

AKTUALIZACJA PST 2.6.1 – PUBLICZNY SERWER TESTOWY DIABŁO III W.2.6.1.46862

Aby podzielić się z nami swoimi opiniami i sugestiami na temat aktualizacji 2.6.1, prosimy skorzystać z forum poświęconego opiniom o PST.

Wszelkie błędy, na które natrafiliście podczas gry na PST, prosimy zgłaszać na forum poświęconym zgłaszaniu błędów.

Zapoznajcie się również z dodatkowymi informacjami o Publicznym Serwerze Testowym.

Uwaga: wsparcie dla systemów Vista/Windows XP na PST zostanie w pewnym momencie zakończone. Więcej informacji znajdziecie w naszym [wpisie na forum](#) (odnośnik w j. angielskim).

Do przetestowania zmian dotyczących postaci nekromanty wymagany jest zakup pakietu Przebudzenie Nekromantów. Możliwość zakupienia tej postaci na PST została zablokowana.



Spis treści:

- Klasy
- Przedmioty
- Tryb przygodowy

KLASY

- **Umiejętności barbarzyńcy**

- Bitewny Szał

- Rozlew Krwi

- Umiejętność została przeprojektowana.
- Zadaje co 1 sek. obrażenia równe 20% niedawnych trafień krytycznych wrogom w odległości do 20 metrów.
- Uwaga: w połączeniu z Tornadem, Stymulatorem Bólu i Klejnotem Skutecznej Toksyny, umiejętność Rozlew Krwi powodowała pewne problemy z wydajnością przy większych skupiskach wrogów.

- **Umiejętności krzyżowca**

- Błogosławiony Młot

- Nieprzebrany Arsenał

- Umiejętność została przeprojektowana.
- Zwiększa obrażenia od mocy świętej Błogosławionego Młota do 640% obrażeń od broni i zwiększa obszar działania tej zdolności o 20 metrów.
- Uwaga: dodatkowe pociski tworzone dzięki tej runie powodowały pewne problemy z wydajnością w pobliżu dużych skupisk wrogów.

- **Umiejętności nekromanty**

- Rozkazywanie Szkieletom

- Rozkazywanie szkieletowym wojownikom będzie teraz przerywać działające na nich efekty ograniczające kontrolę.
- Szkieletowi wojownicy nie będą już umierać po otrzymaniu dużej liczby ciosów.
- Założenia projektowe: kiedy zaczęliśmy projektować umiejętność Rozkazywanie Szkieletom, chcieliśmy uchwycić, jak to jest, kiedy dowodzi się nieumarłymi, kiedy szkielety cały czas pojawiają się wokół nekromanty i szarżują do walki. Powstała bardzo efektowna umiejętność, jednak w miarę ewolucji tej klasy postaci, gdy dodaliśmy premie z zestawu i legendarne moce, okazało się, że w niektórych konfiguracjach ten efekt wizualny przysłania rozgrywkę. Szkieletowi wojownicy mają teraz takie same właściwości obronne jak wszystkie przywołańce w grze.

- Pochłonięcie

- Zachłanność

- Teraz poziomy kumulacji zyskiwane dzięki tej runie będą się poprawnie kumulować i nie będą już przerywane przez wielokrotne użycie umiejętności.

- Symulakrum

- Teraz aktywne Symulakrum będzie miało podświetloną ikonę umiejętności.

- Szkieletowy Mag

- Teraz ta umiejętność oprócz wskaźnika liczby aktywnych magów będzie opatrzona informacją na pasku wzmocnień o czasie życia najstarszego ożywionego maga.
- Założenia projektowe: ta zmiana ma przede wszystkim zapewnić przejrzystość informacji na temat czasu działania zbroi magów. Będzie to szczególnie przydatne dla graczy używających zestawu Kości Rathmy. Zależy nam, aby gracze nie czuli potrzeby odświeżania licznika Szkieletowych Magów, kiedy mają ich maksymalną liczbę.

- Zbroja z Kości

- Usunięto koszt esencji.
- Teraz można używać tej zdolności w ruchu.

- Armia Umarłych
 - Armia Zamarzniętych
 - Rozproszyliśmy nieco pulsujące obrażenia od tej runy.
 - Założenia projektowe: wprowadziliśmy tę zmianę, aby wrogowie w zasięgu działania tej runy otrzymywali takie same obrażenia, a efekt był lepiej dopasowany do animacji. Zmiany te spowodują, że obrażenia od broni zadawane przez tę moc będą równiej rozdzielane między większą liczbę celów.
- **Umiejętności pasywne nekromantów**
 - Paliwo Śmierci
 - Teraz premia do szybkości ruchu zapewniana przez tę umiejętność będzie mogła przekraczać próg 25%.
- **Umiejętności szamana**
 - Żniwa Dusz
 - Dodanie poziomu lub odświeżenie Żniw Dusz, odświeża teraz wszystkie poziomy kumulacji Żniw Dusz.
- **Poprawki błędów**
 - Naprawiono błąd, który czasem uniemożliwiał pojawienie się Armii Umarłych, kiedy natychmiast po jej użyciu postać gracza znalazła się pod wpływem efektu ograniczającego kontrolę.
 - Naprawiono błąd, który powodował, że wrogie potwory mogły się leczyć, atakując inne potwory znajdujące się pod wpływem umiejętności Pijawka.
 - Naprawiono błąd, który powodował, że Szkieletowi Magowie czasem pojawiali się w powietrzu.
 - Naprawiono błąd, który powodował, że ściana ognia pozostawiona przez Tajemną Kulę z runą Poparzenie nie zadawała obrażeń.
 - Naprawiono błąd, który powodował, że Szkieletowi Magowie gubili cel, gdy gracz przy pomocy Rozkazywania Szkieletom kazał im atakować ten sam cel.
 - Naprawiono błąd, który powodował problemy z połączeniem, gdy gracz użył zdolności podtrzymywanej, jednocześnie próbując wykonać wymuszony ruch.

[Powrót na górę](#)

PRZEDMIOTY

- **Ogólne**

- Zwiększono szansę na zdobycie wielu przedmiotów legendarnych i z zestawów.

- **Przedmioty legendarne**

- Barbarzyńca

- Karwasze Zniszczenia
 - Fala Sejsmiczna zadaje obrażenia zwiększone o 300-400% 400-500% pięciu trafionym w pierwszej kolejności przeciwnikom.
- Karwasze Pierwszych Ludzi
 - Ataki z użyciem Młota Starożytnych są wykonywane o 50% szybciej i zadają obrażenia zwiększone o 150-200% 300-400%.
- Furia Zniszczonego Szczytu
 - Afiks zapewniający premię do obrażeń od Fali Sejsmicznej nie będzie już stałym afiksem tego przedmiotu. Nadal będzie możliwe wylosowanie afiksu o wartości 10-15%.
 - Zmniejsza o 40-50% liczbę punktów furii potrzebnych do użycia Fali Sejsmicznej i zwiększa jej obrażenia o 400-500%.
 - Uwaga: zmiana ta obejmuje także istniejące wersje tego przedmiotu, aby odzwierciedlić zmianę w obrażeniach w pomarańczowym opisie, jednak losowane obrażenia zawsze będą równe poprzedniej wartości maksymalnej.
- Młot Sędziego
 - Afiks zapewniający premię do obrażeń od Młota Starożytnych nie będzie już stałym afiksem tego przedmiotu. Nadal będzie możliwe wylosowanie afiksu o wartości 10-15%.
 - Młot Starożytnych przywraca 20-25 pkt. furii, jeśli trafi 3 lub mniej przeciwników. Młot Starożytnych zadaje obrażenia większe o 400-500% i przywraca 25 pkt. furii, jeśli trafi 3 lub mniej przeciwników.
 - Uwaga: zmiana ta obejmuje także istniejące wersje tego przedmiotu, aby odzwierciedlić zmianę w obrażeniach w pomarańczowym opisie, jednak losowane obrażenia zawsze będą równe poprzedniej wartości maksymalnej.
- Pas Olbrzymów
 - Fala Sejsmiczna zwiększa obrażenia zadawane przez Trzęsienie Ziemi o 80-100% 200-250% przez 3 sek.
- Czaszkochwył
 - Zwiększa obrażenia Tornada o 250-300% 400-500%.
- Pat
 - Dzika Szarża zadaje zwiększone obrażenia równe 200-250% 400-500% twojej premii do szybkości ruchu.

- Krzyżowiec

- Ostrze Proroctwa
 - Afiks zapewniający premię do obrażeń od Skazania nie będzie już stałym afiksem tego przedmiotu.
 - Dwaj wrogowie trafieni Skazaniem wywołują także eksplozję Skazania, a obrażenia Skazania są zwiększone o 350-450%
 - Uwaga: zmiana ta obejmuje także istniejące wersje tego przedmiotu, aby odzwierciedlić zmianę w obrażeniach w pomarańczowym opisie, jednak losowane obrażenia zawsze będą równe poprzedniej wartości maksymalnej.
- Karwasze Furii
 - Furia Niebios zadaje obrażenia zwiększone o 150-200% 300-400% przeciwnikom znajdującym się pod wpływem efektów oślepienia, unieruchomienia lub ogłuszenia.
- Zaprzeczenie

- Za każdego wroga trafionego twoim Zamaszystym Atakiem obrażenia zadawane przez kolejny Zamaszysty Atak wzrastają o 30-40% 100-125%; efekt może się kumulować pięciokrotnie.
 - Zerwikaptur
 - Każdy przeciwnik trafiony Opadającym Mieczem zwiększa obrażenia zadawane przez Błogosławiony Młot o 50-60% 60-80% na 10 sek. Efekt kumuluje się maksymalnie 10 razy.
 - Los Upadłych
 - Otrzymujesz dwa dodatkowe promienie Furii Niebios.
 - Furia Niebios zyskuje dwa dodatkowe promienie, a jej obrażenia są zwiększone o 150-200%.
 - Gniew Frydehra
 - Afiks zapewniający premię do obrażeń od Skazania nie będzie już stałym afiksem tego przedmiotu. Nadal będzie możliwe wylosowanie afiksu o wartości 10-15%.
 - Skazanie nie ma czasu odnowienia, a jego obrażenia są zwiększone o 450-600%, ale zużywa 40 pkt. gniewu.
 - Uwaga: zmiana ta obejmuje także istniejące wersje tego przedmiotu, aby odzwierciedlić zmianę w obrażeniach w pomarańczowym opisie, jednak losowane obrażenia zawsze będą równe poprzedniej wartości maksymalnej.
 - Pierwszy Lot
 - Usuwa koszt zasobów konieczny do skorzystania z Błogosławionej Tarczy i zwiększa zadawane nią obrażenia o 400-500%.
 - Jekangbord
 - Afiks zapewniający premię do obrażeń od Błogosławionej Tarczy nie będzie już stałym afiksem tego przedmiotu. Nadal będzie możliwe wylosowanie afiksu o wartości 10-15%.
 - Błogosławiona Tarcza rykoszetuje do 6 dodatkowych wrogów i zadaje obrażenia zwiększone o 300-400%.
 - Uwaga: zmiana ta obejmuje także istniejące wersje tego przedmiotu, aby odzwierciedlić zmianę w obrażeniach w pomarańczowym opisie, jednak losowane obrażenia zawsze będą równe poprzedniej wartości maksymalnej.
- Łowczyń demonów
 - Dziedzictwo Zmarłego
 - Afiks zapewniający premię do obrażeń od Wielostrzału nie będzie już stałym afiksem tego przedmiotu. Nadal będzie możliwe wylosowanie afiksu o wartości 10-15%.
 - Teraz legendarna moc tego przedmiotu zwiększa dodatkowo obrażenia Wielostrzału, a jej opis ma brzmienie: Wielostrzał trafia dwukrotnie przeciwników, którzy mają mniej niż 50-60% życia, a jego obrażenia są zwiększone o 125-150%.
 - Uwaga: zmiana ta obejmuje także istniejące wersje tego przedmiotu, aby odzwierciedlić zmianę w obrażeniach w pomarańczowym opisie, jednak losowane obrażenia zawsze będą równe poprzedniej wartości maksymalnej.
 - Szpica Karlei
 - Przebicie zadaje obrażenia zwiększone o 60-80% i Przebicie przywraca 10-15 pkt. nienawiści, jeśli trafi przeciwnika już objętego działaniem Przebicia.
 - Mantykora
 - Afiks zapewniający premię do obrażeń od Wielostrzału nie będzie już stałym afiksem tego przedmiotu. Nadal będzie możliwe wylosowanie afiksu o wartości 10-15%.
 - Zmniejsza koszt punktów nienawiści dla Strzały Odłamkowej o 40-50% i zwiększa jej obrażenia o 250-300%.

- Uwaga: zmiana ta obejmie także istniejące wersje tego przedmiotu, aby odzwierciedlić zmianę w obrażeniach w pomarańczowym opisie, jednak losowane obrażenia zawsze będą równe poprzedniej wartości maksymalnej.
 - Refleksyjny Łuk Yanga
 - Wielostrzał atakuje o 50% szybciej, a jego obrażenia są zwiększone o 125-150%.
- Mnich
 - Przysięga Zaginionej
 - Każde trafienie Siedmiostronnym Uderzeniem zapewnia redukcję obrażeń o 3,0-3,5% 4-5% na 7 sek.
 - Równowaga
 - Afiks zapewniający premię do obrażeń od Porywistej Szarży nie będzie już stałym afiksem tego przedmiotu. Nadal będzie możliwe wylosowanie afiksu o wartości 10-15%.
 - Obrażenia Porywistej Szarży są zwiększone o 450-600%, a Kiedy twoja Porywista Szarża trafi 3 lub mniej przeciwników, zyskuje 100% szans na zadanie trafienia krytycznego.
 - Uwaga: zmiana ta obejmie także istniejące wersje tego przedmiotu, aby odzwierciedlić zmianę w obrażeniach w pomarańczowym opisie, jednak losowane obrażenia zawsze będą równe poprzedniej wartości maksymalnej.
 - Pięć Az'Turrasqa
 - Obrażenia od wybuchu Eksplodującej Dłoni przy śmierci celu zostają zwiększone o 250-300% 400-500%.
 - Wonna Pochodnia z Wielkiej Świątyni
 - Afiks zapewniający premię do obrażeń od Fali Światła nie będzie już stałym afiksem tego przedmiotu. Nadal będzie możliwe wylosowanie afiksu o wartości 10-15%.
 - Zmniejsza koszt punktów siły duchowej Fali Światła o 40-50% i zwiększa jej obrażenia o 450-500%.
 - Uwaga: zmiana ta obejmie także istniejące wersje tego przedmiotu, aby odzwierciedlić zmianę w obrażeniach w pomarańczowym opisie, jednak losowane obrażenia zawsze będą równe poprzedniej wartości maksymalnej.
 - Szrama
 - Obrażenia zadawane przez Kopnięcie z Półobrotu pierwszym 7 trafionym przeciwnikom są zwiększone o 300% 450-600%.
- Nekromanta
 - Zbroja Krwawej Pieśni
 - Podczas działania Krainy Umarłych, Rozkazywanie Szkieletom zyskuje efekty wszystkich run i zadaje 100-125% dodatkowych obrażeń i zyskuje efekt run Egzekutor, Szał, Mroczne Leczenie i Zamrażający Uścisk.
 - Ostrze Krwawego Przyływu
 - Nova Śmierci zadaje obrażenia zwiększone o 20-30% 80-100% za każdego wroga w promieniu 15 25 metrów.
 - Powróż Sędziwoja
 - Otrzymujesz dodatkowe 40-50% redukcji obrażeń, kiedy któryś z wrogów jest dotknięty twoim Zniedołużeniem jakkolwiek z twoich klątw.
 - Pludry Plugawiciela
 - Obrażenia zadawane przez twoje Kościane Widmo są zwiększone o 75-100% 400-500% za każdą sekundę jego aktywności.
 - Przysięga Losu
 - Armia Umarłych zadaje teraz dodatkowo 200-250% obrażeń i zyskuje efekt runy Niekonwencjonalna Walka.
 - Golemowe Bryczesy

- Obrażenia zadawane przez twojego golema zostają zwiększone o 100-125%, zaś ty Otrzymujesz o 30% mniej obrażeń, kiedy golem żyje, a czas odnowienia Rozkazywania Golemowi jest krótszy o 20-25 sek.
 - Pogarda Legera
 - Ponura Kosa zadaje dodatkowe 7–10% 65-80% obrażeń za każdy punkt esencji, jaki przywraca.
 - Stracony Czas
 - Twoje umiejętności zimna zmniejszają szybkość ruchu wrogów o 30%, a twoja szybkość ruchu wzrasta o 4-5% 8-10% na 5 sek. Maksymalnie 5 kumulacji.
 - Skamieniały Róg Maltoriusa
 - Włócznia z Kości kosztuje teraz 40 pkt. esencji i zadaje obrażenia zwiększone o 375-450% 550-700%.
 - Maską Szkarłatnej Śmierci
 - W połączeniu z runą Ożywienie: Czyściec, ożywiony mega-ożywieniec rozpadnie się po śmierci na tyle samo zwłok, ile użyto do jego stworzenia.
 - Podczas wyboru celu z grupy zwłok przedmiot ten będzie traktował priorytetowo najsilniejszego potwora, z którego można stworzyć mega-ożywieńca.
 - Czarna Śmierć Nayra
 - Każda inna umiejętność trucizn, jakiej użyjesz, zwiększa obrażenia twoich umiejętności trucizn o 50-65% 75-100% przez 15 sek.
 - Kosa Cyklu
 - Gdy Zbroja z Kości jest aktywna, twoje umiejętności dodatkowe zadają obrażenia zwiększone o 250-300% 350-400%, ale skracają pozostały czas trwania Zbroi z Kości o 4 sek.
 - Trzewiki Steuarta
 - Po użyciu Napływu Krwi twoja szybkość ruchu zwiększa się o 40-50% 75-100% na 2 sekundy 10 sekund.
 - Kamień Jana
 - Każde zwłoki pochłonięte w Krainie Umarłych zapewniają Zapewnia 50 poziomów kumulacji Makabrycznej Wiedzy po upływie czasu działania Krainy Umarłych. Makabryczna Wiedza zwiększa obrażenia zadawane przez Trupią Lancę oraz Wybuch Zwłok o 150-200% podczas przebywania poza Krainą Umarłych.
- Szaman
- Dżunglowe Owijacze Bakuli
 - Ogniste Nietoperze zadają obrażenia zwiększone o 150-200% 250-300% przeciwnikom znajdującym się pod wpływem Roju Szarańczy lub Piranii.
 - Maską Jerama
 - Przywołańce zadają obrażenia zwiększone o 75–100% 150-200%.
 - Kostur Chiroptera
 - Afiks zapewniający premię do obrażeń od Ognistych Nietoperzy nie będzie już stałym afiksem tego przedmiotu. Nadal będzie możliwe wylosowanie afiksu o wartości 10-15%.
 - Ogniste Nietoperze atakują o 100% szybciej i zużywają o 70-75% mniej many, a ich obrażenia są zwiększone o 150-200%.
 - Uwaga: zmiana ta obejmuje także istniejące wersje tego przedmiotu, aby odzwierciedlić zmianę w obrażeniach w pomarańczowym opisie, jednak losowane obrażenia zawsze będą równe poprzedniej wartości maksymalnej.
 - Palec Małego Człowieka

- Monstrum powoduje przyzwanie trzech mniejszych Monstrów, z których każde jest potężniejsze od poprzedniego zadających obrażenia zwiększone o 500-650%.
- Uwaga: zmiana ta obejmuje także istniejące wersje tego przedmiotu, aby odzwierciedlić zmianę w obrażeniach w pomarańczowym opisie, jednak losowane obrażenia zawsze będą równe poprzedniej wartości maksymalnej.
- Czarownica
 - Kula Nieskończonej Głębokości
 - Za każdym razem, gdy trafiasz przeciwnika Eksplozją Energii, twoje obrażenia na 6 sek. zostają zwiększone o 4% 8-10%, a twoja redukcja obrażeń wzrasta o 15% 20%. Efekt ten kumuluje się maksymalnie 4 razy.
 - Szaleństwo Ranslora
 - Tornado Energii zadaje o 225-300% więcej obrażeń i co jakiś czas przyciąga pomniejszych przeciwników znajdujących się w promieniu 30 metrów.
 - Triumwirat
 - Twoje zaklęcia wzorcowe powodują zwiększenie obrażeń zadawanych przez Tajemną Kulę o 150-200% 300-400% na 6 sek. Efekt ten kumuluje się maksymalnie 3 razy.
 - Niestabilne Berło
 - Afiks zapewniający premię do obrażeń od Tajemnej Kuli nie będzie już stałym afiksem tego przedmiotu.
 - Tajemna Kula zadaje obrażenia zwiększone o 350-450%, a jej eksplozja Dodatkowa eksplozja Tajemnej Kuli następuje dwukrotnie.
 - Uwaga: zmiana ta obejmuje także istniejące wersje tego przedmiotu, aby odzwierciedlić zmianę w obrażeniach w pomarańczowym opisie, jednak losowane obrażenia zawsze będą równe poprzedniej wartości maksymalnej.
 - Różdżka Woła
 - Afiks zapewniający premię do obrażeń od Eksplozji Energii nie będzie już stałym afiksem tego przedmiotu.
 - Obrażenia Eksplozji Energii są zwiększone o 300-400%, a użycie Eksplozji Energii wyzwala 3 dodatkowe eksplozje.
 - Uwaga: zmiana ta obejmuje także istniejące wersje tego przedmiotu, aby odzwierciedlić zmianę w obrażeniach w pomarańczowym opisie, jednak losowane obrażenia zawsze będą równe poprzedniej wartości maksymalnej.

o Zestawy

- Barbarzyńca
 - Zew Nieśmiertelnego Króla
 - Zestaw sześćoelementowy
 - Kiedy aktywny jest jednocześnie Gniew Berserkera i Zew Starożytnych, zadajesz obrażenia zwiększone o 400% 750%.
 - Potęga Ziemi
 - Zestaw sześćoelementowy
 - Zwiększa obrażenia zadawane przez umiejętności Trzęsienie Ziemi, Lawina, Skok, Tąpnięcie, Starożytna Włócznia oraz Fala Sejsmiczna o 1200% 3000%.
 - Dziedzictwo Raekor
 - Zestaw czteroelementowy
 - Dzika Szarża zyskuje efekty wszystkich run oraz zadaje obrażenia zwiększone o 300% 500%.
 - Zestaw sześćoelementowy
 - Każde użycie Dzikiej Szarży zwiększa obrażenia zadawane przez twój kolejny atak wykorzystujący zasoby furii o 750% 1500%. Efekt ten kumuluje się. Każdy wykonany atak zużywający furię pochłania do 5 zgromadzonych poziomów kumulacji.
 - Furia Pustkowi
 - Zestaw sześćoelementowy
 - Tornado zyskuje efekt runy Zawierucha oraz zadaje obrażenia zwiększone o 800% 1700%.
- Krzyżowiec
 - Pancierz Akkhana
 - Zestaw sześćoelementowy
 - Kiedy aktywny jest Wybraniec Akarata, zadajesz obrażenia zwiększone o 600% 900% i otrzymujesz o 15% 20% mniej obrażeń.
 - Ciernie Zaklinacza
 - Zestaw dwuelementowy
 - Obrażenia od cierni otrzymują teraz wszyscy wrogowie w promieniu 15 metrów od ciebie. Za każdym razem, gdy trafiasz przeciwnika Karą, Cięciem lub zablokujesz atak, obrażenia od cierni zostają zwiększone o 35% 115% na 2 sek.
 - Zestaw sześćoelementowy
 - Szybkość ataku Kary oraz Cięcia zostaje zwiększona o 50%. Umiejętności te zadają również pierwszemu trafionemu przeciwnikowi równowartość 800% 1600% twoich obrażeń od cierni.
- Łowczyńcy demonów
 - Wcielenie Marudera
 - Zestaw sześćoelementowy
 - Podstawowe umiejętności, Strzała Żywiołów, Czakra, Przebicie, Wielostrzał, Strzała Odłamkowa, Kompan oraz Zemsta zadają obrażenia zwiększone o 1200% 2100% za każdego aktywnego Wartownika.
 - Pomsta Natalii
 - Zestaw sześćoelementowy

- Po użyciu Deszczu Zemsty przez 10 sek. zadajesz obrażenia zwiększone o 500% 750% i otrzymujesz obrażenia zmniejszone o 60%.
 - Świętokradcza Esencja
 - Zestaw sześćoelementowy
 - Twoje generatory zasobów oraz Wielostrzał i Zemsta zadają obrażenia zwiększone o 40% 70% za każdy posiadany przez ciebie punkt dyscypliny.
 - Mnich
 - Strój Małpiego Króla
 - Zestaw sześćoelementowy
 - Zestaw został przeprojektowany.
 - Kopnięcie z Półobrotu, Porywista Szarża oraz Fala Światła zadają obrażenia zwiększone o 600% za każdy posiadany poziom kumulacji Powalającego Podmuchu.
 - Fortel Uliany
 - Zestaw czteroelementowy
 - Siedmiostronne Uderzenie przy każdym trafieniu zadaje podwójne obrażenia zwiększone o 777%.
 - Zestaw sześćoelementowy
 - Zwiększa obrażenia Siedmiostronnego Uderzenia o 250% 1800%. Siedmiostronne Uderzenie detonuje Eksplodującą Dłoń.
 - Nekromanta
 - Całun Mistrza Plagi
 - Zestaw sześćoelementowy
 - Każde pochłonięte zwłoki zapewniają ci ładunek Wzmocnionej Włóczni z Kości, który zwiększa obrażenia twojej następnej Włóczni z Kości o 3000%. Dodatkowo obrażenia Trupiej Lancy i Wybuchu Zwłok są zwiększone o 1500%.
 - Awatar Trag'Oula
 - Zestaw sześćoelementowy
 - Twoje umiejętności wykorzystujące życie zadają obrażenia zwiększone o 3300%, ale kosztują dwukrotnie więcej życia. Leczenie z twoich umiejętności jest zwiększone o 100%.
 - Szaman
 - Uprząż Piekielnego Kła
 - Zestaw dwuelementowy
 - Wrogowie trafieni twoimi umiejętnościami podstawowymi, Kwasową Chmurą, Ognistymi Nietoperzami, Szarżującym Zombie, Psami Zombie, Monstrum, Objęciami Umarłych, Piraniami lub Ścianą Śmierci zostają objęci działaniem martwicy, przez co stają się spowolnieni oraz z każdą sekundą otrzymują 1500% obrażeń od broni, a także przez 10 sek. otrzymują zwiększone o 20% obrażenia od twoich ataków.
 - Zestaw sześćoelementowy
 - Po użyciu Ściany Śmierci na 15 sek. zadajesz obrażenia zwiększone o 1400% 1700% od umiejętności podstawowych, Kwasowej Chmury, Ognistych Nietoperzy, Psów Zombie, Monstrum, Szarżującego Zombie, Objęć Umarłych, Piranii oraz Ściany Śmierci.

- Uwaga: Ta premia za zestaw jest tymczasowo wyłączona do czasu naprawienia występującego z nim problemu. Zostanie ponownie włączona w późniejszej aktualizacji dla PTR.
 - Uwaga: Premia do obrażeń przeciwko wrogom znajdującym się pod wpływem Martwicy powoduje problemy z wydajnością przy dużym zagęszczeniu wrogów. Wprowadzona zmiana nie ma osłabiać tego zestawu, a jeśli wziąć pod uwagę zmianę premii za wszystkie sześć jego części, nawet go wzmacnia. Nie powinno to wpłynąć na styl gry z użyciem tego zestawu.
 - Szaty Nefrytowego Żniwiarza
 - Zestaw dwuelementowy
 - W przypadku, gdy Opętanie zostanie użyte na przeciwniku znajdującym się już pod wpływem efektów tej umiejętności, natychmiast zadaje równowartość obrażeń, które wróg otrzymałby po 120 480 sek. działania Opętania.
 - Zestaw sześćoelementowy
 - Żniwa Dusz pochłaniają efekty obrażeń zadawanych wrogom z upływem czasu i natychmiast zadają równowartość pozostałych obrażeń z 300 1200 sek.
- Czarownica
 - Ozdoby Ognistego Ptaka
 - Zestaw sześćoelementowy
 - Zadawane przez ciebie obrażenia wzrastają o 120% 200%, a otrzymywane obrażenia zostają zmniejszone o 3% za każdego podpalonego przeciwnika. Efekt ten kumuluje się maksymalnie 20 razy. Zawsze otrzymujesz maksymalną premię, kiedy w pobliżu zostaje podpalony potwór elitarny.
 - Wielkie Arkana Vyra
 - Zestaw sześćoelementowy
 - Zwiększono z 1 do 2 liczbę poziomów kumulacji Archonta zdobywanych po trafieniu wroga jedną z jego umiejętności.

- **Inne przedmioty**
 - Teraz w tarczach zdobywanych przez nekromantów będzie można wylosować afiks premii do maksimum esencji.
- **Poprawki błędów**
 - Naprawiono błąd, który powodował, że Mimiki stworzone Wściekłym Uderzeniem nie korzystały z premii do obrażeń postaci gracza od Kopnięcia z Półobrotu, Siedmiostronnego Uderzenia, Uderzenia Cyklonu, Eksplodującej Dłoni i Fali Światła.
 - Naprawiono błąd, który czasem powodował, że po śmierci szkielety traciły premię do obrażeń dla przywołańców za Oręż Jessetha, jeśli ponownie rozkazano im zaatakować ten sam cel.
 - Naprawiono błąd uniemożliwiający poprawne przydzielanie premii do obrażeń za sześć części zestawu Trag'Oula darmowej Nowie Krwi tworzonej przez Żelazną Różę.
 - Naprawiono błąd powodujący, że nekromanci czasem zdobywali przedmioty niedozwolone dla tej klasy postaci.
 - Naprawiono błąd uniemożliwiający prowokowanie wrogów podstawowymi umiejętnościami nekromanty podczas używania Wodnego Kamyka Boyarskiego.
 - Naprawiono błąd uniemożliwiający przydzielanie takim przedmiotom jak Włócznia Jaira procentowej premii do obrażeń od Cierni zapewnianej przez pasywną zdolność nekromanty Chaotyczny Reanimator.

TRYB PRZYGODOWY

- **Szczeliny**
 - Zmniejszono liczbę ślepych zaułków w Szczelinach z zestawem pól Świątynia Pierworodnych.
 - Zwiększono liczbę punktów doświadczenia i przyrost postępów w Szczelinie za Krwawego ucznia.
 - Zmniejszono mglistość zestawu pól Zasnutę Mokradła w Szczelinach i Głębokich Szczelinach.
 - Obeliski Tarczy nie będą już odbijać obrażeń do atakujących.
 - Uwaga: Odbijanie obrażeń do atakujących powodowało problemy z wydajnością przy większych skupiskach wrogów.

WYŁĄCZNIE NA PST

- **D'jank Miem**
 - Gracze mogą wymieniać u tego handlarza krwawe odłamki za sakwy z legendarnymi przedmiotami.

[Powrót na górę](#)