunki, ale koszt zdrowia zostaje podwojony.
- **Krzepkość** (Obrażenia fizyczne)
 - Zwiększa twój pancerz o **100%** przez **2** sekundy po rzuceniu.
- **Linienie** (Obrażenia fizyczne)
 - Po użyciu pozostawia zwłoki w początkowej lokacji.

Symulakrum

- **Umiejętność podstawowa** (Obrażenia fizyczne)
 - **Koszt:** 50% zdrowia.
 - **Czas odnowienia:** 120 sek.
 - Tworzysz z krwi Symulakrum, które będzie przez **15** sek. naśladować cię przy używaniu umiejętności wykorzystujących esencję.
- **Rezerwuar** (Obrażenia fizyczne)
 - Twoja maksymalna esencja jest zwiększona o **100%** podczas działania Symulakrum.
- **Przeklęta Postać** (Trucizna)
 - Kiedy runa jest aktywna, twoje umiejętności kłątów będą nakładać wszystkie trzy kławy.
- **Dług Krwi** (Obrażenia fizyczne)
 - Koszty umiejętności w punktach życia są zmniejszone o **75%**, kiedy działa Symulakrum.
- **Krew i Kość** (Obrażenia fizyczne)
 - Obecnie tworzy także Symulakrum Kości, ale czas działania zostaje skrócony do **10** sek.
- **Samoposwięcenie** (Obrażenia fizyczne)
 - W wypadku śmierci podczas działania Symulakrum, zniszczeniu ulega Symulakrum, a ty odzyskujesz pełne zdrowie.

[Powrót na górę](#)

Reanimacja

Kraina Umarłych

- **Umiejętność podstawowa** (Obrażenia fizyczne)
 - **Czas odnowienia: 120 sek.**
 - Ze wszystkich umiejętności Zwłok można korzystać w każdej chwili przez 5 sek.
- **Pokrzepienie** (Obrażenia 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 **5000%** obrażeń od broni.
- **Kraina Obfitości** (Obrażenia fizyczne)
 - Kiedy Kraina Umarłych jest aktywna, odzyskujesz **2%** swojego maksymalnego zdrowia za każdym razem, gdy zabijesz wroga.
- **Płytkie Groby** (Obrażenia fizyczne)
 - Każdych **10** zabitych wrogów wydłuża czas działania o **1 sek.**, do maksymalnie **2 sek.**

Rozkazywanie Szkieletom

- **Umiejętność podstawowa** (Obrażenia 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** (Obrażenia fizyczne)
 - Zmniejsza koszt esencji w trybie aktywnym do **25 pkt.**
- **Mroczne Leczenie** (Obrażenia 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 twoim szkieletom eksplodować, zadając przy tym **80%** obrażeń od broni wrogom w promieniu **15 metrów.**
- **Szał** (Obrażenia fizyczne)
 - Twoje szkielety wpadają w szal, zyskując o **25%** zwiększoną szybkość ataku.

Rozkazywanie Golemowi

- **Umiejętność podstawowa (Trucizna)**
 - **Czas odnowienia: 60 sek.**
 - **Tryb aktywny:** Rozkazuje golemowi rzucić się we wskazane miejsce, gdzie rozpada się w stertę 5 zwłok.
 - **Talent pasywny:** Ożywasz Mięsnego Golema, który będzie walczyć po twojej stronie. Mięśny Golem zadaje przy każdym ataku obrażenia równe **450%** twoich obrażeń od broni.
- **Kościany Golem (Obrażenia fizyczne)**
 - **Tryb aktywny:** Golem zamienia się w tornado kości, przenosząc wszystkich pobliskich przeciwników we wskazane miejsce i unieruchamiając ich na **2 sek.**
- **Krwawy Golem (Obrażenia 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.
- **Żarłoczny Golem (Trucizna)**
 - **Tryb aktywny:** Golem pożera zwłoki we wskazanym miejscu zwiększając zadawane przez siebie obrażenia o **30%** za każde pożarte zwłoki.
- **Gnijący Golem (Trucizna)**
 - **Tryb aktywny:** Rozkazuje przejść golemowi we wskazane miejsce, gdzie rozpada się w stertę **8 zwłok.**
- **Lodowy Golem (Zimno)**
 - **Tryb aktywny:** Rozkazuje przejść golemowi we wskazane miejsce, gdzie zamraża wrogów na **3 sek.** i zwiększa ich szansę na otrzymanie krytycznego trafienia o **10%** przez **10 sek.**

Armia Umarłych

- **Umiejętność podstawowa (Obrażenia fizyczne)**
 - **Czas odnowienia: 120 sek.**
 - Ożywasz ogromną armię szkieletów, która z impetem uderza wskazane miejsce zadając **3000%** obrażeń od broni w promieniu **15 metrów.**
- **Katatoniczny Uścisk (Trucizna)**
 - Z ziemi wysuwają się ręce, które unieruchamiają wrogów w miejscu przez **5 sek.**
- **Armia Zamarzniętych (Zimno)**
 - Obrażenia od broni zostają zwiększone do **3600%**, zaś armia atakuje wszystkich przeciwników w linii.
- **Niekonwencjonalna Walka (Obrażenia fizyczne)**
 - Szkielety powstaną z ziemi i atakują losowe cele przez **4 sek.**
- **Dolina Śmierci (Obrażenia fizyczne)**
 - Szkieletowa armia zapędza wszystkich przeciwników objętych działaniem w jedno miejsce.
- **Martwa Burza (Obrażenia fizyczne)**
 - Wzbudzasz wokół siebie burzę umarłych, która zadaje wrogom **2000%** obrażeń od broni w ciągu **5 sek.**

[Powrót na górę](#)

Klątwy

Zniedołużnienie

- **Umiejętność podstawowa** (Obrażenia fizyczne)
 - **Koszt:** 10 pkt. esencji.
 - Potworna klątwa, która zmniejsza szybkość ruchu wrogów o **75%**, a zadawane przez nich obrażenia o **20%** przez **30** sek.
- **Oportunizm** (Obrażenia fizyczne)
 - Zyskujesz **3%** do szybkości ruchu za każdego przeklętego wroga.
- **Pożyczony Czas** (Obrażenia fizyczne)
 - Zyskujesz **1%** redukcji czasu odnowienia za każdego przeklętego wroga.
- **Uwiąd** (Obrażenia fizyczne)
 - Redukcja obrażeń zostaje zwiększona do **30%**, ale klątwa nie zmniejsza już szybkości ruchu.
- **Oszałamiająca Klątwa** (Obrażenia fizyczne)
 - Istnieje **10%** szans na to, że przeklęci wrogowie zostaną ogłuszeni przy trafieniu na **2** sek.
- **Wycierczenie** (Obrażenia fizyczne)
 - Potęguje efekt zmniejszenia szybkości ruchu przez pierwsze **5** sek.

Słabość

- **Umiejętność podstawowa** (Obrażenia fizyczne)
 - **Koszt:** 10 pkt. esencji.
 - Potworna klątwa, która zabija przeciwników posiadających mniej niż **15%** zdrowia. Działa przez **30** sek.
- **Powrót Esencji** (Obrażenia fizyczne)
 - Otrzymujesz **2** pkt. esencji, kiedy zginie przeklęty przeciwnik.
- **Wybuchowa Śmierć** (Obrażenia fizyczne)
 - Przeklęci przeciwnicy wybuchają, zadając w momencie śmierci **100%** obrażeń od broni.
- **Zapach Krwi** (Obrażenia fizyczne)
 - Przeklęci przeciwnicy otrzymują o **15%** zwiększone obrażenia od twoich przywołańców.
- **Aura Słabości** (Obrażenia 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** (Obrażenia fizyczne)
 - Aktywuje się teraz przy **18%** życia wroga, ale kosztuje **10%** twojego życia.

Pijawka

- **Umiejętność podstawowa** (Obrażenia fizyczne)
 - **Koszt:** 10 pkt. esencji.
 - Rzucasz klątwę na wskazany obszar. Przeklęci wrogowie mogą uleczyć napastnika, kiedy otrzymują obrażenia równe 1% ich maksymalnego zdrowia. Czas działania: 30 sek.
- **Zarażenie** (Obrażenia fizyczne)
 - Przeciwnicy, którzy zginą będąc pod wpływem klątwy, przekażą ją dalej na pobliski cel.
- **Krwisty Koniec** (Obrażenia fizyczne)
 - Za każdym razem gdy zginie przeklęty przeciwnik, odzyskasz zdrowie w ilości równej 200% punktów życia za zabicie.
- **Przeklęta Ziemia** (Obrażenia fizyczne)
 - Teraz rzuca klątwę na obszar, lecząc 0,5% twojej maksymalnej wartości punktów życia co sekundę za każdego wroga na przeklętym terenie.
- **Butla Krwi** (Obrażenia fizyczne)
 - Za każdym razem gdy zginie przeciwnik, twój czas odnowienia mikstur zostaje skrócony o 1 sek.
- **Osmoza** (Obrażenia fizyczne)
 - Każdy przeklęty wróg zwiększa twoją regenerację życia o 751 pkt. na sekundę.

[Powrót na górę](#)

Zwłoki

Wybuch Zwłok

- **Umiejętność podstawowa** (Obrażenia fizyczne)
 - Detonujesz wszystkie zwłoki znajdujące się na wskazanym obszarze w promieniu **11** metrów. Zwłoki zadają **150%** obrażeń od broni wrogom znajdującym się w promieniu **20** metrów.
- **Pożegnalne Objęcia** (Obrażenia fizyczne)
 - Zwłoki same przyciągają się do najbliższego wroga przed eksplozją, ale umiejętność kosztuje teraz **3%** życia za każde zwłoki.
- **Zwarcie** (Trucizna)
 - Teraz detonujesz zwłoki znajdujące się w pobliżu, zadając **200%** obrażeń od broni wrogom znajdującym się w promieniu **20** metrów.
- **Krwawa Miazga** (Obrażenia 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** (Obrażenia fizyczne)
 - Wzywasz pociski z pobliskich zwłok, które ranią wskazanego wroga, zadając mu **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** (Obrażenia fizyczne)
 - Wykorzystuje **5%** twojego całkowitego zdrowia, aby wystrzelić w stronę celu dodatkową lancę, która zadaje **250%** obrażeń od broni.
- **Trzewiowy Udar** (Obrażenia 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** (Obrażenia fizyczne)
 - Trupia Lanca ma **20%** szans na odbicie się rykoszetem w jeden dodatkowy cel.

Pochłonięcie

- **Umiejętność podstawowa** (Obrażenia fizyczne)
 - Pochłaniasz zwłoki znajdujące się na obszarze **60** metrów, aby odzyskać **10** pkt. esencji za każdego trupa.
- **Bezwzględność** (Obrażenia fizyczne)
 - Dodatkowo pochłaniasz swoich przywołańców otrzymując **10** pkt. esencji za każdego zabitego sługę.
- **Żarłoczność** (Obrażenia fizyczne)
 - Przez **5** sek. zmniejsza pełny koszt esencji o **2%** za każde pochłonięte zwłoki.
- **Pożerająca Aura** (Obrażenia fizyczne)
 - Przyjmuje postać aury, która pożera wszystkie zwłoki w promieniu **15** metrów, przywracając ci **11** pkt. esencji za każdego trupa.
 - Zasięg tego efektu jest zwiększony o **50%** twojego promienia zbierania złota.
- **Nasylenie** (Obrażenia fizyczne)
 - Zwiększa maksymalne życie o **2%** przez **2** sek. za każdego pochłoniętego trupa.
- **Kanibalizm** (Obrażenia fizyczne)
 - Każde pochłonięte zwłoki przywracają także **3%** zdrowia.

Ożywienie

- **Umiejętność podstawowa** (Obrażenia fizyczne)
 - Na **15** sek. ożywisz maksymalnie **10** zwłok na wskazanym obszarze znajdującym się w promieniu **20** metrów.
- **Oblacja** (Obrażenia fizyczne)
 - Zwiększa obrażenia zadawane przez ożywione stwory o **20%**, ale każde Ożywienie kosztuje teraz **3%** zdrowia.
- **Osobista Armia** (Obrażenia 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** (Obrażenia fizyczne)
 - Kiedy upłynie czas ich działania, ożywieni słudzy zamieniają się z powrotem w możliwe do wykorzystania zwłoki.

[Powrót na górę](#)

Umiejętności pasywne

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 **10%** szans, że Włócznia z Kości, Kościane Kolce oraz Duch Kości zamkną wrogów w Więzieniu z Kości na **3 sek.**

Przywódca Zmarłych

- Koszt esencji Rozkazywania Szkieletom oraz czas odnowienia Rozkazywania Golemowi zostają zmniejszone o **30%**.

Prędkie 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 klątwy 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 **3** razy.

Krew jest Mocą

- Każde **5%** straconego zdrowia skróci wszystkie pozostałe czasy odnowienia o **1%**.

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, wszystkie twoje przywołańce zostaną poświęcone i przywrócą ci **10%** zdrowia. 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.

Wszechogarniająca Esencja

- Zwiększa maksimum esencji o **40** pkt.

Tarcza Rathmy

- Nie możesz stracić życia przez **4** sek. po użyciu Krainy Umarłych, Armii Umarłych oraz Symulakrum.

Żniwa

- Podczas korzystania z kosy zyskujesz **1%** esencji oraz zdrowia za każdego zabitego.

Rigor Mortis

- Umiejętności wywołujące Skazę spowalniają również przeciwników o **30%** i zmniejszają ich szybkość ataku o **15%** na **5** sek.

Ząbkowane Ostrze

- Kościane Kolce, Włócznia z Kości oraz Duch Kości zadają obrażenia zwiększone o **1%** za każde **2** metry dzielące cię od przeciwnika, maksymalnie do **15%**.

[Powrót na górę](#)

Klątwy, kolce oraz krew. O, tak!

Nekromanci posiadają do swojej dyspozycji wiele zróżnicowanych umiejętności bliskiego i dalekiego zasięgu, a także zdolności władania przywołańcami. Jakim typem nekromantów będziecie grać? Czy zamierzacie poświęcać zdrowie, by uzyskać dodatkową moc dzięki umiejętnościom Krwi? A może wolicie otoczyć się armią nieumarłych?

Wczekujcie kolejnych informacji o nekromantach, które pojawią się w najbliższych tygodniach, wraz z rozpoczęciem [zamkniętych beta-testów](#). A jeśli jeszcze tego nie zrobiliście, [zgłóście się](#) do testów, aby mieć szansę wziąć w nich udział!

[Powrót na górę](#)

Źródło:

Web Rip:

Informacje o 10 sezonie:

<https://eu.battle.net/d3/pl/blog/>

CWK 2017

SEZON.DIABLO.OVH