

Любая вещь + Белый ключ + Нормальный нагрудник = Нормальная вещь

\* при использовании с кольцом или амулетом, они меняют свои магические свойства

Нормальная вещь + Синий ключ + Магический нагрудник = Магическая вещь

Магическая вещь + Желтый ключ + Редкий нагрудник = Редкая вещь

Редкая вещь + Золотой ключ + Уникальный нагрудник = Уникальная вещь

Редкая вещь + Зеленый ключ + Сетов нагрудник = Сетовая вещь

\* Редкие вещи преобразуются в уникальные или наборные по соответствию названия типа вещи

Нормальная вещь + Сердце Нежити + Молот кузнеца = Вещь с гнездом

Магическая вещь + Сердце Нежити + Молот кузнеца = Вещь с гнездом

Редкая вещь + Сердце Нежити + Молот кузнеца = Вещь с гнездом

Уникальная вещь + Сердце Демона + Молот кузнеца = Вещь с гнездом

Наборная вещь + Сердце Демона + Молот кузнеца = Вещь с гнездом

Крепкая вещь + Сердце Демона + Молот кузнеца = Вещь с гнездом

\* Кол-во гнезд равно количеству сердец

\* Гнезда в зависимости от их класса и качества.

\* Максимальное количество гнезд: кольца и амулеты — 1; сапоги, перчатки и пояса — 2; шлемы — 3; щиты — 4; доспехи — 4; оружие: одноручное — 5, двуручное — 8.

Эфирная вещь + Руна Чам + Наковальня + Молот кузнеца = Неуничтожимая вещь

Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + Наковальня + Молот кузнеца = Крепкая вещь: +1 (+2) ко всем навыкам; все сопротивления +10 (+40); 30-50% повышение шанса найти магический предмет + случайные параметры

\* Распространяется только на следующие редкие вещи: перчатки, пояса, доспехи, сапоги и шлемы

Некачественная нормальная вещь + Молот кузнеца = Нормальная вещь

Нормальная вещь + Наковальня + Молот кузнеца = Превосходная нормальная вещь

\* Некачественные префиксы: низкокачественный, треснувший и грубый

\* Превосходные вещи после улучшения приобретают более высокие параметры

Вещь + Редкий камень (фиолетовый) = Вещь + свойства редкого камня

\* Тип улучшаемой вещи должен совпадать с типом вещи, указанным в параметрах редкого камня

Ухо + гриб + Совершенный череп = Большой талисман: 25% повышение шанса найти магический предмет; 200% дополнительное золото от монстров + случайные параметры

Ухо можно получить в качестве трофея убитого вами персонажа

## ДЛЯ ОРУЖИЯ

Любая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 3 Совершенных сапфира = Крепкая вещь: + 300-400 урона холодом + случайные параметры

Любая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 3 Совершенных рубина = Крепкая вещь: + 600 (800) урона огнем + случайные параметры

Любая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 3 Совершенных топаза = Крепкая вещь: + 1-1100 урона молнией + случайные параметры

Любая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 3 Совершенных изумруда = Крепкая вещь: + 1000—1500 урона ядом + случайные параметры

Любая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 3 Совершенных алмаза = Крепкая вещь: + 255 урона огнем + 1-511 урона молнией + 293-299 урона ядом + 63-200 урона холодом + случайные параметры

\* В свойствах персонального оружия добавляются параметры навыков, соответствующих персонажу

Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + Совершенный череп + Керамический горшок = Крепкая вещь: урон (+100-125%); 40% повышение скорости атаки; (+200-300%) улучшенный урон + случайные параметры

Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 3 Совершенных черепа + Шпат + 3 Руны Охм = Крепкая вещь: урон (+100-150%); 40% повышение скорости атаки; (+200-300%) улучшенный урон; неуничтожимо + случайные параметры

#### ДЛЯ ДОСПЕХОВ

Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + Шкура волка = Крепкая вещь: защита (+100-150%); (+200-300%) повышение защиты + случайные параметры

Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + Руна Зод = Крепкая вещь: защита (+100-150%); (+200-300%) повышение защиты; все сопротивления +30 (50); 30% очень быстрое восстановление после удара + случайные параметры

#### ДЛЯ КОЛЕЦ И АМУЛЕТОВ

Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + Совершенный череп + Совершенный сапфир + Руда = Крепкая вещь: (4-7%) мана, ворующая при попадании + случайные параметры

Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + Совершенный череп + Совершенный рубин + Цитрин = Крепкая вещь: (4-7%) здоровье, воруемое при попадании + случайные параметры

\* Только для редких колец:

3 Уникальные вещи + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 3 Совершенных черепа + Руна Зод = Крепкая вещь: (10%) мана, ворующая при попадании; (10%) здоровье, воруемое при попадании; +1 (+2) ко всем навыкам + случайные параметры

Уникальная вещь + Руна Сур + Руна Зод + гриб = Крепкая вещь: +2 ко всем навыкам; +2 (+3) к уровню навыков Некроманта; повышение максимума маны (25-50%); 50% очень быстрое наложение заклинаний + случайные параметры

Уникальная вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + скала = Крепкая вещь: +1 ко всем навыкам; все сопротивления +10 (40) + случайные параметры

#### ДЛЯ АМАЗОНОК

Любая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + Совершенный череп = Крепкая вещь: (+125-150%) к урону; очень быстрая скорость атаки; 40% повышение скорости атаки; +2 к уровню навыков Амазонки; +2 к навыкам копья и дротика [Только Амазонки] + случайные параметры

\* Только для оружия класса копья и дротика

Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 1 (3) Совершенный изумруд = Крепкая вещь: +1 (+3) к уровню навыков Амазонки + повышение случайных параметров на (100-200%)

\* Персональные признаки: в параметрах оружия (класс лука/копья/дротика) обязательное условие [Только Амазонки]

#### ДЛЯ АССАСИНОВ

Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 1 (3) Совершенный рубин = Крепкая вещь: +1 (+3) к уровню навыков Ассасина + повышение случайных параметров на (100-200%)

\* Персональные признаки: в параметрах оружия (класс когтя) обязательное условие [Только Ассасины]

#### ДЛЯ НЕКРОМАНТОВ

Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 1 (3) Совершенный череп = Крепкая вещь: +1 (+3) к уровню навыков Некроманта + повышение случайных параметров на (100-200%)

\* Персональные признаки: в параметрах щита обязательное условие [Только Некроманты]

**ДЛЯ ВАРВАРОВ**

Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 1 (3)Совершенный аметист = Крепкая вещь: +1 (+3) к уровню навыков Варвара + повышение случайных параметров на (100-200%)

\* Персональные признаки: в параметрах шлема обязательное условие [Только Варвары]

**ДЛЯ ПАЛАДИНОВ**

Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 1 (3)Совершенный алмаз = Крепкая вещь: +1 (+3) к уровню навыков Паладина + повышение случайных параметров на (100-200%)

\* Персональные признаки: в параметрах щита обязательное условие [Только Паладины]

**ДЛЯ ВОЛШЕБНИЦ**

Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 1 (3)Совершенный сапфир = Крепкая вещь: +1 (+3) к уровню навыков Волшебницы + повышение случайных параметров на (100-200%)

Магическая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + Совершенный сапфир + гриб = Крепкая вещь: повышение максимума маны на (20-50%); очень быстрое наложение заклинаний(0-30%); +1 (+3) параметры [Только Волшебницы] + случайные параметры

Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 3 Совершенных сапфира + гриб = Крепкая вещь: +3 к уровню навыков Волшебницы + неуничтожимо + случайные параметры

\* Персональные признаки: в параметрах оружия (класс посохов) обязательное условие [Только Волшебницы]

**ДЛЯ ДРУИДОВ**

Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 1 (3)Совершенный топаз = Крепкая вещь: +1 (+3) к уровню навыков Друида + повышение случайных параметров на (100-200%)

\* Персональные признаки: в параметрах шлема обязательное условие [Только Друиды]

**ДЛЯ ДРАГОЦЕННЫХ КАМНЕЙ**

Редкая вещь + Керамический горшок + Руна Элд + Руна Пул = Крепкая вещь: +200% урон Нежити; +200% урон Демонам; +200 к уровню атаки против Нежити ; +200 к уровню атаки против Демонов + случайные параметры

Редкая вещь + Керамический горшок + Руна Мал = Крепкая вещь: монстры не могут лечиться; магический урон снижается на 7 + случайные параметры

Редкая вещь + Керамический горшок + Руна Гул = Крепкая вещь: 20% бонус к уровню атаки; +5% к максимальной защите от Яда + случайные параметры

Редкая вещь + Керамический горшок + Руна Вех = Крепкая вещь: 7% мана, воруемая при попадании; +5% к максимальной защите от Огня + случайные параметры

Редкая вещь + Керамический горшок + Руна Ло = Крепкая вещь: 20% смертельный удар; +5% к максимальной защите от Молнии + случайные параметры

Редкая вещь + Керамический горшок + Руна Сур = Крепкая вещь: попадание ослепляет цель; повышение максимума маны 5% + 50 к мане + случайные параметры

Редкая вещь + Керамический горшок + Руна Бер = Крепкая вещь: 20% шанс дробящего удара + случайные параметры

Редкая вещь + Керамический горшок + Руна Джах = Крепкая вещь: замедление цели на 20%; повышение максимума здоровья 5% + 50 к здоровью + случайные параметры

Редкая вещь + Керамический горшок + Руна Чам = Крепкая вещь: замораживание цели; нельзя заморозить + случайные параметры

**ДЛЯ ТАЛИСМАНОВ**

Редкая вещь (только для жёлтых) + 1/2/3 Керамических горшков + Янтарь + Тальк + Гипс + Кальцит = Крепкая вещь: + 5-30 / 15-70 / 50-150 урона огнем; + 1-50 / 10-120 / 30-250 урона молнией; + 5-15 / 15-40 / 40-100 урона холодом + урон ядом + случайные параметры

\* 1 горшок для малых 2- для больших, 3-для огромных. Соответственно урон соразмерно размеру амулета.

Редкая вещь (огромный жёлтый амулет) + Фляжка масла + Руна Элд + Руна Пул = Крепкая вещь: +200% урон Нежити; +200% урон Демонам; +200 к уровню атаки против Нежити; +200 к уровню атаки против Демонов + случайные параметры

\* Следующие рецепты работают только для великих талисманов

Редкая вещь + Фляжка масла + Руна Мал = Крепкая вещь: монстры не могут лечиться; магический урон снижается на 7 + случайные параметры

Редкая вещь + Фляжка масла + Руна Гул = Крепкая вещь: 20% бонус к уровню атаки; +5% к максимальной защите от Яда + случайные параметры

Редкая вещь + Фляжка масла + Руна Вех = Крепкая вещь: 7% мана, воруемая при попадании; +5% к максимальной защите от Огня + случайные параметры

Редкая вещь + Фляжка масла + Руна Ло = Крепкая вещь: 20% смертельный удар; +5% к максимальной защите от Молнии + случайные параметры

Редкая вещь + Фляжка масла + Руна Сур = Крепкая вещь: попадание ослепляет цель; повышение максимума маны 5% + 50 к мане + случайные параметры

Редкая вещь + Фляжка масла + Руна Бер = Крепкая вещь: 20% шанс дробящего удара; урон снижается на 8% + случайные параметры

Редкая вещь + Фляжка масла + Руна Джам = Крепкая вещь: замедление цели; на 20% повышение максимума здоровья 5% + 50 к здоровью + случайные параметры

Редкая вещь + Фляжка масла + Руна Чам = Крепкая вещь: замораживание цели; нельзя заморозить; +5% к максимальной защите от Холода + случайные параметры

#### ДЛЯ РУН

Любая Руна + греческая Руна Альфа + Горшок ртути = Руна(а): параметры оружие, кольца и перчатки

Любая Руна + греческая Руна Эхо + Горшок ртути = Руна(е): параметры доспехи и обувь

Любая Руна + греческая Руна Индия + Горшок ртути = Руна(и): параметры шлемы и амулеты

Любая Руна + греческая Руна Омега + Горшок ртути = Руна(о): параметры щиты и пояса

Любая Руна + греческая Универсальная руна + Горшок ртути = Руна(у): параметры весь арсенал