

技能改动：

1. “夜刃”的暴击伤害从“灵巧”中移出，现在它是一个固定加成，因此不再从灵巧效果中获得收益；
2. “闪电打击”的单次攻击现在对单一目标只造成一次伤害；
3. “龙卷射击”的母箭数量现在固定为1，所有增加投射物数量的属性现在只增加子箭数量；
4. 不同爆炸箭弩炮对怪物的爆炸箭层数现在独立计算了；
5. “狙击印记”的分裂效果现在有0.5秒钟的触发冷却时间；
6. “火焰陷阱”的持续火焰伤害略微下调，从20级的4170.7下调至3188.8，基础持续时间从1.75下调至1.25秒；
7. 现在所有的召唤物技能都增加了一条属性“该召唤物的爆炸伤害额外减少60%”。

升华改动：

1. 冠军升华“坚毅”重做，现在为“当你的近战攻击击中怪物后，获得最大上限的护体效果，持续10秒钟”；
2. 冠军升华“启发”的“非诅咒类光环效果提高”从30%下调至20%，“旗帜技能没有保留效果”改为“旗帜的魔力保留效率提高100%”；
3. 锐眼升华“无限弹药”重做，现在为“你装备的投射物技能被10级高阶多重投射(强辅)辅助”；
4. 锐眼升华“聚焦点”重做，现在为“攻击击中稀有或传奇敌人时触发30级狙击之印，冷却时间4秒，若有敌人被你施加咒印，则它周围的敌人对你造成的伤害总降25%，被标记的敌人被击败后，你的咒印转移给另一个敌人”，触发的咒印不消耗魔力；
5. 侠客升华“面纱女神”的避免元素异常状态从50%下调至35%；
6. 侠客升华“石英化身”的法术伤害压制率从40%下调至32%；
7. 秘术师升华“禁忌力量”的每个暴击球可使效果区域扩大从6%下调至4%，伤害从6%下调至4%；
8. 秘术师升华“彻骨之径”现在不再免疫冰缓和冰冻效果，因为俄罗斯停止了天然气供应；
9. 秘术师升华“秽言亡语”的“你或你的召唤生物击败的受诅咒敌人有40%的几率爆炸，造成等同该敌人最大生命四分之一的混沌伤害”下调至“你或你的召唤生物击败的受诅咒敌人有25%的几率爆炸，造成等同该敌人最大生命四分之一的混沌伤害”；
10. 召唤师升华“奉献女魔”重做，现在为“每5秒自动触发装备的奉献技能，奉献技能的效果提高30%”；
11. 判官升华“至圣所”和“廉简之途”重做，“至圣所”现在为“站定时，脚下产生奉献地面，你产生的奉献地面效果延续4秒”，“廉简之途”现在为“你创造的奉献地面效果提高50%，奉献的回血效果套用给能量护盾(其他回血效果不再让能量护盾获得收益了)”。

物品改动：

1. “德瑞的妙药 良质魔力药剂”重做，现在为“充能次数按照每次使用提高(250-300)%，药剂持续时间提高(80-100)%，使用时移除最大能量护盾的80%，使用时承受最大生命50%的混沌伤害，药剂持续时间内获得1-3个最小耐力球、最小狂怒球、最小暴击球”；
2. “结魂之环 月光石戒指”的承受物理伤害从350下调至100；
3. “血肉融合 钴蓝珠宝”的抗性减少从固定数值改为百分比，即与“摧残之光”相同；
4. “欧罗什的决心 坚铁药剂”增加属性“药剂的持续时间下降(20-30)%”；
5. “死亡清算 钴蓝珠宝”增加属性“【召唤魔侍】有+1秒冷却时间”，与“尘土归来 钴蓝珠宝”看齐；
6. “幻芒圣盾 幻芒圣盾”的“格挡时回复能量护盾，数值等同于2%的护甲”改为“格挡后在近期内获得每秒能量护盾回复，数值等同于2%的护甲”；
7. “破晓者 巨型塔盾”的“受到的冰霜伤害的(10-20)%转为火焰伤害”下调至“受到的冰霜伤害的(8-10)%转为火焰伤害”，“受到的闪电伤害的(10-20)%转为火焰伤害”下调至“受到的闪电伤害的(8-10)%转为火焰伤害”，“受到的物理伤害的(10-20)%转为火焰伤害”下调至“受到的物理伤害的(8-10)%转为火焰伤害”；
8. “侍从 权贵圆盾”的“所有插槽都是白色”改为“插槽颜色无法更改”。

天赋改动：

1. “终极之力”、“终极之速”、“终极智慧”的对应属性提高8%下调至4%，对应属性提高40下调至30。

其他改动：

1. “受福重生”重做，现在为“召唤生物的最大生命提高 20%，近期内创造的召唤生物获得50%的减伤”；

2. 提高魔力保留效能的小珠宝，其“技能的魔力保留效能提高”从6%下调至4%；

3. “启明石”的“效果提高 (60–70)%，药剂生效期间，不获得药剂充能”下调至“效果提高 (30–40)%，药剂生效期间，不获得药剂充能”，庄园工艺的药剂效果提高也按比例下调；

4. “群星之灰”现在只能由85级的“世界吞噬者”掉落；

5. “结晶全知”现在只能由85级的“灼督”掉落。