



Aktualizacja wprowadzająca Pozycjonowanie

Nowe rozwiązania:

- Nowa plansza do gry: plansza do gry została zmieniona tak, aby zwiększyć jej czytelność i przystępność.
- Historia ruchów: gracze od teraz mogą sprawdzić, jakie karty zostały kolejno zagrane od początku meczu.
- Nowy schemat zagrywania kart: pozycja kart nabiera nowego znaczenia - gracze mogą zagrywać je w dowolnym miejscu w rzędzie, wiele zdolności kart od teraz odnosi się do pozycji karty w stosunku do pozostałych.
- System okrzyków: gracze od teraz mogą komunikować się w trakcie meczu za pośrednictwem zdefiniowanych okrzyków wypowiedzianych przez ich awatara.

Neutralne

- Grom dodaje teraz siłę wybranej jednostce oraz sąsiednim jednostkom (pozycjonowanie). Umiejętność nie działa na Karty Złote i zakryte Karty-Zasadzki.
- Bomba Dwimerytowa od teraz zmienia siłę wybranej jednostki oraz dwóch sąsiednich jednostek znajdujących się po obu jej stronach (pozycjonowanie).
- Róg Dowódcy od teraz zwiększa siłę wybranej jednostki oraz dwóch sąsiednich jednostek znajdujących się po jej obu stronach (pozycjonowanie). Umiejętność nie działa na Karty Złote i zakryte Karty-Zasadzki.
- Geralt: Aard jest teraz jednostką Dalekiego Zasięgu.
- Umiejętność Geralta: Aard działa teraz na wybraną jednostkę oraz na sąsiednie jednostki znajdujące się po jej obu stronach w tym samym rzędzie (pozycjonowanie).

- Brzask jest teraz Kartą Ulotną. Czyste Niebo i Przełom pozostają natomiast w cmentarzu.
- Feldmarszałek Duda: Mąciiciel będzie teraz zaliczany do stworzonych jednostek (nie zagranich).
- Feldmarszałek Duda: Mąciiciel jest teraz Jednostką Ulotną.
- Feldmarszałek Duda: Towarzysz będzie teraz zaliczany do stworzonych jednostek (nie zagranich).
- Feldmarszałek Duda: Towarzysz jest teraz Jednostką Ulotną.
- Jednorożec będzie teraz zaliczany do stworzonych jednostek (nie zagranich).
- Jednorożec jest teraz jednostką Ulotną.
- Chironex będzie teraz zaliczany do stworzonych jednostek (nie zagranich).
- Chironex jest teraz jednostką Ulotną.
- Płotka będzie od teraz przywoływana po zagranu Kejrana (przed zakończeniem pochłaniania jednostek).
- Siła Lamberta została zmieniona z 6 na 5.
- Siła Eskela została zmieniona z 6 na 5.
- Czyste Niebo od teraz usuwa wszystkie efekty pogodowe na polu bitwy.
- Cyprian Wiley od teraz zmniejsza siłę bazową wybranej jednostki znajdującej się po stronie przeciwnika. Brak efektu po usunięciu karty.
- Siła karty Ciri: Szarża została zmieniona z 9 na 8.
- Umiejętność Jednorożca nie będzie już oddziaływać na złote jednostki.
- Umiejętność Chironexa nie będzie już oddziaływać na złote jednostki.
- Trzęsienie Ziemi Stammelforda nie będzie już zmniejszać siły jednostek gracza zagrywającego kartę.
- Grom nie będzie już zwiększać siły wiedźminów o dodatkowe punkty.
- Jaskółka nie będzie już zwiększać siły wiedźminów o dodatkowe punkty.
- Kajdany z Dwimerytu dodatkowo będą teraz blokować jednostkę.
- Odnowa nie będzie już wskrzeszać Jednostek Nieuleczalnych.
- Przywołane jednostki pojawiają się teraz po prawej stronie karty, która je przywołuje (pozycjonowanie).
- Quen od teraz chroni jednostkę przed zmianą siły bazowej.
- Umiejętność Triss Merigold nie działa już na złote jednostki.
- Jad Mantikory zadaje teraz obrażenia wybranej jednostce oraz jednej po jej prawej i lewej stronie (pozycjonowanie). Efekt nie działa na Złote Karty i Zasadzki.
- Wszystkie umiejętności, które blokują jednostki mogą teraz także je odblokowywać.
- Zamieć od teraz pozwala wybrać: Dodaj odporność lub zabierz odporność na efekty pogodowe.
- Karta Posiłki teraz dobiera pierwszą brązową jednostkę z góry talii.
- Siła karty Feldmarszałek Duda: Towarzysz została zmieniona z 3 na 1.
- Umiejętność karty Feldmarszałek Duda: Towarzysz działa na 4 jednostki znajdujące się najbliższe po jego lewej stronie (pozycjonowanie).
- Siła karty Feldmarszałek Duda: Mąciiciel została zmieniona z 3 na 1.
- Umiejętność karty Feldmarszałek Duda: Mąciiciel działa na 4 jednostki znajdujące się najbliższe po jego lewej stronie (pozycjonowanie).
- Siła Tasaka została zmieniona z 5 na 6.

- Umiejętność Janka usuwa wybraną kartę z gry zamiast kłaść ją na spodzie talii.
- Siła Cypriana Wiley została zmieniona z 5 na 7.
- Ragh nar Roog od teraz zmniejsza siłę bazową jednostek po przeciwnej stronie pola bitwy (innych niż Złote) o 2 a następnie zwiększa siłę bazową jednostek po twojej stronie (innych niż Złote) o 1.
- Karta Mardoeme: Mutagen od teraz resetuje siłę jednostki do bazowej +2.
- Karta Mardoeme: Zarodniki od teraz resetuje siłę jednostki do bazowej -2.
- Villentretenmerth od teraz jest jednostką Nieuleczalną.
- Siła Villentretenmertha została zmieniona z 7 na 4.
- Siła karty Yennefer: Klątwa została zmieniona z 5 na 4.
- Siła Operatora została zmieniona z 6 na 8.

Królestwa Północy

- Ciężka Jazda Burej Chorągwi od teraz przemieni się w Złotą Kartę pod koniec drugiej tury od momentu jej zagrania.
- Zmieniono umiejętność Filippy: pozwala na zagranie Karty Specjalnej z ręki. Jeśli karta zostanie zagrana, gracz dobiera kolejną kartę.
- Kłobuk będzie teraz zaliczany do stworzonych jednostek (nie zagranych).
- Kłobuk jest teraz kartą Ulotną.
- Poroniec będzie teraz zaliczany do stworzonych jednostek (nie zagranych).
- Poroniec jest teraz kartą Ulotną.
- Siła Medyka Polowego została zmieniona z 2 do 4.
- Kaedweński Mistrz Oblężeń nie traci punktów, kiedy zostanie zagrana Maszyna.
- Siła Kaedweńskiego Mistrza Oblężeń została zmieniona z 5 do 4.
- Detmold może teraz usuwać karty z obu cmentarzy.
- Siła karty Triss: Zakłęcie Motyli została zmieniona z 4 do 5.
- Zmieniono umiejętność Keiry: Zamienia siłę jednostki znajdującej się po jej prawej stronie na siłę jednostki znajdującej się po jej lewej stronie (efekt nie działa gdy sąsiadujące z Keirą karty są złote).
- Zmieniono umiejętność Radowida: Zmniejsz siłę jednostki (innej niż Złota) o 4 i zablokuj lub odblokuj ją.
- Jan Natalis od teraz dodaje siłę pojedynczym jednostkom (może zwiększać siłę tej samej jednostki więcej niż raz).
- Siła Dijkstry została zmieniona z 5 na 1.
- Zmieniono umiejętność Dijkstry: od teraz zagrywa Złotą Kartę z talii. Reszta kart zostanie przetasowana.
- Adept z Ban Ard został zastąpiony Adeptkami z Aretuzy.
- Pavetta od teraz niszczy najslabsze jednostki tylko raz.
- Karta Triss: Zakłęcie Motyli nie jest już jednostką Nieustępliwą.
- Dijkstra jest od teraz jednostką Nielojalną.
- Siła Wzmocnionego Trebusza została zmieniona z 5 na 4.
- Umiejętność Wzmocnionego Trebusza jest od teraz aktywowana po jednej turze.

- Wzmocniony Trebusz zadaje teraz 1 punkt obrażeń zamiast 2.
- Vernon Roche może teraz wybierać jednostki, które zaatakuje również po stronie zagrywającego go gracza.
- Siła Shani została zmieniona z 5 na 4.
- Jan Natalis zwiększa siłę odpowiednio o 3, 2 oraz o 1 pkt.
- Siła Jana Natalisa została zmieniona z 5 na 6.
- Siła Porońca została zmieniona z 4 na 5.
- Siła Jaskra została zmieniona z 3 na 5.
- Jedna z kart dobieranych przez Priscillę będzie teraz pokazywała się jako zakryta.
- Triss: Zakłęcie Motyli od teraz dodaje 2 siły wszystkim niezłotym jednostkom na rękę.
- Siła Talara została zmieniona z 6 na 8.
- Dijkstra jest od teraz jednostką Zwinną (możemy wybrać rząd, na który zostanie zagrany) .
- Siła Biednej Piechoty została zmieniona z 2 na 3.
- Siła Redańskiej Elity została zmieniona z 6 na 7.

Potwory

- Umiejętność frakcyjna Potworów będzie pozwalać na zatrzymanie na planszy tylko jednostek zagrzanych przez gracza z ręki oraz karty Eredina (skopiowane, przywołane i wskrzeszone jednostki nie będą zostawały na kolejną rundę.)
- Vran Wojownik będzie od teraz pochłaniał i niszczył jednostkę znajdującą się po swojej lewej stronie (pozycjonowanie).
- Siła Drauga została zmieniona z 6 na 7.
- Nekkery nie są już jednostką Roju.
- Siła Szepciuchy została zmieniona z 7 na 6.
- Siła Ducha Lasu została zmieniona z 7 na 8.
- Siła Prządki została zmieniona z 7 na 6.
- Siła Żywiołaka Ognia została zmieniona z 5 na 6.
- Siła Harpii Celaeno została zmieniona z 3 na 5.
- Siła Nithrala została zmieniona z 6 na 8.
- Siła Lodowego Giganta od teraz zostanie również zwiększona, gdy będzie on zagrany na rząd znajdujący się pod wpływem Mrozu.
- Siła Harpii została zmieniona z 3 na 4.
- Imlerith zadaje teraz 3 obrażenia wybranej karcie (innej niż Złota) i 1 punkt obrażeń wszystkim jednostkom (innym niż Złote) znajdującym się w tym samym rzędzie (pozycjonowanie).
- Zmieniono umiejętność Drauga: zadaje teraz po jednym punkcie obrażeń 7 razy losowo wybranym jednostkom po stronie przeciwnika (innym niż Złote).
- Umiejętność Ge'elsa została zmieniona: Dodaj +2 do siły wszystkim jednostkom po swojej stronie (innym niż Złote).
- Siła Golema została zmieniona z 6 na 7.
- Siła Katakana została zmieniona z 6 na 4.
- Siła Vrana Wojownika została zmieniona z 5 na 6.
- Siła Sukkuba została zmieniona z 8 na 7.

- Siła Gryfa została zmieniona z 5 na 6.
- Duch Lasu od teraz tworzy efekt mgły tylko po stronie gracza, który go zagrał.

Scoia'tael

- Aglais nie jest już jednostką Nieustępliwą.
- Havekarski Medyk od teraz zwiększa siłę sąsiadujących jednostek po obu stronach karty (pozycjonowanie).
- Toruviel dodaje teraz 2 pkt siły dwóm jednostkom znajdującym się po obu stronach karty w momencie jej odkrycia (pozycjonowanie).
- Umiejętność Hawekarskiego Przemysłowca od teraz będzie aktywować się w momencie gdy umiejętność innej jednostki (np. zablokowanie) zostanie prawidłowo aktywowana.
- Siła Obrońcy Mahakamu została zmieniona z 4 na 5.
- Wytrzymałość Obrońcy Mahakamu będzie działała tylko przez jedną rundę.
- Umiejętność Hawekarskiego Przemysłowca nie zadziała po zagranii Złotej Karty.
- Siła Hawekarskiego Przemysłowca została zmieniona z 5 na 4.
- Siła Saskii została zmieniona z 9 na 7.
- Siła Zoltana Chivay została zmieniona z 5 na 8.
- Wytrzymałość Zoltana Chivay będzie działać tylko przez jedną rundę.
- Umiejętność Barclaya Elsa nie działa już na Złote Karty.
- Umiejętność Iorwetha nie działa już na Złote Karty.
- Siła Saperów Vrihedd została zmieniona z 4 na 7.
- Umiejętność Saperów Vrihedd jest teraz zasadzką, która aktywuje się po dwóch turach.
- Trapper z Dol Blathanna zadaje 5 obrażeń sąsiadującym jednostkom po obu stronach karty w momencie jej odkrycia (pozycjonowanie).
- Siła Milvy została zmieniona z 7 na 8.
- Ithlinne teraz blokuje wybraną jednostkę oraz sąsiadujące z nią jednostki znajdujące się w tym samym rzędzie (pozycjonowanie).
- Iorweth może od teraz także ranić jednostki gracza zagrywającego kartę.
- Siła Havekarskiego Wsparcia została zmieniona z 3 na 6.
- Havekarskie Wsparcie dodaje teraz +2 do swojej siły.
- Siła Maleny została zmieniona z 6 na 8.
- Iorweth jest teraz jednostką Dalekiego Zasięgu.
- Aglais jest teraz jednostką Oblężenia.
- Isengrim jest teraz jednostką Dalekiego Zasięgu.
- Ithlinne jest teraz jednostką Dalekiego Zasięgu.
- Siła Iorwetha została zmieniona z 6 na 7.

Nilfgaard

- Krowie Truchło, stworzone przez Siewcę Zarazy od teraz będzie niszczyć najsłabsze jednostki pod koniec drugiej tury, od momentu zagrania.
- Siła Egana została zmieniona z 7 na 8.
- Joachim De Wett zwiększy teraz siłę jednostki zanim zostanie ona zagrana.
- Siła Kusznika Czarnej Piechoty została zmieniona z 5 na 4.

- Chorążcy Brygady Nauzicaa od teraz zwiększa siła sąsiednich jednostek (pozycjonowanie).
- Zmieniono siłę bazową Cantarelli z 6 na 12.
- Cantarella od teraz traci 6 pkt siły bazowej gdy przestaje być jednostką Szpiegującą.
- Umiejętność Egzekutora Brygady Impera zostanie atywowana w momencie użycia umiejętności lidera.
- Zwiadowca został zmieniony na jednostkę Dalekiego Zasięgu.
- Letho z Gulety od teraz usuwa z gry dwie jednostki znajdujące się po jego obu stronach (pozycjonowanie).
- Brygada Impera otrzymuje teraz +2 do siły.
- Siła jednostek nie będzie już zmniejszana po użyciu karty Zabójstwo.
- Od teraz należy potwierdzić kliknięciem, żeby zatrzymać kartę dobraną przez Cantarellę.
- Umiejętność Cahira została zmieniona: Aktywuje on teraz ponownie kartę dowódcy gracza, który go zagrał i sprawia, że przeciwnik dobiera odkrytą Brązową Kartę. Umiejętność nie zadziała, jeśli przeciwnik spasował.
- Umiejętność Cynthii nie zadziała, jeśli przeciwnik spasował.
- Umiejętność Albricha nie zadziała, jeśli przeciwnik spasował.
- Siła karty Vattier de Rideaux została zmieniona z 7 na 8.
- Siła Brygady Impera zostanie teraz także zwiększona w momencie gdy zagramy Szpiega (Brygada Impera musi być wtedy już na stole).
- Emisariusz teraz pozwala dobrać dwie brązowe jednostki z góry talii. Gracz wybiera jedną, która trafi na pole bitwy. Druga trafia z powrotem do talii.
- Siła Fałszywej Ciri została zmieniona z 3 na 6.
- Siła Siewcy Zarazy została zmieniona z 4 na 6.
- Zabójstwo od teraz dodatkowo blokuje jednostkę.
- Tibor Eggebracht od teraz dobiera przeciwnikowi Brązową kartę z góry talii.

Skellige

- Siła Kapitana Piratów Klanu Dimun będzie zwiększała się gdy karta znajduje się w talii, na ręce lub na stole.
- Umiejętność Donara An Hindar została zmieniona: "Odporność na działanie Pogody. Dobierz 1 kartę. Możesz ją zatrzymać lub odrzucić i dobrać kolejną."
- Odnowa od teraz nie będzie wskrzeszała jednostek oznaczonych jako Nieuleczalne.
- Harald Chromy od teraz nie będzie zmniejszał siły Złotych Jednotek.
- Skald Klanu Heymaey od teraz będzie zwiększał siłę jednostek znajdujących się po obu stronach karty w tym samym rzędzie (pozycjonowanie).
- Umiejętność Drakkara Bojowego uaktywni się teraz tylko w momencie odrzucenia jednostki.
- Zbrojmistrz Klanu Tordarroch teraz resetuje siłę 4 osłabionych jednostek znajdujących się najbliżej po jego lewej stronie do wartości bazowej (pozycjonowanie).
- Władca Undvik będzie teraz zaliczany do stworzonych jednostek (nie zagranych).
- Hemdall od teraz jest jednostką Ulotną.
- Hemdall będzie teraz zaliczany do stworzonych jednostek (nie zagranych).
- Skjall Wskrzeszony od teraz jest jednostką Ulotną.

- Skjall Wskrzyszony będzie teraz zaliczany do stworzonych jednostek (nie zagranych).
- Władca Undvik od teraz jest jednostką Ulotną.
- Wieloryb z Jaskini Snów będzie teraz zaliczany do stworzonych jednostek (nie zagranych).
- Wieloryb z Jaskini Snów od teraz jest jednostką Ulotną.
- Kopie karty Tarczownicza Klanu Drummond będą zagrywane po prawej stronie pierwszej zagranej kopii tej jednostki (pozycjonowanie).
- Siła Holgera Czarnej Ręki została zmieniona z 4 na 6.
- Siła Dzika Morskiego została zmieniona z 8 na 6.
- Umiejętność Dzika Bojowego została zmieniona: Zadaje teraz odpowiednio 3, 2 i 1 punktów obrażeń wybranym jednostkom (innym niż Złote).
- Siła Drakkara Bojowego została zmieniona z 5 na 4.
- Siła Birny Bran została zmieniona z 12 na 10.
- Birna Bran dobiera teraz 2 karty z talii zamiast 3.
- Cerys będzie otrzymywała punkty od Straży Królowej po zablokowaniu (na polu bitwy i w cmentarzu).
- Siła Morkvarga została zmieniona z 7 na 6.
- Siła karty Djenge Frett została zmieniona z 6 na 8.
- Wojownicy Klanu An Craite od teraz tracą 1 pkt siły zamiast 2 po zagranium.
- Siła Berserkera Marudera została zmieniona z 4 na 7.
- Siła Rozwścieczonego Berserkera została zmieniona z 4 na 6.
- Siła Zdziczałego Niedźwiedzia została zmieniona z 8 na 11.
- Siła Straży Królowej została zmieniona z 2 na 3.
- Król Bran od teraz nie zwiększa siły odrzucanych jednostek.

Ogólne poprawki

- Przesortowano talie startowe w menu wyboru talii.
- Usunięto typy z kart dowódców
- Poprawiono opisy kart.
- Naprawiono błąd, który powodował, że Włóczyńcy Dywizji Alba otrzymywali obrażenia od Zdziczałego Niedźwiedzia i Pułpaki Zapalającej przed nadaniem Tarczy.
- Naprawiono błąd, który powodował, że jednostki z zerową siłą pozostawały na środku ekranu po użyciu na nich Atrapy.
- Poprawiono interakcje kart z talią (dobieranie i tasowanie).
- Naprawiono błąd, który powodował, że karta Yennefer: Klątwa zadawała obrażenia z cmentarza po usunięciu jej przez Krowie Truchło.
- Naprawiono błąd, który powodował, że Mglaki nie były zaliczane do zniszczonych jednostek po zejściu ze stołu lub po oczyszczeniu mgły.
- Naprawiono błąd, który powodował, że Harcownik Klanu An Craite odrzucony przez Myszowora nie uruchamiał umiejętności Drakkara Bojowego i/lub Kapitana Piratów Klanu Dimun.
- Naprawiono błąd, który powodował, że umiejętność Myszowora nie działała gdy gracz miał tylko jedną kartę na ręku.

- Naprawiono błąd, który powodował, że umiejętność Drakkara Bojowego nie aktywowała się w momencie gdy jednostka i karta specjalna zostały odrzucone przy pomocy umiejętności Myszowora.
- Zablokowanie jednostki zablokuje również umiejętność kart Morkvarg i Ciri: Szarża.
- Podwyższona siła jednostek znajdujących się w talii będzie resetować się teraz poprawnie gdy jednostka trafi na cmentarz.
- Naprawiono błąd, który powodował, że blokada jednostek nie była widoczna na kartach znajdujących się w cmentarzu. Również Olgierd i Płotka nie będą już ignorowały blokady.
- Naprawiono błąd, który powodował, że powiadomienia o nagrodach pod koniec meczu nie pojawiały się.
- Naprawiono błąd, który powodował, że grafika Morkvarga wyświetlała się w sposób nieprawidłowy gdy zostawał zniszczony przez kartę Villentretenmerth.
- Naprawiono "Nieznany błąd", który pojawiał się przy kupowaniu dużej ilości beczek.
- Naprawiono błąd, który powodował, że niektóre karty zamieniały się z innymi kartami grafikami.
- Naprawiono błąd, który powodował, że nowe karty nie dodawały się do kolekcji.
- Dźwięki w grze nie powinny już odtwarzać się nieprawidłowo przy częstotliwości próbkowania powyżej 96kHz.
- Naprawiono błąd, który powodował zawieszanie się klienta gry przy zamknięciu gry za pomocą przycisku 'X'.
- Naprawiono błąd, który powodował, że przycisk 'Zatrzymaj Wyszukiwanie' nie działał prawidłowo.
- Naprawiono wiadomości z samouczka.
- Naprawiono błąd, który powodował zawieszanie się klienta gry przy edytowaniu/tworzeniu talii.
- Naprawiono błąd, który powodował, że karta "Ostatnie Życzenie" nie uruchamiała umiejętności Drakkarów Bojowych oraz Kapitana Piratów Klanu Dimun.
- Naprawiono błąd, który powodował, że w trzeciej rundzie gra automatycznie kończyła się remisem.
- Naprawiono błąd, który powodował, że użycie Bomby Dwimerytowej powodowało, że jednostki ignorowały efekty pogodowe.
- Napisy w menu głównym nie powinny już zmieniać się na czarne podczas zmiany rozdzielczości.
- Gra nie powinna już zawieszać się po tym jak komputer wejdzie w stan uśpienia.
- Naprawiono błąd, który powodował, że karty stworzone przez Janka nie posiadały grafiki, opisu i były niegrywalne.
- Naprawiono błąd, który powodował, że Donar An Hindar nie odrzucał kart Specjalnych, jeśli w talii znajdowały się tylko Brązowe karty.
- Naprawiono błąd, który powodował, że Zdziczały Niedźwiedź zadawał dwa obrażenia przywołanym Mglakom.
- Naprawiono błąd, który powodował, że ekran blokował się podczas wyświetlania komunikatu "Pobieranie kolekcji kart z serwera".
- Naprawiono błąd, który powodował, że umiejętność Trapera z Dol Blathana aktywowała się niepoprawnie.

- "Zmieniono sortowanie kart w trybie tworzenia talii i kolekcji:
 - Brązowe Karty Specjalne
 - Srebrne Karty Specjalne
 - Złote Karty Specjalne
 - Karty Dowódców
 - Brązowe Jednostki
 - Srebrne Jednostki
 - Złote Jednostki"
- W kolekcji kart, licznik kart po lewej stronie będzie aktualizował się w zależności od wybranych filtrów.
- Naprawiono błąd, który powodował, że umiejętność Vrana Wojownika aktywowała się w momencie gdy obaj gracze spasowali.
- Naprawiono błąd, który powodował, że umiejętność Krowiego Truchła aktywowała się w momencie gdy obaj gracze spasowali.
- Naprawiono błąd, który powodował, że umiejętność Ciężkiej Jazdy Burej Chorągwi aktywowała się w momencie gdy obaj gracze spasowali.
- Naprawiono błąd, który powodował, że umiejętność Dennisa Cranmera aktywowała się w momencie gdy obaj gracze spasowali.
- Naprawiono błąd, który powodował, że Joachim De Wett dobierał losową jednostkę (inną niż Złota) zamiast tej, która znajdowała się na górze talii.