

Zy-EI: Испытание огнем

Версия руководства : 4.4 (апрель, 2008)
Версия Diablo2 : LOD Expansion patch v1.09d
Файлы мода : Patch_D2.MPQ, D2Game.DLL, D2Gfx.DLL
D2Common.DLL, D2Client.DLL, PlugY.DLL
D2Launch.DLL, D2Net.DLL
Автор : Kato (zyel@d2mods.com)
Сайт мода : <http://zyel.d2mods.com>
Перевод с английского : mahatmaQL (luna666@yandex.ru)



ОПИСАНИЕ (почему я создал этот мод):

Я написал этот мод, чтобы играть в эту игру так, как мне нравится. А может быть, также для Вас.

Кто такая Zy-EI? Она была моим первым персонажем ассасином, которым я доиграл до 89 уровня в оригинальной версии Diablo2-LOD. После того, как я убил Дьябло и его братьев несколько раз, мне оставалось спросить себя: «и это всё?» Потом я услышал о крутых разборках в Баттлнете и почувствовал себя обделенным в одиночной игре. Вот почему я создал этот мод и назвал его Zy-EI. Это также объясняет все картинки крошек с мечами!

Этот мод не прохладительная прогулка. Акт I нормальной сложности - самый сложный, когда ваш персонаж будет убегать от Скелетов и с трудностями убивать Пернатых Крыс. **Я не хочу слышать никаких скулений, типа «как можно играть в этот мод»!** Хотите легкой игры, возвращайтесь к «ванильному» LOD или играйте в другой мод.

ОТ ПЕРЕВОДЧИКА

Это не первый мод, в который я играл. Как и многие из вас, я перепробовал не один мод. Я проходил все сложности особо не вдаваясь в те новые вещи, которые появлялись в модах. Одевал то, что можно было одеть, носил в рюкзаке то, что туда влезало. У меня никогда даже не возникало желание выскидывать рунные слова, чтобы стать круче. Без всего этого можно было пройти все известные мне моды.

В моде Зай-Эль с самого начала стало попадаться столько новых и непонятных с точки зрения использования предметов, что появилось непреодолимое желание разобраться в их назначении. Я рыскал по форумам, что-то находил, но вопросы все равно оставались, пока я не нашел это руководство. Я его перевел с английского, чтобы пользоваться самому, а теперь выставляю его в интернет, чтобы другие любители Дьябло могли знать все тонкости этого мода.

Как переводчик особо я хотел отметить несколько моментов, которые могут вызвать непонимание при использовании моего перевода.

- Русский язык не такой компактный, как английский. Мне пришлось сокращать слова в некоторых местах (рецептах, таблицах и т.п.), чтобы сохранить компактную структуру исходного руководства. Но если вы носители языка, то сокращения не вызовут у вас особых затруднений. Все контекстно понятно.
- Рунные слова. Вначале я хотел оставить их не переведенными. Причина вся та же - некомпактность языка. Потом вроде взялся их переводить, в процессе чего я осознал правильность начального решения и бросил это занятие. Так что, если хотите использовать рунные слова, разбирайтесь сами. Алгоритм их выбора переведен.
- Если Вам что-то не понятно прочитайте полностью интересующий раздел. Во многих местах Като разбирает конкретные примеры, чтобы внести ясность в рецепт и проч.
- Используемая терминология - отдельный разговор. В каждом моде применяются различные слова для перевода одних и тех же предметов. Где-то я использовал терминологию данного мода, а где-то ту, к которой привык за годы игры в Дьябло. Надеюсь, у Вас не вызовет сложности понять, что идеальный и совершенный камень - одно и то же.
- Если у Вас после прочтения руководства возникнут вопросы, пишите мне не мыло. По возможности отвечу.

Быстрые ссылки тем (страница#) - нажмите на ссылку, чтобы быстро перейти к теме

Хорошие новости (3)	Рецепты для искусных талисманов (31)	Рецепты уменьшения урона (45)
Плохие новости (7)	Рецепты демонических предметов (31)	Рецепты уменьшения сопротивления (45)
Рунные слова (8)	Рецепты для искусных драгоценных камней (32)	Рецепты уменьшения характеристик (46)
Рунные слова (2-сокета) (8)	Мегазарядка искусных драгоценных камней (32)	Рецепты уменьшения поглощения (46)
Рунные слова (3-сокета) (9)	Рецепты для магических стрел/болтов (33)	Уменьшение характеристик, основанных на уровне (47)
Рунные слова (4-сокета) (12)	Мегазарядка магических стрел/ болтов (34)	Магические коллекционеры (49)
Рунные слова (5-сокета) (14)	Рецепты добавления классовых навыков (34)	Свинка-копилка (51)
Рунные слова (6-сокета) (16)	Рецепты добавления таблиц навыков (35)	Рецепты для миниатюр (51)
Новые основные рецепты куба (20)	Рецепты добавления отдельных навыков (36)	Квест в поисках знаменитости (52)
Рецепты совершенствования предметов (21)	Рецепты добавления навыков амазонки (36)	Рецепты трансформации постеров (53)
Рецепты для сокетов (23)	Рецепты добавления навыков паладина/ варвара (38)	Карты сокровищ (54)
Рецепты понижения качества предметов (23)	Добавление навыков волшебницы/ некроманта (37)	Обналичивание карт сокровищ (55)
Рецепты для еды (24)	Добавление навыков друида/ ассассина (39)	Рецепты ставок для карт сокровищ (64)
Рецепты переделки уникальных предметов (25)	Талисман творения (40)	Секретные рецепты для карт сокровищ (64)
Рецепты получения уникальных предметов (26)	Свитки Zy-EI (42)	Инструкция по установке мода (65)
Рецепты получения квестовых предметов (26)	Артефакты Zy-EI (42)	Благодарности (65)
Рецепты эфирных предметов (26)	Рецепты переделки атрибутов (43)	Приложение А: Атрибуты камней (66)
Рецепт Замка (27)	Понижение атрибутов (43)	Приложение В: Атрибуты рун (67)
Рецепт Добавителя (27)		Приложение С: Затраты для коллекционера (68)
Рецепты с эликсиром (28)		
Мега рецепты с эликсиром (28)		
Особые/элитные рецепты (29)		
Искусные кольца/амулеты (29)		
Рецепты искусных предметов (30)		

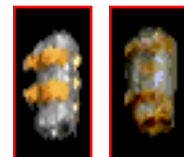
ХОРОШИЕ НОВОСТИ (Некоторые особенности, придающие моду остроты):

- **Изобилие предметов.** Частота выпадения предметов и качество выпадающих предметов повышается с уровнем игрока, сложностью игры и Актом. Установлена большая вероятность получения сетовых, раритетных и уникальных вещей. В Кошмаре не будут появляться драгоценные камни уровня ниже, чем треснутый, и руны ниже, чем Ит. В Аду не будет камней качеством ниже, чем обычный, а рун ниже, чем Сол. *(Лучше вещи и меньше мусора!)*
- **Новые игроки начинают с Хорадерическим кубом, пустым Коллекционером, несколькими Свитками куба и битым камнем!!! Больше никакого обмундирования и оружия! (Используйте сразу несколько из этих свитков!)**
- **Модифицированные награды за прохождение квеста.** Акара, Чарси Ормус, Адская кузница, Куалкек, Андариэль, Король быков, Залы мертвых будут давать в качестве награды совершенный драгоценный камень и/или редкие руны. Не доступно для пользователей Мас. *(Это стоимость выполнения большинства этих квестов!)*
- **Бесконечное количество страниц сундука благодаря плагину Yohann's PlugY.** Все мы весьма признательны Йоханну за разработку его удивительного плагина. Теперь мы можем собирать наши любимые вещи.
- **Увеличенный сундук (10x10), инвентарь (10x10) и куб (10x10).** *(Больше комнат, больше вещей!! Спасибо Fusman и Zhoulumcris!)*
- **Определенные руны, камни, драгоценности и талисманы могут быть куплены у торговцев.** Каждый новый Акт предлагает большее разнообразие этих вещей для купли-продажи. Цены на них **ОЧЕНЬ ДОРОГИЕ.** *(Да! Больше не надо искать под каждым камнем и убивать бесчисленные орды ради того, чтобы найти тот же старый мусор.)*
- **Созданы эликсиры!** Эликсиры – это редкие смеси, часто используемые в новых рецептах куба. Существуют целый раздел рецептов, посвященных использованию эликсиров. Эти эликсиры больше не выпиваются, как это было в LOD. Если вы не можете найти эликсир, сделайте его, используя рецепты для куба в разделе Основные рецепты для куба. *(Ого! Что-то совершенно другое!)*
- **Созданы Ключи демонов!** Эти ключи насыщены духами демонов и могут быть использованы в рецептах куба, описанных ниже, чтобы создать демонические вещи и другие уникальные рецепты. Также они могут быть проданы торговцам за приличную сумму! **Будьте осторожны! Эти ключи могут открыть сундуки, если у вас нет обычных ключей.** Убедитесь, что у вас всегда есть обычные ключи. Где найти ключи демонов? Вы можете найти их после убийства, допустим... большого демона. *(Ого! Нечто совершенно отличное!)*
- **Созданы Свитки куба!** Эти раритетные свитки содержат рецепты куба. Поместите свиток куба в куб вместе с указанными ингредиентами. Нажмите кнопку **Трансформировать**, свиток куба исчезнет вместе с исходными ингредиентами, а на их месте появятся указанные в свитке вещи. В сущности, рецепт в свитке куба будет иметь работать только с указанными ингредиентами и пренебрегать другими. Локанично изложенный рецепт в свитке куба указывает кубу, как трансформировать вещи в нем. В моде встречается более 960 различных свитков куба, и все они разделены на четыре отдельных вида: **Обыкновенные, Редкие, Тайные и Сокровенные.** Также существуют рецепты куба для преобразования **Обыкновенных свитков в Редкие и Редких в Тайные, а Тайных в Сокровенные!** *(Ого! Новый вид вещей! А также другая графика! Спасибо Shadow Talon, Riparious и JBouley!)*
- **Созданы Ящики демона!** Эти таинственные ящики могут быть открыты только путем их трансформации в Хорадерическом кубе с ключом демона. **Они могут давать что-то хорошее, а что-то плохое.** В названиях ящиков дается



намек на тайну его содержимого; если бы ящик мог говорить - это было бы именно тем, чтобы он вам сказал. Этого достаточно для игрока, чтобы решить открывать его или продать торговцу за тяжелый кошелёк золотых.

- **Лимит на максимальную цену продажи у торговцев увеличен.** Лимит на максимальную цену продажи предметов у торговцев был увеличен до 100 млн. золотых. Магические, раритетные, сетовые и уникальные вещи также оцениваются в большую сумму. Стоимость починки была уменьшена на четверть! *(Больше денег за хотошую вещь и дешевле починка и перезарядка заклинаний)*
- **Атрибуты камней были улучшены.** Модификации алмаза и аметиста были откорректированы. *(Всегда чувствовал, что камни меркнут на фоне рун и драгоценных камней.)*
- **Ликвидирован пенальти (забиралось определенное количество опыта) за смерть на сложностях Кошмар и Ад.** Опция не доступна для пользователей Мас.
- **Большая вероятность выпадения классовых предметов.** Не доступно для пользователей Мас.
- **Максимальный уровень Навыков увеличен с 20 до 100!** Не доступно для пользователей Мас. Осторожно: не все навыки будут работать после определенного уровня - пока не все они известны. *(Да! Уровень 100 Шара огня!!)*
- **Добавлен новый класс оружия (нарукавники)- безоружная битва.** Эти оружия действуют как двурукое оружие для персонажей, не являющимися варварами, и также могут иметь бонусы к навыкам варвара. Нарукавники очень быстры и используют бонусы Силы и Ловкости. Нарукавники могут иметь один сокет, что позволяет приспособить их к определенному типу игрока. В игре персонаж будет изображаться безоружным! *(Для тех, кто хочет разработать безоружный тип Гераклес - только для настоящих мужчин!)*
- **Новая графика монстров!** Спасибо Har'lea'quinn, FoxBat, Incandescent One, Joel, BlackHeart и Phrozen Heart. Некоторые монстры стали выглядеть, как и в Diablo 1, кто помнит. *(Посмотрите на них! Вы их полюбите!!)*
- **Существенно увеличена вместимость золота в сундуке и рюкзаке!** Устранена проблема хранения золота. Персонаж первого уровня может хранить 400,000 золота в сундуке!!! На уровне 50 персонаж может хранить 2.0/10.4 миллиона в рюкзаке/сундуке, а персонаж 100 уровня - 8.0/20.4 миллиона! Персонаж 500 уровня - 40.0/100.4 миллиона!! А на уровне 1000 - 80.0/200.4 миллиона!!! *(Хватайте все золото, что можете, теперь вы действительно это можете!!)*



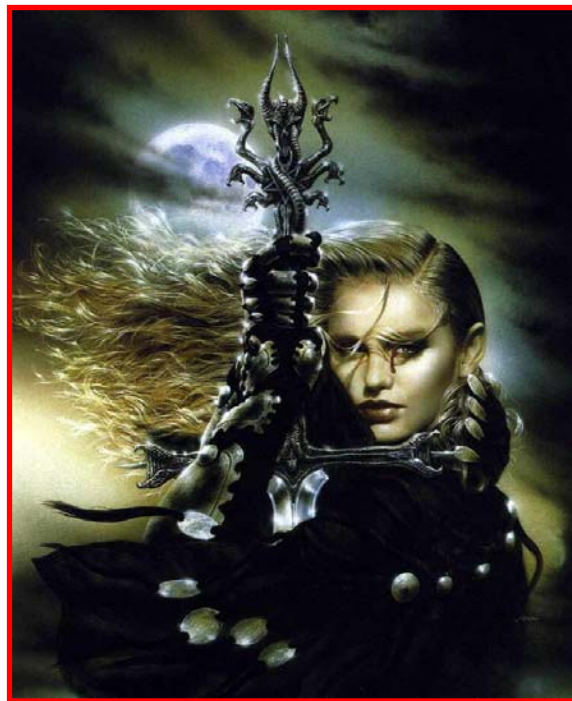
- **Персонажи могут достигать 10,000 уровня.** Опыт на сложности Кошмар и Ад был перестроен так, чтобы вы могли играть оооочень доооолго. *(Я БЕССМЕРТЕН!!! Не можете в это поверить ... но скоро сами убедитесь. Вы сможете развивать все навыки.)*
- **Класс оружия Ассасинов (Катары, Когти и т.д.) теперь могут быть наделены бонусами навыков Ассасина при выпадении из монстров.** Также добавлены несколько новых видов оружия для Ассасинов - 4х-клеточные Звезды и Веера. Звезды - новый класс оружия. Для их получения примените Особые/Элитные рецепты: Звезда-клинок -> Кровавая Звезда -> Смертельная Звезда -> Кровавый Веер *(Всегда чувствовал, что Ассасины обделены бонусами.)*
- **Увеличен лимит накопления различных предметов.** Ключи, тома, стрелы и болты теперь накапливаются до 500. Метательные зелья - до 500.

Объем хранения метательного оружия увеличен в 3 раза. *(Теперь вы снаряжены для долгой экспедиции)*

- **Все копия и стрелы летают на 75% быстрее.** Все снаряды, выпущенные из луков, арбалетов или заклинаний быстрее на 75%. Это также применительно для снарядов монстров! Остерегайтесь Кровавого Ворона и лучников Горящих Скелетов! *(Вжик-вжик-вжик! Больше не убежите от стрел!)*
- **Отравленные наконечники для стрел/болтов могут быть куплены у торговцев.** Этот особенный класс оружия модифицирован, чтобы стрелять из луков и арбалетов. Стоимость этих отравленных наконечников больше, чем цена стандартных стрел, но дает персонажам низкого уровня различные дополнительные бонусы к физическому урону их стрел. Наконечники для болтов короче, чем длинные наконечники стрел. *(Вред ядом такой же, как у Тернатых Крыс, и даже больше!!!)*
- **Магические стрелы/болты могут быть куплены у торговцев.** У торговцев всегда можно купить колчаны с магическими стрелами/болтами по цене большей, чем обычные стрелы/болты. Они наделены **определёнными** магическими возможностями, но могут быть усовершенствованы, используя рецепты куба для Магических Луков (см. ниже). Все магические колчаны имеют емкость 500. **Определенные торговцы могут перезарядить колчаны** - продайте частично использованный колчан торговцу за гроши и выкупите у него полный колчан за более высокую стоимость - примечание: работает только с колчанами без сокетов. Не выстреливайте последнюю стрелу или, иначе, весь колчан исчезнет! Заметьте, что магические колчаны с болтами меньше, чем обычные болты. Читайте раздел «Рецепты для магических стрел/болтов» для детальной информации *(Настоящие магические стрелы! Все берем луки и арбалеты!)*
- **Понижен уровень опыта для перехода на другой уровень.** В результате достичь следующего уровня стало значительно быстрее. Будьте внимательны с распределением stat-пунктов. *(Это дает возможность просто достичь уровня 10,000.)*
- **Улучшение некоторых классов/скилов/заклинаний.** С радикальным ростом свирепости монстров некоторые навыки были эффективно преобразованы. Были откорректированы эффективность навыков после 20 уровня для всех классов персонажей. *(Персонажи не будут точно такими же, как в исходном LOD; разве это плохо?)*
- **Талисматы теперь тоже могут иметь сокет.** Маленький = щит (максимум 1 сокет), Большой = броня (максимум 2 сокета), Великий = оружие (максимум 3 сокета), Квадратный = оружие (максимум 4 сокета), Высокий = броня (максимум 4 сокета), талисман глаза = щит (максимум 6 сокетов), Узкий = оружие (максимум 2 сокета). Сокеты могут быть сделаны с помощью соответствующих рецептов для куба (см. ниже). *(Да! Еще больше сокетов!!!)*
- **Метательное оружие может быть с сокетами!** Метательные ножи и топоры (2 сокета), дротики (3) и метательные копия (4) могут иметь приведенное в скобках количество сокетов. Помните, не используйте последний кинжал или топор, или вы потеряете предметы, вложенные в сокет! Метательное оружие с сокетами **НЕ** выпадает из монстров. Используйте рецепты куба, чтобы добавить в них сокет.
- **У наемников увеличены начальные уровни, добавлено больше навыков, больше защиты и увеличена скорость достижения следующего уровня.** Также существенно увеличена стоимость наема и воскрешения наемников. Огненный Бродяга (наемник 1го города) может бросать Инферно Баала! Пустынный наемник может использовать Заряженный Удар! Наемник-волшебник может вызывать Метеор! Варварский наемник может делать Берсек! Теперь все наемники имеют пассивные навыки. Также теперь они могут использовать больше видов оружия! *(Определенно вы этого НЕ увидите в батлнете!!)*
- **Храмы теперь встречаются чаще и время действия их эффекта значительно увеличено.** Эффект храмов в большинстве случаев стал более мощным. *(Теперь стоит посещать храмы!)*
- **Взрыв тела со смертью Супер Уникальных Монстров, использующих огонь, был понижен или исключен.** Чемпионы, использующие огонь, все еще существуют, поэтому будьте осторожны! *(Всегда считал, что крайне тупо умирать после убийства Супер Чуваков.)*
- **Больше уникальных предметов!** В обычном LOD около 300 уникальных вещей. В данном моде их более 4500! Практически все предметы могут быть уникальными. Также могут выпадать уникальные талисманы, драгоценные камни и стрелы/болты и вы можете сделать в них сокет! *(Да! Такого никогда не увидишь в батлнете!!!)*



- **Уникальные предметы** могут попадаться более одного раза за игровую сессию. Не работает для пользователей Мас. Я считаю, что в действительности это уже не делает эти вещи уникальными. Может быть правильнее их называть *Очень Важные Предметы*. Хотя я употребляю термин «Артефакт». *(Черт побери!)*
- **Размер** всех случайно сгенерированных уровней карт увеличен на 400%. Больше комнат, больше монстров, больше сокровищ! *(Больше сложностей встретиться на пути к следующему уровню!)*
- **Изменено кладбище** в акте I! Использовался плагин Joel'я. **Изменен Гарем** в акте II и **Травинциал** в акте III! Использовался плагин для карт *Deathfile*'я. Добавлены комнаты сокровищ и новая планировка. **Модифицирован мост Лавы** в акте IV! Использован плагин *Vendanna*. Карта **Тристрама** позаимствована из мода **Колесо времени (BlackHeart's Wheel of Time)**. Использовалась **Вершина Арреат (Lord Drekas)** в форме **Лабиринта безумия**. Карты **Логово графини**, **Внутренний монастырь**, **Собор**, **Королева Маготов**, **Дуриэль**, **Трон Камня Мира** и **Хранилище Камня** были модифицированы! Использовался плагин **Astalion**.
- **Заменены некоторые карты** акта V, чтобы создать элитные уровни **Безумия**: *Смертельные уголья*, *Святые жертвоприношений*, *Полоса скорби* и *Вход в забвение*. Эти безумно сложные уровни предназначены исключительно для игроков высокого уровня. Спасибо *Dezdrehel* за перепроектировку Храма. *(Убей или будь убитым - твой шанс 50/50 . . . или еще меньше.)*
- **Модифицирована игра** на раритетные, наборные и уникальные предметы. НЕ доступно пользователям Мас. Теперь шанс выиграть раритетные, наборные или уникальные предметы, также как и магические увеличен. *(Воспользуйся шансом, если имеешь достаточно золота!)*
- **Портал к уровню Коров** может быть открыт много раз. НЕ доступно для пользователей Мас. Игрок должен полностью завершить сложность, чтобы открыть портал. *(Можно добыть еще больше шкур коров!)*
- **Улучшена графика предметов**. Добавлено более 250 новых прорисованных предметов! Особые и Элитные предметы имеют графику отличную от эквивалентных им Обычных предметов. Спасибо за этот плагин *JBouley, Om, Rirarious* и *Shadow Talon*. *(Более совершенные предметы теперь выглядят действительно по-другому!)*
- **Вместо зелья из монстров выпадает еда**. Преобразуя эту еду, игрок может получить все виды зелья - лечения, маны, бодрости, оттаивания, противоядия, взрывающие и отравляющие. Еда разделяется на «Мясо» и «Фрукты». *(Получать любое необходимое зелье, используя комбинацию Еды! Гибкая система.)*



ПЛОХИЕ НОВОСТИ (Я хотел, чтобы игра бросала вызов игроку):

- Прирост первичных навыков – 3 пункта за уровень. НЕ доступно для пользователей Мас.
- Прирост вторичных навыков (скиллов) – 1 пункт за уровень. НЕ доступно для пользователей Мас.
- Игрок начинает только с Хорадерического кубом, пустым Магическим коллекционером, несколькими Свитками куба и камнем. Никакого вооружения или снаряжения не дается. *(Используйте Свиток куба и камень в Кубе!!)*
- Увеличены требования к уровню для ношения камней и рун.
- Для всех персонажей увеличен расход бодрости для бега/ходьбы. *(Беги, пока можешь или иди)*
- Требования к силе и ловкости для всех видов оружия и брони увеличены вдвое. *(Вы достаточно сильны?)*
- Торговцы более жадны и торгуют еще большим разнообразием предметов. Особенно в Харраготе!
- Для всех сложностей penalty на уровень сопротивления стихиям радикально увеличен, даже в нормальной сложности penalty минус 100! В сложности Кошмар и Ад penalty еще больше!! *(Это жестокий, жестокий мир.)*
- Увеличена скорость ходьбы/бега/атаки монстров. *(Быстрые чертяки!)*
- Увеличены сила удара монстров в 8 раз в нормальной сложности, 10 в кошмаре и 12 в аду. *(Крутые чертяки!)*
- Увеличена защита монстров на 2 в нормальной сложности, на 4 в кошмаре и на 8 в аду.
- Увеличены уровни монстров на 3 в нормале, 6 – кошмаре, 12 – аду.
- Увеличен уровень атаки монстров в 3 раза в нормале, 5 – в кошмаре и в 8 – в аду.
- Увеличен наносимый вред в 2 раза в нормале, 3 – кошмаре и 5 – аду.
- Плотность монстров увеличена до 3х раз.
- Восстановлены некоторые монстры, не включенные в игру Blizzard. Восстановлены Птернатые Медведи, Игольчатые Дьяволы и их разновидности, использующие атаку ядом. Также восстановлены Песчаные Рыболовы, Противники и Темные Души. *(Они были разработаны Blizzard, но никогда не использовались.)*
- Некоторые создания были переделаны в качестве врагов. Добавлены Каменные Големы, Стальные големы и Неистовые големы! Также остерегайтесь Темных бродяг.
- Преобразована графика некоторых уникальных монстров. Созданы Ревенанты (из Гризвольда), Харатнары (из Кузница), Медузы (из Андариэль). Созданы невидимые Буги Мены, Фантомы и Лангольеры.
- Уровень вторичных навыков был изменен с 1/6/12/18/24/30 до 5/10/15/20/... /120. Правильно! Вы не получите навыков до 5го уровня и при этом получите только 1 навык!! Дерево навыков было преобразовано так, чтобы получать 1-2 навыка за определенный уровень. Игрокам придется довериться ранее не использовавшимся низкоуровневым навыкам. Это было сделано для того, чтобы одиночная игра не была слишком легкой. *(Используй моск. Теперь будет тяжело развивать сразу 3 дерева навыков. Для этого вам понадобится добраться до уровня 10,000.)*

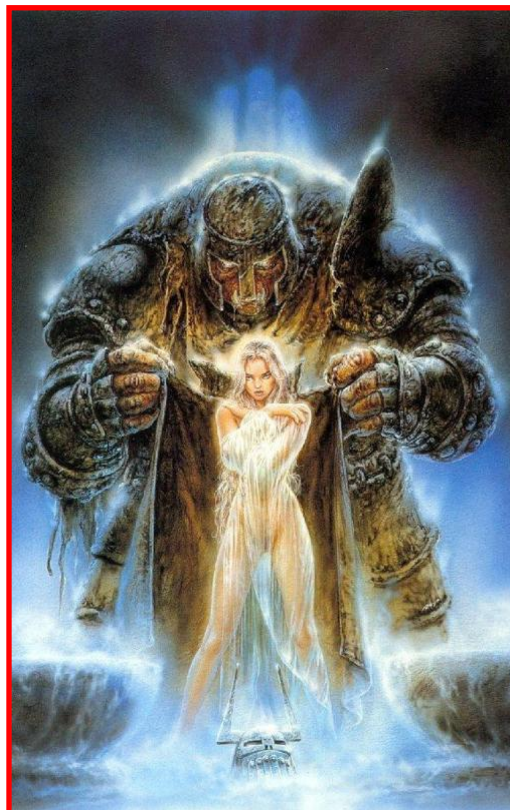


НОВЫЕ И УСОВЕРШЕНСТВОВАННЫЕ РУННЫЕ СЛОВА: Все 24 оригинальных рунных слова из LOD были включены в мод и усовершенствованы, 145 незавершенных рунных слов завершено и более 750 рунных слов добавлено, т.е. всего более 900 рунных слов! *Есть рунные слова для перчаток, поясов, сапог и метательного оружия. Нет рунных слов для колец и амулетов.* В данном руководстве не приводятся атрибуты от рунных слов, т.к. это заняло бы слишком много места. Чем лучше руны, тем лучше атрибуты. Больше рун, больше атрибутов. **Рунные слова работают только в нормальных, магических или раритетных предметах с сокетам.** **Рунные слова не работают в искусственных, уникальных или сборочных предметах.**

Введены рунные слова для талисманов! Однако только квадратные, высокие и талисманы с глаза талисманы могут использовать рунные слова, т.к. только эти талисманы, которые могут быть нормального/высокого качества. Для талисманов используются существующие рунные слова для других предметов. Из-за неявной природы талисманов, атрибуты рунных слов будут составлять только половину от тех атрибутов, будь бы талисманы обыкновенными нормальными предметами. Например, рунное слово, обычно дающее +100 к уровню атаки в мече, будет давать только +50 при использовании в квадратном талисмане. Некоторые рунные слова, которые наделяют качеством самопочинки или подобных бонусов, естественно, не будут существовать, если их вставить в талисманы.

Введены рунные слова, включающие камни и драгоценности! Названные камнесловами и драгоценными словами, эти особенные вариации рунных слов появляются только в **3, 4, 5 или 6 сокетных** словах и могут использоваться только для **мечей и брони**. Более того, для камнеслов могут использоваться только **стандартные, безупречные и совершенные** камни. Всего встречается около 300 камнеслов/ драгоценных слов.

Рун слово	Предмет	Ур	К	Руны (2)	Рун слово	Предмет	Ур	К	Руны (2)
Трубказуб	pe,ct	120	Д	Шаэль-Лем	Птотухший	wa	120	Н	Сол-Лем
Высокомерие	me	170		Гул-Амн	Волшебная страна	ro,or,cq	90	С	Эт-Лум
Пояс братьев	be,ct	40		Амн-Рал	Коготь ястреба	cw,cq	50		Ит-Шаэль
Бандит	kn,xb,cq	35		Тул-Ит	Лакей	sc	45	П	Рал-Сол
Берт	hd,ch	40	Н	Элд-Амн	Любимчик фортуны	bt,ch	120		Шаэль-Лем
Буга	be,ct	60		Дол-Эт	Геомансер	or	45	С	Рал-Сол
Помощник	cm	6		Тир-Тир	Стекло	to,ct	6		Элд-Тир
Ежевика	gl,cq	50		Сол-Шаэль	Гран Витесс	be,bt	230		Джах-Шаэль
Медь	to,ct	15		Элд-Ит	Харкена	be,bt,cm	8		Неф-Элд
Бриз	mi,cq	15	М	Ит-Эт	Гармония	be,ct	60		Эт-Дол
Нарушенный обет	be,ct	70	@	Хел-Неф	Харуспекс	or	70	С	Тул-Хел
Призыв к оружию	be	220	@	Бер-Шаэль					
Камуфляж	cw	45	А	Сол-Рал					
Катастрофа	gl,me,cq	30		Орт-Неф					
Испытание	wa	30	Н	Тал-Орт					
Забота	be,ct	60		Дол-Тир					
Замена дурня	cm	20		Тир-Тал					
Треснутое стекло	sh,ch	10		Элд-Эт					
Скрип	ha	6	В	Тир-Тир					
Кристалл	he,ct	15	С	Ит-Элд					
Смерть предательство	hd	35	Н	Тал-Тул					
Мертвое тепло	hd	15	Н	Неф-Ит					
Мертвый звонарь	hd	45	Н	Рал-Сол					
Покойник	wa	70	Н	Тул-Хел					
Умерший	wa	45	Н	Рал-Сол					
Делериум	cw	210	А	Сур-Тал					
Скончавшийся	wa	15	Н	Неф-Ит					
Желание	ph,ct	50	@	Амн-Шаэль					
Дилемма	au	130	П	Пул-Шаэль					
Обман	cw	35	А	Тул-Рал					
Собака ест собаку	pe,ct	10	Д	Тир-Эт					
Псы войны	be	230		Джах-Сол					
Дох	he,ct	10		Эт-Элд					
Острие смерти	he,ct	40		Амн-Эт					
Прорицатель	bl	220		Бер-Ло					
Наручни	be,bt,cm	25		Эт-Рал					
Зависть	gl,cq	120		Лем-Шаэль					
Эрни	wa,cq	35	Н	Элд-Тул					
Путь изгнанника	bt,ch	70		Хел-Элд					





Runeword	Item	Lv	C	Runes (2)
Praise	he,ct	10		Eth-Tir
Priestess	ab,aj,as	45	M	Sol-Ral
Principle	be,ct	60		Tir-Dol
Prudence	gl,cq	110		Fal-Ko
Runeword	Item	Lv	C	Runes (2)
Quandry	cw,cq	40	A	Eth-Amn
Rapture	be,ci	180	S	Vex-Ral
Raven Claw	cw,cq	20		Tal-Eld
Reason	he,ct	50		Tir-Shael
Red	or,cq	25		Ral-Eth
Reflex	ph	15	B	Nef-Ith
Rhyme	sh,ch	50		Shael-Eth
Rift	wa,cq	50	N	Tal-Shael
Salute	bt,sh,ch	4		Eld-EI
Savage	ph	35	B	Tal-Thul
Scrape	au	45	P	Ral-Sol
Seashell	he,ct	15		Eth-Ith
Serf	sc	20	P	Ith-Tal
Shadow	bt,ch	50		Shael-Nef
Shadow of Doubt	he,ct	45		Sol-EI
Shimmers	ci	15	S	Ith-Ith
Short Change	cm	25		Nef-Ral
Short Stop	cm	20		Tal-Tir
Sibyl	or	170	S	Dol-Gul
Sidekick	be,bt,cm	8		Tir-Nef
Slash	cw	6	A	Tir-Tir
Smack	sc	6	P	Tir-Tir
Smoke*	to,ct	90		Nef-Lum
Snuff	gl	160	@	Ist-Amn
Sparkles	or	6	S	Tir-Tir
Spellbinder	or	120	S	Sol-Lem
Squire	sc	35	P	Ral-Thul
Stealth	to,ct	20		Tal-Eth
Steel	ax,ma,sw,cq	6		Tir-EI
Still Water	be	240		Cham-Sol
Strength	me,cq	40	B	Amn-Tir
Shooter	xb	45	P	Ral-Sol
Terror	wa,cq	60	N	Dol-Tal
The Brute	bl,cq	45		Sol-Ith
Thirst	ro,cq	60		Amn-Dol
Thread	mi,ct	15		Ith-Nef
Turbo*	bt,ch	80		Io-Eld
Vapor	mi,cq	15		Ith-EI
Veil	cw	20	A	Tal-Ith
Virginity	or,cq	60	S	El-Dol
Vision	or,ro,cq	15		Ith-Nef
Vitesse	bt,be	140		Um-Shael
Void	be	255		Zy-Cham
Water	or	240	S	Cham-Thul
White	wa,cq	80		Dol-Io
Wind*	bt,ch	80		Nef-Io
Wisdom	ci,ct	90	@	Lum-Nef
Witch	or	15	S	Nef-Ith
Wolfen	pe	45	D	Ral-Sol
Wolfing	pe	35	D	Tal-Thul
Wolfpup	pe	15	D	Nef-Ith
Youth	to,ct	60		Dol-Amn
Zephyr	mi,cq	30		Ort-Eth
ZyEI	be,bt,he,sh,to,we	255		Zy-EI (<i>Like, duh!</i>)

Runeword	Item	Lv	C	Runes (2)
Harvest	be,bt,cm	6		Eld-Tir
Horacer77	we,cq	25		Ith-Ral
Huntress	ab,aj,as	20	M	Tal-Ith
Infinity	be	240		Cham-Shael
Innocence	or	210	S	El-Sur
Insight	he,ct	90		Lum-Ith
Instinct	ph	45	B	Ral-Sol
Inversion	wa	255	N	Zy-Ber
Jab	po	6	D	Tir-Tir
Lamia	or	35	S	Tal-Ort
Leaf	st,cq	25		Tir-Ral
Lioness	ab,aj,as	35	M	Thul-Ral
Lore	he,ct	45	@	Ort-Sol
Madness	he	80		Io-Dol
Maverick	bt	130	A	Pul-Eth
Meagre	au	35	P	Tal-Thul
Mighty Mite	cm	30		Ort-Tir
Minya	ci,cq	60		Eth-Dol
Mist	gl,cq	15		Nef-Ith
Mortified	wa	170	N	Dol-Gul
Nadir*	he,ct	8		Nef-Tir
Nightfall	be	220		Ber-Eth
Ox	be,ct	110		Fal-Io
Pallor	wa	6	N	Tir-Tir
Panic	gl,cq	50		Eth-Shael
Patience	mi,cq	8		Eld-Nef
Pattern	bt,ch	40	@	Amn-Nef
Peasant	xb	20	P	Ith-Tal
Pee Wee	cm	35		Ral-Thul
Penitence	be,ct	35		Thul-Tal
Piety	gl,cq	8	P	El-Nef
Pointer	xb	35	P	Ral-Thul
Poverty	au	15	P	Nef-Ith

Runeword	Item	Lv	C	Runes (3)
Accord	sh,to	140	@	Um-Pul-Ort
Amity	cb,ma,sc,cq	35		Thul-Tir-Eld

Ancient's Pledge	sh,ch	30		Ral-Ort-Tal
Apostle	au	150	P	Mal-Pul-Um
Aquarius	bt,he,sh,to	160	@	Ist-Ko-Ort

Runeword	Item	Lv	C	Runes (3)
Aries	bt,he,sh,to	160	@	Ist-Lum-Ral
Arnold	he	140		Fal-Io-Um
Arrogant	me	170		Gul-Amn-gmj
Authority	st	130		Pul-Tir-Sol
Banal	ar	35		Thul-Thul-Thul
Banditry	kn,xb	35		Thul-Ith-gmj
Basic	ph	60	B	Ral-Amn-Dol
Bauble	cm	10		Eth-Eld-Tir
Bead	cm	35		Thul-Nef-Tir
Beauty	he	220	@	Dol-Ber-Nef
Bertrum	hd	40	N	Eld-Amn-gmj
Big Bird	hd,ch	100	N	Ko-Dol-Tal
Black*	cb,ha,ma,cq	80		Thul-Io-Nef
Blasé	ar	8		Nef-Nef-Nef
Blend	ar	20		Tal-Tal-Tal
Bloody Claw	we,ar	255	A	Zy-Zy-El
Bone*	ph,ct	90		Dol-Nef-Lum
Bonesaw*	cm	255	N	Eld-Zy-El
Born Wild*	cm	255	D	Zy-El-Eth
Brambles	gl	50		Sol-Shael-gmj
Brand	ja,mi	130		Pul-Nef-Ral
Brazy	to	15		Eld-Ith-gmj
Breezy	mi	15	M	Ith-Eth-gmj
Bulldog	bt,he,to,ct,ch	80		Io-Dol-Nef
Cancer	bt,he,sh,to	160	@	Ist-Fal-Ral
Capricorn	bt,he,sh,to	160	@	Ist-Lum-Tal
Catastrophic	gl,me	30		Ort-Nef-gmj
Chance	to	210	@	Lem-Sur-Ist
Clawfang*	cm	255	A	Zy-El-El
Cleansing Flame*	cm	255	S	Zy-El-Ith
Coincidence	me,sh	190	@	Ohm-Dol-Nef
Conjunction	bt,we	170	@	Hel-Shael-Gul
Conundrum	au	130	P	Fal-Pul-Shael
Convicted*	cm	255	P	Zy-El-Tir
Cracked Glass	sh	10		Eld-Eth-gmj
Creature Comfort	we,ar	255	D	Zy-Zy-Eth
Creepy Vine*	bt,gl,ch,cq	35		Nef-Thul-Tal
Crouching Tiger	cw	120	A	Lem-Shael-Amn
Crystallic	he	15	S	Ith-Eld-gmj
Delirious	cw	210	A	Sur-Tal-gmj
Cyclops	he,ct	110		Fal-Io-Ith
Daylight	po,sp	140		Dol-Um-El
Dead Horse	hd	100	N	Sol-Hel-Ko
Dead On	hd	60	N	Ral-Amn-Dol
Deception	cw	180	A	Dol-Vex-Amn
Desires	ph	50	@	Amn-Shael-gmj
Destinys Daughter	ab,aj,as	230		Jah-Sur-Lo
Dilemmas	au	130	P	Pul-Shael-gmj
Discontent	he	190		Shael-Ohm-Fal
Dog Ate Dog	pe	10	D	Tir-Eth-gmj
Doh-Nut	he	10		Eth-Eld-gmj
Doomsayings	bl	220		Ber-Lo-gmj
Doom Spiral	he	40		Amn-Eth-gmj
Dragon	cw	210	A	Sur-Um-Shael
Dream	ci	150		Nef-Mal-Dol
Duchess	ab,aj,as	100	M	Ko-Dol-Sol
Dweomer	pe	140	D	Um-Amn-Ith
Eagle Klaw	cw,cq	60		Dol-Thul-Tal
Eke	au	60	P	Ral-Amn-Dol
Elemental Fury	we,ar	255	S	Zy-Zy-Ith
Elmo	hd	220	N	Ber-Shael-Ko
Enigma	he	210		Sur-Eld-Amn



Runeword	Item	Lv	C	Runes (3)
Enlightenment	he	240		Lum-Hel-Cham
Envious	gl	120		Lem-Shael-gmj
Equinox	me	170	B	Tal-Thul-Gul
Eternity	sh,to	230	@	Jah-Eld-Dol
Exile's Raod	bt	70		Hel-Eld-gmj
Eyore	or	180	S	Ort-Dol-Vex
Façade	cw	80	A	Io-Sol-Thul
Faith	sc	140		Amn-Pul-Um
Familiar	cm	35		Eld-Thul-Ral
Famine	bl,cq	60		Nef-Dol-Tal
Fang	cw	150	A	Ort-Mal-Dol
Fasting	au	100	P	Sol-Hel-Ko
Folklore	he	45	@	Ort-Sol-gmj
Fortitude	he,ct	120		Shael-Lem-El
Fortune Cookie	bt	120		Shael-Lem-gmj
Fozy	he	130	N	Dol-Pul-Nef
Frosty*	cm	255	S	Ith-Zy-El
Fury	me	230		Jah-Gul-Eth
Gemini	bt,he,sh,to	160	@	Ist-Ko-Thul
Glassy	to	6		Eld-Tir-gmj
Gloom	he	140	@	Io-Ko-Um
Glory	ci	230	@	Sur-Jah-Dol
Grizzly	bt,gl	170		Amn-Mal-Gul
Grover	bt	150	N	Mal-Dol-Eth
Grrrowl*	bt,gl,ch,cq	100		Tal-Io-Ko
Gryphon	cw,cq	40		Amn-Ral-Tal
Hand of Justice	gl	240		Cham-Sur-Lo
Hatred	ph	180		Vex-Tir-Amn
Hellhound	he	230		Sol-Jah-Nef
Hermit	to,ct	70	@	Hel-Amn-Dol
Hidden	to	150	N	Ko-Mal-Dol
Hidden Dragon	cw	120	A	Shael-Lem-Amn
Hollow Tooth*	cm	255	N	Zy-El-Eld
Holy Smite*	cm	255	P	Tir-Zy-El
Holy Tears	xb	180	P	Vex-Amn-Eld
Horacer777	we	25		Ith-Ral-gmj
Insightful	he	90		Lum-Ith-gmj
Jealousy	he	150	@	Amn-Tir-Mal
Jinx	he	160		Lem-Ist-Tir

Kanga	or	180	S	Thul-Dol-Vex
Kato	he,sh,to,we	210	@	Sur-Nef-Shael
King's Grace	sc,sw,cq	40		Amn-Ral-Thul
Last Wish	gl	200		Nef-Eth-Lo
Law	he,ct	90		Nef-Lum-Shael
Lawbringer	ma,sc,st	220	@	Ber-Nef-Dol
Leaves	st	25		Tir-Ral-gmj
Leo	bt,he,sh,to	160	@	Ist-Fal-Thul
Runeword	Item	Lv	C	Runes (3)
Libra	bt,he,sh,to	160	@	Ist-Fal-Ort
Lionheart	to,ct	110	B	Hel-Lum-Fal
Loyalty	bo	230	@	Jah-Thul-Amn
Maddening	he	80		Io-Dol-gmj
Malaise	we	8		Nef-Nef-Nef
Malice	me,cq	15		Ith-El-Eth
Man at Arms	sc	60	P	Ral-Thul-Dol
Marble	cm	6		El-Tir-Eld
Mask	cw	60	A	Dol-Thul-Ral
Matron	ab,aj,as	60	M	Dol-Thul-Ral
MBWorshipper	as,sc	40	P	Ith-Amn-Ral
Meander	we	20		Tal-Tal-Tal
Melody	mi,cq	100		Shael-Ko-Nef
Minyanna	ci	60		Eth-Dol-gmj
Mirage	cw	100	A	Ko-Dol-Sol
Mistress	ab,aj,as	80	M	Io-Sol-Thul
Misty	gl	15		Nef-Ith-gmj
Morning Dew	gl,ma	190	@	Mal-Ohm-Gul
Morose	we	35		Thul-Thul-Thul
Mustang	bt,ch	60		Eld-Dol-El
Nadirae	he	8		Nef-Tir-gmj
Nature's Kingdom	pe	230	D	Jah-Dol-Amn
Oblivion	me,cq	50	@	Nef-Eld-Shael
Obsession	ci	210	S	Sur-Dol-Sol
Order	sc,cq	25		Eth-Ral-Eld
Panicstruck	gl	50		Eth-Shael-gmj
Parallel	bt	230		Jah-Nef-Sol
Patiently	mi	8		Eld-Nef-gmj
Patterns	bt	40	@	Amn-Nef-gmj
Peace	he,ct	60		Shael-Dol-Eth
Pierced Heart*	cm	255	M	Tal-Zy-El
Piglet	or	180	S	Tal-Dol-Vex
Pious	gl	8	P	El-Nef-gmj
Pisces	bt,he,sh,to	160	@	Ist-Lum-Ort
Plague	we	230	N	Tal-Jah-Gul
Pointed Arrow	we,ar	255	M	Zy-Zy-Tal
Pointer	xb	60	P	Ral-Thul-Dol
Pooh	or	180	S	Amn-Dol-Vex
Pointed Jab*	cm	255	M	Zy-El-Tal
Praiseworthy	he	10		Eth-Tir-gmj
Prayer	gl	200		Ohm-Lo-Shael
Pride	to	40		Amn-Nef-Eth
Primal	ph	100	B	Sol-Hel-Ko
Primal Barb	we,ar	255	B	Zy-Zy-Nef
Primal Fury*	cm	255	B	Zy-El-Nef
Prowess in Battle	gl	190	M	Gul-Shael-Ohm
Prudent	gl	110		Fal-Ko-gmj
Purity	ci	255		Zy-Um-Dol
Radiance	he,ct	45		Nef-Sol-Ith
Rain	mi	170		Gul-Um-Shael
Reasonable	he	50		Tir-Shael-gmj
Red Thom*	bt,gl,ch,cq	90		Tal-Amn-Lum
Requiem	ci,he	210		Ist-Sur-Shael
Rhymery	sh	50		Shael-Eth-gmj
Rhythm	we,ar,cm	35		Thul-Ort-Thul

Righteous Might	we,ar	255	P	Zy-Zy-Tir
Roo	or	220	S	Ber-Dol-Vex
Sagittarius	bt,he,sh,to	160	@	Ist-Io-Thul
Salamander	pe	140	D	Dol-Nef-Um
Salutations	bt,sh	4		Eld-El-gmj
Sanctuary	sh	150		Sol-Mal-Dol
Scorpio	bt,he,sh,to	160	@	Ist-Io-Tal
Seashore	he	15		Eth-Ith-gmj
Runeword	Item	Lv	C	Runes (3)
Serendipity	mi,cq	60		Dol-Ral-Eth
Shadow of Deception	he	45		Sol-El-gmj
Shadows	bt	50		Shael-Nef-gmj
Shout*	he,ct	100		Ith-Sol-Ko
Shrunken Head	we,ar	255	N	Zy-Zy-Eld
Siren's Song	sw	230	M	Jah-Sur-Eld
Slither	mi,cq	15	M	Nef-Ith-Tir
Smokescreen	to	90		Nef-Lum-gmj
Snuffed	gl	160	@	Ist-Amn-gmj
Solstice	me	170	B	Tal-Ort-Gul
Sorrow	hd,ch	60	N	Eth-Dol-Nef
Sparkly Thom*	bt,gl,ch,cq	100		Tal-Amn-Ko
Spikefist*	cm	255	A	El-Zy-El
Spirit	ph	170	B	Nef-Shael-Gul
Spirit of Conan*	cm	255	B	Nef-Zy-El
Spitfire	xb	190		Ohm-Ral-Nef
Stallion	bt	140	A	Shael-Um-Dol
Starlight	ci	180		Eld-Vex-Lem
Stealthy	to	20		Tal-Eth-gmj
Steely	ax,ma,sw	6		Tir-El-gmj
SteppenWolf	pe	100	D	Ko-Hel-Sol
Sting	sw	140		Pul-Um-Dol



Runeword	Item	Lv	C	Runes (3)
Stomp	bt	200	A	Lo-Ith-Shael
Stone	gl	220		Thul-Ber-Shael
Storm	gl	220		Ort-Ber-Shael
Strengthen	me	40	B	Amn-Tir-gmj
Targeteer	xb	60	P	Ral-Thul-Dol

Taurus	bt,he,sh,to	160 @	Ist-Ko-Tal
Teddy Bear	ha	220	Dol-Ber-Nef
Temptation	he	230	El-Lem-Jah
Testorossa	ct,gl,he	6	El-Eld-Tir
The Beast	pe	140 D	Dol-Um-Nef
The Brutish	bl	45	Sol-Ith-gmj
Thirst for Knowledge	st	180 @	Vex-Tir-Ist
Thirsty	ro	60	Amn-Dol-gmj
Thought	ci,ct	50 S	Eth-Shael-Ith
Runeword	Item	Lv C	Runes (3)

Threads	mi	15	Ith-Nef-gmj
Tigger	or	180 S	Ral-Dol-Vex
Time	to	230	Jah-Shael-Hel
Touchstone	cm	20	Eth-Tir-Tal
Toy	cm	30	Ort-Ral-Tal
Treachery	gl,cq	100	Tal-Dol-Ko
Trinket	cm	15	Ith-Tir-Eld
Turboron	bt	80	Io-Eld-gmj
Valor	to	230	Ber-Jah-Sur
Vanquish	sc,cq	90 P	Lum-Tal-Amn
Vaporous	mi	15	Ith-El-gmj
Venom	we	150	Tal-Dol-Mal
Vermilion	mi,cq	60	Nef-Thul-Dol
Vermin	pe,ct	60 D	Dol-Tir-Ith
Viper	cw	140	Tal-Amn-Um
Virgo	bt,he,sh,to	160 @	Ist-Io-Ral
Vitesse Mondo	bt,be	140	Um-Shael-gmj
Voice	pe	150 D	Mal-Tal-Eld
Wealth	to,ct	120	Lem-Ko-Tir

Runeword	Item	Lv C	Runes (4)
Accordance	sh,to	140 @	Um-Pul-Ort-gmj
Afterthought	ci	50 S	Eth-Shael-Ith-gmj
Ancient's Legacy	sh	30	Ral-Ort-Tal-gmj
Apostles	au	150 P	Mal-Pul-Um-gmj
Apprentice	he,sh,to	110	Fal-Ort-Io-Shael
Ah-nold	he	140	Fal-Io-Um-gmj
Authorize	st	130	Pul-Tir-Sol-gmj
Awaken*	bt,sh,to,ch,ct	120	Io-Sol-Lem-Ral
Beautiful	he	220 @	Dol-Ber-Nef-gmj
Bad Bird	hd	100 N	Ko-Dol-Tal-gmj
Big Brother	me,cq	60	Ith-Ort-Dol-Amn
Big Sister	mi,cq	60	Ort-Ith-Dol-Amn
Bishop	we,cq	50	Shael-Thul-Eld-Ort
Blackout	cb,ha,ma	80	Thul-Io-Nef-gmj
Blood Mana	bt,sh,to	170	Thul-Shael-Gul-Ko
Blooded Claw	we,ar	255 A	Zy-Zy-El-gmj
Boneblade	ph	90	Dol-Nef-Lum-gmj
Bone Chip*	he,sh,to,ch,ct	35	Tir-Tal-Ith-Thul
Bone Crack*	he,sh,to,ch,ct	50	Ith-Thul-Ort-Shael
Bone Spell	sh,to	150	Mal-Io-Ral-Dol
Bound by Duty*	to,sh,ct	110	Fal-Ko-Hel-Dol
Bow Wow*	bt,sh,to,ch,ct	120 @	Hel-Thul-Eth-Lem
Breath of Dying	mi	200	Vex-Lo-Tir-Amn
Bullhog	bt,he,to	80	Io-Dol-Nef-gmj
Chances	to	210 @	Lem-Sur-Ist-gmj
Chaos	me	200	Um-Lo-Amn-Nef
Chekov*	cm	25	Tal-Ral-Eth-Ith
Chow Chow	bt,sh,to	170 @	Lem-hel-Thul-Gul
Coincidences	me,sh	190 @	Ohm-Dol-Nef-gmj
Cold Spell	sh,to	150	Io-Ral-Dol-Mal
Conjecture	bt,we	170 @	Hel-Shael-Gul-gmj
Cookie Monster	to,ct	80 N	Sol-Io-Nef-Amn
Corsair	sw,cq	90	Lum-Shael-Eth-Amn



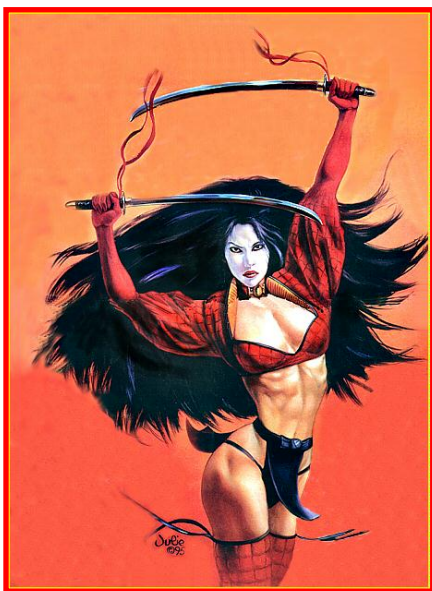
White Thom	bt,gl,ch,cq	80	Io-Tal-Amn
Wild Thing*	cm	255 D	Eth-Zy-El
Windy	bt	80	Nef-Io-gmj
Wings of Hope	bt,ch	100	Hel-Eld-Ko
Runeword	Item	Lv C	Runes (3)
Winter	me	240	Cham-Thul-Amn
Wisecrack	ci	90 @	Lum-Nef-gmj
Wolfhound	pe	60 D	Ral-Amn-Dol
Wolfman	bt,gl	170	Mal-Amn-Gul
Wonder	mi	190 M	Mal-Nef-Ohm
Woof Woof*	bt,gl,ch,cq	100	Io-Tal-Ko
Wyvern Claw	cw	200	Lo-Mal-Tal
Yellow Thom*	bt,gl,ch,cq	70	Amn-Hel-Tal
Youthful	to	60	Dol-Amn-gmj
Zephyros	mi	30	Ort-Eth-gmj
Zodiac	bt,he,sh,to	160 @	Ist-Lem-Um
ZyEl's Reign	bt,he,sh,to,we	255	Zy-El-gmj

Corruption	me	150	Amn-Mal-Eld-Um
Crusader	to,sh	140 P	Um-Pul-Ith-Eth
Cunning	ph	160 B	Hel-Ko-Pul-Ist
Cyclops' Eye	he	110	Fal-Io-Ith-gmj
Dabbler*	he,sh,to,ch,ct	70	Hel-Eth-Sol-Ort
Runeword	Item	Lv C	Runes (4)
Darkness	we	140	Dol-Eld-Thul-Um
Daylight Savings	po,sp	140	Dol-Um-El-gmj
Dead Time	hd	160 N	Hel-Ko-Pul-Ist
Death Stroke	gl	230	Shael-Nef-Jah-Jah
Deceptions	cw	180 A	Dol-Vex-Amn-gmj
Den of Vipers	cw	140	Tal-Amn-Um-gmj
Despair	sh	200	Lo-Vex-Gul-Ohm
Destinys Matron	ab,aj,as	230	Jah-Sur-Lo-gmj
Disconcerted	he	190	Shael-Ohm-Fal-gmj
Dragon Fang	cw	210 A	Sur-Um-Shael-gmj
Dread	to,ct	70 @	Ith-Amn-Eld-Hel
Dreamer	ci	150	Nef-Mal-Dol-gmj
Duress	we	200	Mal-Lum-Ral-Lo
Dweomement	pe	140 D	Um-Amn-Ith-gmj
Eagle Eye	cw	60	Dol-Thul-Tal-gmj
Ebony	sw,cq	110	Tal-Fal-Dol-Shael
Edge	sw	140	Sol-Eth-Um-Nef
Elmo's Fire	hd	220 N	Ber-Shael-Ko-gmj
Embers	he,sh,to	140	Sol-Hel-Ral-Um
Enigma's Veil	he	210	Sur-Eld-Amn-gmj
Enlightened Faith	he	240	Lum-Hel-Cham-gmj
Epilogue	we	230	Gul-Jah-Dol-Shael
Epoch	we	150	Pul-Mal-Eld-Ith
Equinox Divide	me	170 B	Tal-Thul-Gul-gmj
Eternity Everlasting	sh,to	230 @	Jah-Eld-Dol-gmj
Faithful	sc	140	Amn-Pul-Um-gmj
Famished	bl	60	Nef-Dol-Tal-gmj
Fangtooth	cw	150 A	Ort-Mal-Dol-gmj

Flagbearer	sc	110 P	Ral-Thul-Dol-Fal	Malicious	me	15	Ith-El-Eth-gmj
Flickering Flame	mi	200	Ral-Lo-Shael-El	Marksman	xb	110 P	Ral-Thul-Dol-Fal
Fortitude Infinitesimal	he	120	Shael-Lem-El-gmj	Megiddo's Touch	gl	255	Shael-Ith-Zy-Zy
Foundation	we,ar,cm	2	El-jwl-jwl-El	Melodic Windsong	mi	100	Shael-Ko-Nef-gmj
Fozzy Bear	he	130 N	Dol-Pul-Nef-gmj	Memory	st,cq	90 S	Lum-Io-Sol-Eth
Furious	me	230	Jah-Gul-Eth-gmj	Morning Mist	gl,ma	190 @	Mal-Ohm-Gul-gmj
Gekko	pe	140 D	Dol-Nef-Um-gmj	Mustang Cobra	bt	60	Eld-Dol-El-gmj
Ghost	st	180	Vex-Amn-Ort-Mal	Myth	sh	150	Amn-Mal-Eld-Nef
Gloomy	he	140 @	Io-Ko-Um-gmj	Nature's Glory	pe	230 D	Jah-Dol-Amn-gmj
Glorious	ci	230 @	Sur-Jah-Dol-gmj	Nightmare	we	190	Eth-Ohm-Mal-Amn
Runeword	Item	Lv C	Runes (4)	Notion	he	220	Nef-Shael-Ber-Sol
Goddess	ab,aj,as	170 M	Gul-Mal-Pul-Lum	Oath	sh	140	Pul-Ith-Eld-Um
Grip of the Dead	gl	240	Shael-Eth-Cham-Cham	Obedience	bl	220	Ber-Nef-Mal-Sol
Grizzly Adams	bt,gl	240	Hel-Ber-Cham-Lum	Oblivion's Threshold	me	50 @	Nef-Eld-Shael-gmj
Grizzly Bear	bt,gl	170	Amn-Mal-Gul-gmj	Obsession's Snare	ci	210 S	Sur-Dol-Sol-gmj
Grover's Cloves	bt	150 N	Mal-Dol-Eth-gmj	Orderly Conduct	sc	25	Eth-Ral-Eld-gmj
Growlies	bt,gl	100	Tal-Io-Ko-gmj	Outcast	bl,sw	170	Gul-Shael-Sol-Ith
Gryphon Claw	cw	40	Amn-Ral-Tal-gmj	Oxymoron	au	130 P	Pul-Fal-Shael-Nef
Hand of Vindication	gl	240	Cham-Sur-Lo-gmj	Paradigm	sh	150	Mal-Sol-Dol-Eld
Hatred's Face	ph	180	Vex-Tir-Amn-gmj	Paradox	st	240	Ral-Thul-Cham-Nef
Hawkeye	mi,cq	40	Nef-Thul-Amn-Tal	Runeword	Item	Lv C	Runes (4)
Heat Spell	sh,to	150	Ral-Dol-Mal-Io	Parallel Lines	bt	230	Jah-Nef-Sol-gmj
Heaven's Will	au	230 P	Jah-Ber-Io-Nef	Passion	to,ct	110 B	Ko-Fal-Dol-Eth
Hellhound's Breath	he	230	Sol-Jah-Nef-gmj	Peace Eternal	he	60	Shael-Dol-Eth-gmj
Hermit's Hovel	to	70 @	Hel-Amn-Dol-gmj	Peril	mi	240	Gul-Cham-Ber-Nef
Hidden Agenda	to	150 N	Ko-Mal-Dol-gmj	Persuis	we	40 @	Amn-Tal-Amn-Tal
Hologram	cw	170 A	Gul-Mal-Pul-Lum	Phalanx	me	200	Lo-Um-Amn-Ith
Holy Lamentations	xb	180 P	Vex-Amn-Eld-gmj	Phantom	to	130	Pul-Ort-Tir-Dol
Holy Thunder*	sc,cq	30	Eth-Ral-Ort-Tal	Pillar of Faith	to	150 P	Pul-Um-Mal-Dol
Humility	to,ct	80 P	Sol-Nef-Eld-Io	Plague Bearer	we	230 N	Tal-Jah-Gul-gmj
Hunger	sw	150	Um-Mal-Amn-Tal	Poison Ivy*	bt,gl,ch,cq	100	Thul-Dol-Amn-Ko
Ice	we	240	Thul-Cham-Jah-Shael	Prayer Offering	gl	200	Ohm-Lo-Shael-gmj
Illusion	cw	120 A	Lem-Ko-Dol-Sol	Pride's Fall	to	40	Amn-Nef-Eth-gmj
Iron Man	he,sh,to	160	Ith-Lum-Shael-Ist	Princess	he,sh,to	160	Ist-Io-Fal-Um
Ivory	sw,cq	110	Ort-Fal-Dol-Shael	Prowess in War	gl	190 M	Gul-Shael-Ohm-gmj
Jealous Rage	he	150 @	Amn-Tir-Mal-gmj	Pumus*	he,sh,to,ch,ct	80	Thul-Ith-Ort-Io
Jedi	sw	170	Ort-El-Gul-Mal	Punishment	bl	210	Nef-Sur-Lo-Um
Jinxed	he	160	Lem-Ist-Tir-gmj	Pure Vision	ci	255	Zy-Um-Dol-gmj
Judgement	sc	220 P	Gul-Ber-Ort-Nef	Quest for Knowledge	st	180 @	Vex-Tir-Ist-gmj
Kato's Reply	he,sh,to,we	210 @	Sur-Nef-Shael-gmj	Question	mi	150	Dol-Mal-Hel-Um
Kingslayer	mi	150	Tal-Dol-Um-Mal	Radiant Glory	he	45	Nef-Sol-Ith-gmj
King's Ransom	sc,sw	40	Amn-Ral-Thul-gmj	Rainstorm	mi	170	Gul-Um-Shael-gmj
Kirk*	cm	35	Tal-Ral-Ort-Thul	Reaper's Glance	gl	220	Shael-Tir-Ber-Ber
Lasting Wish	gl	200	Nef-Eth-Lo-gmj	Red Flutterbye	bt,gl	200	Amn-Hel-Pul-Lo
Lawbreaker	ma,sc,st	220 @	Ber-Nef-Dol-gmj	Red Vane	bt,gl	90	Tal-Amn-Lum-gmj
Lawmaker	he	90	Nef-Lum-Shael-gmj	Rook	sh,to,ch,ct	80	Io-Sol-Amn-Eth
Light Spell	sh,to	150	Dol-Mal-Io-Ral	Sackcloth	au	160 P	Hel-Ko-Pul-Ist
Lightning	st,cq	50	Shael-Sol-Nef-Ort	Sanctuary's Portal	sh	150	Sol-Mal-Dol-gmj
Lionheart's Regent	to	110 B	Hel-Lum-Fal-gmj	Serendipity's Sake	mi	60	Dol-Ral-Eth-gmj
Lone Wolf	pe	160 D	Hel-Ko-Pul-Ist	Shale*	he,sh,to,ch,ct	120	Dol-Thul-Shael-Lem
Loyal Servant	bo	230 @	Jah-Thul-Amn-gmj	Shout It Out	he	100	Ith-Sol-Ko-gmj
Maelstrom	mi	190	Ith-Gul-Ohm-Amn	Siren's Lament	mi	230 M	Jah-Sur-Eld-gmj
Maiden*	he,sh,to,ch,ct	120	Lem-Sol-Hel-Ko	Slithering	mi	15 M	Nef-Ith-Tir-gmj
Majesty	ab,aj,as	120 M	Lem-Ko-Dol-Sol	Smartguy	me	150 @	Fal-Ko-Mal-Amn

Solstice Waning	me	170	B	Tal-Ort-Gul-gmj
Sorrow's Tears	hd	60	N	Eth-Dol-Nef-gmj
Sparkly Flutterbye	bt,gl	240		Amn-Hel-Um-Cham
Sparkly Vane	bt,gl	100		Tal-Amn-Ko-gmj
Sparks*	he,sh,to,ch,ct	100		Ral-Amn-Nef-Ko
Spin	me	210		Sur-Vex-Amn-Ith
Spirits Within	ph	170	B	Nef-Shael-Gul-gmj
Spitfire Grill	xb	190		Ohm-Ral-Nef-gmj
Splendor	st	220	S	Ber-Tir-Nef-Vex
Runeword	Item	Lv	C	Runes (4)
Spock*	cm	35		Thul-Ort-Ral-Tal
Stallion's Fury	bt	140	A	Shael-Um-Dol-gmj
Starbrite	ci	180		Eld-Vex-Lem-gmj
Stinger	sw	140		Pul-Um-Dol-gmj
Stomper	bt	200	A	Lo-Ith-Shael-gmj
Stonecold	gl	220		Thul-Ber-Shael-gmj
Stormcloud	gl	220		Ort-Ber-Shael-gmj
Sulu*	cm	25		Eth-Ith-Ral-Tal
Survivor	to	220		Um-Ber-Shael-Eth
Synchronicity	sh,to	210		Sur-Lum-Pul-Ith
Teddy Bears	ha	220		Dol-Ber-Nef-gmj
Tempest	st	200		Lo-Shael-Nef-Dol
Tempress	he	230		El-Lem-Jah-gmj
The Beauty	pe	140	D	Dol-Um-Nef-gmj
Thunder	ha	200		Nef-Ort-Vex-Lo
Timeout	to	230		Jah-Shael-Hel-gmj
Tin Man*	he,sh,to,ch,ct	120		Eld-Shael-Ort-Lem
Tradition	me	170		Gul-Sol-Ith-Mal
Treacherous Deceit	gl	100		Tal-Dol-Ko-gmj
Trial by Fire	bt,he,ch,ct	30		Ort-Ral-Nef-Tir
Trust	au	130		Pul-Fal-Shael-Amn
Uhura*	cm	30		Nef-Ort-Ral-Ith
Unbending Will	sw	240		Thul-Ohm-Lo-Cham
Valiant	to	230		Ber-Jah-Sur-gmj
Vengeance	sc,cq	39	P	Thul-Ort-Ral-Shael

Runeword	Item	Lv	C	Runes (5)
Adamantium	sh,to	200		Thul-Pul-Lum-Lo-Ist
Alkalund	sh	140		Um-Pul-Shael-Nef-El
Apprenticeship	he,sh,to	110		Fal-Ort-Io-Shael-gmj
Armageddon	me	220		Shael-Ber-Tal-Ort-Ral
Awakening	bt,sh,to	120		Io-Sol-Lem-Ral-gmj



Vanquished	sc	90	P	Lum-Tal-Amn-gmj
Venomous	we	150		Tal-Dol-Mal-gmj
Vermilious Tempest	mi	60		Nef-Thul-Dol-gmj
Vermin Horde	pe	60	D	Dol-Tir-Ith-gmj
Runeword	Item	Lv	C	Runes (4)
Victory	we	180		Vex-Amn-Tir-El
Voice of Deceit	pe	150	D	Mal-Tal-Eld-gmj
War	we	150		Um-Mal-Tir-Amn
Warden	he,to,ct	35		Thul-Ral-Nef-El
Wealth of Knowledge	to	120		Lem-Ko-Tir-gmj
Whisper	mi	210	M	Sur-Ohm-Dol-Nef
White Flutterbye	bt,gl	160		Lem-Amn-Hel-Ist
White Vane	bt,gl	80		Io-Tal-Amn-gmj
Widowmaker	mi	200	M	Ohm-Lo-Mal-Tal
Wings of Glory	bt	100		Hel-Eld-Ko-gmj
Wintergreen	me	240		Cham-Thul-Amn-gmj
Wolfenstein	bt,gl	100		Io-Tal-Ko-gmj
Wolfman Jack	bt,gl	240		Ber-Hel-Cham-Lum
Wolfpack	bt,gl	170		Mal-Amn-Gul-gmj
Wonderlust	mi	190	M	Mal-Nef-Ohm-gmj
Word of Amazon	we,ar	255	M	Zy-El-Zy-Tal
Word of Assassin	we,ar	255	A	Zy-El-Zy-El
Word of Barbarian	we,ar	255	B	Zy-El-Zy-Nef
Word of Druid	we,ar	255	D	Zy-El-Zy-Eth
Word of Necromancer	we,ar	255	N	Zy-El-Zy-Eld
Word of Paladin	we,ar	255	P	Zy-El-Zy-Tir
Word of Sorceress	we,ar	255	S	Zy-El-Zy-Ith
Wrath	me	220		Ohm-Ber-Eth-Ral
Xterra	bt	190	@	Eld-Ohm-Io-Dol
Yellow Flutterbye*	bt,gl,ch,cq	120		Hel-Fal-Amn-Lem
Yellow Vane	bt,gl	70		Amn-Hel-Tal-gmj
Zodiac Sign	bt,he,sh,to	160	@	Ist-Lem-Um-gmj

Bat Out of Hell	me	240	D	Shael-Cham-Ohm-Tal-Nef
Bear Claw	sh,to	160		Fal-Mal-Dol-Shael-Ist
Bigger Brother	me	60		Ith-Ort-Dol-Amn-gmj
Bigger Sister	mi	60		Ort-Ith-Dol-Amn-gmj
Black Widow	mi	200	M	Ohm-Lo-Mal-Tal-gmj
Blood	we	200		Gul-Um-Lo-Nef-Tal
Bone Knob*	sh,to,ch	80		Ort-Shael-Sol-Io-Dol
Blood Magic	bt,sh,to	170		Thul-Shael-Gul-Ko-gmj
Bone Spell	sh,to	150		Mal-Io-Ral-Dol-gmj
Bone Weave*	sh,to,ch	110		Sol-Io-Hel-Fal-Lum
Bound by Honor	to,sh	110		Fal-Ko-Hel-Dol-gmj
Bow Wow Blues	bt,sh,to	120	@	Hel-Thul-Eth-Lem-gmj
Cake Monster	to	80	N	Sol-Io-Nef-Amn-gmj
Cardinal	we	50		Shael-Thul-Eld-Ort-gmj
Cavalier	au,to	230	P	Ohm-Pul-Tal-Fal-Jah
Chaos Theory	me	200		Um-Lo-Amn-Nef-gmj
Chow Chow Chow	bt,sh,to	170	@	Lem-hel-Thul-Gul-gmj
Cold Mastery	sh,to	150		Io-Ral-Dol-Mal-gmj
Collusion	me	150		Amn-Mal-Eld-Um-gmj
Coup de Grace	me	140		Um-Tir-Um-Tir-Shael
Crescent Moon	po,sp	140		Um-Tir-Shael-Amn-Eth
Criss Cross	xb	240		Lo-Cham-Thul-Tal-Shael
Crusade	to,sh	140	P	Um-Pul-Ith-Eth-gmj
Cuisinart	sw	200		Um-Mal-Amn-Gul-Lo
Dabblings	he,sh,to	70		Hel-Eth-Sol-Ort-gmj
Darkness Woven	we	140		Dol-Eld-Thul-Um-gmj
Death	me	255		Eld-Zy-Amn-Sol-Mal
Runeword	Item	Lv	C	Runes (5)

Desolation	sh	200	Lo-Vex-Gul-Ohm-gmj
Destruction	we	220	Ber-Ral-Nef-Ohm-Gul
Dogs and Claws	sh,to	160	Mal-Dol-Shael-Ist-Fal
Dreaded	to	70 @	Ith-Amn-Eld-Hel-gmj
Duressed	we	200	Mal-Lum-Ral-Lo-gmj
Eagle Eye	mi	40	Nef-Thul-Amn-Tal-gmj
Ebony Black	sw	110	Tal-Fal-Dol-Shael-gmj
Edge of the Abyss	sw	140	Sol-Eth-Um-Nef-gmj
Runeword	Item	Lv	C Runes (5)

Embers of Rage	he,sh,to	140	Sol-Hel-Ral-Um-gmj
Empress	sh,to	240	Cham-Ist-Ohm-Ber-Ko
Endgame	me	255	Um-Mal-Zy-Ith-Lo
Epoch's End	we	150	Pul-Mal-Eld-Ith-gmj
Fast Strike	me	120	Lem-El-Lem-El-Shael
Final Epilogue	we	230	Gul-Jah-Dol-Shael-gmj
Flames	sh,to	180	Io-Fal-Sol-Vex-Lem
Flickering Inferno	mi	200	Ral-Lo-Shael-El-gmj
Flock of Seagulls	sh,to	220	Ist-Ber-Mal-Dol-Shael
Gasp of the Dying	mi	200	Vex-Lo-Tir-Amn-gmj
Godslayer	mi	150	Tal-Dol-Um-Mal-gmj
Granite	sh,to	160	Ko-Dol-Lum-Ist-Ko
Harbinger	to,we	255A	Zy-Mal-Ber-Sur-Tal
Heart of the Oak	to	230	Jah-Um-Io-Shael-Pul
Heatwave	sh,to	150	Ral-Dol-Mal-Io-gmj
Heaven's Mandate	au	230P	Cham-Ber-Io-Nef-gmj
Hellspawn	to	220N	Amn-Ber-Pul-Mal-Nef
Herald	po	210	Dol-Amn-Gul-Sur-Lo
Holy Strike	sc	30	Eth-Ral-Ort-Tal-gmj
Honor	me,ch	45 @	Amn-El-Ith-Tir-Sol
Hound Dogs	sh,to	160	Dol-Shael-Ist-Fal-Mal

Humbled	to	80 P	Sol-Nef-Eld-Io-gmj
Hungering	sw	150	Um-Mal-Amn-Tal-gmj
Ice Age	mi,sw	170	Thul-Gul-Shael-Nef-Eth
Icicle	we	170	Thul-Cham-Jah-Shael-gmj
Inferno	sh,to	220	Lem-Mal-Io-Ber-Ist
Ivory White	sw	110	Ort-Fal-Dol-Shael-gmj
JBouley	we	255@	Jah-Ber-Zy-Ith-Dol
Jedi Knight	sw	170	Ort-El-Gul-Mal-gmj
Judgement Day	sc	220P	Gul-Ber-Ort-Nef-gmj
Knight's Vigil	sh	130	Pul-Nef-Eld-Hel-Ith
Krackle	bl	140	Um-Ort-Um-Ort-Shael
Krash	bl	120	Lem-Ral-Lem-Ral-Shael
Krinkle	bl	100	Ko-Tal-Ko-Tal-Shael
Krumbly	bl	160	Ist-Thul-Ist-Thul-Shael
Krush	bl	180	Vex-Amn-Vex-Amn-Shael
Kryten*	cm	35	Thul-Ort-Ral-Tal-Ith
Legacy	to	255@	Amn-Zy-Um-Pul-Lem
Lightning Spell	sh,to	150	Dol-Mal-Io-Ral-gmj
Lister*	cm	20	Tir-Nef-Eth-Ith-Tal
Lust	to	160@	Hel-Io-Um-Nef-Ist
Maelstrom's Maw	mi	190	Ith-Gul-Ohm-Amn-gmj
Mage Kill	sh,to	200	Dol-Lum-Lo-Um-Lem
Mage King	sh,to	190	Ohm-Ko-Ist-Pul-Um
Magician	sh,to	150	Mal-Dol-Lem-Lum-Ko
Maiden's Blessing	he,sh,to	120	Lem-Sol-Hel-Ko-gmj
Malevolent	me	255	Ber-Zy-Amn-Shael-Dol
Man of Steel	he,sh,to	160	Ith-Lum-Shael-Ist-gmj
Marauder	sw	90	Lum-Shael-Eth-Amn-gmj
Marksman	mi	210M	Sur-Um-Nef-Lo-Gul
Martyr	me	220	Ber-Lo-Ith-Sol-Ohm
Mastiff	sh,to	255@	Ber-Gul-Lem-Zy-Hel

Maximus	me	255@	Hel-Shael-Hel-Shael-Zy
Moulinex	sw	200	Lo-Fal-Sol-Ith-Eth
Mulder*	cm	25	Nef-Ral-Tal-Eth-Eld
Mutt	sh,to	220@	Gul-Lem-Hel-Ber-Thul
Mystery	mi	210	Sur-Dol-Ith-Nef-Sol
Myth-Nomers	sh	150	Amn-Mal-Eld-Nef-gmj
Nightmare's Memory	we	190	Eth-Ohm-Mal-Amn-gmj
Oath Sworn	sh	140	Pul-Ith-Eld-Um-gmj



Oxymoronic	au	130P	Pul-Fal-Shael-Nef-gmj
Paradigm Principle	sh	150	Mal-Sol-Dol-Eld-gmj
Passion Enflamed	to	110 B	Ko-Fal-Dol-Eth-gmj
Runeword	Item	Lv	C Runes (5)

Peril's Gate	mi	240	Gul-Cham-Ber-Nef-gmj
Pestilence	po	150	Tal-Shael-Dol-Um-Mal
Phalanx Form	me	200	Lo-Um-Amn-Ith-gmj
Phantom Pain	to	130	Pul-Ort-Tir-Dol-gmj
Phoenix	me,ch	40	Thul-Ort-Ral-Amn-Tal
Princess Warrior	he,sh,to	160	Ist-Io-Fal-Um-gmj
Pumus Stone	he,sh,to	80	Thul-Ith-Ort-Io-gmj
Punisher	bl	210	Nef-Sur-Lo-Um-gmj
Queen	sh,to	200	Lo-Lem-Mal-Vex-Dol
Questionable	mi	150	Dol-Mal-Hel-Um-gmj
Quick Kill	me	130	Pul-Eld-Pul-Eld-Shael
Reaper	me	255	Lo-Ber-Zy-Shael-Amn
Retribution	sc	50 P	Thul-Ort-Ral-Shael-gmj
Rhaevyn	ax,po,sp	190 D	Dol-Ral-Nef-Shael-Ohm
Rimmer*	cm	20	Tal-Ith-Eth-Nef-Tir
Rise Up	sh,to	160	Lem-Io-Ist-Sol-Lum
Rook's Vigil	sh,to	80	Io-Sol-Amn-Eth-gmj
Scarecrow	he,sh,to	120	Eld-Shael-Ort-Lem-gmj
Scully*	cm	35	Thul-Eth-Ort-Ith-Tal
Semantics	au	240P	Cham-Shael-Eld-Amn-Pul
Shalestone	he,sh,to	120	Dol-Thul-Shael-Lem-gmj
Silk	to	220S	Ber-Um-Sol-Amn-Pul
Sisterhood of Steel	sh,to	160	Shael-Ist-Fal-Mal-Dol
Sledge	ha	220	Fal-Ohm-Eth-Gul-Ber
Sole Survivor	to	220	Um-Ber-Shael-Eth-gmj
Soothsayer	to	240	Cham-Ist-Ohm-Thul-Hel
Sparks Flying	he,sh,to	100	Ral-Amn-Nef-Ko-gmj



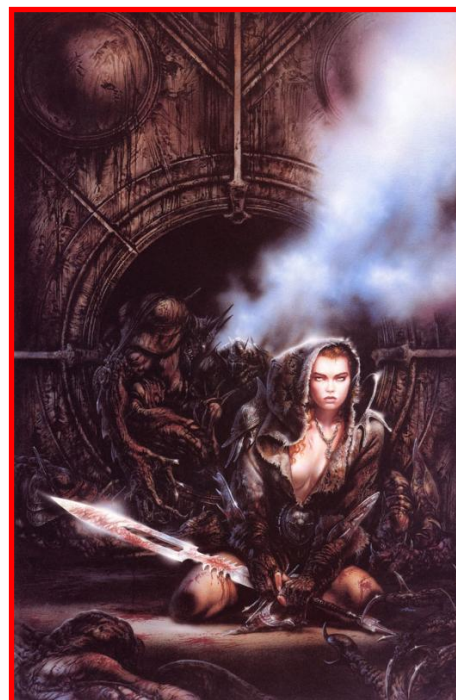
Spin Artist me 210 Sur-Vex-Amn-Ith-gmj

Runeword	Item	Lv	C	Runes(6)
Adamantium Defense	sh,to	200		Thul-Pul-Lum-Lo-Ist-gmj
Alkalund's Judgement	sh	140		Um-Pul-Shael-Nef-El-gmj
Angel from Heaven	me	240	D	Shael-Cham-Ohm-Tal-Nef-gmj
Armageddon's Prelude	me	220		Shael-Ber-Tal-Ort-Ral-gmj
Bearskin	sh,to	160		Fal-Mal-Dol-Shael-Ist-gmj
Big Dog	sh,to	255	@	Ber-Gul-Lem-Zy-Hel-gmj
Blood Brother	we	200		Gul-Um-Lo-Nef-Tal-gmj
Bone Bracer	sh,to	110		Sol-Io-Hel-Fal-Lum-gmj
Cavalier Attitude	au,to	230	P	Ohm-Pul-Tal-Fal-Jah-gmj
Crescent Star	po,sp	140		Um-Tir-Shael-Amn-Eth-gmj
Criss Cross Cross	xb	240		Lo-Cham-Thul-Tal-Shael-gmj
Cuisinart Finery	sw	200		Um-Mal-Amn-Gul-Lo-gmj
Death March	me	255		Eld-Zy-Amn-Sol-Mal-gmj
Destruction's Wake	we	220		Ber-Ral-Nef-Ohm-Gul-gmj
Disease	po	150		Tal-Shael-Dol-Um-Mal-gmj
Dog Claws	sh,to	160		Mal-Dol-Shael-Ist-Fal-gmj
Empressive	sh,to	240		Cham-Ist-Ohm-Ber-Ko-gmj
End of Game	me	255		Um-Mal-Zy-Ith-Lo-gmj
Flamestrike	sh,to	180		Io-Fal-Sol-Vex-Lem-gmj
Flock of Geese	sh,to	220		Ist-Ber-Mal-Dol-Shael-gmj
Force of Darkness	to	255		Fal-Ko-Lum-Io-Zy-gmj
Gigantor*	cm	35		Thul-Ort-Ral-Tal-Ith-Eth
Granite Guard	sh,to	160		Ko-Dol-Lum-Ist-Ko-gmj
Grim Reaper	me	255		Lo-Ber-Zy-Shael-Amn-gmj
Groundhog	sh,to	160		Dol-Shael-Ist-Fal-Mal-gmj
Harbinger of Woe	to,we	255	A	Zy-Mal-Ber-Sur-Tal-gmj
Heart of the Oat	to	230		Jah-Um-Io-Shael-Pul-gmj
Hellspawned	to	220	N	Amn-Ber-Pul-Mal-Nef-gmj
Herald of Destruction	po	210		Dol-Amn-Gul-Sur-Lo-gmj
Honor Guard	me	45	@	Amn-El-Ith-Tir-Sol-gmj
Inferno Tempest	sh,to	220		Lem-Mal-Io-Ber-Ist-gmj
JBouley's Reign	we	255	@	Jah-Ber-Zy-Ith-Dol-gmj
Knight's Quest	sh	130		Pul-Nef-Eld-Hel-Ith-gmj
Kracked	bl	140		Um-Ort-Um-Ort-Shael-gmj
Krinkled	bl	100		Ko-Tal-Ko-Tal-Shael-gmj
Krushed	bl	180		Vex-Amn-Vex-Amn-Shael-gmj

Synchronized in Time	sh,to	210		Sur-Lum-Pul-Ith-gmj
The Force	to	255		Fal-Ko-Lum-Io-Zy
The Lovers	to,ch	40		Amn-Thul-Ort-Ral-Tal
The Obedient	bl	220		Ber-Nef-Mal-Sol-gmj
The Outcast	bl,sw	170		Gul-Shael-Sol-Ith-gmj
Thunderbolt	ha	200		Nef-Ort-Vex-Lo-gmj
Touchstone of Faith	to	150	P	Pul-Um-Mal-Dol-gmj
Traditional Values	me	170		Gul-Sol-Ith-Mal-gmj
Trustworthy	as	130		Pul-Fal-Shael-Amn-gmj
Unicorn	po,sp	220		Ort-Ber-Gul-Shael-Nef
Untamed	sw	255	@	Shael-Hel-Shael-Hel-Zy
Runeword	Item	Lv	C	Runes (5)

Unyielding Force	sw	240		Thul-Ohm-Lo-Cham-gmj
Victory Dance	we	180		Vex-Amn-Tir-El-gmj
Warrior	we	150		Um-Mal-Tir-Amn-gmj
Warden of the Marches	he,to	35		Thul-Ral-Nef-El-gmj
Whisperings	mi	210	M	Sur-Ohm-Dol-Nef-gmj
Wiseguy	me	150	@	Fal-Ko-Mal-Amn-gmj
Woe	mi	210		Sur-Tal-Gul-Nef-Ohm
Wrath of Nature	me	220		Ohm-Ber-Eth-Ral-gmj
Xcolibri	mi,th	130		Lum-Hel-Pul-Thul-Lum
Yang	me	240	B	Cham-Um-Tir-Mal-Sol
Yin	me	220	B	Ber-Dol-Shael-Ith-Nef
Zac503	we	170		Hel-Um-Thul-Ral-Gul

Runeword	Item	Lv	C	Runes(6)
Legacy Everlasting	to	255	@	Amn-Zy-Um-Pul-Lem-gmj
Love Everlasting	to	33		Amn-Thul-Ort-Ral-Tal-gmj
Lust for Life	to	160	@	Hel-Io-Um-Nef-Ist-gmj
Mage Killer	sh,to	200		Dol-Lum-Lo-Um-Lem-gmj
Mage Kingdom	sh,to	190		Ohm-Ko-Ist-Pul-Um-gmj
Magic User	sh,to	150		Mal-Dol-Lem-Lum-Ko-gmj
Malevolence	me	255		Ber-Zy-Amn-Shael-Dol-gmj
Martyr's Legacy	me	220		Ber-Lo-Ith-Sol-Ohm-gmj
Mercy Kill	me	140		Um-Tir-Um-Tir-Shael-gmj
Moby Dick*	cm	30		Ral-Eth-Tal-Ort-Nef-Tir
Moulinex Blender	sw	200		Lo-Fal-Sol-Ith-Eth-gmj



Mucky Muck	sh,to	220@	Gul-Lem-Hel-Ber-Thul-gmj
Mysterious Ways	mi	210	Sur-Dol-Ith-Nef-Sol-gmj
NavyFC	mi	255	Mal-Io-Mal-Io-Ohm-Zy
Oath of Amazon	we,ar	255M	Zy-Zy-Zy-El-Zy-Tal
Oath of Assassin	we,ar	255A	Zy-Zy-Zy-El-Zy-El
Oath of Barbarian	we,ar	255B	Zy-Zy-Zy-El-Zy-Nef
Oath of Druid	we,ar	255D	Zy-Zy-Zy-El-Zy-Eth
Oath of Necroman	we,ar	255N	Zy-Zy-Zy-El-Zy-Eld
Oath of Paladin	we,ar	255P	Zy-Zy-Zy-El-Zy-Tir
Oath of Sorceress	we,ar	255S	Zy-Zy-Zy-El-Zy-Ith
Phoenix Ressurrection	me	40	Thul-Ort-Ral-Amn-Tal-gmj
PhrozenKeep	to	255	Pul-Um-Mal-Sol-Eth-Zy
Queen Bee	sh,to	200	Lo-Lem-Mal-Vex-Dol-gmj
Quey Quig*	cm	35	Eth-Tal-Ort-Thul-El-Eld
Quick to Kill	me	120	Lem-El-Lem-El-Shael-gmj
Truth	me	255	Zy-Shael-Nef-Sur-Ber-Um
Unicorn Blessing	po,sp	220	Ort-Ber-Gul-Shael-Nef-gmj
Violation	me	210	Sur-Lo-Vex-Amn-Thul-Ith

Quickening	me	130	Pul-Eld-Pul-Eld-Shael-gmj	
Rhaevyn's Victory	ax,po,sp	190D	Dol-Ral-Nef-Shael-Ohm-gmj	
Ripcord	mi	255	Shael-Ort-Zy-Gul-Mal-Dol	
Rise Up and Cheer	sh,to	160	Lem-Io-Ist-Sol-Lum-gmj	
Sharpshooter	mi	210M	Sur-Um-Nef-Lo-Gul-gmj	
Silence	we	180@	Dol-Eld-Hel-Ist-Tir-Vex	
Silken	to	220S	Ber-Um-Sol-Amn-Pul-gmj	
Starbuck*	cm	35	Ith-Eth-Nef-Ral-Thul-Tir	
Steel Soroarity	sh,to	160	Shael-Ist-Fal-Mal-Dol-gmj	
Sledgehammer	ha	220	Fal-Ohm-Eth-Gul-Ber-gmj	
Soothsayings	to	240	Cham-Ist-Ohm-Thul-Hel-gmj	
Sweet	mi	160	Ist-Io-Fal-Ko-Lum-Lem	
Symbols	au	240P	Cham-Shael-Eld-Amn-Pul-gmj	
Runeword	Item	Lv	C	Runes(6)

Woe and Misery	mi	210	Sur-Tal-Gul-Nef-Ohm-gmj
Zac503	we	170	Hel-Um-Thul-Ral-Gul-gmj

where the item codes are:

ab = any amazon bow	ci = any circlet	ja = any javelin	sc = any scepter
aj = any amazon javelin	cb = any club	jwl = any jewel	sh = any shield
am = any amulet	cl = charm large	kn = any knife	sp = any spear
ar = any armor	cm = any charm	ma = any mace	st = any staff
as = any amazon spear	cn = charm narrow	me = any melee weapon	sw = any sword
au = any auric shield	cq = charm quad	mi = any missile weapon	ta = any throw axe
ax = any axe	cs = charm small	ms = any misc item	th = any thrown weapon
be = any belt	ct = charm tall	or = any orb (not a rod)	tk = any throw knife
bk = any book	cw = any claw	pe = any druid pelt	to = any torso armor
bl = any blunt weapon	gl = any glove	ph = any primal helmet	wa = any wand
bt = any boot	ha = any hammer	po = any polearm	we = any weapon
bo = any bow	hd = any necro head	ri = any ring	xb = any crossbow
ch = charm hex	he = any helmet	ro = any rod (sc,st,wa)	

Специальное обозначение: gmj = люб. станд. или безупреч., или совершен. камень или люб. Драгоценный камень

* = рунные слова добавляют заряды заклинания к талисманам. Талисманы, которые уже имеют заряды заклинаний, не могут получить бонусов от рунных слов или испортят талисман и персонаж даже может стать недоступным для игры.

Ур = требуемый уровень персонажа (определяет ограничение уровня на использование рунных слов)

К = Эти рунные слова имеют дополнительные бонусы для различного Класса персонажей: (А)ссасинов, (В)арваров, (Д)друидов, а(М)азонок, (Н)екромантов, (П)паладинов, (S)волшебниц и (E) для всех навыков



Некоторые коды предметов включают другие коды, обозначенные ниже:

ms = люб. луки/арбалеты

am = люб. амулет

bk = люб. том

cm = люб. талисман

cg = великий талисман

ch = талисмон с глаза

cl = большой талисман

cn = узкий талисман

cq = квадратный талисман

cs = маленький талисман

ct = высокий талисман

gem = люб. камень

jwl = люб. Драгоценный камень

ri = люб. кольцо

we = люб оружие

me = контактное оружие

ax = люб топор

ta = люб метат топор

bl = люб грубое оруж

cb = люб дубина

ha = люб молот

ma = люб скипетр

go = люб магич жезл

sc = люб скипетр

st = люб посох

wa = люб палочка

sw = люб когти

kn = люб нож

tk = люб метат нож

or = люб сфера

po = люб алебарда

sp = люб копье

as = люб амазон копье

ja = люб дротик

aj = люб амазон дротик

sw = люб меч

th = метательное оружие

ja = любой дротик

aj = люб амазон дротик

ta = люб метат топор

tk = люб метат нож

mi = стрелковое оружие

bo = люб лук

ab = люб амазон лук

xb = люб арбалет

ar = люб. броня

be = люб. пояс

bt = люб. сапоги

gl = люб. перчатки

he = люб. шлем

ci = люб. венюк

pe = люб. шкура другида

ph = примитивный шлем

sh = люб. щит

au = люб. золотой щит

hd = люб. некро щит

to = люб. торсовая броня

Например, некроголова (hd) относится к щитам (sh), также как и к броне (ar). Любое рунное слово с этими кодами будет работать с некроголовой. Метательный нож (tk) относится к метательному оружию (th) и к оружию (we), а также метательный нож (tk) относится к ножам (kn) и рукопашному оружию (me). Таким образом, для метательного ножа могут быть использованы любые рунные слова, содержащие данные коды. Также заметьте, что метательный нож (tk) НЕ относится к стрелковому оружию (mi).

Крайне сложно, я знаю. Попытки выбрать необходимое рунное слово могут свети с ума - поэтому я оставляю выбор за вами. Основное правило - чем выше руны, использованные в длинных рунных словах, тем лучше получаются рунные предметы. Например, рунное слово на 2 сокета не будет настолько мощным, как на 3 сокета, хотя и из правил есть исключения. Рунное слово на 2 сокета, которое имеет руны высокого уровня, могут быть мощнее рунных слов на 3 сокета с рунами низкого уровня; есть некоторая степень совпадения, зависящая от числа рун и качества рун.



НОВЫЕ ОСНОВНЫЕ РЕЦЕПТЫ КУБА: Было добавлено несколько категорий рецептов куба. Просто положите составляющие в Куб и нажмите кнопку **Преобразовать**, чтобы получить новый предмет. Общее количество рецептов в этом моде более **56,000** и далеко не все из них задокументированы... я даже и не собирался этого делать; это бы сделало руководство очень длинным.

<одинаковое целебное зелье> x 3 -> <целебное зелье> следующего уровня

<одинаковое зелье маны> x 3 -> <зелье маны> следующего уровня

<супер целебное зелье> + <супер зелье маны> -> <зелье восстановления>

<зелье восстановления> x 3 -> <полное зелье восстановления>

<Колчан стрел> x 2 + <еда> -> <колчан болтов> *(для номинальных стрел, ядовитых наконечников и магических)*

<колчан болтов> x 2 + <еда> -> <колчан стрел> *(аналогично)*

<нога Вирта> (ИЛИ <Эликсир> x 6) + <Том город. портала> -> портал к коровам

<Одинаковая Руна> x 3 -> <Руна> след. уровня *(работает до руны Зай, я переименовал руну Зод в Зай.)*

<одинак. камень> x 3 -> <камень> след. уровня

<одинак. камень> x 9 -> <камень> на 2 уровня выше

<по 1 камню кажд. типа> -> <череп> того же качества

<одинак. руна> x 2 + <Эликсир> -> руна след. уровня

<одинак. камень> x 2 + <Эликсир> -> камень след. уровня


<любой предмет> + <руна Зай> -> тот же <предмет> неуничтожимый

<люб. метат. оружие> + <руна Зай> -> тот же <предмет> + восстанавливает количество *(великолепный способ для восстановления метательных предметов - можно использовать много раз)*

<люб. наборный предмет> x 3 -> случайная <руна>

<Ящик демона> + <малое зел. маны> -> случайный <стандартный камень>

<полное зел. восстановления> x 3 + <совершен. камень> x 3 -> Эликсир

<Ящик демона> x 3 + <соверш. камень> x 3 + <Эликсир> x 3 -> <Ключ демона> 

--- Случайные треснутые камни из битых камней ---

<люб. битый камень> x 6 -> случ. <треснутый камень> *(прекрасный способ очистить свой рюкзак)*

<люб. треснут. камень> x 6 -> случ. <стандартный камень>

<люб. стандарт. камень> x 6 -> случ. <безупреч. камень>

<люб. безупреч. камень> x 6 -> случ. <совершен. камень>

Рецепты Толстого ленивого кота (прим. перевод. - так Като величает себя)

<целебное з.> + <фрукт> x 3 -> <з. воскрешения>

<з. маны> + <мясо> x 3 -> <з. воскрешения>

<одинак руна> x 3 + <одинак руна+1> x 2 -> <руна+2> *(например, <руна Эль> x 3 + <руна Элд> x 2 -> <руна Тир>)*

<одинак руна> x 6 + <одинак руна+1> -> <руна+2>

<одинак руна> x 3 + <одинак руна+1> x 2 + <одинак руна+2> x 2 -> <руна+3>

<одинак руна> x 6 + <одинак руна+1> + <одинак руна+2> x 2 -> <руна+3>

<одинак руна> x 9 -> <руна+2> *(например, <руна Эль> x 9 -> <руна Тир>)*

РЕЦЕПТЫ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ПРЕДМЕТОВ: Эти рецепты совершенствуют тип предметов до более высокого качества с новыми атрибутами. Часто приходится жертвовать 3-6 обычными предметами + несколькими безделушками, чтобы получить одну улучшенную вещь. Вы даже можете пожертвовать Эликсир! Учтите, что эти рецепты будут генерировать новый предмет с новыми атрибутами.



<маг кольцо> x 3 -> нов <маг амул> <рар амул> x 3 -> нов <рар кольцо>
<иск кольцо> x 3 -> нов <иск амул> <иск амул> x 3 -> нов <иск кольцо>
<маг амул> x 3 -> нов <маг кольцо> <уник кольцо> x 3 -> нов <уник амул>
<рар кольцо> x 3 -> нов <рар амул> <уник амул> x 3 -> нов <уник кольцо>
<маг кольцо> + <маг амулет> -> нов <маг драг камень>
<рар кольцо> + <рар амулет> -> нов <рар драг камень>
<иск кольцо> + <иск амулет> -> нов <иск драг камень>
<уник кольцо> + <уник амулет> -> нов <уник драг камень>

Улучшение немагических предметов:

<низк кач предмет> + <маг кольцо> + <маг амулет> + <маг драг камень> -> нов <норм предмет>
<треснутый предмет> + <маг кольцо> + <маг амулет> + <маг драг камень> -> нов <норм предмет>
<грубый предмет> + <маг кольцо> + <маг амулет> + <маг драг камень> -> нов <норм предмет>
<эфирный предмет> + <маг кольцо> + <маг амулет> + <маг драг камень> -> нов <норм предмет>
<норм предмет> + <маг кольцо> + <маг амулет> + <маг драг камень> -> нов <превосход предмет>

<норм талисман> x 9 + <маг кольцо> + <маг амулет> + <маг драг камень> -> нов <маг талисман>
<превосход предмет> + <рар кольцо> + <рар амулет> + <рар драг камень> -> нов <маг предмет>
<норм талисм> + <рар кольцо> + <рар амулет> + <рар драг камень> -> нов <маг талисм>



талисманы - особенные!

Улучшение свитков куба:

<обыкн свиток куба> x 6 + <маг талисман> -> нов <редкий свиток куба>
<редкий свиток куба> x 6 + <рар талисман> -> нов <секретный свиток куба>
<секрет свиток куба> x 6 + <ящик демона> -> нов <сокоровенный свиток куба>
<обыкн свиток куба> x 4 + <маг талисман> + <эликсир> -> нов <редкий свиток куба>
<редкий свиток куба> x 4 + <рар талисман> + <эликсир> -> нов <секрет свиток куба>
<секрет свиток куба> x 4 + <ящик демона> + <эликсир> -> нов <сокровен свиток куба>



Получение рар пердметов (должны быть однотипные предметы - т.е 3 маг Ручн топора или 3 маг Кожан брони):

<маг кольцо> x 6 -> нов <рар кольцо> ИЛИ <маг кольцо> + <руна Хел> -> нов <рар кольцо>
<маг амулет> x 6 -> нов <рар амулет> ИЛИ <маг амулет> + <руна Ко> -> нов <рар амулет>
<маг др камень> x 6 -> нов <рар др камень> ИЛИ <маг др камень> + <руна Хел> -> нов <рар др камень>
<маг талисм> x 6 + <маг кольцо> + <маг амул> + <маг др камень> -> нов <рар талисм> (Важен размер талисм**)
<маг оружие> x 3 + <маг кольцо> + <маг амул> + <маг др камень> -> нов <рар оружие>
<маг броня> x 3 + <маг кольцо> + <маг амул> + <маг др камень> -> нов <рар броня>
<маг щит> x 3 + <маг кольцо> + <маг амул> + <маг др камень> -> нов <рар щит>

Получение искус предметов (должны быть однотипные рар предметы - т.е 3 рар Коротких меча):

<рар кольцо>x6+<рар др кам>->нов <иск кольцо> ИЛИ <маг кольцо>+<рар др кам>+<рун Хел>x3->нов <иск кольцо>
<рар амул>x 6+<рар др кам>->нов <иск амул> ИЛИ <маг амул>+<рар др кам>+<руна Ко>x 3->нов <иск амул>
<рар др кам> x 6 -> нов <иск драг кам> ИЛИ <маг др кам> + <руна Хел> x 3 + <Эликсир> -> нов <иск др кам>
<рар талисм> x 3 + <рар кольцо> + <рар амул> + <рар др кам> -> нов <иск талисм> (Важен размер талисм**)
<рар оружие> x 3 + <рар кольцо> + <рар амулет> + <рар драг камень> -> нов <иск оружие>
<рар броня> x 3 + <рар кольцо> + <рар амулет> + <рар драг камень> -> нов <иск броня>
<рар щит> x 3 + <рар кольцо> + <рар амулет> + <рар драг камень> -> нов <иск щит>



***(Можно использовать талисмлюб размеров. Однако размер последнего положенного в куб талисмана будет определять размер получающегося талисмана.)*

Делаем маленький талисман из талисм большого размера (проще, если у вас есть эликсир или ящик демона):

<нор тал сглаза> x 3 -> нов <нор выс тал>
<нор выс тал> x 3 -> нов <нор квад тал>
<нор квад тал> x 6 -> нов <нор узкий тал>

<маг тал сглаза> x 3 -> нов <маг выс тал>
<маг выс тал> x 3 -> нов <маг квад тал>
<маг квад тал> x 3 -> нов <маг велик тал>
<маг велик тал> x 3 -> нов <маг бол тал>
<маг бол тал> x 3 -> нов <маг мал тал>
<маг мал тал> x 3 -> нов <маг узкий тал>

<рар тал сглаза> x 3 -> нов <рар выс тал>
<рар выс тал> x 3 -> нов <рар квад тал>
<рар квад тал> x 3 -> нов <рар велик тал>
<рар велик тал> x 3 -> нов <рар бол тал>
<рар бол тал> x 3 -> нов <рар мал тал>
<рар мал тал> x 3 -> нов <рар узкий тал>

<иск тал сглаза> x 3 -> нов <иск выс тал>
<иск выс тал> x 3 -> нов <иск квад тал>
<иск квад тал> x 3 -> нов <иск велик тал>
<иск велик тал> x 3 -> нов <иск бол тал>
<иск бол тал> x 3 -> нов <иск мал тал>
<иск мал тал> x 3 -> нов <иск узкий тал>

<уник тал сглаза> x 3 -> нов <уник выс тал>
<уник выс тал> x 3 -> нов <уник квад тал>
<уник квад тал> x 3 -> нов <уник велик тал>
<уник велик тал> x 3 -> нов <уник бол тал>
<уник бол тал> x 3 -> нов <уник мал тал>
<уник мал тал> x 3 -> нов <уник узкий тал>

<маг тал сглаза> x 2 + <Эликс>-> нов <маг выс тал>
<маг выс тал> x 2 + <Эликс>-> нов <маг квад тал>
<маг квад тал> x 2 + <Эликс> -> нов <маг велик тал>
<маг велик тал> x 2 + <Эликс> -> нов <маг бол тал>
<маг бол тал> x 2 + <Эликс>-> нов <маг мал тал>
<маг мал тал> x 2 + <Эликс>-> нов <маг узкий тал>

<рар тал сглаза> x 2 + <Эликс>-> нов <рар выс тал>
<рар выс тал> x 2 + <Эликс>-> нов <рар квад тал>
<рар квад тал> x 2 + <Эликс> -> нов <рар велик тал>
<рар велик тал> x 2 + <Эликс> -> нов <рар бол тал>
<рар бол тал> x 2 + <Эликс>-> нов <рар мал тал>
<рар мал тал> x 2 + <Эликс>-> нов <рар узкий тал>

<иск тал сглаза> x 2 + <Эликс>-> нов <иск выс тал>
<иск выс тал> x 2 + <Эликс>-> нов <иск квад тал>
<иск квад тал> x 2 + <Эликс> -> нов <иск велик тал>
<иск велик тал> x 2 + <Эликс> -> нов <иск бол тал>
<иск бол тал> x 2 + <Эликс>-> нов <иск мал тал>
<иск мал тал> x 2 + <Эликс>-> нов <иск узкий тал>

<уник тал сглаза> x 2 + <ключ дем>-> нов <уник выс тал>
<уник выс тал> x 2 + <ключ дем>-> нов <уник квад тал>
<уник квад тал> x 2 + <ключ дем>-> нов <уник велик тал>
<уник велик тал> x 2 + <ключ дем>-> нов <уник бол тал>
<уник бол тал> x 2 + <ключ дем>-> нов <уник мал тал>
<уник мал тал> x 2 + <ключ дем>-> нов <уник узкий тал>



РЕЦЕПТЫ ДЛЯ СОКЕТОВ: Эти рецепты позволяют добавлять сокеты к любому предмету. Эти рецепты работают для оружия, брони, щитов, шлемов, перчаток, поясов, талисманов, колец, амулетов и метательного оружия. **Безупречные** камни требуются для прокола сокетов. Качество требуемых драгоценных камней изменяется для различных типов предметов.

<маг, нор, эфир предм> + <безупреч кам> + <маг др кам> -> +1 сокет к предм без сокетов
<маг, нор, эфир предм> + <безупреч кам> x 2 + <маг др кам> x 2 -> +2 сокета к предм без сокетов
<маг, нор, эфир предм> + <безупреч кам> x 3 + <маг др кам> x 3 -> +3 сокета к предм без сокетов
<маг, нор, эфир предм> + <безупреч кам> x 4 + <маг др кам> x 4 -> +4 сокета к предм без сокетов
<маг, нор, эфир предм> + <безупреч кам> x 5 + <маг др кам> x 5 -> +5 сокета к предм без сокетов
<маг, нор, эфир предм> + <безупреч кам> x 6 + <маг др кам> x 6 -> +6 сокета к предм без сокетов

<рар предм> + <безупреч кам> + <рар др кам> -> +1 сокет к предм без сокетов
<рар предм> + <безупреч кам> x 2 + <рар др кам> x 2 -> +2 сокета к предм без сокетов
<рар предм> + <безупреч кам> x 3 + <рар др кам> x 3 -> +3 сокета к предм без сокетов
<рар предм> + <безупреч кам> x 4 + <рар др кам> x 4 -> +4 сокета к предм без сокетов
<рар предм> + <безупреч кам> x 5 + <рар др кам> x 5 -> +5 сокета к предм без сокетов
<рар предм> + <безупреч кам> x 6 + <рар др кам> x 6 -> +6 сокета к предм без сокетов

<иск, уник, набор предм> + <соверш кам> + <иск др кам> -> +1 сокет к предм без сокетов
<иск, уник, набор предм> + <соверш кам> x 2 + <иск др кам> x 2 -> +2 сокета к предм без сокетов
<иск, уник, набор предм> + <соверш кам> x 3 + <иск др кам> x 3 -> +3 сокета к предм без сокетов
<иск, уник, набор предм> + <соверш кам> x 4 + <иск др кам> x 4 -> +4 сокета к предм без сокетов
<иск, уник, набор предм> + <соверш кам> x 5 + <иск др кам> x 5 -> +5 сокета к предм без сокетов
<иск, уник, набор предм> + <соверш кам> x 6 + <иск др кам> x 6 -> +6 сокета к предм без сокетов

Если предмет уже имеет сокет, используйте рецепт для более высокого числа сокетов, чтобы добавить к нему еще сокеты. Например, если предмет имеет 1 сокет, используйте рецепт для 3х сокетов и к нему дополнительно добавится 2 пустых сокета. А в первом сокете останется вставленный в него предмет!!! Работает до 6 сокетов. **Сделай свои старые предметы лучше!!!**

РЕЦЕПТЫ ПОНИЖЕНИЯ КАЧЕСТВА ПРЕДМЕТОВ (понижают тип предметов до Нормального): Эти рецепты могут использоваться, чтобы понизить качество предметов отличного качества, магических, раритетных, искусных, сборочных и уникальных. Данная процедура позволяет сделать в предмете сокеты, с дальнейшим превращением его в рунный предмет. Рунные слова могут быть размещены только в предметы *Нормальные* или *Высокого качества* или *Магические* или *Раритетные*. Сгенерированные нормальные предметы не имеют сокетов. Уникальные, рунические, искусные и сборные предметы будут иметь переработанные атрибуты, на основе имеющихся. **Не применяйте эти рецепты для предметов с рунными словами, результаты вам не понравятся!!!**

Рецепты понижения качества предмета до нормального:

<люб отлич-кач предм> + <ключ> + <бит кам> -> норм <предм>
<люб маг предм> + <ключ> + <бит кам> -> норм <предм>
<люб рар предм> + <ключ> + <бит кам> -> нов <маг предм>
<люб искус предм> + <ключ> + <бит кам> -> нов <рар предм>
<люб сбор предм> + <ключ> + <бит кам> -> нов <рар предм>
<люб уник предм> + <ключ> + <бит кам> -> нов <рар предм>

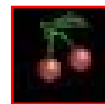
Руны очень дорогие и иногда вам нужны руны низкого качества, чтобы составить рунное слово - таким образом, все руны важны!

Используйте следующие рецепты, чтобы понизить качество рун или камня до предыдущего уровня руны/камня:

<люб руна> + <ключ> -> <руна> предыдущего уровня
<люб камень> + <ключ> -> <камень> низшего уровня



РЕЦЕПТЫ ДЛЯ ЕДЫ (не имеют ничего общего с обедом): Эти рецепты используют различную еду, выпадающую из монстров. Еда делится на два условных вида: мясо и фрукты. Определенные комбинации еды в хорадерическом кубе превращаются в различные зелья. Еда наиболее часто встречается на нормальной сложности, реже в Кошмаре и совсем редко в Аде - к этому времени потребность в них будет мала. Игроки с высоким уровнем предпочитают купить нужное зелье, чем делать его.



Комбинации еды и получаемые зелья:

- <мясо> -> <стандартное целительное зелье>
- <фрукт> -> <стандартное зелье маны>
- <мясо> x 2 -> <большое целительное зелье>
- <фрукт> x 2 -> <большое зелье маны>
- <мясо> x 3 -> <супер целительное зелье>
- <фрукт> x 3 -> <супер зелье маны>
- <мясо> + <фрукт> -> <зелье бодрости>
- <мясо> x 2 + <фрукт> -> <противоядие>
- <мясо> + <фрукт> x 2 -> <зелье оттаивания>

- <мясо> x 3 + <фрукт> x 3 -> <зелье восстановления>
- <мясо> + <зелье восстановления> -> <тошнотворное зелье газа> x 50
- <фрукт> + <зелье восстановления> -> <масляное зелье> x 50
- <мясо> + <зелье восстановления> + <битый изумруд> -> <удушающее зелье газа> x 50
- <фрукт> + <зелье восстановления> + <бит рубин> -> <взрывное зелье> x 50
- <мясо> + <зелье восстановления> + <тресн изумруд> -> <удушающее зелье газа> x 50
- <фрукт> + <зелье восстановление> + <тресн рубин> -> <взрывное зелье> x 50

- <мясо> x 4 + <фрукт> x 3 -> <тошнотворное> x 50
- <мясо> x 3 + <фрукт> x 4 -> <масляное зелье> x 50
- <мясо> x 4 + <фрукт> x 3 + <бит изумруд> -> <удушающее зелье газа> x 50
- <мясо> x 3 + <фрукт> x 4 + <бит рубин> -> <взрывное зелье> x 50
- <мясо> x 4 + <фрукт> x 3 + <треснутый изумруд> -> <удушающее зелье газа> x 50
- <мясо> x 3 + <фрукт> x 4 + <тресн рубин> -> <взрывное зелье> x 50
- <мясо> x 9 + <фрукт> x 9 -> <зелье полного восстановления>



РЕЦЕПТЫ ПЕРЕДЕЛКИ УНИКАЛЬНЫХ ПРЕДМЕТОВ (нечто особенное): Эти рецепты позволяют игрокам переделать новый уникальный предмет, основанный на существующем уникальном предмете. Находили когда-нибудь уникальные предметы, которые ваш персонаж не мог использовать? Теперь игроки могут сделать другой уникальный предмет в надежде получить такой предмет, который может быть им использован. Эти рецепты не дешевы - очень напоминают азартную игру для персонажей высокого уровня. Существует два вида этих рецептов.

Следующие рецепты позволяют переделать уникальный предмет, основанный на типе базового предмета:

<уник оружие> + <ящик демона> + <соверш камень> x 3 + <эликсир> x 3 -> нов <уник оружие>
<уник броня> + <ящик демона> + <соверш камень> x 3 + <эликсир> x 3 -> нов <уник броня>
<уник кольцо> + <ящик демона> + <соверш камень> x 3 + <эликсир> x 3 -> нов <уник амулет>
<уник амулет> + <ящик демона> + <соверш камень> x 3 + <эликсир> x 3 -> нов <уник кольцо>
<уник драг кам> + <ящик демона> + <соверш камень> x 3 + <эликсир> x 3 -> нов <уник драг кам>
<уник талис> + <ящик демона> + <соверш кам> x 3 + <эликсир> x 3 -> нов <уник талис> того же размера
<уник кольцо>+<уник амул>+<ящик дем> + <соверш кам>x3 + <эликсир>x3 + руна <Эль>-> нов <уник мал талисм>
<уник кольцо>+<уник амул>+<ящик дем>+<соверш кам>x3 + <эликсир>x3 + руна <Элд>-> нов <уник больш талисм>
<уник кольцо>+<уник амул>+<ящик дем>+<соверш кам>x3 + <эликсир>x3 + руна <Тир>-> нов <уник велик талисм>
<уник кольцо>+<уник амул>+<ящик дем>+<соверш кам>x3 + <эликсир>x3 + руна <Неф>-> нов <уник квад талисм>
<уник кольцо>+<уник амул>+<ящик дем>+<соверш кам>x3 + <эликсир>x3 + руна <Эт>-> нов <уник высок талисм>
<уник кольцо>+<уник амул>+<ящик дем>+<соверш кам>x3 + <эликсир>x3 + руна <Ит>-> нов <уник 6-х талисм>
<уник кольцо>+<уник амул>+<ящик дем>+<соверш кам>x3 + <эликсир>x3 + руна <Тал>-> нов <уник узкий талисм>

Оружие может быть любого вида - рукопашное или стрелковое, общее или классовое. Используя уникальный короткий меч, можно получить уникальный метательный дротик для амазонок или сферу для волшебниц. Броня может быть любого вида защитного средства, носимого на любой части тела. Используя уникальный пояс, можно получить уникальный шлем или голову мертвеца или щит паладина или кольчужные сапоги или пластины тени.

Для получения более конкретных результатов игроки могут использовать следующие специальные рецепты:

<уник предм>+<ключ демона>+<ящик демона>+<соверш череп>x3+<Эликсир>x3 -> нов <уник предм> того же типа ИЛИ

**<уник кольцо> + <уник амулет> + <ключ демона> + <ящик демона> + <соверш череп> x 3 + <Эликсир> x 3 + <руна> -> нов <уник предмет> того же типа

где Предмет может быть любым типом сферы, головы, щита, шлема, шкур, метательного/ стрелкового/ копейного оружия амазонок, венка, метательного ножа или топора, молотов, катаров/ когтей скипетров, палочек, посохов, мечей, булав, копей, топоров, луков, арбалетов, дубинок, ножей, дротиков, колец, амулетов, драгоценных камней, талисманов, поясов, сапог, перчаток, щитов, панцирей или шлемов. Для талисманов, получающийся уникальный талисман будет того же размера, что и исходный уникальный талисман. Получаемое случайное уникальное кольцо будет иметь пустой сокет. Получаемый случайный амулет будет иметь пустой сокет. Получаемый уникальный драгоценный камень будет поистине уникальным.

**Тип помещаемой руны для талисманов определяет его размер. Смотрите предыдущие рецепты. В итоге уникальный талисман будет иметь максимальное возможное количество пустых сокетов.

Получили слишком много уникальных талисманов? Тогда можно преобразовать их в уникальные кольца, амулеты или драгоценные камни. **Используйте один из следующих преобразующих рецептов:**

<уник талисман> + <ящик демона> + <ключ> -> случайн <уник кольцо>
<уник талисман> + <ящик демона> + <руна> -> случайн <уник амулет>
<уник талисман> + <ящик демона> + <битый камень> -> случайн <уник драг камень>

где <ключ> - один ключ; <руна> - любая руна; <битый камень> - любой битый камень.



РЕЦЕПТЫ ПОЛУЧЕНИЯ УНИКАЛЬНЫХ ПРЕДМЕТОВ (нечто особенное): Эти рецепты генерируют уникальные предметы того же типа, что и базовые предметы. Рецепты работают для следующих типов предметов: сапоги, перчатки, шлемы, щиты, кольца, амулеты, пояса, ножи, мечи, булавы, топоры, дубинки, скипетры, кувалды, молоты, посохи, копья, ручные шести, луки, арбалеты, метательные ножи, метательные топоры, катары, палочки, сферы, когти, сохранные головы, приметивные шлемы, шкуры, щиты аур, копия амазонок, луки амазонок, венки. **Теперь каждый сможет найти для себя что-то среди более 700 уникальных предметов. Даже есть возможность получить один из Zy-EI артефактов... но мало вероятно!** Помните, что базовые искусные предметы должны быть того же типа, а не быть конкретно таким же предметом. Вы можете положить искусный пояс, искусный тяжелый пояс и искусный легкий пояс и получить один из уникальных поясов!

<искус предм> x 3 + <соверш кам> x 3 + <эликсир> x 3 + <ключ демона> + <руна Зай> + <руна Эль> + <иск драг кам> x 3 -> уник предмет

<рар кольцо> x 3 + <рар амул> x 3 + <соверш кам> x 3 + <рар драг кам> x 3 + <эликсир> -> Камень Джордона

Чтобы сделать уник драг камень: <иск др кам> x 3 + <соверш кам> x 3 + <эликсир> x 3 -> <уник др кам>

ИЛИ: <иск драг кам> x 6 -> <уник драг камень>

Чтобы сделать уник стрелы/болты: <маг стрелы/болты>x3+<соверш кам>x3+<эликсир>x3 -> <уник стрелы/болты>

Чтобы сделать уник талисман: <иск талисм>x3+<ключ демона>+<соверш кам>x3 + <эликсир>x3 -> <уник талисм>

(Примечание: три базовых талисм должны быть одинакового размера; получаемый талисм будет того же размера)

РЕЦЕПТЫ ПОЛУЧЕНИЯ КВЕСТОВЫХ ПРЕДМЕТОВ (для тех, кто не может ждать): Устали искать квестовый предмет или оставили младший квест незавершенным? Теперь есть еще один путь завершить некоторые квесты и перейти к следующему акту. Это упрощает прохождение, но если у вас есть все нужные вещи - почему бы и нет?

Рецепты, генерирующие квестовые предметы:

<свиток город портала> + <станд кам> + <рар драг кам> + <эликсир> -> свиток из коры дерева

<рар крис> + <станд кам> + <рар драг кам> + <эликсир> -> Гидбинн

<рар длинный посох> + <станд кам> + <рар драг кам> + <эликсир> -> посох Хорадрика

<ток идентификации> + <станд кам> + <рар драг кам> + <эликсир> -> том Лам Эсена

<рар цеп> + <станд кам> + <рар драг кам> + <эликсир> -> цеп Халима

<соверш кам> + <станд кам> + <рар драг кам> + <эликсир> -> камень души Мефисто

<рар кувалда> + <станд кам> + <рар драг кам> + <эликсир> -> молот адского кузнеца

<рар военный молот> + <станд кам> + <рар драг кам> + <эликсир> -> Хорадрический малус

<зелье полного восстановления> + <станд кам> + <рар драг кам> + <эликсир> -> зелье оттаивания Малаха



РЕЦЕПТЫ ДЛЯ ЭФИРНЫХ ПРЕДМЕТОВ (изменяют тип предмета на

эфирный): Эти рецепты могут быть использованы для изменения нормальных, отличного качества, магических, рар, искусных, сборочных, рунических и уникальных предметов в эфирные. *Какого черта вам вообще делать предметы эфирными?* Известно, что эфирные предметы имеют ограниченную прочность, после чего ломаются. Однако эфирные предметы также имеют более высокие атрибуты, чем обычные предметы. В идеале эфирное оружие лучший вариант для наемников, которые никогда не ломают свое оружие.

Рецепты для изменения качества предмета на эфирное:

<люб выс кач предм> + ключ + <эликсир> -> эфир <предмет>

<люб маг предм> + ключ + <эликсир> -> эфир <предмет>

<люб рар предм> + ключ + <эликсир> -> эфир <предмет>

<люб искус предм> + ключ + <эликсир> -> эфир <предмет>

<люб сбор предмет> + ключ+ <эликсир> -> эфир <предмет>

<люб уник предм> + ключ + <эликсир> -> эфир <предмет>

РЕЦЕПТ ЗАМКА (сохраняет атрибуты предмета): **Замки**



используются в рецептах для сохранения атрибутов базовых предметов, к которым будут добавлены новые атрибуты. Большинство упоминаемых в следующем разделе рецептов для куба используют Хорадерический куб, чтобы сгенерировать новые предметы из базовых предметов. Другими словами, при получении нового предмета его оригинальные атрибуты обычно переделываются и заменяются новыми атрибутами. Однако, **Замки** усиливают получаемый предмет, сохраняя атрибуты исходного предмета.

Чтобы использовать **Замок**, просто добавьте его к другим компонентам рецепта. В некоторых случаях **Замок** не требуется для сохранения существующих атрибутов - например, в Мега-рецептах.

Где найти **Замки**? Эти предметы не выпадают из монстров и не могут быть куплены у торговцев. **Замки** могут быть сделаны по следующему рецепту:

<руна Зай> + <Соверш кам> x 7 + <эликсир> x 7 ----> <Замок>

Замки также могут быть сгенерированы с помощью **коллекционеров**. Да, цена очень высока, но получаемая выгода того стоит, если вы нашли «совершенный» предмет и хотите сохранить его атрибуты. **Замки** могут использоваться в сочетании с **Добавителями**.



РЕЦЕПТ ДОБАВИТЕЛЯ (увеличивает атрибуты): **Добавители**



используются в рецептах для увеличения атрибутов созданных предметов. Использование **Добавителей** также можно рассматривать как «Усиление» рецептов куба. Это устройство заменяет все предыдущие списки компонентов - все предыдущие Усиленные рецепты были заменены использованием **Добавителей**.

Встречаются **Добавители** нескольких видов, некоторые более мощные, чем другие. Каждый из этих **Добавителей** существенно мощнее предыдущего - **Двойные (2x)**, **тройные (3x)**, **квинты (5x)**, **деки (10x)** и **додеки (20x)**. Эти **Добавители** не выпадают из монстров и не продаются у торговцев, однако могут быть сгенерированы следующими рецептами:

<фраг свит Зай-Эль> x 2 + <ящ дем> x 2 + <соверш череп> x 2 + <эликсир> x 2 ----> <2x добавитель>

<фраг свит Зай-Эль> x 3 + <ящ дем> x 3 + <соверш череп> x 3 + <эликсир> x 3 ----> <3x добавитель>

<фраг свит Зай-Эль> x 5 + <ящ дем> x 5 + <соверш череп> x 5 + <эликсир> x 5 ----> <5x добавитель>

<фраг свит Зай-Эль> x 10 + <ящ дем> x 10 + <соверш череп> x 10 + <эликсир> x 10 ----> <10x добавитель>

<фраг свит Зай-Эль> x 20 + <ящ дем> x 20 + <соверш череп> x 20 + <эликсир> x 20 ----> <20x добавитель>

где: <фраг свит Зай-Эль> - любой фрагмент свитка Зай-Эль, не обязательно аналогичный фрагмент. **2x добавитель** может быть сгенерирован с помощью **Коллекционера**.

Добавители могут быть соединены с другими **Добавителями**, чтобы создать более мощный вид, например:

<2x добавитель> + <3x добавитель> ----> <5x добавитель>

<5x добавитель> x 2 ----> <10x добавитель>

<10x добавитель> x 2 ----> <20x добавитель>

Чтобы использовать **добавитель**, просто добавьте его к необходимым компонентам рецепта и дополнительные атрибуты полученного предмета будут увеличены - **одновременно можно использовать только ОДИН Добавитель**. Каждый **добавитель** существенно мощнее своего предшественника и больше увеличивает атрибуты. Итак, **2x добавитель** добавит +100% к новым атрибутам, **3x добавитель** +200%, **5x** +400%, **10x** +900% и **20x** +1900%.

В некоторых рецептах **Добавители** могут использоваться вместе с **Замками**. В других рецептах ни **Добавители** ни **Замки** не могут быть использованы. Смотри раздел «Специальные рецепты куба».

РЕЦЕПТЫ С ЭЛИКСИРОМ (для быстрой прокачки): Эликсиры могут использоваться, чтобы сгенерировать предметы с ограниченным количеством атрибутов. Новые атрибуты добавятся к переделанным атрибутам того же типа, как на базовом предмете. Эти рецепты также работают для классовых предметов. Чтобы сохранить существующие атрибуты базовой вещи, используйте один **Замок**. Новые атрибуты могут быть увеличены, если использовать один **Добавитель**.

<эликсир> + <соверш кам> + <сапоги> -> нов сапоги + добавляет скорость бега/ходьбы
<эликсир> + <соверш кам> + <щит> -> нов щит+ добавляет процент блокирования
<эликсир> + <соверш кам> + <пояс> -> нов пояс+ добавляет максимум жизни
<эликсир> + <соверш кам> + <шлем> -> нов шлем + добавляет максимум маны
<эликсир> + <соверш кам> + <перчатки> -> нов перчатки + добавляет к уровню атаки
<эликсир> + <соверш кам> + <кольцо> -> нов кольцо + регенерация жизни
<эликсир> + <соверш кам> + <амулет> -> нов амулет + регенерация маны

Эликсир также может использоваться, чтобы увеличить **максимальный вред** у оружия:

<эликсир> + <соверш алмаз> + <оружие> -> нов <оружие> + доб физич к **макс** вред
<эликсир> + <соверш топаз> + <оружие> -> нов <оружие> + доб молнией к **макс** вред
<эликсир> + <соверш рубин> + <оружие> -> нов <оружие> + доб огнем к **макс** вред
<эликсир> + <соверш сапфир> + <оружие> -> нов <оружие> + доб холодом к **макс** вред
<эликсир> + <соверш изумруд> + <оружие> -> нов <оружие> + доб ядом к **макс** вред
<эликсир> + <соверш аметист> + <оружие> -> нов <оружие> + доб магией к **диапазон** вреда

Эликсир также может использоваться, чтобы увеличить **минимальный вред** у оружия:

<эликсир> + <соверш алмаз> x 2 + <оружие> -> нов <оружие> + доб физич к **мин** вреду
<эликсир> + <соверш топаз> x 2 + <оружие> -> нов <оружие> + доб молнией к **мин** вреду
<эликсир> + <соверш рубин> x 2 + <оружие> -> нов <оружие> + доб огнем к **мин** вреду
<эликсир> + <соверш сапфир> x 2 + <оружие> -> нов <оружие> + доб холодом к **мин** вреду
<эликсир> + <соверш изумруд> x 2 + <оружие> -> нов <оружие> + доб ядом к **мин** вреду
<эликсир> + <соверш аметист> x 2 + <оружие> -> нов <оружие> + доб магией к **мин/макс** вреду

Эликсир также может использоваться, чтобы увеличить **сопротивление** у лоб торса:

<эликсир> + <соверш череп> + <торс> -> нов <торс> + доб защиту
<эликсир> + <соверш алмаз> + <торс> -> нов <торс> + доб уменьшение физ вреда
<эликсир> + <соверш топаз> + <торс> -> нов <торс> + доб сопротивление молнии
<эликсир> + <соверш рубин> + <торс> -> нов <торс> + доб сопротивление огню
<эликсир> + <соверш сапфир> + <торс> -> нов <торс> + доб сопротивление холоду
<эликсир> + <соверш изумруд> + <торс> -> нов <торс> + доб сопротивление яду
<эликсир> + <соверш аметист> + <торс> -> нов <торс> + доб уменьшение магич вреда



МЕГА РЕЦЕПТЫ С ЭЛИКСИРОМ (для большой прокачки): Рецепты с эликсиром могут быть мега-заряженными, что приводит к 30-ти кратному увеличению эффекта обычных рецептов с эликсиром. Все добавленные эффекты **накапливаются** по верх существующих атрибутов оружия - не требуется **Замок**. **Добавители** НЕ работают с этими рецептами.

Используйте выше приведенные рецепты, добавля свиток Зай-Эль.

<свит Зай-Эль> + <эликсир> + <соверш кам> + <оружие> -> тот же <предм> + <эликсир с бонусом **Макс** вреда> * 3000%

<свит Зай-Эль> + <эликсир> + <соверш кам> + <оружие> -> тот же <предм> + <эликсир с бонусом **Мин** вреда> * 3000%

<свит Зай-Эль> + <эликсир> + <соверш кам> + <торс> -> тот же <предм> + <эликсир с бонусом **Сопротивления**> * 3000%

ОСОБЫЕ/ЭЛИТНЫЕ РЕЦЕПТЫ (улучшаем обычные предметы): Эти рецепты трансформируют обычные предметы в их особый эквивалент, а особые вещи в их элитные варианты. Особые и элитные предметы имеют более высокие требования к силе и ловкости. Поэтому будьте осторожны, когда используете эти рецепты. Вы можете получить предмет, который не сможете использовать долгое время. Только обычные предметы могут быть использованы для трансформации в особые предметы, и только особые предметы могут быть использованы для трансформации в элитные. Заметьте, что базовые предметы могут быть любого качества: треснутые, плохие, эфирные, нормальные, с сокетами, магические, раритетные, уникальные, рунные и даже искусные. Качество базового предмета не играет значения в этих рецептах. *Идея этого рецепта была позаимствована у Майка Мейхема.*

Чтобы трансформировать обычный предмет в особый или особый в элитный, используйте следующие рецепты:

<обыч предм> x 3 + <рар кольцо> + <рар амулет> + <рар драг камень> + <соверш кам> -> <норм особый предм>

<особ предм>x3+<иск кольцо>+<иск амул>+<иск др кам>+<соверш череп> + <эликсир> -> <норм элитный предм>

Например, положите 3 пары перчаток, рар кольцо, рар амулет, рар драг камень и любой совершенный камень и получите Нормальные Демонические перчатки. После этого вы можете трансформировать этот нормальный предмет в магический, используя рецепты для улучшения, приведенные выше.

Да, очень дорого и тяжело получить особые и исключительные предметы, но так и должно быть. Я не хотел, чтобы в Акте 1 игрок уже обладал Рукавицами Крестоносца или Клинком Балрога. Для персонажей высокого уровня существует способ получения этих трудно доступных элитных предметов, чтобы сделать из них свой собственный артефакт!

РЕЦЕПТЫ ИСКУСНЫХ КОЛЕЦ И АМУЛЕТОВ (классные штучки): Кольца и амулеты также могут быть улучшены добавлением дополнительных атрибутов. Для начала вы должны иметь искусное кольцо или амулет, созданные с помощью упомянутых выше рецептов улучшения предметов. **Замки и Добавители НЕ могут использоваться с этими рецептами.** Так как у вас есть искусное кольцо/амулет, к ним могут быть добавлены навыки удара/ответного удара с помощью одного из следующих рецептов:

<Иск кольцо> + <камень> + <др камень> + <эликсир> -> нов <иск кольцо> с навыком удара

<Иск амулет> + <камень> + <др камень> + <эликсир> -> нов <иск амулет> с навыком ответного удара

где: <камень> - определяет тип элементарной атаки, а качество камня определяет урровень этой атаки.

<др камень> - качество определяет шанс активизации - 3% для Маг драг камня, 5% для Рар, 7% для Иск и 10% для Уник для колец (4%, 7%, 10% и 14% для амулетов).

Например, иск кольцо с треснутым топазов, рар драг камнем и эликсиром дадут новое искусное кольцо с навыком удар молнией 15 уровня, активизирующийся с шансом 5% после удачного удара по цели. Аналогично для амулетов, за исключением, что навык активизируется в случае успешной атаки врага.

Замените <драг камень> <ключом демона> + <ящик демона> - получите более крутые навыки!!!

Демонический (ключ + ящик демона) рецепт:

<Иск кольцо> + <кам> + <ключ демона> + <ящик демона> + <эликсир> -> нов <иск кольцо> с навыком удара

<иск амулет> + <кам> + <ключ демона> + <ящик демона> + <эликсир> -> нов <иск амулет> с навыком ответного удара



РЕЦЕПТЫ ДЛЯ ИСКУСНЫХ ПРЕДМЕТОВ (классные вещи): Эти рецепты – основная формула, позволяющая игрокам добавлять специальные возможности к **Искусным** предметам. Создаются очень мощные предметы, однако очень дорогие для починки. Заряд магическими заклинаниями также стоит очень дорого. **ТОЛЬКО ИСКУСНЫЕ ПРЕДМЕТЫ МОГУТ БЫТЬ УЛУЧШЕНЫ С ПОМОЩЬЮ ЭТИХ РЕЦЕПТОВ** – ни магические, ни раритетные, ни рунические, ни уникальные или сборочные предметы. Рецепты работают только со следующими типами предметов: оружием, торсами, шлемами, перчатками, поясами и сапогами (рецепты для искусных колец, амулетов, драгоценных камней или талисманов приводятся в другой части).

Вначале вы можете создать искусный предмет, используя советы из раздела [Рецепты совершенствования предметов](#). Когда вы обладаете **<Искусным предметом>**, его можно улучшить, добавив возможности или зарядив магическими заклинаниями. Для использования искусных предметов требуется минимальный уровень персонажа – 30 уровень.

Рецепты улучшения искусных предметов:

<Иск предмет> + **<станд кам>** + **<маг кольцо>** + **<маг амул>** + **<ключ>** --> нов **<Иск предмет>** + **<доп возможн>**
<Иск предмет> + **<безупр кам>** + **<рар кольцо>** + **<рар амул>** + **<ключ>** --> нов **<Иск предмет>** + **<доп возможн>**
<Иск предмет> + **<соверш кам>** + **<иск кольцо>** + **<иск амул>** + **<ключ>** --> нов **<Иск предмет>** + **<доп возможн>**
<Иск предмет> + **<соверш кам>** + **<уник кольцо>** + **<уник амул>** + **<ключ>** --> нов **<Иск предмет>** + **<доп возможн>**

где: **<Иск предмет>** любой искусный предмет типа пояс, шлем, оружие, броня, перчатки, ботинки или щит
<доп возможн> магич. заклинания или бонусы атаки или бонусы статистики, в зависимости от типа камня
<ключ> один обыкновенный ключ

Специальные возможности и уровень будут изменяться для каждой комбинации ингредиентов. На пример, трансформируя искусный закрытый шлем, безупречный сапфир, раритетное кольцо и раритетный амулет, получится новый искусный закрытый шлем с заклинанием Ужасный волк 16 уровня и зарядом до 24. Сочетание искусных тяжелых сапог с стандартным алмазом, маг. кольцом и маг. амулетом даст новые искусные тяжелые сапоги с увеличением скорости бега/ходьбы. Искусные тяжелые сапоги с совершенным алмазом, рар кольцом и рар амулетом дадут новые искусные сапоги с большей скоростью бега/ходьбы. Чем выше качество предметов и ингредиентов, тем выше уровень добавляемых возможностей.

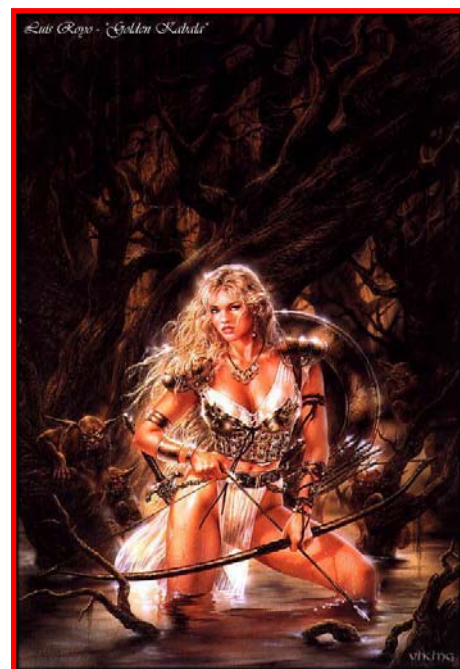
Запомните, что всяких раз, используя эти рецепты, будут получаться **НОВЫЕ** искусные предметы. Новые искусные предметы будут иметь некоторое число случайно сгенерированных атрибутов и **<дополнительные возможности>** в соответствии с рецептом.

Хотите сохранить существующие атрибуты своего предмета? Используйте **Замок**, и получаюаемый предмет сохранит атрибуты оригинального искусного предмета и получит **<дополнительные возможности>**. Эти рецепты не работают с **Добавителями**.

Рецепты улучшения искусных предметов с сохранением оригинальных атрибутов:

<Иск предмет> + **<станд кам>** + **<маг кольцо>** + **<маг амул>** + **<ключ>** + **<Замок>** --> тот же **<Иск предмет>** + **<доп возможн>**
<Иск предмет> + **<безупр кам>** + **<рар кольцо>** + **<рар амул>** + **<ключ>** + **<Замок>** --> тот же **<Иск предмет>** + **<доп возможн>**
<Иск предмет> + **<соверш кам>** + **<иск кольцо>** + **<иск амул>** + **<ключ>** + **<Замок>** --> тот же **<Иск предмет>** + **<доп возможн>**
<Иск предмет> + **<соверш кам>** + **<уник кольцо>** + **<уник амул>** + **<ключ>** + **<Замок>** --> тот же **<Иск предмет>** + **<доп возможн>**

Какой список всех возможностей и комбинаций? Вы должны определить их сами для себя. Для каждой комбинации типа камня и типа предмета будут получаться различные результаты. Качество камней, колец и амулетов определяет уровень эффективности дополнительных возможностей. Чем лучше ингредиенты, тем выше уровень возможностей. Эти рецепты не работают с **Добавителями**.



РЕЦЕПТЫ ДЛЯ ИСКУСНЫХ ТАЛИСМАНОВ (еще лучшие вещи): Талисманы могут быть улучшены **возможно-стями камня**. Размер талисмана не имеет значения. Добавляемые возможности определяются теми бонусами, которые обычно дают камни к оружию, броне и поясам. **Замки** и **Добавители** не работают с этими рецептами.

Используйте следующие рецепты:

<иск талисман> + <станд кам> + <маг кольцо> + <маг амулет> -> нов <иск талисман> + <возможности камня>

<иск талисман> + <безупр кам> + <рар кольцо> + <рар амулет> -> нов <иск талисман> + <возможности камня>

<иск талисман> + <соверш кам> + <иск кольцо> + <иск амул> -> нов <иск талисман> + <возможности камня>

где: <возможности камня> = атрибуты камня, которые получает предмет, при вставлении камня в сокет

Например, преобразуя искусный талисман со стандартным сапфиром, магическим кольцом и магическим амулетом, он получит 3-6 урона холодом, +20 к мане и +15 сопротивление холоду. Использование стандартного топаза даст 5-20 урона огнем, +20 к жизни и +15 сопротивление огню. Искусный талисман также может иметь один сокет, но только один.

Этот рецепт будет всегда генерировать талисман с новыми случайными атрибутами плюс бонусы камня.

РЕЦЕПТЫ ДЕМОНИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ (крутые вещи): Демонические предметы - предметы, наделенные одним или больше духом демона. Эти духи заключены в ключах демона. Эти рецепты связывают демона(ов) с базовым предметом. Демонические предметы очень мощные, однако, имеют штрафы. Существует три уровня демонических предметов: младшие, старшие и троица. Ношение большого числа демонических предметов может привести к быстрому «выкачиванию жизни». **Замки** и **Добавители** не работают с этими рецептами.

Чтобы создать демонический предмет, используйте следующие рецепты:

<люб предм>+<соверш кам>+<ключ демона>+<эликсир> -> нов <маг младший демон предм>+<атриб>+<пенальти>

<люб предм>+<соверш кам>+<ключ демона>x2+<эликсир>x2->нов <рар старший демон предм>+<атриб>+<пенальти>

<люб предм>+<соверш кам>+<ключ демона>x3+<эликсир>x3->нов <иск троица демон предм> +<атриб>+<пенальти>

где:

<люб предм> - любой тип оружия, брони, щитов, поясов, перчаток, сапог, колец или амулетов; кач-во предм не имеет значения

<атриб> - атрибуты, зависящие от типа предмета. Оружие - увеличение урона и уровня атаки. Броня - увеличение защиты и элементального сопротивления. Щиты - скорость блока и защита. Пояса - уменьшение получаемого вреда и уменьшение времени отравления. Перчатки - скорость атаки и нанесение открытых ран. Шлемы - быстрое восстановление от удара и скорость заклинаний. Кольца - больше золота и бонусы ко всем навыкам. Амулеты - шанс найти магический предмет и бонус ко всем навыкам. Классовые предметы получают дополнительные классовые бонусы.

<пенальти> включают выкачивание жизни, энергии и бодрости. Слишком много демонических предметов может быть смертельно для вас!

Младшие демонические предметы превращают базовый предмет в магический. **Старшие** - в раритетный предмет, который имеет значительно больше штрафов. **Троица** - совершенное демоническое оружие, заключающее ярость трех демонов в искусный предмет. **Сможет остановить даже самого стойкого война?** **Темная сторона зовет! Используйте крайне**



осторожно!

РЕЦЕПТЫ ДЛЯ ИСКУСНЫХ ДРАГОЦЕННЫХ КАМНЕЙ (крутые вещи): Искусные драгоценные камни могут быть улучшены атрибутами рун. Для начала вам необходимо иметь искусный драгоценный камень, созданный по рецептам улучшения предметов. По своей природе искусные драгоценные камни наделены большим количеством магических свойств. В отличие от других предметов, которые могут быть наделены магическими свойствами, драгоценные камни, вставленные в сокеты других предметов, наделяют своими атрибутами базовые предметы. Таким путем можно сделать очень, очень мощные предметы.

Искусные драгоценные камни могут быть улучшены по следующим рецептам:

<иск драг кам> + <люб руна> + <эликсир> + <маг кольцо> -> нов <иск драг кам> + <атрибуты руны для оружия>
<иск драг кам> + <люб руна> + <эликсир> + <маг амулет> -> нов <иск драг кам> + <атрибуты руны для брони>
<иск драг кам> + <люб руна> + <эликсир> + <маг талисм> -> нов <иск драг кам> + <атрибуты руны для щитов>

где: <люб руна> - любая руна от Эль до Зай; <атрибуты руны> - атрибуты руны в зависимости от типа предмета

Эти рецепты будут создавать **новый** искусный драгоценный камень со случайными атрибутами и дополнительными атрибутами руны. Руна Зай добавляет больше, чем просто атрибут «неразрушимый».

Да, есть рецепты, при которых сохраняются оригинальные атрибуты драгоценного камня - используйте **Замок**:

<иск др кам> + <люб руна> + <эликсир> + <замок> + <маг кольцо> -> тот же <иск др кам> + <атрибуты руны для оружия>
<иск др кам> + <люб руна> + <эликсир> + <замок> + <маг амулет> -> тот же <иск др кам> + <атрибуты руны для брони>
<иск др кам> + <люб руна> + <эликсир> + <замок> + <маг талисм> -> тот же <иск др кам> + <атрибуты руны для щитов>

Эти рецепты очень дорогостоящие, но они предоставляют игрокам высокого уровня возможность создавать бесконечно мощные предметы, составленные на свой вкус. Так как драгоценные камни можно использовать только один раз, игроку следует внимательно выбирать предметы, в которые они будут вставлены.

Искусные драгоценные камни могут быть значительно улучшены, если использовать раритетные предметы и **Добавители**:

<иск др кам> + <люб руна> + <эликсир> + <добавитель> + <рар кольцо> -> нов <иск др кам> + <атр руны для оружия> x <множ>
<иск др кам> + <люб руна> + <эликсир> + <добавитель> + <рар амулет> -> нов <иск др кам> + <атр руны для брони> x <множ>
<иск др кам> + <люб руна> + <эликсир> + <добавитель> + <рар амул> -> нов <иск др кам> + <атр руны для оружия> x <множ>

где: <Добавитель> - 2x, множитель атрибутов <множ> = 200%; 3x, <множ> = 300%; 5x, <множ> = 500%; 10x, <множ> = 1000% и 20x, <множ> = 2000%;

Сочетайте **Замок** и **Добавитель**, чтобы сохранить оригинальные атрибуты искусного драгоценного камня, а также увеличить добавляемые бонусы!

РЕЦЕПТЫ ДЛЯ МЕГАЗАРЯДКИ ИСКУСНЫХ ДРАГОЦЕННЫХ КАМНЕЙ (круче не бывает): Искусные драгоценные камни могут быть заряжены мегасилой, используя мега-рецепты. Ключевая составляющая этих рецептов <свиток Зай-Эль>. **Замки** и **Добавители** не работают с этими рецептами.

<иск др кам> + <люб руна> + <свиток Зай-Эль> + <иск кольцо> -> тот же <иск др кам> + <атрибуты руны для оружия> x 3000%

<иск др кам> + <люб руна> + <свиток Зай-Эль> + <иск амулет> -> тот же <иск др кам> + <атрибуты руны для брони> x 3000%

<иск др кам> + <люб руна> + <свиток Зай-Эль> + <иск талисм> -> тот же <иск др кам> + <атрибуты руны для щитов> x 3000%



РЕЦЕПТЫ ДЛЯ МАГИЧЕСКИХ СТРЕЛ И БОЛТОВ:



Колчаны магических стрел и болтов могут быть улучшены добавлением элементарного урона и других видов атаки. Помните, что у вас ограниченное количество выстрелов. Если вы выстрелите последний заряд, улучшенный колчан исчезнет. Колчаны, восстанавливающие количество, НЕ встречаются среди магических колчанов. Восстановление количества НИКОГДА не появится в атрибутах магических колчанов. [Като даже не стремиться сделать этого.](#)

Пополнение магических колчанов все же возможно, но за деньги. Существует два способа пополнения магических колчанов. Частично заполненный колчан может быть продан торговцам, которые НЕ торгуют магическими стрелами, и купить тот же колчан, но заполненный полностью. Другими словами, чтобы пополнить магический колчан, продайте его любому торговцу, кроме Чарси, Фары, Хралти, Халбу или Ларзука, и купите его обратно. Если продадите магический колчан любому из перечисленных торговцев, колчан исчезнет и его нельзя будет восстановить. Преимущество использования этого метода продажи-купли состоит в том, что уникальные атрибуты колчанов остаются неизменными, однако, цена иногда может быть чрезвычайно высокой.

ОСТОРОЖНО: некоторые магические стрелы/болты могут иметь сокет; если сокет заполнен, эти колчаны не могут быть пополнены, никогда - и никакими способами. Когда в один из сокетов магического колчана вставят камень или драгоценный камень, он НИКОГДА не сможет быть восстановлен с теми же атрибутами.

Второй метод пополнения магических колчанов - это переработка их атрибутов с помощью следующих рецептов:

<маг колчан> + <камень> -> нов <маг колчан> + <элемент урона> + <скорость атаки>

<маг колчан> + <руна> -> нов <маг колчан> + <атрибут руны для оружия>

где:

<маг колчан>	магический колчан стрел/болтов может быть приобретен у местного торговца.
<камень>	камень любого качества, даже битый!
<руна>	любая руна
<элемент урона>	чем выше качество камня, тем больше элементарный урон
<скорость атаки>	чем выше качество камня, тем больше атрибуты атаки
<атрибут руны для оружия>	бонусы для оружия, приобретаемые от использования руны

Когда используются эти рецепты, не только изменяются атрибуты <маг колчана>, но количество стрел также полностью пополняется до 500. В дополнение к атрибутам, зависящим от камня или руны, <Маг колчан> всегда будет иметь дополнительные случайные атрибуты. Итак, если у вас заканчиваются магические стрелы, поместите в куб колчан с некоторым количеством стрел вместе с любым камнем или руной и нажмите «Преобразовать». И вы получите полный колчан новых магических стрел!!! Недостаток этого метода состоит в том, что предыдущие атрибуты <маг колчана> будут потеряны.

Однако если вы хотите сохранить существующие атрибуты <маг колчана>, добавьте в рецепт **Замок**:

<маг колчан> + <камень> + <Замок> ---> тот же <маг колчан> + <элемент вред> + <скорость атаки>

<маг колчан> + <руна> + <Замок> ---> тот же <маг колчан> + <атрибут руны для оружия>

Магические колчаны в дальнейшем могут быть усилены более мощными эффектами. Использование **Добавителя** в рецептах для искусных предметов может существенно увеличить эффект добавляемых атрибутов.

<маг колчан>+<камень> + <Добавитель> ---> нов <маг колчан> + <элемент вред> * <множ> + <скорость атаки>* <множ>

<маг колчан> + <руна> + <Добавитель> ---> нов <маг колчан> + <атрибут руны для оружия>* <множ>

где: <Добавитель> 2x, множитель атрибутов <множ> = 200%; 3x, <множ> = 300%; 5x, <множ> = 500%; 10x, <множ> = 1000% и 20x, <множ> = 2000%;



Заметьте, что эти рецепты будут преобразовывать атрибуты <маг колчана>, а потом добавляют атрибуты камня или руны. Случайные атрибуты **НЕ** перезагружаются - только эффекты камня/руны. Чтобы сохранить оригинальные атрибуты <маг колчана>, используйте **замок**, который можно комбинировать с **добавителем**.

РЕЦЕПТЫ МЕГАЗАРЯДКИ МАГИЧЕСКИХ КОЛЧАНОВ (превращает магические колчаны в оружие убийцы):

Магические колчаны со стрелами и болтами могут быть улучшены атрибутами убийцы с помощью мегазарядных рецептов. Эти рецепты используют <свитки Зай-Эль>. Почему кому-то захочется пожертвовать таким редким предметом ради оружия с ограниченным количеством зарядов, как колчан со стрелами? Во-первых, только персонажи очень высокого уровня будут иметь возможность и ресурсы собрать такое оружие. Во-вторых, само обладание таким оружием будет отдельным поводом для гордости.

<маг колчан> + <камень> + <свиток Зай-Эль> -> тот же <маг колчан> + <элемент вред>*3000% + <скор атаки>*3000%
<маг колчан> + <руна> + <свиток Зай-Эль> -> тот же <маг колчан> + <скорость удара> * 3000%

Заметьте, что **замки** не требуются, а **добавители** не будут работать с этими рецептами.

РЕЦЕПТЫ ДОБАВЛЕНИЯ КЛАССОВЫХ НАВЫКОВ (нечто очень хорошее): Эти рецепты добавляют бонусы

классовых навыков к классовым предметам. К этим предметам относятся: шкуры друида, варварские шлемы, луки амазонок, копья амазонок, метательные копья амазонок, некроголовы некромантов, когти ассасинов, золотые щиты паладинов и сферы волшебниц. Эти предметы должны быть только Искусными. **Заметьте, что бонусы навыков добавляются к новому искусному предмету, другими словами, предыдущие атрибуты искусного классового предмета будут потеряны! Будьте осторожны!! Замки не будут работать с этими рецептами.**

<иск клас предмет> + <соверш камень> + <иск кольцо> + <иск амулет> + <иск драг камень> + <эликсир> -> нов
<иск клас предмет> +1 классовый навык

Используйте добавители, чтобы увеличить число добавляемых уровней навыков:

<иск клас предмет> + <соверш камень> + <иск кольцо> + <иск амулет> + <иск драг камень> + <эликсир> + <добавитель> ----> нов <иск клас предмет> + классовый навык x <множ>

где: <добавитель> is 2x, множитель атрибутов <множ> = 200%; 3x, <множ> = 300%; 5x, <множ> = 500%; 10x, <множ> = 1000% и 20x, <множ> = 2000%;

Также существуют мега рецепты для добавления навыков:

<иск клас предмет> + <свиток Зай-Эль> -> нов <иск клас предмет> +30 классовых навыков

Заметьте, что эти мега рецепты генерируют новый предмет - все оригинальные атрибуты искусного классового предмета будут потеряны. Я вас предупредил!!! Замки не работают с этими рецептами.



РЕЦЕПТЫ ДОБАВЛЕНИЯ ТАБЛИЦ НАВЫКОВ (тоже не плохо): Эти рецепты добавляют бонусы таблиц навыков. Эти рецепты не такие дорогие, как **рецепты добавления навыков**, так как для них не требуется искусных классовых предметов. Предпочтительнее, наделять бонусами таблиц навыков искусные кольца или амулеты. Ниже приводятся основная формула и необходимые элементы для каждой отдельной таблицы навыка:

<иск кольцо/амул>+<эликсир>+<иск драг кам>+<безупреч кам>+<зелье>->нов <иск кольцо/амул> + 1 табл навыка

где:

<безупреч кам>	<зелье>	таблица навыка
череп	бодрость	лук&арбалет амазонки
череп	оттаивания	пассивные&магические амазонки
череп	антидот	копья&дротики амазонки
сапфир	бодрость	заклинания огня волшебницы
сапфир	оттаивания	заклинания молнии волшебницы
сапфир	антидот	заклинания холода волшебницы
топаз	бодрость	проклятия некроманта
топаз	оттаивания	яд икости некроманта
топаз	антидот	вызов некроманта
аметист	бодрость	навыки боя паладина
аметист	оттаивания	наступательные навыки паладина
аметист	антидот	оборонительные навыки паладина
изумруд	бодрость	боевые навыки варвара
изумруд	оттаивания	мастерство боя варвара
изумруд	антидот	воинские кличи варвара
рубин	бодрость	вызов друида
рубин	оттаивания	изменение формы друиды
рубин	антидот	элементальные заклинания друида
алмаз	бодрость	ловушки ассасинов
алмаз	оттаивания	дисциплины тени ассасинов
алмаз	антидот	военные искусства ассасинов



Например, искусное кольцо в комбинации с эликсиром, искусным драгоценным камнем, безупречным аметистом и антидотом дадут тоже (?) искусное кольцо с бонусом ко всем заклинаниям Защитных навыков паладина.

Это дает возможность игрокам создать свои специфические бонусы к таблицам навыков, характерные для их неповторимого стиля игры. Например, некромант, специализирующийся на Вызовах, может создать кольцо или два с бонусами ко всем некромантским заклинаниям Вызова.

Игроки, усиливающие одни ветки навыков, не развивая другие, получают очень удобный инструмент. Волшебница, желающая усилить свою элементальную атаку, может добавить бонусы к своим заклинаниям холода. Теперь она может создать особенные предметы, которые будут усиливать ее заклинания холода, не оказывая влияния на заклинания огня и молнии.

Бонусы таблицы навыков могут быть увеличены при использовании **добавителя:**

<иск кольцо/амулет> +<эликсир> + <иск драг камень> + <безупреч камень> + <зелье> + <добавитель> ---> нов <иск кольцо/амулет> + бонус таблицы навыков x <множ>

где: **<добавитель> 2x**, множитель атрибутов **<множ> = 200%; 3x, <множ> = 300%; 5x, <множ> = 500%; 10x, <множ> = 1000% и 20x, <множ> = 2000%;**

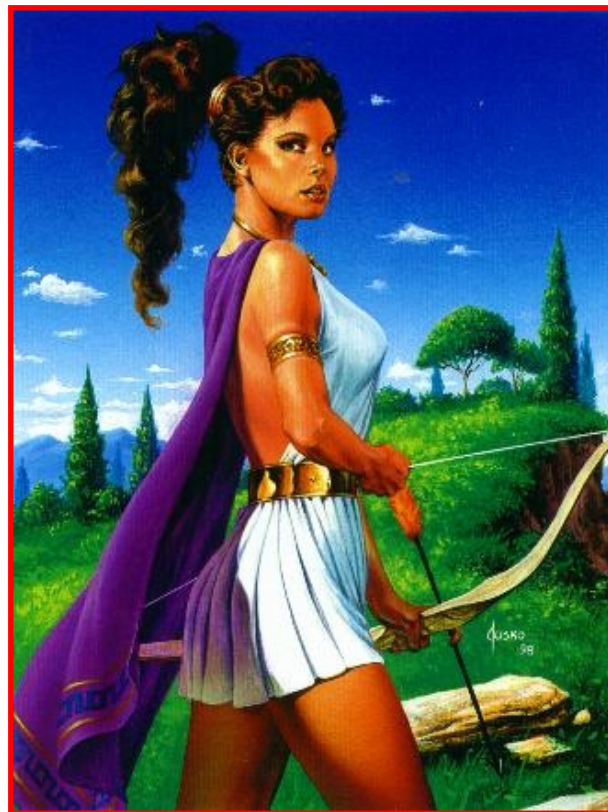
Заметьте, что эти рецепты будут переделывать атрибуты базового <иск кольца/амулета>, а потом добавлять бонусы таблицы навыков. Несколько или все существующие атрибуты базового <иск кольца/амулета> будут потеряны! Будьте осторожны!!

РЕЦЕПТЫ ДОБАВЛЕНИЯ ОТДЕЛЬНЫХ НАВЫКОВ (нечто неплохое): Эти рецепты добавляют бонусы к отдельным навыкам/заклинаниям. Эти бонусы работают только для определенных навыков/заклинаний и не работают для остальных. Эти рецепты немного дешевле рецептов добавления таблиц навыков, так как не требуют использования искусственных классовых предметов, однако требуют использования рун, определяющих конкретный бонус. Также для получения бонуса требуется искусственный талисман. Ниже приводятся основная формула и требуемые ингредиенты для каждого отдельного типа навыка/заклинания:

<иск талисман> + <эликсир> + <соверш камень> + <зелье> + <руна> -> нов <иск талисман> + 1 бонус навыка

Для навыков амазонки требуются следующие ингредиенты:

<соверш камень>	<зелье>	<руна>	навык/ заклинание
череп	бодрость	эль	магич стрела
череп	бодрость	элд	стрела огня
череп	бодрость	тир	стрела холода
череп	бодрость	неф	множеств выстрел
череп	бодрость	эт	взрывающ стрела
череп	бодрость	ит	стрела льда
череп	бодрость	тал	самонавод стрела
череп	бодрость	рал	яростная атака
череп	бодрость	орт	жертвенная стрела
череп	бодрость	тул	замораживающ стр
череп	оттаивания	эль	внутреннее зрение
череп	оттаивания	элд	критический удар
череп	оттаивания	тир	приманка
череп	оттаивания	неф	замедл выстрелов
череп	оттаивания	эт	избегание
череп	оттаивания	ит	проникновение
череп	оттаивания	тал	глубокая вода
череп	оттаивания	рал	ускользание
череп	оттаивания	орт	валькирия
череп	оттаивания	тул	пронзание
череп	антидот	эль	тычок
череп	антидот	элд	удар энергией
череп	антидот	тир	отравлен дротик
череп	антидот	неф	пронзание
череп	антидот	эт	удар молнии
череп	антидот	ит	заряженный удар
череп	антидот	тал	чумной дротик
череп	антидот	рал	финт
череп	антидот	орт	электрич стрела
череп	антидот	тул	ярость молнии



Бонусы навыков могут быть увеличены с помощью **добавителя**:

<иск талисман> + <эликсир> + <соверш камень> + <добавителя> + <зелье> + <руна> -> нов <иск талисман> + бонус навыка x <множ>

где: <добавителя> 2x, множитель атрибутов <множ> = 200%; 3x, <множ> = 300%; 5x, <множ> = 500%; 10x, <множ> = 1000% и 20x, <множ> = 2000%;

Заметьте, что эти рецепты будут переделывать атрибуты базового <иск талисмана>, а потом добавят бонусы навыков. Некоторые или все существующие атрибуты базового <иск талисмана> будут потеряны! Будьте осторожны!!



Для навыков волшебницы необходимо:

<соверш камень>	<зелье>	<руна>	навык/ заклина- ние
сапфир	бодрость	эль	огненный болт
сапфир	бодрость	элд	теплота
сапфир	бодрость	тир	инферно
сапфир	бодрость	неф	пламя
сапфир	бодрость	эт	огненный шар
сапфир	бодрость	ит	огненная стена
сапфир	бодрость	тал	очарование
сапфир	бодрость	рал	метеор
сапфир	бодрость	орт	владение огнем
сапфир	бодрость	тул	гибра
сапфир	оттаив	эль	заряженный болт
сапфир	оттаив	элд	статическое поле
сапфир	оттаив	тир	телекинез
сапфир	оттаив	неф	звезда
сапфир	оттаив	эт	молния
сапфир	оттаив	ит	цепная молния
сапфир	оттаив	тал	телепортация
сапфир	оттаив	рал	шторм
сапфир	оттаив	орт	энергетич щит
сапфир	оттаив	тул	владение молнией
сапфир	антидот	эль	ледяной болт
сапфир	антидот	элд	морозная броня
сапфир	антидот	тир	морозная звезда
сапфир	антидот	неф	ледяной заряд
сапфир	антидот	эт	броня дрожи
сапфир	антидот	ит	ледяной шип
сапфир	антидот	тал	буря
сапфир	антидот	рал	страшная броня
сапфир	антидот	орт	морозный шар
сапфир	антидот	тул	владение холодом

Для навыков некроманта необходимо:

<соверш камень>	<зелье>	<руна>	навык/ заклинание
топаз	бодрость	эль	увеличение вреда
топаз	бодрость	элд	тусклое зрение
топаз	бодрость	тир	слабость
топаз	бодрость	неф	железная дева
топаз	бодрость	эт	ужас
топаз	бодрость	ит	затемнение
топаз	бодрость	тал	затычка жизни
топаз	бодрость	рал	привлечение
топаз	бодрость	орт	ослабление
топаз	бодрость	тул	понижение сопрот
топаз	оттаив	эль	зубы
топаз	оттаив	элд	костяная броня
топаз	оттаив	тир	отравлен кинжал
топаз	оттаив	неф	взрыв трупа
топаз	оттаив	эт	костяная стена
топаз	оттаив	ит	ядовитый взрыв
топаз	оттаив	тал	костяное копье
топаз	оттаив	рал	костяная тюрьма
топаз	оттаив	орт	ядовитое звезда
топаз	оттаив	тул	костяной дух
топаз	антидот	эль	владение скелет
топаз	антидот	элд	воскреш скелета
топаз	антидот	тир	глиняный голем
топаз	антидот	неф	владение голем
топаз	антидот	эт	восскр мага-скелет
топаз	антидот	ит	кровавый голем
топаз	антидот	тал	вызов сопротивл
топаз	антидот	рал	железный голем
топаз	антидот	орт	огненный голем
топаз	антидот	тул	воскрешение

Для навыков паладина необходимо:

<соверш камень>	<зелье>	<руна>	навык/ заклинание
аметист	бодрость	эль	жертва
аметист	бодрость	элд	шлепок
аметист	бодрость	тир	святая стрела
аметист	бодрость	неф	рвение
аметист	бодрость	эт	напор
аметист	бодрость	ит	мщение
аметист	бодрость	тал	святой молот
аметист	бодрость	рал	изменение
аметист	бодрость	орт	святой щит
аметист	бодрость	тул	небесный кулак
аметист	оттаив	эль	мощь
аметист	оттаив	элд	святой огонь
аметист	оттаив	тир	шипцы
аметист	оттаив	неф	святое намерение
аметист	оттаив	эт	концентрация
аметист	оттаив	ит	святой холод
аметист	оттаив	тал	святой шок
аметист	оттаив	рал	святилище
аметист	оттаив	орт	фанатизм
аметист	оттаив	тул	убеждение
аметист	антидот	эль	молитва
аметист	антидот	элд	защита от огня
аметист	антидот	тир	вызов
аметист	антидот	неф	защита от холода
аметист	антидот	эт	очищение
аметист	антидот	ит	защита от молнии
аметист	антидот	тал	сила
аметист	антидот	рал	медитация
аметист	антидот	орт	искупление
аметист	антидот	тул	спасение

Для навыков варвара необходимо:

<соверш камень>	<зелье>	<руна>	навык/ заклинание
изумруд	бодрость	эль	сильный удар
изумруд	бодрость	элд	прыжок
изумруд	бодрость	тир	двойной удар
изумруд	бодрость	неф	ошеломление
изумруд	бодрость	эт	двойной бросок
изумруд	бодрость	ит	атака в прыжке
изумруд	бодрость	тал	концентрация
изумруд	бодрость	рал	неистовство
изумруд	бодрость	орт	вихрь
изумруд	бодрость	тул	берсерк
изумруд	оттаив	эль	владение мечом
изумруд	оттаив	элд	владение топором
изумруд	оттаив	тир	владение буловой
изумруд	оттаив	неф	владение алебард
изумруд	оттаив	эт	влад метат оруж
изумруд	оттаив	ит	владение копьем
изумруд	оттаив	тал	повышен вынослив
изумруд	оттаив	рал	железная кожа
изумруд	оттаив	орт	повышен скорость
изумруд	оттаив	тул	естеств. защита
изумруд	антидот	эль	вой
изумруд	антидот	элд	поиск зелья
изумруд	антидот	тир	насмешка
изумруд	антидот	неф	крик
изумруд	антидот	эт	поиск предмета
изумруд	антидот	ит	боевой клич
изумруд	антидот	тал	боевые приказы
изумруд	антидот	рал	мрачная опека
изумруд	антидот	орт	крик войны
изумруд	антидот	тул	боевое управление



Для навыков друида необходимо:

<соверш камень>	<зелье>	<руна>	навык/ заклинание
рубин	бодрость	эль	ворон
рубин	бодрость	элд	чумная лоза
рубин	бодрость	тир	мудрость дуба
рубин	бодрость	неф	вызов духа волка
рубин	бодрость	эт	круг жизни
рубин	бодрость	ит	сердце россомахи
рубин	бодрость	тал	вызов дьявол волка
рубин	бодрость	рал	лоза
рубин	бодрость	орт	дух шипов
рубин	бодрость	тул	вызов гриззли
рубин	оттаив	эль	Человек-волк
рубин	оттаив	элд	ликантропия
рубин	оттаив	тир	человек-медведь
рубин	оттаив	неф	дикая ярость
рубин	оттаив	эт	страшный удар
рубин	оттаив	ит	бешенство
рубин	оттаив	тал	огненные когти
рубин	оттаив	рал	голод
рубин	оттаив	орт	ударная волна
рубин	оттаив	тул	Ярость
рубин	антидот	эль	огненный шторм
рубин	антидот	элд	расплавлен камень
рубин	антидот	тир	арктический удар
рубин	антидот	неф	разлом
рубин	антидот	эт	броня-циклон
рубин	антидот	ит	смерч
рубин	антидот	тал	вулкан
рубин	антидот	рал	торнадо
рубин	антидот	орт	армагедон
рубин	антидот	тул	ураган

Для навыков ассассина необходимо:

<соверш камень>	<зелье>	<руна>	навык/ заклинание
алмаз	бодрость	эль	удар огнем
алмаз	бодрость	элд	шоковая сеть
алмаз	бодрость	тир	часовой-лезвие
алмаз	бодрость	неф	часовой-заряж стрела
алмаз	бодрость	эт	пробуждение огня
алмаз	бодрость	ит	ярость лезвий
алмаз	бодрость	тал	часовой-молния
алмаз	бодрость	рал	пробуждение ада
алмаз	бодрость	орт	часовой смерти
алмаз	бодрость	тул	щит лезвий
алмаз	оттаив	эль	владение когтями
алмаз	оттаив	элд	ментальный молот
алмаз	оттаив	тир	повышен скорости
алмаз	оттаив	неф	блок оружием
алмаз	оттаив	эт	плащ теней
алмаз	оттаив	ит	затухание
алмаз	оттаив	тал	воин тени
алмаз	оттаив	рал	удар разума
алмаз	оттаив	орт	яд
алмаз	оттаив	тул	повелитель тени
алмаз	антидот	эль	коготь тигра
алмаз	антидот	элд	шип дракона
алмаз	антидот	тир	огненные кулаки
алмаз	антидот	неф	лапа дракона
алмаз	антидот	эт	удар кобры
алмаз	антидот	ит	когти грома
алмаз	антидот	тал	хвост дракона
алмаз	антидот	рал	лезвия льда
алмаз	антидот	орт	полет дракона
алмаз	антидот	тул	удар феникса



Талисман творения (нечто удивительное): специальный класс талисманов, включающие набор специфических атрибутов для всевозможных ситуаций, которые могут быть изменены в соответствии с нуждами игрока. Как и другие талисманы, **талисман творения (ТТ)** необходимо носить в инвентари (рюкзаке), чтобы активизировать его бонусы. В отличие от других талисманов в **талисмани творения нельзя** проделать сокеты. В отличие от большинства талисманов каждый **талисман творения** налагает штрафы на использующего его персонажа - вытягивая силу, ловкость, жизнь и/или ману в различных комбинациях и количестве, в зависимости от природы талисмана. Персонаж может носить более одного **талисмана творения**, ограничиваясь лишь наличием свободного места в рюкзаке.

Существует три класса **талисманов творения**: **младшие, старшие и мега**. Каждый класс имеет те же атрибуты, но отличаются по уровню силы. Все **талисманы творения** могут быть переключены в один из нескольких режимов, каждый из которых обладает определенным числом атрибутов. Переключение режимов осуществляется в **Хорадрическом кубе**, размещая в нем **талисман творения** и соответствующий камень или камни. Разные классы требуют более высокий уровень камней - **младший класс требует битые камни, старший класс требует стандартные камни, а мега класс - совершенные камни**.

Смена режимов **талисман творения** относительно дешева. Например, положите **младший ТТ** в хорадрический куб с двумя битыми изумрудами, нажмите кнопку «Преобразовать» и получите **ТТ**, установленный в режим **Яд**. При переключении режимов текущий режим **ТТ** не имеет значения.

Как сделать талисман творения

3 x <станд кам> + 3 x <эликсир> + <рар талисм> + <рар драг камень> + 3 x <обычный свиток куба>
----> <младший талисман творения>

3 x <младший талисман творения> + 3 x <соверш камень> + <иск талисм> + <иск драг камень> + 3 x <редкий свиток куба> ----> <старший талисман творения>

3 x <старший талисман творения> + 3 x <соверш череп> + <уник талисм> + <уник драг камень> + 3 x <Секретный свиток куба> ----> <мега талисман творения>

Следующий уровень **ТТ** содержит в себе все атрибуты **ТТ** предыдущего уровня плюс дополнительные один или два атрибута. Пока эти талисманы не вытеснены другими предметами, которые игроки могут сделать в этом моде, они предоставляют широкий диапазон бонусов, чтобы развить персонаж. Например, варвар, нуждающийся в более эффективных оборонительных атрибутах, может использовать **ТТ** в режиме **Разрушитель**, а позже, нуждаясь в сопротивлении от элементарного урона, переключить **ТТ** в режим **Защитник**.

Некоторые режимы **ТТ** содержат ограниченное число зарядов заклинания. Убирая **ТТ** из рюкзака персонажа, удаляются все эффекты, достигнутые с помощью этих заклинаний. Например, режим **Череп** содержит заряды заклинания «Вызов скелетов». Если **ТТ** был удален из рюкзака по каким-то причинам, все вызванные существа исчезнут. Если в **ТТ** исчерпали заряды заклинаний, просто поместите его в **Хорадрический куб** с необходимыми камнями и сгенерируйте тот же режим, которым вы пользовались. Случайное число зарядов будет заново сгенерировано для каждого заклинания.

Приведенные ниже режимы **ТТ** доступны в текущей версии мода. В следующих версиях, могут быть добавлены другие режимы. Атрибуты режимов не приводятся, т.к. изменяются в определенных диапазонах. Кроме того, игрокам не следует открывать все знания, чувство открытий не даст игрокам забыть об этом моде.



Изображение	Режим	Камень	Атрибуты	Изображение	Режим	Камень	Атрибуты
	Зуммер	топаз x 2	+урон молнией +радиус света +сопрот молнии		Психо	алмаз , изумруд, рубин, сапфир, топаз	+урон огнем +урон холодом +урон молнией +урон ядом +скорость атаки
	Крестоносец	алмаз x 3	+атака демонов +атака нежити +урон нежити +игнор защиты +монстр не лечится +физич урон		Щит	алмаз	+защита +жизнь +уменьш вреда
	Защитник	алмаз x 2	+защита +уменьш вреда +все сопротивл +восстан от удара +1/2 заморозки		Череп	череп	+вызов скелета +вызов скелета мага +вызов голема
	Разрушитель	аметист x 3	+смертель удар +дробящ удар +открытые раны +физич урон		Убийца	аметист, рубин	+игнор защиты +дробящ удар +магич урон
	Искатель	алмаз , топаз	+дополн золото +найти магич вещь +все навыки		Замедлитель	сапфир	+замедлен цель +замораж цель +отброс цели +ослепляет цель
	Огонь	рубин x 2	+урон огнем +открытые раны +сопрот огню		Скорость	топаз x 3	+скор бега/хот +скорость атаки +скорость наложения заклин +скорость блока
	Целитель	изумруд	+все сопротивл +уменьш времени отравления +реген жизни +реген маны		Губка	рубин, сапфир, топаз	+поглащ огня +поглащ холод +поглащ молнию +вред переходит в ману
	Лед	сапфир x 2	+урон холодом +замедляет цель +сопрот холоду		Вызыватель	череп, алмаз	+Summon Wolf +Summon Spirit +Summon Vine +Summon Raven
	Мастер	аметист, алмаз	+все навыки +сила +ловкость +жизнь +энергия		Яд	изумруд x 2	+вред ядом +шипы +сопрот яду



Свитки Зай-Эль (нечто, что трудно найти): <Свиток Зай-Эль> - артефакт, который никогда не выпадет ни из одного монстра. Однако фрагменты этого свитка могут выпасть из определенных монстров высокого уровня или сокровенными способами. Полный свиток может быть собран из семи фрагментов в Хорадрическом кубе. Каждый фрагмент пронумерован от 1 до 7, каждый фрагмент должен быть помещен в Хорадрический куб для преобразования в <свиток Зай-Эль>.

Не все фрагменты могут быть найдены на одной сложности. Сборка свитка может потребовать странствия по различным сложностям и посещения различных уровней карты. Вы никогда не найдете все фрагменты, проходя только уровень ковор - будьте в этом уверены. Только те, кто достоин найду все фрагменты - вот истинный квест, чтобы испытать самых бесстрашных героев!

Свитки Зай-Эль могут быть использованы, чтобы сгенерировать случайные уникальные предметы:

<свиток Зай-Эль>+ <уник драг камень> + <эликсир> + <люб оружие, броня, талисман, кольцо, амулет> -> случайный <уник предмет> того же типа (Качество предмета не имеет значения! Сгенерированный предмет будет иметь максимальное количество сокетов!)

Свитки Зай-Эль могут быть использованы, чтобы сгенерировать искусные предметы:

<свиток Зай-Эль>+ <иск драг камень> + <эликсир> + <люб оружие, броня, талисман, кольцо, амулет> -> случайный <иск предмет> того же типа (Качество предмета не имеет значения! Сгенерированный предмет будет иметь максимальное количество сокетов!)

В поисках фрагментов свитка Зай-Эль вы можете найти более, чем один одинаковый фрагмент. Какая жалость! Игроки могут продать фрагмент торговцам за груды золота. Или переработать повторяющиеся фрагменты:

<фрагм свитка Зай-Эль>+<соверш кам>+<эликсир>-<но> <фрагм свитка Зай-Эль> (Новый фрагмент может оказаться фрагментом с тем же номером)



АРТЕФАКТЫ ЗАЙ ЭЛЬ (нечто сверхособенное): Конечно, существуют уникальные предметы, характерные для мода Zy-EI, которые могут быть получены игроками с помощью следующих рецептов. Эти предметы крайне мощные и любой игрок (особенно ассасин), снаряженный двумя или тремя такими предметами может насосить серьезный урон! Эти артефакты НЕ сборочные предметы. У них нет сборочных бонусов, если надеть более, чем один предмет. Каждый артефакт - независимый предмет, способный превратить любого персонажа в младшего бога. В этом случае, некоторые из этих предметов требуют уровень персонажа 240, а другие 255. У вас должно быть 3 уникальных драгоценных камня, чтобы использовать этот рецепт:

<свиток Зай-Эль>+<ключ дем>х3+<уник др кам>х3+Зай (руна33)+Эль (руна01)+<иск предмет>-> артефакт Зай-Эль

где <иск предмет> перечисленный ниже будет генерировать одноименный уникальный предмет (некоторые предметы неизвестны и могут меняться от версии к версии):

- | | | |
|---|-----------------------------------|---------------------------------|
| Реквием Зай-Эль (диадема) | Песня ветра Зай-Эль (Крылат нож) | Гнев Зай-Эль (неизвестно) |
| Мир Зай-Эль (Паучий кушак) | Гордость Зай-Эль (Звезда смерти) | Мечь Зай-Эль (неизвестно) |
| Порок Зай-Эль (Наручни) | Осколок Зай-Эль (Большой меч) | Выкуп Зай-Эль (неизвестно) |
| Прогресс Зай-Эль (Зеркаль сапоги) | Перст Зай-Эль (Лук теней) | Обман Зай-Эль (неизвестно) |
| Объятия Зай-Эль (Доспехи архонта) | Лезвие Зай-Эль (Лезвие гидры) | Элемент Зай-Эль (неизвестно) |
| Этикет Зай-Эль (Доспехи тени) | Размах Зай-Эль (Партизан) | Ангстрем Зай-Эль (неизвестно) |
| Защита Зай-Эль (Луна) | Вспоминание Зай-Эль (Декапитатор) | Раздумье Зай-Эль (неизвестно) |
| Память Зай-Эль (Кольцо) | Злость Зай-Эль (неизвестно) | Согласие Зай-Эль (неизвестно) |
| Наследие Зай-Эль (Кольцо) - добавь ключ | Гимн Зай-Эль (неизвестно) | Идея Зай-Эль (неизвестно) |
| Жалоба Зай-Эль (Амулет) | Ласка Зай-Эль (неизвестно) | Победа Зай-Эль (неизвестно) |
| Метка Зай-Эль (Мал талисман) | Ярость Зай-Эль (неизвестно) | Поиск Зай-Эль (неизвестно) |
| Скорбь Зай-Эль (Арбалет Горгоны) | Дитя Зай-Эль (неизвестно) | Могущество Зай-Эль (неизвестно) |
| Смертель песня Зай-Эль (Кровавый веер) | Слава Зай-Эль (неизвестно) | |
| | Обещание Зай-Эль (неизвестно) | |
| | Удар Зай-Эль (неизвестно) | |

РЕЦЕПТЫ ПЕРЕДЕЛКИ АТРИБУТОВ (переделка атрибутов магических, раритетных, искусных предметов, а также свитков куба): Эти рецепты генерируют новые атрибуты магических, раритетных и искусных предметов, а также свитков куба. Не нравятся атрибуты предмета или свитка куба? Или ошиблись при изготовлении предмета, положив неправильные ингредиенты, и хотите попробовать снова. Предметы могут быть оружием, броней, кольцами, амулетами или талисманами. Свитки куба переделываются по другим рецептам.

<маг предмет> + <маг драг камень> + <эликсир> -> нов <маг предмет>

<рар предмет> + <рар драг камень> + <эликсир> -> нов <рар предмет>

<иск предмет> + <иск драг камень> + <эликсир> -> нов <иск предмет>

<ящик демона> x 3 -> нов <ящик демона>

<ящик демона> + <иск драг камень> + <эликсир> -> нов <ящик демона>

<обычный свиток куба> x 3 -> нов <обычный свиток куба>

<обычный свиток куба> + <маг кольцо> + <маг амулет> + <маг драг камень> -> нов <обычный свиток куба>

<редкий свиток куба> x 3 -> нов <редкий свиток куба>

<редкий свиток куба> + <рар кольцо> + <рар амулет> + <рар драг камень> -> нов <редкий свиток куба>

<секретный свиток куба> x 3 -> нов <секретный свиток куба>

<секретный свиток куба> + <иск кольцо> + <иск амулет> + <иск драг камень> -> нов <секретный свиток куба>

<сокровенный свиток куба> x 3 -> нов <сокровенный свиток куба>

<сокровенный свиток куба> + <уник кольцо> + <уник амулет> + <уник драг камень> -> нов <сокровен свиток куба>



РЕЦЕПТЫ Понижения АТТРИБУТОВ (уменьшают количество

определенных атрибутов): Эти рецепты могут быть использованы для уменьшения или удаления определенных атрибутов предмета. Зачем игроку делать это? В Diablo2 существует ограничение, в котором предметы могут иметь максимум 44 линии атрибутов. Любой атрибут свыше 44 линий будет игнорироваться. Часто у предмета имеются атрибуты, которые не приносят персонажу пользы, и лучший вариант - удалить их. Каждое использование понижающего рецепта будет постепенно удалять атрибуты. Возможно, потребуется использовать рецепт более одного раза, чтобы полностью убрать линию атрибутов. Некоторые из этих рецептов очень дорогостоящие. Опция


уменьшения атрибутов очень хорошая возможность для персонажей высокого уровня, желающих внести последние корректировки для своих призовых предметов, удаляя неиспользуемые атрибуты.

<люб предмет> + <зелье оттаив> + <ключ> -> тот же <предмет> - <половина заморозки>

<люб предмет> + <руна Чам> + <свиток портала> -> тот же <предмет> - <не может быть заморожен>

<люб предмет> + <стрелы> + <болты> + <ключ> -> тот же <предмет> - <взрывающиеся стрелы>

<люб предмет> + <руна Мал> + <ключ> -> тот же <предмет> - <не дает лечиться монстрам>

<люб предмет> + <руна Сур> + <ключ> -> тот же <предмет> - <ослепляет цель> 

<люб предмет> + <тресн камень> + <свиток идент> -> тот же <предмет> - <1 классовый уровень>

<люб предмет> + <станд камень> + <свиток идент> -> тот же <предмет> - <3 классовых уровня>

<люб предмет> + <безупреч камень> + <свиток идент> -> тот же <предмет> - <10 классовых уровня>

где:

<камень> = череп (амазонки), аметист (паладины), топаз (некроманты), сапфир (волшебницы), изумруду (варвары), рубин (друиды), алмаз (ассасины). Предмет, имеющий +4 к навыкам волшебниц, будет требовать использование рецепта, использующего стандартный сапфир, а потом использование рецепта с треснутым сапфиром, чтобы полностью удалить линию атрибутов.

<люб предмет> + <зелье бодрости> + <ключ> -> тот же <предмет> - <5 уменьшения падения бодрости>

<люб предмет> + <зелье бодрости> x 2 + <ключ> -> тот же <предмет> - <20 уменьшения падения бодрости >

<люб предмет> + <зелье бодрости> x 3 + <ключ> -> тот же <предмет> - <50 уменьшения падения бодрости >



<люб предм>+<протиядие>+<ключ>-> тот же <предм>-<5% умен требован>
<люб предм>+<протияд>x2+<ключ>->тот же<предм>-<20% умен требован>
<люб предм>+<протияд>x3+<ключ>-> тот же<предм>-<50% умен требован>

<люб предм>+ <руна Чам> <ключ> -> тот же <предм> - <1 замораж цели>
<люб предм>+<руна Чам>+<ключ>x2 ->тот же <предм> - <5 замораж цели>
<люб предм>+<руна Чам>+<ключ>x3->тот же <предм> - <50 замораж цели>

<люб предм>+ <руна Эль> <ключ> -> тот же <предм> - <1 радиус света>
<люб предм>+ <руна Эль>x2 +<ключ>->тот же <предм> - <3 радиус света>

<люб предм>+<руна Тир>+<ключ>->тот же <предм>-<1 мана после убийс>
<люб предм>+<руна Тир>x2+<ключ>->тот же <предм>-<3 мана после убий>

<люб предм>+<руна Дол>+ <ключ> -> тот же <предм>- <1% бегство цели>
<люб предм>+<руна Дол>+<ключ>x2->тот же <предм>- <5% бегство цели>
<люб предм>+<руна Дол>+<ключ>x3->тот же <предм>- <20% бегство цели>

*** **Примечание: необходимо уменьшить бегство цели до 0%, а потом еще на минус 1%, чтобы удалить линию атрибутов.**

<люб предм>+<руна Элд>+<ключ> -> тот же <предм>- <1 атака против нежити>
<люб предм>+<руна Элд>+<ключ> x 2 -> тот же <предм>- <5 атака против нежити>
<люб предм>+<руна Элд>+<ключ> x 3 -> тот же <предм>- <20 атака против нежити>
<люб предм>+<руна Элд>+<ключ> x 4 -> тот же <предм>- <100 атака против нежити>

<люб предм>+<руна Ит>+<ключ> -> тот же <предм>- <1 атака против демонов>
<люб предм>+<руна Ит>+<ключ> x 2 -> тот же <предм>- <5 атака против демонов>
<люб предм>+<руна Ит>+<ключ> x 3 -> тот же <предм>- <20 атака против демонов>
<люб предм>+<руна Ит>+<ключ> x 4 -> тот же <предм>- <100 атака против демонов>

<люб предм>+<руна Амн>+<ключ> -> тот же <предм>- <1 атакующий получает урон>
<люб предм>+<руна Амн>+<ключ> x 2 -> тот же <предм> - <5 атакующий получает урон>
<люб предм>+<руна Амн>+<ключ> x 3 -> тот же <предм>- <20 атакующий получает урон>

<люб предм>+<руна Амн>+ <малое з. жизни> -> тот же <предм>- <1 атакующий получает урон молнией>
<люб предм>+<руна Амн>+ <малое з. жизни> x 2 -> тот же <предм>- <5 атакующий получает урон молнией>
<люб предм>+<руна Амн>+ <малое з. жизни> x 3 -> тот же <предм>- <20 атакующий получает урон молнией>

<люб предм>+<руна Эт>+ <малое з. жизни> -> тот же <предм>- <1 регенерация жизни>
<люб предм>+<руна Эт>+ <малое з. жизни> x 2 -> тот же <предм>- <5 регенерация жизни >
<люб предм>+<руна Эт>+ <малое з. жизни> x 3 -> тот же <предм>- <20 регенерация жизни >
<люб предм>+<руна Эт>+ <малое з. жизни> x 4 -> тот же <предм>- <100 регенерация жизни >

<люб предм>+<руна Тал>+ <малое з. жизни> -> тот же <предм> - <1 уменьшение урона>
<люб предм>+<руна Тал>+ <малое з. жизни> x 2 -> тот же <предм>- <5 уменьшение урона>
<люб предм>+<руна Тал>+ <малое з. жизни> x 3 -> тот же <предм>- <20 уменьшение урона>
<люб предм>+<руна Тал>+ <малое з. жизни> x 4 -> тот же <предм>- <100 уменьшение урона>

<люб предм>+<руна Тал>+ <малое з. маны> -> тот же <предм>- <1 уменьшение магич урона>
<люб предм>+<руна Тал>+ <малое з. маны> x 2 -> тот же <предм>- <5 уменьшение магич урона>
<люб предм>+<руна Тал>+ <малое з. маны> x 3 -> тот же <предм>- <20 уменьшение магич урона>
<люб предм>+<руна Тал>+ <малое з. маны> x 4 -> тот же <предм>- <100 уменьшение магич урона>

РЕЦЕПТЫ УМЕНЬШЕНИЯ УРОНА (уменьшает бонусы урона): Эти рецепты могут быть использованы для уменьшения бонусов физического и элементального урона, которым наделены предметы. В частности, бонусы урона холодом, огнем, молнией, ядом и физический урон могут быть уменьшены. Если бонусы уменьшаются до нуля, удаляется вся линия атрибутов урона. *Будьте осторожны, чтобы не сделать отрицательные бонусы, так как они реально вычитутся из характеристики урона персонажа.*

<люб предм>+<кам>+<антидот> -> тот же <предм> - <бонус макс урона>

где:

<кам/руна> тип =	<кам> качество =
рубин (макс огнем)	битый (-1)
топаз (макс молнией)	треснутый (-5)
изумруд (макс ядом)	стандартный (-20)
сапфир (макс холодом)	безупречный (-100)
алмаз (макс физич)	совершенный (-500)
череп (макс огонь, молния, холод, яд, физич)	

<люб предм>+<кам>+<зелье оттаив>->тот же <предм>-<бонус мин урона>

где:

<кам> тип =	<кам> качество =
рубин (мин огнем)	битый (-1)
топаз (мин молнией)	треснутый (-5)
изумруд (мин ядом)	стандартный (-20)
сапфир (мин холодом)	безупречный (-100)
алмаз (мин физич)	совершенный (-500)
череп (мин огонь, молния, холод, яд, физич)	

Чтобы полностью удалить бонусы урона, необходимо удалить бонусы как минимального, так и максимального урона.

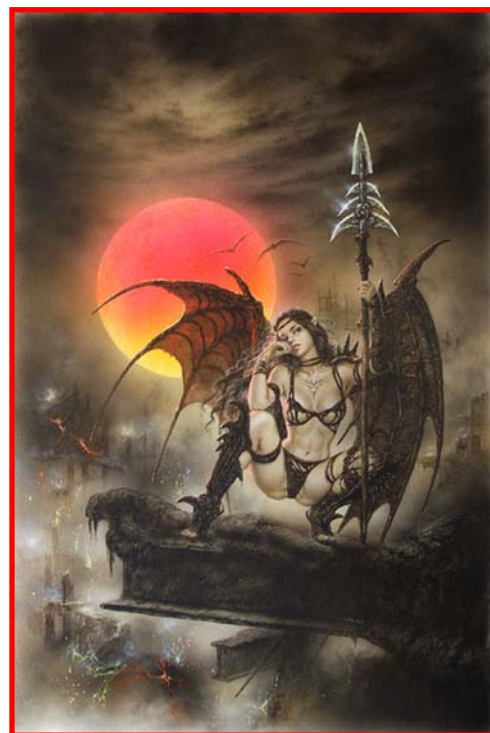
Например, кинжал с бонусом урона огнем 5-20 потребует использование следующих рецептов. Один набор рецептов должен использоваться, чтобы удалить минимальный урон огнем 5, а другой набор - максимум урона огнем 20. Для этого используйте треснутый рубин с зельем оттаивания, чтобы удалить минимальный урон. В результате в атрибутах отразится только +20 к максимальному урону огнем. Оставшийся атрибут может быть удален при использовании стандартного рубина и антидота. Максимальный урон огнем будет удален вместе со всей линией атрибутов (Трим. переводчика: возможна ошибка в оригинальном тексте: антидот используется для удаления мин урона, а зелье оттаивания - для максимального).

РЕЦЕПТЫ УМЕНЬШЕНИЯ СОПРОТИВЛЕНИЯ (уменьшают бонусы сопротивления): Эти рецепты могут быть использованы для уменьшения и удаления бонусов сопротивления стихиям из атрибутов предметов. Бонусы сопротивления огню, холоду, молнии, яду и физическому урону могут быть уменьшены и постепенно удалены, когда уровень бонуса сопротивления станет равным нулю. *Будьте осторожны, чтобы не сделать отрицательным бонус сопротивления, иначе отрицательный баланс будет добавляться к элементальному вреду, наносимому монстрами.*

<люб предм> + <камень> + <зелье восстановления> -> тот же <предм> - <бонус сопротивления>

где:

<камень> тип =	<камень> качество =
рубин (сопрот огню)	битый (-1)
топаз (сопрот молнии)	треснутый (-5)
изумруд (сопрот яду)	стандартный (-20)
сапфир (сопрот холоду)	безупречный (-100)
алмаз (сопрот физич урону)	
аметист (магич сопротивление)	
череп (сопрот огню, молнии, холоду, яду)	



Заметьте, что аметист уменьшает сопротивление магическому урону. Череп удаляет только четыре вида элементарного урона - не удаляет сопротивление физическому или магическому урону, так как они редко встречаются. Сопротивление физическому урону часто встречается в виде надписи типа: *Уменьшение процента урона*.

РЕЦЕПТЫ УМЕНЬШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК (уменьшает бонусы характеристик):

Эти рецепты могут использоваться, чтобы уменьшить и удалить бонусы характеристик, которыми наделены предметы. В частности, могут быть уменьшены бонусы силы, ловкости, живучести, энергии, уровня атаки, защиты, бодрости, маны и жизни. Уменьшив бонусы характеристик до нуля, удаляется вся строка атрибутов. *Будьте осторожны, не уменьшайте бонусы до отрицательного значения, так как эти пункты будут вычтены из характеристик пресонажа.*

<люб предм> + <кам/руна> + <зелье бодр> -> тот же <предм> - <бонусы характеристик>

где:

<кам/руна> тип =	<кам> качество =	<руна> количество =
рубин (сила)	битый (-1)	один (-1)
топаз (ловкость)	треснутый (-5)	два (-5)
изумруд (живучесть)	стандартный (-20)	три (-20)
руна Тир (энергия)	безупречный (-100)	четыре (-100)
алмаз (бодрость)	совершенный (-500)	пять (-500)
руна Эль (атака)		
руна Элд (защита)		
аметист (жизнь)		
сапфир (мана)		
череп (сила, ловкость, живучесть, энергия)		



Например, возьмем меч с **уровнем атаки +165**. Поместим меч в куб вместе с четырьмя рунами Эль и зельем бодрости. Нажмем «ТПреобразовать» и бонус атаки уменьшится до **+65**. Поместим три руны Эль и зелье бодрости - бонус уменьшится до **+45**; повторим операцию снова и уменьшим до **+25**, затем еще раз, бонус станет равным **+5**. Наконец, поместим две руны Эль, чтобы удалить последние **+5** бонуса и вся линия бонуса атаки удалиться из атрибутов предмета.

Используйте череп(а), чтобы одновременно удалять силу, ловкость, живучесть и энергию. Битый череп и зелье бодрости удалят по одному пункту от каждой базовой характеристики. Треснутый череп удалит 5 пунктов от каждой базовой характеристики. Стандартный череп - 20 пунктов. Безупречный череп - 100 пунктов, а совершенный череп - 500!

РЕЦЕПТЫ УМЕНЬШЕНИЯ ПОГЛАЩЕНИЯ (уменьшают бонусы элементарного поглощения):

Эти рецепты уменьшают и удаляют бонусы поглощения элементарного урона. В частности, эти бонусы поглощают урон огнем, холодом, молнией и поглощают магический урон. Эти атрибуты очень редкие и появляются в виде надписей типа: *+12 поглощение огня или +7 поглощение холода*.

<люб предм> + <камень> + <зелье жизни> -> тот же <предмет> - <бонус поглощения>

где:

<камень> типа =	<камень> качество =
рубин (поглощ огня)	битый (-1)
топаз (поглощ молнии)	треснутый (-5)
аметист (поглощ магии)	стандартный (-20)
сапфир (поглощ холода)	безупречный (-100)
череп (поглощ огня, молнии, холода)	

<зелье жизни> может быть получено преобразованием одной еды типа **Мясо**. Заметьте, что череп удаляет одновременно только поглощение огня, холода и молнии - но не магии (которая встречается значительно реже).

Если использовать в этих рецептах <большое зелье жизни>, вместо <зелья жизни>, то будут удалены **бонусы элементарного поглощения, основанного на уровне персонажа**. <Большое зелье жизни> может быть получено преобразованием двух предметов типа **Мясо**. Заметьте, что этот рецепт удалит Магич. поглощение/уровень - этот атрибут не существует в текущем патче 1.09 версии Diablo 2. Эти атрибуты очень, очень редкие и появляются на предметах в виде надписи: *+16 поглощение огня (основано на уровне персонажа)*.

<люб предм> + <камень> + <большое зелье жизни> -> тот же <предм> - <бонус поглощения, основанный на уровне>

где:

<камень> тип =	<камень> качество =
рубин (поглащ огня/уровень)	битый (-1)
топаз (поглащ молнии/уровень)	треснутый (-5)
сапфир (поглащ холода/уровень)	стандартный (-20)
череп (поглащ огня, молнии, холода/уровень)	безупречный (-100)



Использование в этих рецептах <супер зелья жизни>, вместо <зелья жизни> будет удалять **бонусы процента элементарного поглощения**. <Супер зелья жизни> может быть сгенерировано преобразованием трех предметов типа **Мясо**. Эти атрибуты чрезвычайно редко встречаются и выглядят как: *16% поглощения урона огнем*.

<люб предм> + <камень> + <супер зелья жизни> -> тот же <предм> - <бонус процента поглощения>

где:

<камень> тип =	<камень> качество =
рубин (процент поглащ огня)	битый (-1)
топаз (процент поглащ молнии)	треснутый (-5)
аметист (процент поглащ магии)	стандартный (-20)
сапфир (процент поглащ холода)	безупречный (-100)
череп (процент поглащ огня, молнии, холода)	

РЕЦЕПТЫ УМЕНЬШЕНИЯ АТРИБУТОВ, ОСНОВАННЫХ НА УРОВНЕ (уменьшают бонусы атрибутов, основанных на уровне персонажа):

Эти рецепты уменьшают и удаляют бонусы атрибутов, которые рассчитываются на основе уровня персонажа. Бонусы, относящиеся к данным рецептам: защита, основанная на уровне персонажа, атака от уровня, жизнь от уровня и т.д. Эти бонусы основываются на отношении одной восьмой (1/8) - один пункт бонуса атрибута к восьми уровням персонажа. Некоторые предметы могут иметь более высокий множитель.

Например, талисман увеличивает 1 жизнь за 2 уровня персонажа, т.е. этот предмет имеет множитель 4 для 1/8. Чтобы удалить этот атрибут, он должен быть уменьшен на множитель 4/уровень. Некоторые более мощные предметы могут иметь еще больший множитель. Предмет, который увеличивает 2 маны за уровень персонажа имеет множитель 16 для 1/8, следовательно множитель 16/уровень должен использоваться, чтобы удалить его.

<люб предм> + <кам/руна> + <полное зелье восстановления> -> тот же <предм> - <бонус от уровня>

где:

<кам> тип =	<руна> тип =	<кам> качество =	<руна> количество =
рубин (жизнь/уровень)	Эль (сила/уровень)	битый (-1/ур)	один (-1/ур)
топаз (мана/уровень)	Элд (ловк/уровень)	треснутый (-3/ур)	два (-3/ур)
изумруду (атака/уровень)	Тир (живуч/уровень)	стандартный (-10/ур)	три (-10/ур)
сапфир (защита/уровень)	Неф (энергия/уровень)	безупречный (-50/ур)	четыре (-50/ур)

алмаз (урон/уровень)
аметист (бодрость/уровень)
череп (% атаки/уровень)

Эт (% золота/уровень)
Ит (% найти магич предмет/уровень)
Тал (% защиты/уровень)

Некоторые игроки могут спросить, зачем кому-то понадобится удалять эти очень полезные атрибуты. Для персонажей очень высокого уровня бонусы, основанные на уровне, скорее помеха, чем бонус. Наиболее сильные персонажи в моде **Zy-EI** должны осознавать пределы урона и возможности характеристик, существующих в игре. Эти пределы обычно никогда не достигаются в стандартном LOD. Мод **Zy-EI** переместил пределы, однако, иногда, чтобы их достичь, надо много времени.

Игроки также могут удалить меньшие атрибуты на нескольких предметах и усилить те же бонусы атрибутов на одном предмете. Значительно лучше иметь один предмет, дающий +3 жизни за 8 уровней, чем три вещи, дающие +1 жизни за 8 уровней. На высших уровнях некоторые бонусы становятся незначительными. Нет необходимости в высоком уровне атаки, если ваша Самонаводящаяся стрела всегда бьет в цель.

МАГИЧЕСКИЕ КОЛЛЕКЦИОНЕРЫ (магические сосуды): Коллекционеры накапливают магию из предметов и могут быть преобразованы в такие предметы, как камни, руны, эликсир, ключи демона... и даже фрагменты Постеров Знаменитостей. Любой магический предмет (магический, раритетный, искусный, сборочный или уникальный) преобразованный в Хорадрическом кубе с **Магическим коллекционером** исчезнет. Рассеявшаяся магия будет поглщена **Коллекционером** в виде пунктов магии. Коллекционеры также могут собирать магию из таких предметов, как камни, драгоценные камни, руны, **ящики демона, ключи демона, эликсиры**, свитки куба, **фрагменты свитка Зай-Эль, свитки Зай-Эль** и даже **постеры знаменитостей**. Незаряженные коллекционеры могут быть куплены в каждом городе у торговцев, предлагающих азартную игру.



Чем выше качество предмета, тем больше пунктов магии он содержит. Смотрите колонку **Заряд** в **таблице приложения С**: эта колонка определяет сколько пунктов магии содержат предметы каждого вида. Каждый **коллекционер** может вмещать **максимум 500 пунктов магии**. Существуют более высокие категории **Мега-коллекционеров**, которые хранят фиксированное количество пунктов магии емкостью **1К, 5К, 10К и 50К**. Получение более мощных магических предметов требует большое количество пунктов магии.



Например, мы начинаем с пустым **коллекционером**. Поместим его в **Хорадрический куб** с руной **Эль** и нажмем кнопку «Преобразовать». Руна **Эль** исчезнет, останется только **коллекционер** с 1 пунктом магии. Повторите ту же процедуру с коротким мечом, и **коллекционер** получит дополнительные 3 пункта магии. Итого будет 4. **Коллекционер** будет продолжать накапливать пункты магии, пока не достигнет **максимальной емкости 500**. Любые дальнейшие попытки добавить пункты магии приведут к тому, что предметы будут исчезать, но дальнейшего повышения емкости коллекционера не будет. Вся магия, превышающая 500 пунктов исчезает и тратится напрасно.

*****Примечание:** неопределенные магические предметы не требуют идентификации перед использованием **коллекционера**, чтобы поглатить их магию.

Рецепты быстрой загрузки: для некоторых часто встречающихся предметов с малым количеством магии Като написал рецепты, позволяющие загружать из них магию одновременно.

<низкая руна> x 5 + <магич коллекционер> -----> <магич коллекционер> + пункты магии x 5
 <битый камень> x 5 + <магич коллекционер> -----> <магич коллекционер> + пункты магии x 5
 <треснутый камень> x 5 + <магич коллекционер> -----> <магич коллекционер> + пункты магии x 5
 <маг кольцо> x 5 + <магич коллекционер> -----> <магич коллекционер> + пункты магии x 5
 <маг амулет> x 5 + <магич коллекционер> -----> <магич коллекционер> + пункты магии x 5
 <маг драг камень> x 5 + <магич коллекционер> -----> <магич коллекционер> + пункты магии x 5
 <обычный свиток куба> x 5 + <магич коллекционер> -----> <магич коллекционер> + пункты магии x 5
 <фрагм постера млад знаменитости> x 5 + <магич коллекционер> -----> <магич коллекционер> + пункты магии x 5

где <низкая руна>: Эль, Элд, Неф, Тир, Эт, Ит, Тал, Рал



Мега-коллекционеры: эти **коллекционеры** имеют следующие емкости пунктов магии: 1000 (или 1К), 5000 (5К), 10000 (10К) и 50000 (50К). Они не могут получать дополнительных пунктов магии. Они создаются комбинацией **коллекционеров** низшей емкости в Хорадрическом кубе:

<маг коллекц [500]> x 2 -----> <мега-коллекц [1К]>
 <маг коллекц [500]> x 10 -----> <мега-коллекц [5К]>
 <мега-коллекц [1К]> x 5 -----> <мега-коллекц [5К]>
 <мега-коллекц [5К]> x 2 -----> <мега-коллекц [10К]>
 <мега-коллекц [5К]> x 10 -----> <мега-коллекц [50К]>
 <мега-коллекц [10К]> x 5 -----> <мега-коллекц [50К]>



Более того, **коллекционеры** с количеством пунктов магии меньше 500 могут быть соединены в один **коллекционер**. Например, **коллекционер** с 43 пунктами магии, соединенный с другим коллекционером с 22 пунктами магии, даст один

коллекционер с 60 пунктами - конечное количество пунктов округляется до ближайшего числа, кратного 10, оставшиеся пункты будут потеряны. Поэтому, наиболее эффективно объединять **коллекционеры** с количеством магии, кратной 10.

Подобным образом, мега-коллекционеры высокого уровня могут быть трансформированы, если добавить предмет с таким количеством пунктов магии, достаточным для совершенствования коллекционера до следующего уровня. Например, если вы добавите к магическому коллекционеру с 500 пунктами магии предмет, сумма магических пунктов которых равняется 1000, то получите **1К коллекционер**. Вы не можете добавлять пункты к мега-коллекционерам, но можете трансформировать их в коллекционер следующего уровня, добавив к нему корректный предмет.

Например, если у вас есть **коллекционер** с 400 ПМ и добавите к нему **руну Ло** (600 ПМ), то получите **1К коллекционер**. Аналогично, если имеете **1К коллекционер** и преобразуете его со **Свинкой-копилкой 10М** (4000 ПМ), то получите **5К коллекционер**. Поняли, как это работает? Однако, если вы имеете пустой **коллекционер** (0 ПМ) и положите совершенный череп (1350 ПМ), то получите только **1К коллекционер**. Вы потеряете 350 ПМ.

Отдача магии коллектора предметам: когда соответствующее количество пунктов магии накоплено, один или несколько **коллекционеров** могут отдать свою магию предмету, путем преобразования его в Хордарическом кубе с корректным **Базовым предметом** и **Едой**. Сумма всех пунктов магии в **коллекционерах** должна точно совпадать с количеством магии, указанной в колонке **Отдача приложения С**, ни одним пунктом больше или меньше. При этом также должны использоваться коллекционеры наивысшего возможного уровня.

<маг коллектор> + <базовый предмет> + <еда> ----> <предмет>

где <маг коллектор> один или несколько **коллекционеров**, содержащих такое же количество пунктов магии, как указано с колонке **Отдача приложения С**.

<базовый предмет> предмет, указанный в колонке **Базовый предмет приложения С**.

Например, руна **Хел** (r15) требует 3,072 пунктов магии. Чтобы сгенерировать эту руну, сумма пунктов магии в **коллекционерах**, располагаемых в Хордарическом кубе, должна точно равняться 3,072. Более того, наивысший уровень коллекционеров должен использоваться. В этом случае должны использоваться три <мега-коллекционера [1К]> и один <коллекционер [72 ПМ]>. Другие комбинации **коллекционеров** не дадут необходимого результата. Вариант 6 x <коллекционеров [500 ПМ] + <коллекционер [72 ПМ]> не будет работать. Чтобы получить руну, рецепт также включает **Базовый предмет** - в данном случае используется любая руна. Последняя необходимый компонент - <еда>. После нажатия кнопки «Преобразовать» все ингредиенты исчезнут, а на их месте окажется **руна Хел**.

Понижение коллекционеров (удаление пунктов магии): так как использование **коллекционеров** требует точного количества пунктов магии в них, возможно, что игроки невольно накопят слишком много пунктов магии. Существуют методы уменьшения пунктов магии в **коллекционере**:

<коллекц> + <ключ> ----> <коллекц> - 1 пункт магии
<коллекц>+ <ключ> x 2 ----> <коллекц>- 10 пункт магии
<коллекц>+ <ключ> x 3 ----> <коллекц>- 50 пункт магии
<коллекц>+ <ключ> x 4 ----> <коллекц>- 100 пункт магии
<коллекц>+ <ключ> x 5 ----> <коллекц>- 300 пункт магии

<коллекц[1К]> + <ключ> ----> <коллекц[500 pts]>
<коллекц[5К]> + <ключ> ----> <коллекц[1К]>
<коллекц[10К]> + <ключ> ----> <коллекц[5К]>
<коллекц[50К]> + <ключ> ----> <коллекц[10К]>





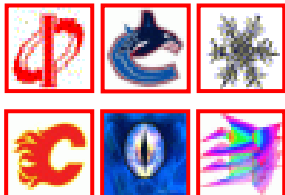
СВИНКА-КОПИЛКА (для хранения большого количества золота): **Свинка-копилка**

служит для хранения золота и может передаваться между игроками или использоваться в качестве хранения золота, когда игрок превысит предел его хранения в сундуке. Эти предметы также именуется как **своды Руу Тарда** по имени игрока, которому принадлежит исходная концепция эти предметов. Несмотря на то, что лимит ношения золота увеличен, некоторые игроки все еще умудряются его превышать и хотят накапливать еще больше золота. В других случаях, игроки могут захотеть передать большую сумму золота другим он-лайн игрокам, может быть, чтобы поддержать игроков более низкого уровня. Передача большой суммы золота всегда будет полезна, тогда как передача магических предметов может оказаться бесполезной из-за высоких требований этих предметов.

Свинка-копилка может быть куплена через **Азартную игру** у торговцев в каждом акте - просто заходите в окно **азартной игры**, пока не появится нужная **свинка-копилка**. Эти предметы имеют несколько фиксированных номиналов: **сто тысяч** (100,000) золота, **один миллион** золота, **10 миллионов** золота и **100 миллионов** золота. Эти предметы могут быть куплены за золото у других торговцев, однако учтите, что существует величина за "издержки" при продаже копилки торговцам - маленький процент от номинала свинки-копилки.

РЕЦЕПТЫ ДЛЯ МИНИАТЮР (путь оптимального использования места в сундуке): эти рецепты позволяют

игрокам **уменьшать предметы до миниатюрного размера 1x1 клеточек, чтобы они занимали наименьшее место в сундуке**. Миниатюры отображаются различными графическими изображениями - некоторые совсем не похожи на исходные предметы. Различная графика для миниатюр используется, чтобы игроки могли просто идентифицировать предметы. Каждая миниатюра имеет текст, который указывает имя уменьшенного предмета.



Учтите, когда предметы уменьшены до размеров миниатюры, их атрибуты не активны и их нельзя носить или активизировать в рюкзаке. Уменьшение предметов с искусно модифицированными атрибутами приведет к тому, что предмет **восстановит свои базовые атрибуты**, которые были до модифицирования. **Осторожно: это означает, что предметы с**

сокетом потеряют предметы, которые были вложены в эти сокеты.

Любой предмет может быть превращен в его миниатюру по следующим рецептам:

- <сбор предмет> + 3 x <соверш кам> + 3 x <эликсир> ----> <миниатюра сбор предмета>
- <уник предм> + 3 x <соверш кам> + 3 x <эликсир> ----> <миниатюра уник предм>
- <свинка-копилка> + <ключ> ----> <миниатюра свинки-копилки>
- <мега-коллекц> + <ключ> + <люб еда> ----> <миниатюра мега-коллекц>
- <карта сокровищ> + <люб бит камень> ----> <миниатюра карты сокровищ>
- <постер млад знамен> + <ключ> ----> <миниатюра постера>
- <постер старш знамен> + <ключ> ----> <миниатюра постера>
- <свиток Зай-Эль> + <ключ> ----> <миниатюра свитка Зай-Эль>

Восстановление миниатюр: чтобы восстановить размер миниатюры, используйте следующих рецепт:

- <миниатюра> + <зелье бодрости> ----> <предмет>
- <миниатюра карты сокровищ> + <люб бит камень> ----> <карта сокровищ>

Делание миниатюр и восстановление исходных размеров предметов аналогичны переделыванию различных атрибутов этого предмета. Переделывание атрибутов следует воспринимать как хорошую вещь, так как это позволяет получить лучшие атрибуты, чем они были в начале. Например, уникальный предмет, имеющий 5% перекачки жизни, был превращен в миниатюру и восстановленный в размере, может иметь 8% перекачивания жизни, что лучше ... или 3% перекачки жизни, что хуже. Игроки могут проделывать эту операцию пока не получают максимальные атрибуты, ограничиваясь временем, деньгами и терпением.

Игроки с персонажами высокого уровня могут захотеть удалить все вставленные в предмет руны, камни или драгоценные камни из сборочных или уникальных предметов. Изготовление миниатюр - это единственный метод (быстрое преобразование атрибутов предмета), чтобы удалить вставленные в сокеты предметы.

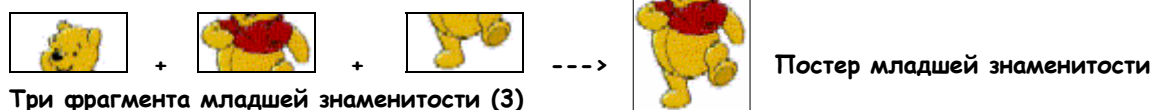


КВЕСТ В ПОИСКАХ ЗНАМЕНИТОСТИ (дополнительные приключения): Этот дополнительный квест - поиск портретов знаменитостей. Этот квест дополнительный и игроки могут не участвовать в нем, просто не поднимая и не собирая фрагменты постеров. Существует несколько типов квестов в поисках знаменитостей, в которых игроки могут принимать участие, и методы завершения квестов слегка отличаются, но строятся на одном принципе. Соберите разбитые **фрагменты** и соберите предмет в Хорадрическом кубе в виде постера. **Фрагменты** могут быть найдены на любой карте и выпадать из любых монстров на любой сложности. Однако некоторые определенные **фрагменты** имеют тенденцию выпадать более часто из определенных монстров в определенных районах. Многократное прохождение карт не гарантирует того, что вы найдете все **фрагменты**, чтобы собрать постер - вам придется странствовать по всем картам. Может быть даже ходить в те места, которыми большинство игроков пренебрегают.

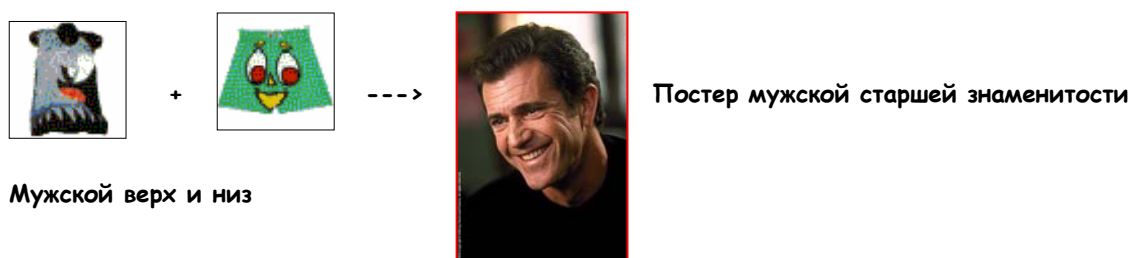
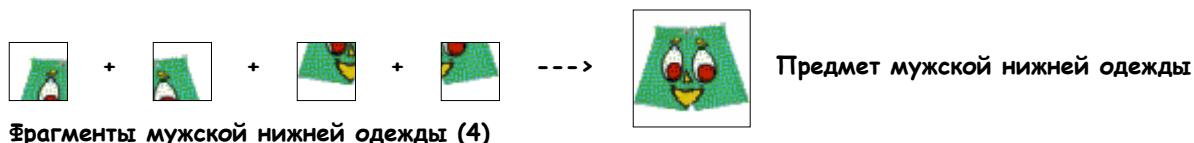
Постеры знаменитостей являются отдельным классом предметов и не подчиняются общим правилам для улучшения других предметов этого мода. **Постеры знаменитостей** - это сборочные талисманы, и поэтому их следует носить в рюкзаке, чтобы активировать их мощные атрибуты. В **постерах знаменитостей не могут быть сокеты** и их нельзя сделать никакими способами. **Ключи демона** не действуют на них. Любая попытка неопознанной модификации **постера** или любого его **фрагмента** приведет к нежелательным результатам. **Единственные рецепты, работающие с постерами знаменитостей, приведены в этой части руководства.**

Существует два класса **постеров**:

Постер младшей знаменитости - постеры, которые проще собрать, но все же наделенные мощными атрибутами. **Постеры младшей знаменитости** состоят из трех **фрагментов** (выпадают только на **нормальной** сложности). Однако найти три фрагмента одного постера - это соревнование. Существует большое количество **младших постеров**. Когда все три фрагмента будут найдены, **постер младшей знаменитости** может быть собран путем преобразования в Хорадрическом кубе.



Постер старшей знаменитости - значительно мощнее, чем младшие постеры, но их также труднее найти и собрать. **Фрагменты** старших постеров находятся только на сложностях **кошмар** и **ад**. В **старших постерах, его фрагменты** не формируют его - правильнее сказать, что **фрагменты** соединяются для создания предметов **верхней** и **нижней одежды**. Существуют мужские и женские **старшие знаменитости**. У мужчин - мужские предметы одежды - футболка и семейные трусы, у женщин ... ну, вы сами увидите что. Один игрок прокомментировал: "*В этом моде есть все, кроме нижнего белья Кармен Электры*" - теперь есть и это. Эти **фрагменты одежды** также имеют различные цвета. Только аналогичные **фрагменты одежды** одинакового цвета можно преобразовать в полный предмет **одежды**. Комбинация мужской **верхней одежды** с мужской **нижней одеждой** даст **постер старшей знаменитости**. *Смущены???* Тогда пример:



РЕЦЕПТЫ ТРАНСФОРМАЦИИ ПОСТЕРОВ (дополнительные рецепты): Эти рецепты предоставляют игрокам некоторую гибкость в манипулировании/преобразовании постеров. **Только те рецепты, что приведены в этой части, будут работать с постерами.**



Нашли слишком много постеров знаменитостей и не имеете достаточного места для их хранения? Есть возможность уменьшить их до миниатюры 1x1. Пока постер находится в форме миниатюры, его атрибуты или бонусы не активны. Эта функция введена, чтобы позволить игрокам собирать и хранить постеры, не занимая много места в сундуке. **Заметьте, что уменьшение постера до миниатюры сбросит его атрибуты до значения по умолчанию - все модификации характеристик постера будут утеряны.**

<постер младш знаменитости> + <ключ> ----> <миниатюра младш знаменитости>
<постер старш знаменитости> + <ключ> ----> <миниатюра старш знаменитости>
<миниатюра младшей знаменитости> + <зелье бодрости> ----> <постер младш знаменитости>
<миниатюра старшей знаменитости> + <зелье бодрости> ----> <постер старш знаменитости>

Не удовлетворены размером постера вашей любимой знаменитости? Существует опция увеличить постер 4x6 до плаката 6x9. Сделайте принт скрин и похвастайтесь им перед друзьями. Пока постер находится в форме плаката, бонусы или атрибуты становятся неактивными. **Заметьте, что при увеличении постера до плаката сбросятся все атрибуты постера до значений по умолчанию - любые модификации характеристик постера будут потеряны.**

<постер старш знаменитости> + <зелье бодрости> ----> <плакат старш знаменитости>
<плакат старш знаменитости> + <ключ> ----> <постер старш знаменитости>

Снова и снова находите одни и те же фрагменты? Слишком много не совпадающих фрагментов? Или хотите изменить опции своего постера? Следующие рецепты предлагают альтернативу поиску фрагментов под каждым камнем:

<фрагм младш знаменитости> x 3 ----> случ <фрагм младш знаменитости>
<фрагм муж старш знаменитости> x 3 ----> случ <фрагм муж старш знаменитости>
<фрагм жен старш знаменитости> x 3 ----> случ <фрагм жен старш знаменитости>

<миниатюра младш знаменитости> x 3 ----> случ <миниатюра младш знаменитости>
<миниатюра муж старш знаменитости> x 3 ----> случ <миниатюра муж старш знаменитости>
<миниатюра жен старш знаменитости> x 3 ----> случ <миниатюра жен старш знаменитости>

Заметьте, что постеры непосредственно не могут быть переделаны. Постеры должны быть уменьшены до миниатюры, которая будет передана в новый постер, когда ему вернут в исходные размеры.

Только эти рецепты гарантированно работают с постерами.



Собери их все - если сможешь!!! Сколько всего постеров знаменитостей? Всего более 325 постеров младших и старших знаменитостей. В следующих версиях, возможно, будет больше.

КАРТЫ СОКРОВИЩ (чувствуешь себя счастливым?): Новый ценный предмет, новый сборочный предмет и новый метод изготовления предметов - все собрано в одном новом типе - **Колоде Сокровищ Зай-Эль**. Колода состоит из семи мастей по 15 карт в отличие от четырех мастей по 13 карт в обычной колоде игральных карт. Семь мастей включают: **пики, трефы, червы, бубы, когти, мечи и звезды**. Карты пронумерованы от 2 до 10, Валет, Дама, Король, Туз, Эль и Зай. Также существует 10 Джокеров.



Карты сокровищ могут выпадать из монстров и из любой сокровищницы в игре. Старшие карты и старшие масти обычно встречаются на более высоких сложностях и отдельных картах. При игре на высокой сложности (кошмаре или аду), также как и в режиме нескольких игроков (**Players X**) повышается шанс выпадения **Карт сокровищ**. Эти предметы будут выпадать в виде миниатюр.

Чтобы вернуть **Карте сокровищ** нормальный размер, используйте следующий рецепт:

<миниатюра КС> + <битый камень> --> <Карта сокровищ>

Чтобы сделать миниатюру **Карты сокровищ**, используйте следующий рецепт:

<КС> + <битый камень> --> <миниатюра КС>



Рецепты трансформации (улучшения, понижения и преобразования) карт:

Среди **Карт сокровищ Зай-Эль** существуют **Нумерованные карты** (от 2 до 10), **Фигурные карты** (валет, дама, король, туз, эль и зай) и **Джокеры** (пронумерованы от 0 до 9).

Самый быстрый способ сделать **Джокера** - понизить номинал **Нумерованной** или **Фигурной карты**, следующим образом:

<Нумерован карта> + <ключ> ----> случ <Джокер> ИЛИ <Фигурная карта> + <ключ> ----> случ <Джокер>

Чтобы понизить номинал **Карты сокровищ**, используйте следующие рецепты:

<Нумерован карта> + <треснут кам> ----> случ масть <Нумерован карта - 1>

<Фигурная карта> + <треснут кам> ----> случ масть <Фигурная карта - 1>

<Нумерован карта> + <станд кам> ----> та же масть <Нумерован карта - 1>

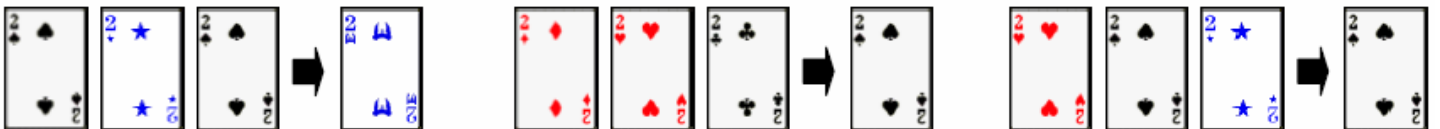
<Фигурная карта> + <станд кам> ----> та же масть <Фигурная карта - 1>

Чтобы преобразовать карты одинакового номинала, используйте следующие рецепты:

<Нумеров карта одинаков номинала> x 3 ----> случ масть <Нумерован карта того же номинала>

<Фигур карта одинаков номинала> x 3 ----> случ масть <Фигур карта того же номинала>

Например:



Чтобы сгенерировать **Карту сокровищ** более высокого номинала, используйте следующие рецепты:

<Джокер> x 5 ----> случ масть <Двойка>

<Нумер карта одинак номинала> x 5 ----> случ масть <Нумерованная карта номинал + 1>

<Фигурная карта одинак номинала> x 5 ----> случ масть <Фигур карта номинал + 1>

<Нумер карта одинак номинала и масти> x 5 ----> та же масть <Нумер карта номинал + 1>

<Фигур карта одинак номинала и масти> x 5 ----> та же масть <Фигур карта номинал + 1>

ОБНАЛИЧИВАНИЕ КАРТ СОКРОВИЩ (сколько они стоят?):

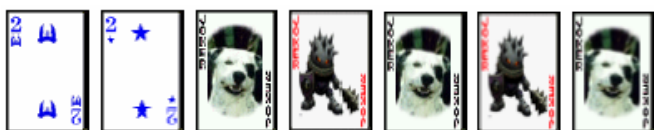
Определенные комбинации Карт сокровищ, преобразованные в Хорадрическом кубе, дадут предмет, выбранный среди доступных типов предметов. Рецепты обраличивания имеют сходство с раскладами покера, но не идентичны им. Ведь мы имеем 7 мастей по 15 карт, итого 105 карт, включая джокеты. **Поэтому забудьте правила покера и читайте данные правила!**

Чтобы обраличить **Зай-Эль** расклад, он должен быть полностью собран. Полный расклад состоит из **7 карт, не больше и не меньше**. Существует несколько видов раскладов, которые могут быть собраны, и только эти типы будут распознаваться Хорадрическим кубом. В моде **Зай-Эль** одни и те же **Карты сокровищ** могут выпадать более, чем один раз - **эти предметы НЕ уникальные**. Эти предметы не являются ни талисманами, ни предметами одежды. Они не наделены и не наделяют выгодными бонусами. **Карты сокровищ** могут быть проданы торговцам за золото или добавлены в **коллекционеры** за магические очки.

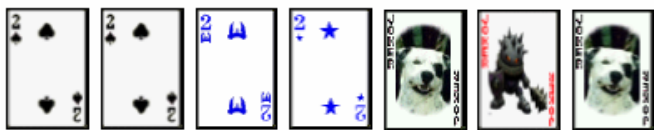


Произвольные одинаковые (комбинации Зай-Эль с картами одного достоинства, не обязательно одной масти):

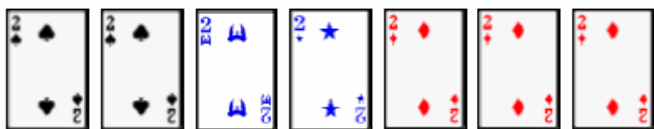
Карты сокровищ одного достоинства могут составлять комбинации с любым количеством карт, вплоть до семи. Например, комбинация, состоящая из двойки червей с другой двойкой червей, называется две одинаковых из двоек. Аналогично комбинация из трех восьмерок бубей будет называться три одинаковых из восьмерок. Комбинация 4х семерок когтей будет называться четыре одинаковых из семерок. Как говорилось выше, полная **комбинация Зай-Эль** требует семи карт. Для комбинации «одинаковые» остальные позиции заполняются **джокерами**, чтобы составить полную комбинацию из 7 карт. Поэтому комбинация две одинаковых должна состоять из двух карт одного достоинства с пятью джокерами. Джокеры не обладают никаким значением, их следует рассматривать как заполнители для **комбинаций Зай-Эль**.



Произвольная две одинаковых из двоек
(2 карты одного достоинства, любой масти)



Произвольная четыре одинаковых из двоек
(4 карты одного достоинства, любой масти)

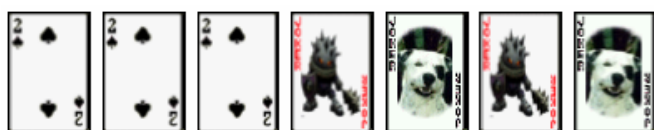


Произвольная семь одинаковых из двоек
(7 карт одного достоинства, любой масти)

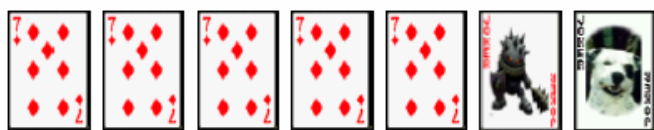


Идентичные одинаковые (комбинации Зай-Эль с идентичными картами - одного достоинства и одной масти):

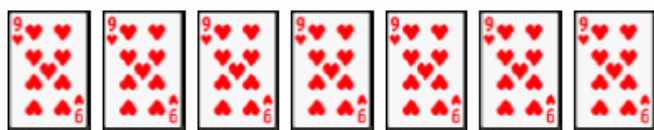
Комбинации «одинаковые» с картами одного достоинства и масти будем называть Идентичные одинаковые.



Идентичная 3 одинаковых из двоек пик
(3 карты одного достоинства и масти)



Идентичная 5 одинаковых из семерок бубен
(5 карт одного достоинства и масти)

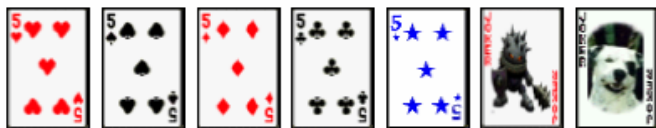


Идентичная 7 одинаковых из девяток червей
(7 карт одного достоинства и масти)

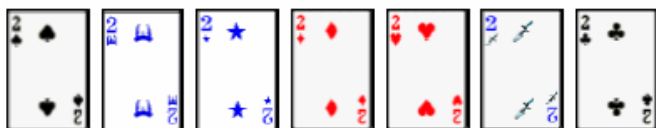


Уникальные одинаковые (комбинации Зай-Эль с картами одного достоинства, но разной масти):

«Одинаковые» комбинации, состоящие из карт непоторяющихся мастей, будут называться Уникальными. Все карты в комбинации, кроме джокеров, должны быть разной масти, но одного достоинства. Если какие-то карты одной масти, то комбинация считается Произвольной, а не Уникальной. Хордарический куб всегда сначала будет проверять уникальные комбинации, а затем произвольные.



Уникальная 5 одинаковых из пятерок
(5 карт одного достоинства, все разной масти)

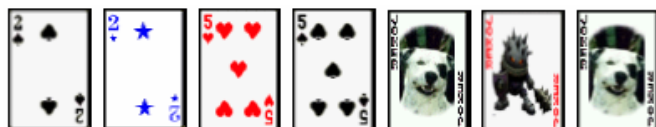


Уникальная 7 одинаковых из двоек
(7 карт одного достоинства и разной масти)

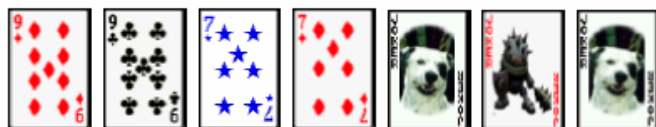
В настоящее время результаты обналичивания не известны и изменяются по прихоти Като. Каждая комбинация будет приводить к различным результатам. Комбинации из карт более высокого достоинства дадут большее вознаграждение, чем отдельные карты. Более сложные комбинации также будут иметь большую стоимость.

Произвольные две пары (комбинации Зай-Эль с двумя парами карт одного достоинства):

Комбинация две пары будет состоять из одной пары карт одного достоинства и второй пары карт одинакового достоинства, но отличного от достоинства первой пары карт. Недостающие карты комбинации должны быть заполнены джокерами. Приведем несколько примеров комбинации две пары.



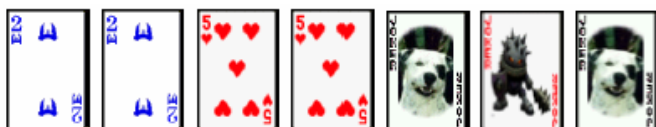
Произвольные две пары двоек и пятерок
(2 пары одного достоинства, любой масти)



Произвольные две пары девяток и семерок
(2 пары одного достоинства, любой масти)

Идентичные две пары (комбинации Зай-Эль с двумя парами идентичных карт):

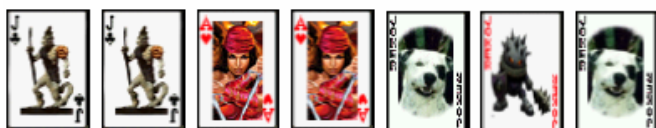
Комбинация идентичные две пары будет состоять из двух пар идентичных карт. Однако обе пары должны отличаться друг от друга достоинством и мастью. Эти комбинации возможны, т.к. комбинации Зай-Эль могут содержать множество одинаковых карт.



Идентичные две пары 2-ек когтей и 5-ок червей
(2 пары идентичных карт разной масти)



Идентичные две пары 9-ок бубей и 7-ок звезд
(2 пары идентичных карт разной масти)



Идентичные две пары вальтов бубей и тузов червей
(2 пары идентичных карт разной масти)

Равные две пары (комбинации Зай-Эль с двумя парами идентичных карт одинаковой масти):

Комбинация **равные две пары** будет состоять из двух пар карт, каждая из которых состоит из идентичных карт, при этом все карты, кроме джокеров, должны быть одинаковой масти. Эти комбинации возможны, т.к. комбинации Зай-Эль могут содержать множество одинаковых карт.



Равные две пары 2-ек и 7-ок звезд
(2 пары идентичных карт одной масти)



Равные две пары 9-ок и тузов бубен
(2 пары идентичных карт одной масти)

Уникальные две пары (комбинации Зай-Эль с двумя парами карт одного достоинства, но различной масти):

Комбинация **уникальные две пары** будет состоять из двух пар карт одного достоинства, однако все карты, кроме джокеров, должны быть разных мастей.



Уникальные две пары двоек и пятерок
(2 пары одного достоинства, все карты разной масти)



Уникальные две пары пятерок и девяток
(2 пары одного достоинства, все карты разной масти)



Уникальные две пары двоек и семерок
(2 пары одного достоинства, все карты разной масти)

В настоящее время результаты обналичивания не известны и изменяются по прихоти Като. Каждая комбинация будет приводить к различным результатам. Комбинации из карт более высокого достоинства дадут большее вознаграждение, чем отдельные карты. Более сложные комбинации также будут иметь большую стоимость.

Произвольные три пары (комбинации Зай-Эль с тремя парами карт одного достоинства):

Комбинация **три пары** будет состоять из трех пар карт одного достоинства. Однако достоинства каждой пары должны отличаться друг от друга. Оставшаяся седьмая карта в раскладе Зай-Эль должна быть **джокером**. В комбинации **произвольные три пары** масть не играет значения. Приведем несколько примеров комбинаций **три пары**:



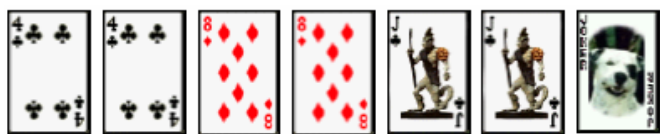
Произвольные три пары 5-ок, 7-ок и 9-ок
(3 пары одного достоинства)



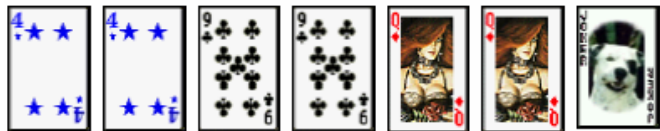
Произвольные три пары 4-ок, 8-ок и вальтов
(3 пары одного достоинства)

Идентичные три пары (комбинации Зай-Эль с тремя парами идентичных карт):

Комбинация **идентичные три пары** будет состоять из трех пар карт, при этом каждая пара состоит из идентичных карт. Эти комбинации возможны, т.к. комбинации Зай-Эль могут содержать множество одинаковых карт.



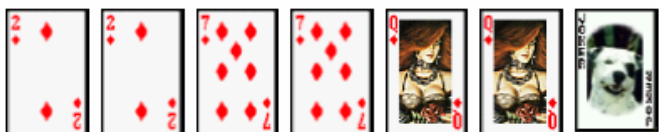
Идентичные три пары 4-ок, 8-ок и вальтов (3 пары идентичных карт)



Идентичные три пары 4-ок, 9-ок и королев (3 пары идентичных карт)

Равные три пары (комбинации Зай-Эль с тремя парами идентичных карт одинаковой масти):

Комбинация **равные три пары** будет состоять из трех пар карт, каждая из которых состоит из идентичных карт, при этом все карты, кроме джокеров, должны быть одинаковой масти. Эти комбинации возможны, т.к. комбинации Зай-Эль могут содержать множество одинаковых карт.



Равные три пары 2-ек, 7-ок и королев бубей (3 пары идентичных карт одной масти)



Равные три пары 4-ок, 6-ок и вальтов когтей (3 пары идентичных карт одной масти)

Уникальные три пары (комбинации Зай-Эль с тремя парами карт одного достоинства, но все различной масти):

Комбинация **уникальные три пары** будет состоять из трех пар карт одного достоинства, однако все карты, кроме джокеров, должны быть разных мастей.



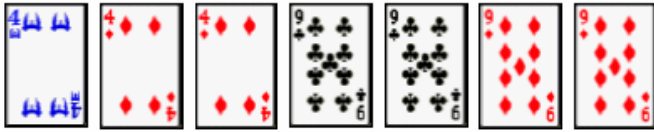
Уникальные три пары 4-ок, 6-ок и 10-ок (3 пары одного достоинства, все карты разной масти)

В настоящее время результаты обналичивания не известны и изменяются по прихоти Като. Каждая комбинация будет приводить к различным результатам. Комбинации из карт более высокого достоинства дадут большее вознаграждение, чем отдельные карты. Более сложные комбинации также будут иметь большую стоимость.



Произвольный фул-хауз (комбинация, состоящая из трех одинаковых и каре – четырех одинаковых различного достоинства):

Комбинация произвольный фул-хауз состоит из 3х одинаковых и 4х одинаковых (каре), отличающихся друг от друга достоинством. Масти карт не имеют значения. Приведем несколько примеров комбинации произвольный фул-хауз:



Произвольный фул-хауз из 4-ок и 9-ок (масти не имеют значения)



Произвольный фул-хауз из 3-ек и 10-ок (масти не имеют значения)

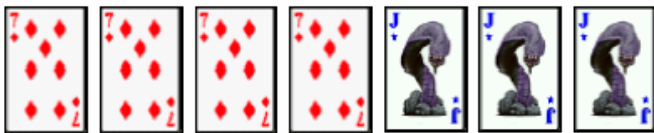


Идентичный фул-хауз (комбинация, состоящая из 3х одинаковых и 4х одинаковых идентичных карт):

Комбинация идентичный фул-хауз состоит из комбинации 3х одинаковых и 4х одинаковых, оба эти комбинации должны состоять из полностью идентичных карт.



Идентичный фул-хауз из 8-ок треф и 4-ок когтей



Идентичный фул-хауз из вальтов звезд и 7-ок бубей

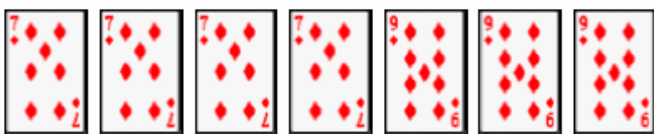


Равный фул-хауз (комбинация, состоящая из 3х одинаковых и 4х одинаковых идентичных карт, все карты одной масти):

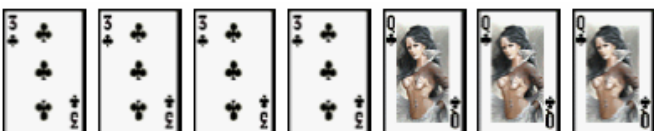
Комбинация равный фул-хауз состоит из 3х одинаковых и 4х одинаковых; каждая из которых состоит из идентичных карт, при этом все карты комбинации должны быть одной масти.



Равный фул-хауз из вальтов и 5-ок звезд



Равный фул-хауз из 9-ок и 7-ок бубей



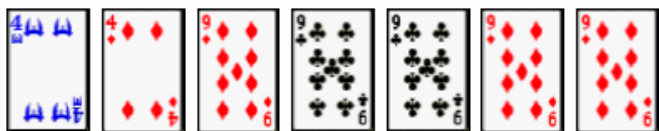
Равный фул-хауз из королей и 3-ек треф

В настоящее время результаты обналичивания не известны и изменяются по прихоти Като. Каждая комбинация будет приводить к различным результатам. Комбинации из карт более высокого достоинства дадут большее вознаграждение, чем отдельные карты. Более сложные комбинации также будут иметь большую стоимость.



Произвольный стэк-хауз (комбинация, состоящая из двух одинаковых и пяти одинаковых различного достоинства):

Комбинация произвольный стэк-хауз состоит из 2х одинаковых и 5х одинаковых, отличающихся друг от друга достоинством. Масти карт не имеют значения. Приведем несколько примеров комбинации произвольный стэк-хауз:



Произвольный стэк-хауз из 4-ок и 9-ок (масти не имеют значения)



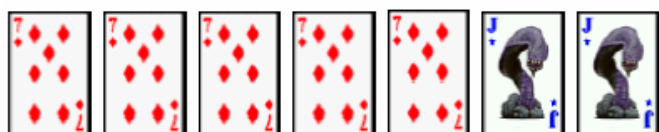
Произвольный стэк-хауз из 3-ек и 10-ок (масти не имеют значения)

Идентичный стэк-хауз (комбинация, состоящая из 2х одинаковых и 5х одинаковых идентичных карт):

Комбинация идентичный стэк-хауз состоит из комбинации 2х одинаковых и 5и одинаковых, оба эти комбинации должны состоять из полностью идентичных карт.



Идентичный стэк-хауз из 8-ок трэф и 4-ок когтей



Идентичный стэк-хауз из вальтов звезд и 7-ок бубей

Равный стэк-хауз (комбинация, состоящая из 2х одинаковых и 5х одинаковых идентичных карт, все карты одной масти):

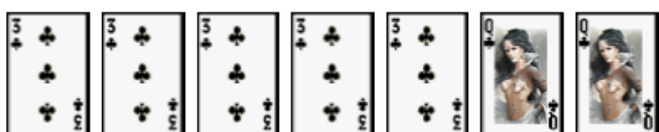
Комбинация равный стэк-хауз состоиз из 2х одинаковых и 5и одинаковых; каждая из которых состоит из идентичных карт, при этом все карты комбинации должны быть одной масти.



Равный стэк-хауз из вальтов и 5-ок звезд



Равный стэк-хауз из 9-ок и 7-ок бубей

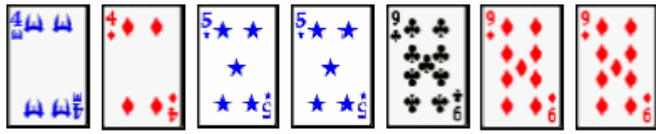


Равный стэк-хауз из королев и 3-ек трэф

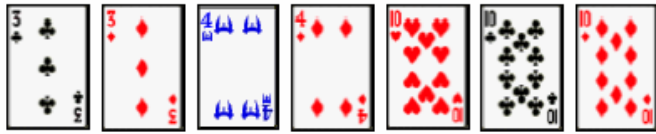
В настоящее время результаты обналичивания не известны и изменяются по прихоти Като. Каждая комбинация будет приводить к различным результатам. Комбинации из карт более высокого достоинства дадут большее вознаграждение, чем отдельные карты. Более сложные комбинации также будут иметь большую стоимость.



Произвольный крауд-хауз (комбинация, состоящая из 2х одинаковых, еще 2х одинаковых и 3х одинаковых различного достоинства): Комбинация произвольный крауд-хауз состоит из комбинации 2х одинаковых, других 2х одинаковых и 3х одинаковых, отличающихся друг от друга достоинством. Масти карт не имеют значения. Приведем несколько примеров комбинации произвольный крауд-хауз:



Произвольный крауд-хауз из 4-ок, 5-ок и 9-ок (масти не имеют значения)

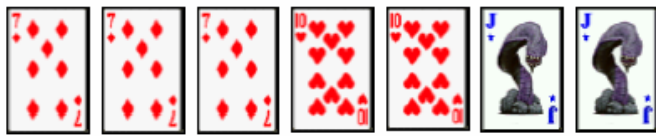


Произвольный крауд-хауз из 3-ек, 4-ок и 10-ок (масти не имеют значения)

Идентичный крауд-хауз (комбинация, состоящая из 2х одинаковых, еще 2х одинаковых и 3х одинаковых идентичных карт): Комбинация идентичный крауд-хауз состоит из комбинации 2х одинаковых, других 2х одинаковых и 3х одинаковых, все эти комбинации должны состоять из полностью идентичных карт.



Идентичный крауд-хауз из 8-ок треф, 5-ок звезд и 4-ок когтей

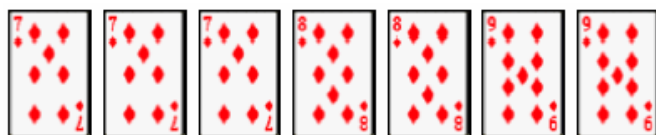


Идентичный крауд-хауз из вальтов звезд, 10-ок червей и 7-ок бубей

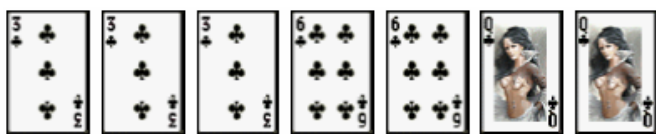
Равный крауд-хауз (комбинация, состоящая из 2х одинаковых, еще 2х одинаковых и 3х одинаковых идентичных карт, все карты одной масти): Комбинация равный крауд-хауз состоит из 2х одинаковых, других 2х одинаковых и 3х одинаковых; каждая из которых состоит из идентичных карт, при этом все карты комбинации должны быть одной масти.



Равный крауд-хауз из вальтов, 9-ок и 5-ок звезд



Равный крауд-хауз из 8-ок, 9-ок и 7-ок бубей



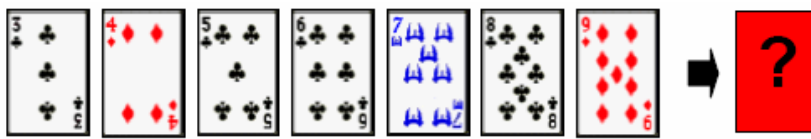
Равный крауд-хауз из 6-ок, дам и 3-ек треф



В настоящее время результаты обналичивания не известны и изменяются по прихоти Като. Каждая комбинация будет приводить к различным результатам. Комбинации из карт более высокого достоинства дадут большее вознаграждение, чем отдельные карты. Более сложные комбинации также будут иметь большую стоимость.

Произвольный стрейт (комбинация, состоящая из семи карт, расположенных в численной последовательности):

Комбинация произвольный стрейт состоит из 7 карт, расположенных в числовой последовательности 2 - 10, валет, дама, король, туз, эль, зай. Масти карт не имеют значения. Приведем несколько примеров комбинации произвольный стрейт:



Произвольный стрейт от 3-ки до 9-ки

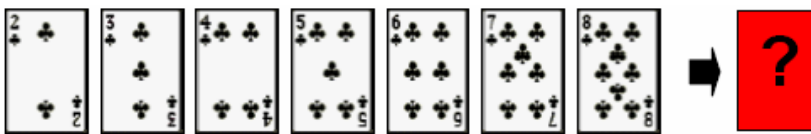


Произвольный стрейт от 9-ки до Эль



Стрейт-флаш (комбинация, состоящая из семи карт, расположенных в численной последовательности, все карты одной масти):

Комбинация стрейт-флаш состоит из 7 карт, расположенных в числовой последовательности 2 - 10, валет, дама, король, туз, эль, зай. Масти всех карт должны быть одинаковыми.



Стрейт-флаш от 2-ки до 8-ки трев



Стрейт-флаш от 8-ки до туза червей

Уникальный стрейт (комбинация, состоящая из семи карт, расположенных в численной последовательности, все карты различной масти):

Комбинация уникальный стрейт состоит из 7 карт, расположенных в числовой последовательности 2 - 10, валет, дама, король, туз, эль, зай. Все карты должны отличаться друг от друга мастью.



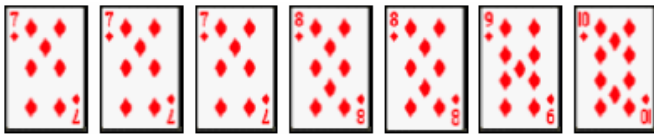
Стрейт-флаш от 2-ки до 8-ки трев



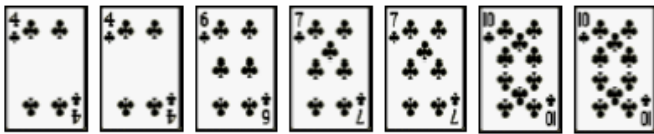
Стрейт-флаш от 8-ки до туза червей

В настоящее время результаты обналичивания не известны и изменяются по прихоти Като. Каждая комбинация будет приводить к различным результатам. Комбинации из карт более высокого достоинства дадут большее вознаграждение, чем отдельные карты. Более сложные комбинации также будут иметь большую стоимость.

Произвольный флэш (комбинация, состоящая из семи карт одной масти): Комбинация произвольный флэш состоит из семи карт одной масти. Достоинства карт не имеют значения. Приведем несколько примеров произвольного флэша:

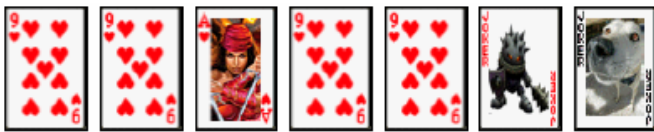


Бубновый Произвольный флэш



Трефовый произвольный флэш

Флэш орла (комбинация, состоящая из идентичных 4х одинаковых и одной неджокерной карты той же масти): Комбинация флэш орла состоит из идентичных 4х одинаковых и одной неджокерной карты – все эти карты должны быть одинаковой масти. Одиночную неджокерную карту можно рассматривать, как голову орла, крылья которого представляют идентичные 4х одинаковые карты, условно разбитые на 2 крыла. Достоинство головы должно быть больше достоинства карт, представляющих крылья. Все неджокерные карты должны быть одной масти. Чтобы завершить комбинацию Зай-Эль, требуется еще 2 джокерные карты. Приведем несколько примеров комбинации флэш орла:



флэш орла с тузом червей



Флэш орла с королевой мечей

Флэш феникса (комбинация, состоящая из идентичных бти одинаковых и одной неджокерной карты той же масти): Комбинация флэш феникса состоит из идентичных бти одинаковых и одной неджокерной карты – все карты одинаковой масти. Одиночную неджокерную карту можно рассматривать, как голову феникса, крылья которого представляют идентичные 6 одинаковых, условно разбитые на два крыла по три карты. Достоинство головы должно быть больше достоинства карт, представляющих крылья. Все неджокерные карты должны быть одной масти.



Флэш феникса из короля и семерок пик



Флэш феникса из вальта и пятерок бубей

В настоящее время результаты обналичивания не известны и изменяются по прихоти Като. Каждая комбинация будет приводить к различным результатам. Комбинации из карт более высокого достоинства дадут большее вознаграждение, чем отдельные карты. Более сложные комбинации также будут иметь большую стоимость.

РЕЦЕПТЫ СТАВОК ДЛЯ КАРТ СОКРОВИЩ (Сколько это может стоить?):

Ставки состоят из комбинации карт сокровищ из пяти карт, базового предмета и предмета, на который делается ставка. Чем лучше комбинация, тем выше ставка и тем больше вероятность получить что-то хорошее - это риск и он не всегда оправдывается.

(Доступно в версии Зай-Эль 4.5)

СЕКРЕТНЫЕ РЕЦЕПТЫ КАРТ СОКРОВИЩ (Для тех, кто знает...):

Ну, они не смогут быть совсем секретными, если я открою эти рецепты - не правда ли???

(Доступно в версии Зай-Эль 4.5)



ИНСТРУКЦИЯ ПО УСТАНОВКЕ МОДА: Это мод содержит восемь файлов: D2Launch.DLL, D2Net.DLL, D2Client.DLL, D2Common.DLL, D2Gfx.DLL, D2Game.DLL, PlugY.DLL и Patch_D2.MPQ. Эти файлы также существуют в директории вашего Diablo2. Сделайте откат оригинальных файлов, прежде чем удалите их из директории Diablo2. Скопируйте файлы мода в директорию Diablo2. Чтобы вернуться к оригинальной версии игры, восстановите файлы D2 из сделанного отката. В DLL Zip файле размещены две версии DLL файлов - одна для патча версии 1.09b и другая для патча 1.09d. Убедитесь, что устанавливаете правильные файлы DLL's. Какая разница между двумя наборами файлов? Чтобы играть на замкнутой области, может быть использован только патч 1.09d.

Для пользователей Mac, Боюсь, что вы ограничены использованием только MPQ файла; вы не сможете использовать DLL файлы. Поддерживание патча Diablo2 LOD версии 1.10 позволяет использовать больше элементов, упакованных в MPQ файле, поэтому я попытаюсь объединить все изменения DLL файлов, когда выйдет этот патч.

***** НЕ СУЩЕСТВУЕТ НИКАКОГО СПОСОБА, ЧТОБЫ ПЕРСОНАЖИ ИЗ ОРИГИНАЛЬНОГО ДЬЯБОЛО ИЛИ ДРУГИХ МОДОВ РАБОТАЛИ В ЭТОМ МОДЕ. ПЕРСОНАЖИ ИЗ ПРЕДЫДУЩИХ ВЕРСИЙ ZY-EL МОГУТ НЕ ЗАГРУЗИТЬСЯ В ЭТОЙ НОВОЙ ВЕРСИИ МОДА. КАТО НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА ВОЗМОЖНЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ ВАШИХ СУЩЕСТВУЮЩИХ ПЕРСОНАЖЕЙ, ПРОИЗОШЕДШИЕ ПРИ ПОПЫТКИ ЗАГРУЗИТЬ ИХ В ЭТУ ВЕРСИЮ. ВЫ ПРЕДУПРЕЖДЕНЬ!**

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ (проверяем зал славы Diablo 2):

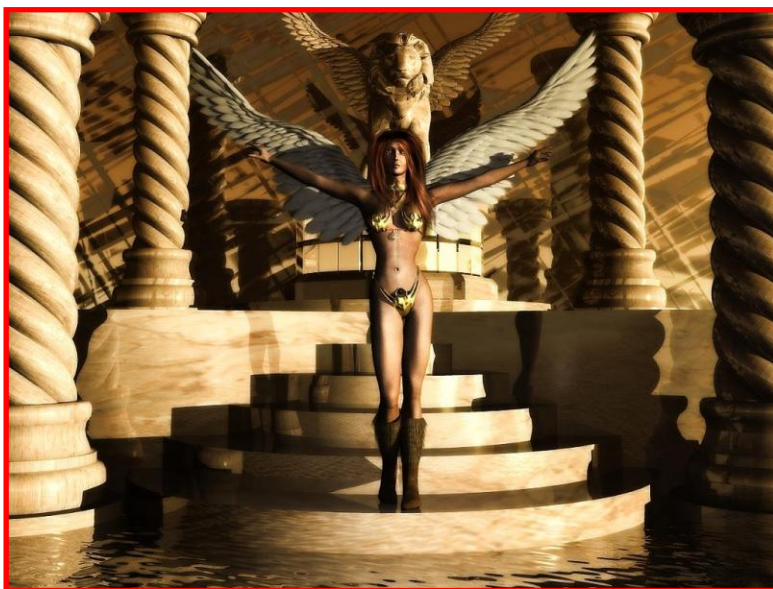
Спасибо PhrozenHeart, Alkalund, Myhrginoc, JBouley, Ricfaith, Apocalypse Demon, Sir_General, P51Mus, Joel, Infinitum, I_Burner, Brother Laz, Om, UJN, Deathfile, Hellbound, *Astalion*, Shadow Talon, Riparious, Har'lea'quinn, Hammerman, Foxbat, Incandescent One, Zhoulumcris, Lord Drekas, BlackHeart, Fusman, Profound Darkness, aihara и Clan-nad за то, что поделились со мной своим опытом модостроительства. Эти "боги мода" ответственны за производство большого числа материалов, который встречается в этом моде; поэтому все, что я делаю - это соединяю их работу вместе и уравниваю их. Спасибо Йоханну за его непревзойденный PlugY!

Спасибо JrEye, Jindujun, ghOst(eth), Thunderstorm, Drachenritter и Raven за разработку сайта Zy-El Wiki и предоставления хостинга для сайта фанов Zy-El. А также за предоставление средств распространения мода игрокам Zy-El - выделение дополнительных сервисов загрузки.

Спасибо Horacer77, ghOst(eth), mistegirl, LordDemeter, SilenKiller, SoulCatcher, Mr.Pixel, Lonestar_LOC и Untamed за проделанную работу по созданию сетевых серверов Zy-El. **Особая благодарность семье LOC за их молитвы и неослабевающую поддержку.** Много работы они сделали добровольно. Я никогда не просил их предоставлять хостинг этому моду, но они сделали это ради любви к многопользовательской игре.

Спасибо madsurgery, Dezdrehel, Fookie, smartguy, Hurjempi, Inkspot, Jack Nipper, Ssergit, Rhaevyn, Vooga и Rikari за их математическую и фановскую поддержку, за тесты и наблюдения. **PhrozenKeep рулит!!!** И, конечно, спасибо **ВБорису**

Баллехо, Джулии Бел воодушевляющее которые я видел, документация. документацию. document. Однако то более, чем простой



и **Луису Ройа** за их творчество! У всех модов, слабой стороной была Программисты ненавидят Programmers hate to целесообразно сделать что-то Read-me файл.

Приложение А: Атрибуты камней, вставленных в сокет:

Камень	Треб уров	оруж/перчатки	броня/шлем/пояс	щит/сапоги
битый аметист	4	атака%[15]	сила[5]	защита%[20]
треснут аметист	8	атака %[30]	сила [10]	защита %[40]
станд аметист	16	атака %[45]	сила [15]	защита %[60]
безупреч аметист	32	атака %[60]	сила [20]	защита %[80]
соверш аметист	64	атака %[75]	сила [25]	защита %[100]
битый сапфир	4	урон хол[3-6], длит хол[30]*	мана[20]	сопр холод[10]
треснут сапфир	8	урон хол[6-12], длит хол[60]*	мана[40]	сопр холод[20]
станд сапфир	16	урон хол[9-18], длит хол[90]*	мана[60]	сопр холод[30]
безупреч сапфир	32	урон хол[12-24], длит хол[120]*	мана[80]	сопр холод[40]
соверш сапфир	64	урон хол[15-30], длит хол[180]*	мана[100]	сопр холод[50]
битый изумруд	4	урон яд[40], длит яд[50]*	ловкость[5]	сопр яд[10]
треснут изумруд	8	урон яд[80], длит яд[50]*	ловкость[10]	сопр яд[20]
станд изумруд	16	урон яд[120], длит яд[50]*	ловкость[15]	сопр яд[30]
безупреч изумруд	32	урон яд[160], длит яд[50]*	ловкость[20]	сопр яд[40]
соверш изумруд	64	урон яд[200], длит яд[50]*	ловкость[25]	сопр яд[50]
битый рубин	4	урон огонь[4-8]	жизнь[25]	сопр огонь[10]
треснут рубин	8	урон огонь[8-16]	жизнь[50]	сопр огонь[20]
станд рубин	16	урон огонь[12-24]	жизнь[75]	сопр огонь[30]
безупреч рубин	32	урон огонь[16-32]	жизнь[100]	сопр огонь[40]
соверш рубин	64	урон огонь[20-40]	жизнь[125]	сопр огонь[50]
битый алмаз	4	%урона нежити[10], %урона демонам[10]	%урона[5]	все сопрот[5]
треснут алмаз	8	%урона нежити[20], %урона демонам[20]	%урона[10]	все сопрот[10]
станд алмаз	16	%урона нежити[30], %урона демонам[30]	%урона[15]	все сопрот[15]
безупреч алмаз	32	%урона нежити[40], %урона демонам[40]	%урона[20]	все сопрот[20]
соверш алмаз	64	%урона нежити[50], %урона демонам[50]	%урона[25]	все сопрот[25]
битый топаз	4	урон молн[1-12]	% найти маг[5]	сопр молн[10]
треснут топаз	8	урон молн[2-24]	% найти маг[10]	сопр молн[20]
станд топаз	16	урон молн[3-36]	% найти маг[15]	сопр молн[30]
безупреч топаз	32	урон молн[4-48]	% найти маг[20]	сопр молн[40]
соверш топаз	64	урон молн[5-60]	% найти маг[25]	сопр молн[50]
битый череп	6	перекач мана[1], перекач жизни[1]	реген жизнь[2], реген мана[5]	шипъ[8]
треснут череп	12	перекач мана[2], перекач жизни[2]	реген жизнь[4], реген мана[10]	шипъ[16]
станд череп	24	перекач мана[3], перекач жизни[3]	реген жизнь[6], реген мана[15]	шипъ [24]
безупреч череп	48	перекач мана[4], перекач жизни[4]	реген жизнь[8], реген мана[20]	шипъ[32]
соверш череп	96	перекач мана[5], перекач жизни[5]	реген жизнь[10], реген мана[25]	шипъ[40]

*Длит хол и длит яд выражается в фрагментов в секунду. Величина реального времени зависит от скорости вашего компьютера. Обычно, 25 фрагментов в секунду равняется 1 секунде реального времени. Поэтому длит хол[75] грубо переводится в $75 / 25 = 3$ секунды реального времени.

Приложение В: Атрибуты рун, вставленных в сокеты:

руна	треб уров	оруж/перчатки	броня/шлем/пояс	щит/сапоги
Эль	2	свет[1], атака[50]	свет[1], защ[15]	свет[1], защит[15]
Элд	4	атака неж[20], урон неж[15]	падение бодр[15]	блок[7]
Тир	6	мана-убийст[2]	мана-убийст[2]	мана-убийст[2]
Неф	8	отброс	защита-выстр[30]	защита-выстрел[30]
Эт	10	уменьш защиты[-25]	реген мана[15]	реген мана[15]
Ит	15	урон-макс[20]	вред в ману[15]	вред в ману[15]
Тал	20	урон яд[200], длит яд[25]*	сопрот яд[30]	сопрот яд[30]
Рал	25	урон огонь[5-30]	сопрот огонь[30]	сопрот огонь[30]
Орт	30	урон молн[1-50]	сопрот молния[30]	сопрот молния[30]
Тул	35	урон холод[3-14], длит хол[75]*	сопрот холод[30]	сопрот холод[30]
Амн	40	перекач жизни[5]	шипы[14]	шипы[14]
Сол	45	урон-миним[15]	уменьш урон[7]	уменьш урон[7]
Шаель	50	увел скор атаки[20]	восст после удар[20]	блок[20]
Дол	60	howl%[32]	реген жизни[7]	реген жизнь[7]
Хел	70	уменьш треб[-20]	уменьш треб[-15]	уменьш треб[-15]
Ио	80	жизненность[20]	жизненность[20]	жизненность[20]
Лум	90	энергия[20]	энергия[20]	энергия[20]
Ко	100	ловкость[20]	ловкость[20]	ловкость[20]
Фал	110	сила[20]	сила[20]	сила[20]
Лем	120	%золота[30]	%золота[20]	%золота[20]
Пул	130	атак демон[20], %урон-демон[15]	%защиты[20]	%защиты[20]
Ум	140	%открыт ран[25]	все сопрот[10]	все сопрот[20]
Мал	150	не лечатся	уменьш-маг[15]	сопрот-маг[15]
Ист	160	урон-магич[6-30]	%найти магич[15]	%найти магич[15]
Гул	170	%атаки[20]	макс сопр яду[3]	макс сопр яду[3]
Векс	180	перекач мана[5]	макс сопр огню[3]	макс сопр огню[3]
Ом	190	%урона[20]	макс сопр холоду[3]	макс сопр холоду[3]
Ло	200	%смерт удара[20]	макс сопр молн[3]	макс сопр молнии[3]
Сур	210	%ослепление[20]	%макс мань[5]	макс мана[200]
Бер	220	%дробящ удар[20]	%уменьш урона[8]	%уменьш урона[8]
Джа	230	%замедлен[25]	%жизни[5]	жизнь[200]
Шам	240	замораж	нельзя замороз	нельзя замороз
Зай	255	неразруш	неразруш	неразруш

* Длит хол и длит яд выражается в фрагментов в секунду. Величина реального времени зависит от скорости вашего компьютера. Обычно, 25 фрагментов в секунду равняется 1 секунде реального времени. Поэтому длит хол[75] грубо переводится в $75 / 25 = 3$ секунды реального времени.

Приложение С: Затраты для Коллекционера

Предмет	Заряд	Базовый предмет	Отдача
Отбитый камень	3	Камень*	4
Треснутый кам.	9	Камень*	16
Камень	30	Камень*	64
Безупречный к.	90	Камень*	256
Совершенный к.	180	Камень*	1,024
Отбитый череп	18	Любой Ч.	8
Треснутый череп	50	Любой Ч.	32
Череп	150	Любой Ч.	128
Безупречный ч.	450	Любой Ч.	512
Совершенный ч.	1,350	Любой Ч.	2,048
r01 (Эль)	1	Любая руна	1
r02 (Элд)	2	Любая руна	2
r03 (Тир)	3	Любая руна	4
r04 (Неф)	4	Любая руна	8
r05 (Ет)	5	Любая руна	16
r06 (Ит)	6	Любая руна	32
r07 (Тал)	7	Любая руна	64
r08 (Рал)	8	Любая руна	128
r09 (Орт)	10	Любая руна	256
r10 (Тул)	12	Любая руна	512
r11 (Амн)	15	Любая руна	1,024
r12 (Сол)	20	Любая руна	1,536
r13 (Шаяль)	25	Любая руна	2,048
r14 (Дол)	30	Любая руна	2,560
r15 (Хел)	40	Любая руна	3,072
r16 (Ию)	55	Любая руна	3,584
r17 (Лум)	70	Любая руна	4,096
r18 (Ко)	90	Любая руна	5,120
r19 (Фал)	120	Любая руна	6,144
r20 (Лем)	160	Любая руна	7,168
r21 (Пул)	200	Любая руна	8,192
r22 (Ум)	250	Любая руна	10,240
r23 (Мал)	300	Любая руна	12,288
r24 (Ист)	350	Любая руна	14,336
r25 (Гул)	400	Любая руна	16,384
r26 (Векс)	450	Любая руна	20,480
r27 (Охм)	500	Любая руна	24,576
r28 (Ло)	600	Любая руна	26,624
r29 (Сур)	700	Любая руна	28,672
r30 (Бер)	800	Любая руна	32,768
r31 (Джах)	900	Любая руна	36,864
r32 (Чам)	1,200	Любая руна	40,960
r33 (Зай)	1,800	Любая руна	45,056

Предмет	Заряд	Базовый предмет	Отдача
Зелье исцеления**	1/3	Не доступно	Н/Д
Зелье маны**	1/3	Н/Д	Н/Д
Зелье бодрости**	1/3	Н/Д	Н/Д
Зелье оттаивания**	1/3	Н/Д	Н/Д
Зелье противоядия**	1/3	Н/Д	Н/Д
Любая еда***	1/3	Н/Д	Н/Д
З. восстановления	1	Н/Д	Н/Д
З. полного вос-ния	3	Н/Д	Н/Д
Ящик демона	60	Ящ. демона	500
Ключ демона	90	Ключ x 2	1,500
Эликсир	50	З. вос-ния	500
Zy-EI фрагмент	100	ТП свиток	5,000
Zy-EI свиток	500	Ид свиток	50,000
Фраг. Млад. Знамен.	20	З. оттаиван.	750
Постер Млад Знамен.	200	Пост Мл Знам	1,000
Фраг. Ст. Знамен. (Ж)	50	З. исцелен.	10,000
Фраг. Ст. Знамен. (М)	50	З. маны	10,000
Постер Ст. Знамен.	1,000	Пост Ст Знам.	10,000
Обыкн. Свит. Куба	5	Свиток куба	250
Редкий Свит. Куба	15	Свиток куба	1,500
Секрет. Свит. Куба	30	Свиток куба	10,000
Сокровен. Свит. Куба	100	Свиток куба	50,000
Драг. камень-маг	10	Драг. камень	250
Драг. камень -рар	20	Драг. камень	1,500
Драг. камень -искус	30	Драг. камень	10,000
Драг. камень -уник	50	Драг. камень	5,000
Амулет-маг	5	Амулет	100
Амулет -рар	10	Амулет	600
Амулет -искус	15	Амулет	3,600
Амулет -набор	15	Амулет	5,000
Амулет -уник	30	Амулет	20,000
Кольцо-маг	5	Кольцо	200
Кольцо -рар	10	Кольцо	1,200
Кольцо -искус	15	Кольцо	7,200
Кольцо -набор	15	Кольцо	10,000
Кольцо -уник	30	Кольцо	50,000
Свинка-копилка 100К	40	Н/Д	Н/Д
Свинка-копилка 1М	400	Н/Д	Н/Д
Свинка-копилка 10М	4,000	Н/Д	Н/Д
Свинка-копилка 100М	40,000	Н/Д	Н/Д

* Следует помещать камень того вида, какой требуется получить

** Только для Станд. или выше З. Целит/Мань. Можно использовать люб. комбинации этих З. в кол-ве 3шт, чтобы получить 1 М.П. (Магич. пункт).

*** Можно использовать люб. комбинации еды. в кол-ве 3шт, чтобы получить 1 М.П.

Предмет	Заряд	Базовый предмет	Отдача
Классовый-маг	5	Клас предм	1,000
Класс-рар	15	Клас предм	5,000
Класс -искус	45	Клас предм	25,000
Класс -набор	45	Клас предм	50,000
Класс -уник	135	Клас предм	100,000
Рукопашный-маг	4	Рукопаш пр	500
Рукопаш-рар	12	Рукопаш пр	2,000
Рукопаш -искус	36	Рукопаш пр	10,000
Рукопаш -набор	36	Рукопаш пр	15,000
Рукопаш -уник	108	Рукопаш пр	50,000
Стрелков ор-маг	3	Стрелк ор	750
Стрелков ор-рар	9	Стрелков	3,000
Стрелков -искус	27	Стрелков	15,000
Стрелков -набор	27	Стрелков	22,500
Стрелков -уник	81	Стрелков	75,000
Шлем-маг	3	Шлем	500
Шлем -рар	9	Шлем	2,000
Шлем -искус	27	Шлем	10,000
Шлем -набор	27	Шлем	15,000
Шлем -уник	81	Шлем	50,000
Щит-маг	3	Щит	500
Щит -рар	9	Щит	2,000
Щит -искус	27	Щит	10,000
Щит -набор	27	Щит	15,000
Щит -уник	81	Щит	50,000
Броня-маг	4	Броня	500
Броня -рар	12	Броня	2,000
Броня -искус	36	Броня	10,000
Броня -набор	36	Броня	15,000
Броня -уник	108	Броня	50,000
Сапоги-маг	3	Сапоги	500
Сапоги -рар	10	Сапоги	2,000
Сапоги -искус	30	Сапоги	10,000
Сапоги -набор	30	Сапоги	15,000
Сапоги -уник	90	Сапоги	50,000
Пояс-маг	3	Пояс	500
Пояс-рар	10	Пояс	2,000
Пояс -искус	30	Пояс	10,000
Пояс -набор	30	Пояс	15,000
Пояс -уник	90	Пояс	50,000
Перчатки-маг	3	Перчатки	500
Перчатки -рар	10	Перчатки	2,000
Перчатки -искус	30	Перчатки	10,000
Перчатки -набор	30	Перчатки	15,000
Перчатки -уник	90	Перчатки	50,000

Предмет	Заряд	Базовый предмет	Отдача
Метат оруж-маг	3	Метат оруж	500
Метат оруж -рар	10	Метат оруж	2,000
Метат оруж -иск	30	Метат оруж	10,000
Метат оруж -сбор	30	Метат оруж	15,000
Метат оруж -уник	90	Метат оруж	50,000
Комбиниров.-маг	3	Комбинир	500
Комбо-рар	10	Комбинир	2,000
Комбо -искус	30	Комбинир	10,000
Комбо -набор	30	Комбинир	15,000
Комбо -уник	90	Комбинир	50,000
Маль. талисм-маг	8	Мал талисм	400
Маль. талисм-рар	12	Мал талисм	3,000
Маль. талисм-иск	18	Мал талисм	12,000
Маль. талисм-уник	36	Мал талисм	60,000
Сред. талисм-маг	5	Сред талисм	250
Сред. талисм-рар	8	Сред талисм	2,000
Сред. талисм-иск	12	Сред талисм	8,000
Сред. талисм-уник	24	Сред талисм	40,000
Больш. талисм-маг	4	Бол талисм	300
Больш. талисм-рар	6	Бол талисм	2,500
Больш. талисм-иск	9	Бол талисм	10,000
Больш. талисм-уник	18	Бол талисм	50,000
Квадрат талис-маг	3	Квад талисм	300
Квадрат талис-рар	5	Квад талисм	2,500
Квадрат талис-иск	8	Квад талисм	10,000
Квадрат талис-уни	16	Квад талисм	50,000
Высок талис-маг	2	Высок тал	200
Высок талис-рар	3	Высок тал	1,500
Высок талис-иск	4	Высок тал	6,000
Высок талис-уник	8	Высок тал	30,000
Тал сглаза-маг	2	Тал сглаза	200
Тал сглаза-рар	3	Тал сглаза	1,500
Тал сглаза-иск	4	Тал сглаза	6,000
Тал сглаза -уник	8	Тал сглаза	30,000
Узкий талис-маг	9	Узк талисм	400
Узкий талис-рар	13	Узк талисм	3,000
Узкий талис-иск	20	Узк талисм	12,000
Узкий талис-уник	36	Узк талисм	60,000
Талисм Твор - Мл	200	Люб. талисм	75,000
ТТ - Старший	500	Люб. талисм	250,000
ТТ - Мега	1,000	Люб. талисм	1,000,000
2х-добавитель	100	Свиток Ид	15,000
Замок	300	Свиток ТП	60,000

