

Zy-El: Trial by Fire

V 4.5.1

Версия мода: 4.5.1 пользовательская модификация (Май, 2019)

Версия Диябло: LoD Expansion Patch v1.10f

Авторы мода: Kato (до v4.4d)

Montex (до v4.5)

SEOMaster (v4.5.1)

Сайт мода: <http://newzyel.blogspot.com>

Перевод с английского: 4.4d - mahatmaQL, 4.5.1 - SEOMaster.

ОПИСАНИЕ от Kato (почему он 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-El? 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-El.

Этот мод не прохладительная прогулка. 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 И АВТОРА МОДИФИКАЦИИ 4.5.1:

О моде 4.5.1: Я отредактировал версию 4.5 от Montex, чтобы пользоваться и играть самому с удобством в свободное время. Поправил некоторые баги и сделал небольшие правки в балансе, которые мне показались разумными. А теперь выкладываю свою работу в интернет, чтобы другие любители Zy-El мода могли её оценить и получить удовольствие от игры, как и я.

О переводе: Я не ставил себе целью сделать полный русский перевод руководства.

Я сделал его «для себя», чтобы быстро при необходимости находить игровые рецепты и не напрягать мозг для перевода текста. Частично здесь написано от себя (10%), частично стырено у руководства mahatmaQL для версии 4.4с (90%), частично переведено Гугл переводчиком.

А некоторые разделы я вообще оставил на англ. языке, так как я ими просто не пользуюсь и считаю незначительными.

Разъяснения и подсказки будут на русском, а сами рецепты будут на английском языке. Надеюсь, что разобраться в них для Вас не составит труда.

Но если у Вас будут вопросы по переводу (или предложения по моду) – пишите мне ВКонтакте: <https://vk.com/s.afanasyev91>

Содержание

ИЗМЕНЕНИЯ V 4.5 (новые элементы игры):	4
ИЗМЕНЕНИЯ В V 4.5.1:	5
НОВЫЕ РУННЫЕ СЛОВА	6
Изменения в команде /PLAYERS:	6
НАЁМНИКИ	6
ХАРАКТЕРИСТИКИ:	7
НОВЫЕ БАЗОВЫЕ РЕЦЕПТЫ КУБА:	7
КОЛЛЕКТОР МАГИИ:	8
РЕЦЕПТЫ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ И ПОНИЖЕНИЯ ПРЕДМЕТОВ:	9
РЕЦЕПТЫ ДЛЯ СОКЕТОВ	11
РЕЦЕПТЫ ДЛЯ ИЗВЛЕЧЕНИЯ СОКЕТОВ:	11
РЕЦЕПТЫ ПЕРЕДЕЛКИ УНИКАЛЬНЫХ ПРЕДМЕТОВ:	12
РЕЦЕПТЫ ПОЛУЧЕНИЯ УНИКАЛЬНЫХ ПРЕДМЕТОВ:	13
РЕЦЕПТЫ ПОЛУЧЕНИЯ КВЕСТОВЫХ ПРЕДМЕТОВ:	13
РЕЦЕПТЫ ДЛЯ ЭФИРНЫХ ПРЕДМЕТОВ:	13
РЕЦЕПТ ЗАМКА КУБА (сохраняет атрибуты предметов):	14
РЕЦЕПТЫ ДОБАВИТЕЛЯ КУБА	14
РЕЦЕПТЫ ЭЛИКСИРА (для быстрой прокачки)	15
РЕЦЕПТЫ МЕГАЗАГРУЗКИ ЭЛЕКСИРА (для большой прокачки)	15
ОСОБЫЕ/ЭЛИТНЫЕ РЕЦЕПТЫ (улучшаем обычные предметы):	16
ДЕМОНИЧЕСКИЕ ВЕЩИ:	16
РЕЦЕПТЫ ИСКУСНЫХ КОЛЕЦ И АМУЛЕТОВ:	17
РЕЦЕПТЫ ДЛЯ ИСКУСНЫХ ТАЛИСМАНОВ:	17
РЕЦЕПТЫ ДЛЯ ИСКУСНЫХ И УНИКАЛЬНЫХ ПРЕДМЕТОВ	17
РЕЦЕПТЫ ЗАРЯДКИ ИСКУСНЫХ И УНИКАЛЬНЫХ КАМНЕЙ	19
РЕЦЕПТЫ ДЛЯ МЕГАЗАРЯДКИ ДРАГАЦЕННЫХ КАМНЕЙ	19
РЕЦЕПТЫ ДЛЯ МАГИЧЕСКИХ СТРЕЛ И БОЛТОВ	20
РЕЦЕПТ МЕГАЗАРЯДКИ МАГИЧЕСКИХ КОЛЧАНОВ	20
РЕЦЕПТЫ ДОБАВЛЕНИЯ КЛАССОВЫХ НАВЫКОВ	21
РЕЦЕПТЫ ДОБАВЛЕНИЯ ТАБЛИЦ НАВЫКОВ	22
РЕЦЕПТЫ ДОБАВЛЕНИЯ ОТДЕЛЬНЫХ НАВЫКОВ	23
ТАЛИСМАНЫ ТВОРЕНИЯ:	26
РЕЦЕПТЫ ПЕРЕДЕЛКИ АТТРИБУТОВ	27

СВИТОК ZY-EL.....	28
ZY-EL АРТЕФАКТЫ.....	28
РЕЦЕПТЫ ПОНИЖЕНИЯ АТТРИБУТОВ:	29
ПОСТЕРЫ ЗНАМЕНИТОСТЕЙ	34
РЕЦЕПТЫ ТРАНСФОРМАЦИИ ПОСТЕРОВ	34
КАРТЫ СОКРОВИЩ.....	35
ОБНАЛИЧИВАНИЕ КАРТ СОКРОВИЩ.....	36
ИНСТРУКЦИЯ ПО УСТАНОВКЕ И ЗАПУСКУ МОДА	38
SPECIAL THANKS	39
ПРИЛОЖЕНИЕ А: АТТРИБУТЫ КАМНЕЙ В СОКЕТАХ	40
ПРИЛОЖЕНИЕ В: АТТРИБУТЫ РУН В СОКЕТАХ.....	42
ПРИЛОЖЕНИЕ С: ЗАТРАТЫ ОЧКОВ КУБА ДЛЯ КОЛЛЕКЦИОНЕРА	43
ПРИЛОЖЕНИЕ D: ЗАТРАТЫ ЗОЛОТА ДЛЯ КОЛЛЕКЦИОНЕРА	45
ПРИЛОЖЕНИЕ E: ВСЕ ТАЛИСМАНЫ ТВОРЕНИЯ И ИХ АТТРИБУТЫ	46
ПРИЛОЖЕНИЕ F: ВСЕ ZY-EL АРТЕФАКТЫ И ИХ АТТРИБУТЫ	52

ИЗМЕНЕНИЯ V 4.5 (новые элементы игры):

Мод работает на D2 LOD v1.10 вместо x1.09d.

Ограничения урона убраны: в предыдущей версии, если игрок достиг ~ 82k урона с одним типом урона (phys, cold и т. д.), значение урона станет отрицательным, и вы не будете наносить урон этим источником. Новые ограничения ущебса составляют 8,3 м.

Максимальный уровень навыка повышен: он был повышен со 100 (v4.4d) до 250 для всех навыков.

Очки навыков, необходимые для повышения навыков, также изменились следующим образом:

Skill lvl 1-50 требует 1 пункт навыка для изучения;	Skill lvl 151-175 100 требует 5 пунктов навыка для изучения;
Skill lvl 51-100 требует 2 пункта навыка для изучения;	Skill lvl 176-200 требует 6 пунктов навыка для изучения;
Skill lvl 101-125 требует 3 пункта навыка для изучения;	Skill lvl 201-225 требует 7 пунктов навыка для изучения;
Skill lvl 126-150 требует 4 пункта навыка для изучения;	Skill lvl 226-250 требует 8 пунктов навыка для изучения;

Изменения навыков: некоторые навыки яда, которые наносили ущерб, не пропорциональный их уровню, были возвращены в исходные диапазоны повреждений. Небольшие изменения во многих навыках.

Синергия навыков: функция, которая впервые появилась с Diablo vanilla v1.10. Увеличивайте урон на основных навыках за счет бонуса от прокачки вторичных навыков!

Вещи: требования к силе и ловкости были подняты от 255 до 1500-2000 на высокоуровневых вещах. Базовый урон и значения защиты были слегка изменены. Оружие низкого класса имеет гораздо меньше от бонусов силы и ловкости по сравнению с оружием высокого класса.

Монстры: изменены характеристики монстров для сложности Кошмар и А, так как в v4.4c большинство монстров имели более высокую статистику в NM, чем в аду.

Пенальти сопротивлений: пенальти сопротивлений были полностью удалены. Вместо этого игроки теряют 1 сопротивление с каждым уровнем, пока не достигнут уровня 1000. Это должно стимулировать игроков поднимать защиту, а не только урон. Драгоценные камни, которые дают сопротивления на уровне были удалены, хотя некоторые элементы все еще существуют и их возможно найти.

Эффективность зелий: эффективность зелий исцеления и маны была увеличена до 100/400/1500/6000/20000 баллов для целебных зельев и 50/200/750/300/10000 для зельев маны. Эти значения дополнительно повышаются с помощью множителей героя Vitality и Mana. NPCs также будет продавать лучшие зелья при более высоких трудностях.

Драгоценные камни и руны: некоторые значения для камней и рун были слегка изменены. Полный перечень см. в приложениях А и В.

Коллекторы: вся система была переработана, чтобы облегчить ее использование.

Наёмники: навыки были сбалансированы. Более подробную информацию можно найти в разделе ниже.

ИЗМЕНЕНИЯ В V 4.5.1:

1. Автоподбор золота
2. Монстры на сложности Кошмар и Ад сильнее, чем в 4.4с в 5-10 раз.
3. У наёмников больше жизней и они чаще используют способности
4. Можно сбрасывать очки навыков и характеристик (горячая клавиша ALT для характеристик)
5. Талисманы Творения переработаны и имеют размер 2x2 на всех уровнях. Добавлены новые атрибуты. (подробнее смотрите в приложении E)
6. Zy-EI артефакты были переработаны (подробнее смотрите в приложении F)
7. Рецепты Загрузки и Мегазагрузки для Crafted Вещей теперь работают и для Уникальных вещей
8. Добавлены Рецепты Мегазагрузки Эликсиров (как в 4.4C)
9. В руководство добавлено полное описание атрибутов Талисманов творения и Zy-EI артефактов (приложения E и F)

Разное:

- 1) Исправлен баг с бессмертием медведя у друида
- 2) Исправлен баг со скрытым уроном Blade Sentinel
- 3) Добавлены рецепты для создания Oil and Exploding Potion
- 4) Добавлен рецепт < Rune x8 > = < Rune+3 >

НОВЫЕ 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 Normal, Magic или Rar предметах с сокетом. Рунные слова не работают в Crafted, Uni или Set предметах.

Введены рунные слова для талисманов! Однако только квадратные, высокие и талисманы сглаза 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 неясной 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

Изменения в команде /PLAYERS:

Максимальный лимит /players 8.

Монстры на /players 8 сильнее, чем они были на /players 127 в v4.4c

X	Health	Damage	Attack	Defense	Resistances	Speed	Exp
2	+300%	+100%	+100%	+100%	+1 to +7	+10%	+100%
3	+700%	+200%	+200%	+200%	+2 to +14	+20%	+200%
4	+1200%	+300%	+300%	+300%	+3 to +21	+30%	+350%
5	+1800%	+400%	+400%	+400%	+4 to +28	+40%	+550%
6	+2500%	+500%	+500%	+500%	+5 to +35	+50%	+800%
7	+3200%	+600%	+600%	+600%	+6 to +42	+60%	+1100%
8	+3900%	+700%	+700%	+700%	+7 to +49	+70%	+1500%

НАЁМНИКИ

Новые наемники будут чаще использовать свои навыки. С каждым уровнем шанс использовать навык будет увеличиваться.

Наемник	Базовый навык	Первый навык	Второй навык
Act 1 Fire	Normal attack	Fire Arrow	MultiShot
Act 1 Cold	Normal attack	Cold Arrow	Freezing Arrow
Act 2 Combat	Normal attack	Zeal	Oak Sage Aura
Act 2 Offense	Normal attack	Zeal	Defiance
Act 2 Defense	Normal attack	Zeal	Might
Act 3 Cold	Ice Bolt	Ice Blast	Glacial Spike
Act 3 Fire	Fire bolt	Fire Ball	Meteor
Act 3 Lightning	Charged bolt	Lightning	Chain Lightning
Act 5 All	Normal attack	War Cry	Battle Orders

ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Сила требуется, чтобы экипировать большинство брони и оружия

Сила также повышает физический урон большинства видов оружия (как это было в vanilla D2).

Сила повышает физический урон навыков, которые не используют урон от оружия. $4 \text{ str} = 1\%$

Ловкость требуется, чтобы надеть некоторые виды оружия.

Ловкость повышает физический урон оружия дальнего боя и некоторых видов оружия ближнего боя

Ловкость влияет на вероятность блокировки (как это было в vanilla D2).

Ловкость после 100 увеличивает урон и уменьшает магический урон на $1 / 4$ Ловкости (игрок с 300 ловкости будет иметь $(300 - 100) / 4 = 50$ сокращений урона).

Живучесть увеличивает здоровье (как в ванили D2).

Живучесть значительно влияет на эффективность целебного зелья.

Живучесть увеличивает здоровье $8 \text{ Vit} = 1\%$

Живучесть увеличивает регенерацию здоровья $8 \text{ Vit} = 1\% \text{ hp/reg}$

Энергия увеличивает Ману (как это было в vanilla D2).

Энергия сильно влияет на эффективность зелья маны.

Энергия увеличивает ману $8 \text{ ENR} = 1\%$

Энергия увеличивает урон от огня, холода, молнии и яда на 1 за 4 энергии. Как на умениях, так и урон от оружия.

НОВЫЕ БАЗОВЫЕ РЕЦЕПТЫ КУБА:

Просто поместите необходимые ингредиенты в куб и нажмите кнопку преобразования

<same heal potion> x 3 -> <heal potion> next higher

<same mana potion> x 3 -> <mana potion> next higher

<super heal potion> + <super mana potion> -> <rejuv potion>

<rejuv potion> x 3 -> <Full rejuv potion>

<same Gem> x 3 -> <Gem> next higher quality (3 chipped Gems -> 1 flawed Gem of same Gem type)

<same Gem> x 9 -> <Gem> two steps higher quality (9 chipped Gems - 1 standard Gem of same Gem type)

<1 of each Gem type> -> <Skull> same quality (1 of each chipped Gem -> 1 chipped Skull)

<any chipped Gem> x 5 -> random <flawed Gem>

<any flawed Gem> x 5 -> random <standard Gem>

<any standard Gem> x 5 -> random <flawless Gem>

<any flawless Gem> x 5 -> random <perfect Gem>

<any perfect Gem> x 5 -> random <royal Gem>

<any royal Gem> x 5 -> random <imperial Gem>

<same Rune> x 2 -> <Rune+1> (<El Rune> x 2 = <Eld Rune>)

<same Rune> x 4 -> <Rune+2> (<El Rune> x 4 = <Tir Rune>)

<same Rune> x 8 -> <Rune+3> (<El Rune> x 8 = <Nef Rune>)

<same Rune> x 2 + <same Rune+1> -> <Rune+2> (eg. <El Rune> x 2 + <Eld Rune> x 1 = <Tir Rune>)

<same Rune> x 2 + <same Rune+1> + <same Rune+2> -> <Rune+3> (eg. <El Rune> x 2 + <Eld Rune> x 1 + <Tir Rune> x 1 = <Nef Rune>)

Специальные рецепты:

<chipped Ruby> x 3 + <mag Charm> ----> <Oil Potion>

<flawed Ruby> x 3 + <mag Charm> ----> <Exploding Potion>

<Demon Box> + <perfect Gem> x 3 + <Elixir> x 3 -> <Demon Key> (Demon Key можно выбить из Демонов)

<Zy Rune> + <imperial Gem> x 3 + <Elixir> x 3 ----> <Cube Lock>

<any Item> + <ID scroll> x 3 ----> <same Item> and -RIP attribute (Специально для некроманта)

<any Set Item> x 3 -> <Uncommon Cube Scroll>

<Wirt's Leg> + <Town Portal Book> -> Cow Portal OR <Elixir> x 6 + <Town Portal Book> -> Cow Portal

КОЛЛЕКТОР МАГИИ:

Просто положите коллектор в куб и нажимайте кнопку «Преобразовать» для изменения режима коллектора.

<Collector> -> <Extractor>

<Extractor> -> <Upgrader>

<Upgrader> -> <Gold Extractor>

<Gold Extractor> -> <Gold Upgrader>

<Gold Upgrader> -> <Collector>...

Коллектор накапливает магию из предметов и может быть преобразован в статические предметы, такие как драгоценные камни, руны, эликсиры, демонические ключи...даже фрагменты знаменитостей.

Любой магический предмет (то есть магический, редкий, созданный, установленный или уникальный), преобразованный в куб Хорадрика с магическим коллектором **исчезает**.

Полученная рассеянная магия поглощается коллектором. Коллектор также могут быть использованы для сбора магии статических элементов, таких как: драгоценные камни, драгоценные камни, руны, коробки демона, ключи демона, эликсиры, свитки Куба, Зи-Эль фрагменты, Зи-Эль, свитки и постеры знаменитостей.

Чем выше качество элемента, тем больше очков Куба собирается. Подробную информацию можно получить в разделе С.

*** Примечание: неопознанные магические предметы не нужно идентифицировать до использования коллектора, чтобы поглотить их магию.

Например, предположим, что мы начинаем с коллектора, который имеет 0 очков Куба. Положите в куб коллектор и руну EI, затем нажмите. Преобразовать. Руна EI исчезает, и все, что осталось, - это коллектор с 1 очком куба. Сделайте то же самое с волшебным драгоценным камнем (jewel), и коллекционер получит дополнительные 5 кубических очков в общей сложности 6. Коллектор может одновременно поглотить до 10 одинаковых деталей.

Коллектор может хранить неограниченное количество очков куба.

После того, как накоплено достаточное количество очков Куба, они могут быть использованы для получения различных предметов.

Для этого необходимо сначала изменить режим коллектора. Поместите коллектор в Horadric Cube и нажмите transmute. Коллектор превратится в Extractor. Extractor может дублировать большинство элементов, если у вас достаточно точек Куба.

Например, предположим, мы начинаем с экстрактора, который имеет 80 очков куба. Поместите этот экстрактор в куб Хорадрика с руной EI и нажмите кнопку Transmute. Вы получите 2 руны EI и экстрактор с 75 очков куба. Теперь уберите обе руны, добавьте Волшебный камень(jewel) и нажмите transmute. Вы получите точно такой же волшебный драгоценный камень(jewel) и экстрактор с 25 очками куба.

Трансмутация экстрактора в Хорадрическом кубе изменит его режим на Апгрейдера. Это полезно, когда вы хотите получить элемент, но вы не можете его дублировать. Upgrader позволяет обновить драгоценные камни, руны и куб свитков или изменить качество элемента: магия -> редкие -> созданный -> набор -> уникальный.

Например, предположим, мы начинаем с Апгрейдера, который имеет 80 очков куба. Поместите этот Апгрейдер в куб Хорадрика с Рубином и нажмите кнопку Transmute. Это приведет к flawed Ruby и Upgrader с 60 очками куба. Трансмутуйте снова, и вы получите нормальный Ruby и Upgrader с 0 очками куба.

Превратите Upgrader обратно в режим коллектора, чтобы иметь возможность собирать больше очков куба.

Используйте Gold Upgrader и Gold Extractor таким же образом. Для проведения операции, вам нужно иметь необходимое количество золота в сундуке.

Цену улучшения и дублирования предметов за золото можно посмотреть в приложении D

РЕЦЕПТЫ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ И ПОНИЖЕНИЯ ПРЕДМЕТОВ:

Учтите, что эти рецепты будут генерировать новый предмет с новыми атрибутами.

<mag Ring> x 3 -> new <mag Amulet>
<mag Amulet> x 3 -> new <mag Ring>
<rar Ring> x 3 -> new <rar Amulet>
<rar Amulet> x 3 -> new <rar Ring>
<crf Ring> x 3 -> new <crf Amulet>
<crf Amulet> x 3 -> new <crf Ring>
<uni Ring> x 3 -> new <uni Amulet>
<uni Amulet> x 3 -> new <uni Ring>
<mag Ring> + <mag Amulet> -> new <mag Jewel>
<rar Ring> + <rar Amulet> -> new <rar Jewel>
<crf Ring> + <crf Amulet> -> new <crf Jewel>
<uni Ring> + <uni Amulet> -> new <uni Jewel>

Улучшение немагических предметов:

<low-quality Item> + <mag Ring> + <mag Amulet> + <mag Jewel> -> new <nor Item>
<ethereal Item> + <mag Ring> + <mag Amulet> + <mag Jewel> -> new <nor Item>
<normal Item> + <mag Ring> + <mag Amulet> + <mag Jewel> -> new <superior Item>
<normal Charm> x 9 + <mag Ring> + <mag Amulet> + <mag Jewel> -> new <mag Charm>
<superior Item> + <rar Ring> + <rar Amulet> + <rar Jewel> -> new <mag Item>
<normal Charm> + <rar Ring> + <rar Amulet> + <rar Jewel> -> new <mag Charm> (Charms are special!)

Улучшение свитков куба:

<Common Cube Scroll> x 9 -> new <Uncommon Cube Scroll>
<Common Cube Scroll> x 8 + <Elixir> -> new <Uncommon Cube Scroll>
<Common Cube Scroll> x 7 + <Elixir> x 2 -> new <Uncommon Cube Scroll>
<Common Cube Scroll> x 6 + <Elixir> x 3 -> new <Uncommon Cube Scroll>
<Uncommon Cube Scroll> x 9 -> new <Secret Cube Scroll>
<Uncommon Cube Scroll> x 8 + <Demon Box> -> new <Secret Cube Scroll>
<Uncommon Cube Scroll> x 7 + <Demon Box> x 2 -> new <Secret Cube Scroll>
<Uncommon Cube Scroll> x 6 + <Demon Box> x 3 -> new <Secret Cube Scroll>
<Secret Cube Scroll> x 9 -> new <Arcane Cube Scroll>
<Secret Cube Scroll> x 8 + <Demon Key> -> new <Arcane Cube Scroll>
<Secret Cube Scroll> x 7 + <Demon Key> x 2 -> new <Arcane Cube Scroll>
<Secret Cube Scroll> x 6 + <Demon Key> x 3 -> new <Arcane Cube Scroll>

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

<mag Ring> x 6 -> new <rar Ring> OR <mag Ring> + <Hel Rune> -> new <rar Ring>
<mag Amulet> x 6 -> new <rar Amulet> OR <mag Amulet> + <Ko Rune> -> new <rar Amulet>
<mag Jewel> x 6 -> new <rar Jewel> OR <mag Jewel> + <Hel Rune> -> new <rar Jewel>
<mag Charm> x 6 + <mag Ring> + <mag Amulet> + <mag Jewel> -> new <rar Charm> (Charm size matters**)
<mag Weapon> x 3 + <mag Ring> + <mag Amulet> + <mag Jewel> -> new <rar Weapon>
<mag Armor> x 3 + <mag Ring> + <mag Amulet> + <mag Jewel> -> new <rar Armor>
<mag Shield> x 3 + <mag Ring> + <mag Amulet> + <mag Jewel> -> new <rar Shield>

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

<rar Ring> x 6 + <rar Jewel> -> new <crf Ring>
<mag Ring> + <rar Jewel> + <Hel Rune> x 3 -> new <crf Ring>
<rar Amulet> x 6 + <rar Jewel> -> new <crf Amulet>
<mag Amulet> + <rar Jew> + <Ko Rune> x 3 -> new <crf Amulet>
<rar Jewel> x 6 -> new <crf Jewel> OR <mag Jewel> + <Hel Rune> x 3 + <Elixir> -> new <crf Jewel>
<rar Charm> x 3 + <rar Ring> + <rar Amulet> + <rar Jewel> -> new <crf Charm> (Важен размер талисмана!**)
<rar Weapon> x 3 + <rar Ring> + <rar Amulet> + <rar Jewel> -> new <crf Weapon>
<rar Armor> x 3 + <rar Ring> + <rar Amulet> + <rar Jewel> -> new <crf Armor>
<rar Shield> x 3 + <rar Ring> + <rar Amulet> + <rar Jewel> -> new <crf Shield>

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

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

<nor Hex Chm> x 3 -> new <nor Tall Chm>
<nor Tall Chm> x 3 -> new <nor Quad Chm>
<nor Quad Chm> x 6 -> new <nor Narrow Chm>
<mag Hex Chm> x 3 -> new <mag Tall Chm>
<mag Tall Chm> x 3 -> new <mag Quad Chm>
<mag Quad Chm> x 3 -> new <mag Grand Chm>
<mag Grand Chm> x 3 -> new <mag Large Chm>
<mag Large Chm> x 3 -> new <mag Small Chm>
<mag Small Chm> x 3 -> new <mag Narrow Chm>
<rar Hex Chm> x 3 -> new <rar Tall Chm>
<rar Tall Chm> x 3 -> new <rar Quad Chm>
<rar Quad Chm> x 3 -> new <rar Grand Chm>
<rar Grand Chm> x 3 -> new <rar Large Chm>
<rar Large Chm> x 3 -> new <rar Small Chm>
<rar Small Chm> x 3 -> new <rar Narrow Chm>
<crf Hex Chm> x 3 -> new <crf Tall Chm>
<crf Tall Chm> x 3 -> new <crf Quad Chm>
<crf Quad Chm> x 3 -> new <crf Grand Chm>
<crf Grand Chm> x 3 -> new <crf Large Chm>
<crf Large Chm> x 3 -> new <crf Small Chm>
<crf Small Chm> x 3 -> new <crf Narrow Chm>
<uni Hex Chm> x 3 -> new <uni Tall Chm>
<uni Tall Chm> x 3 -> new <uni Quad Chm>
<uni Quad Chm> x 3 -> new <uni Grand Chm>
<uni Grand Chm> x 3 -> new <uni Large Chm>
<uni Large Chm> x 3 -> new <uni Small Chm>
<uni Small Chm> x 3 -> new <uni Narrow Chm>

<mag Hex Chm> x 2 + <Elixir>-> new <mag Tall Chm>
<mag Tall Chm> x 2 + <Elixir>-> new <mag Quad Chm>
<mag Quad Chm> x 2 + <Elixir> -> <mag Grand Chm>
<mag Grand Chm> x 2 + <Elixir> -> <mag Large Chm>
<mag Large Chm> x 2 + <Elixir>-> <mag Small Chm>
<mag Small Chm> x 2 + <Elixir>-> <mag Narrow Chm>
<rar Hex Chm> x 2 + <Elixir>-> new <rar Tall Chm>
<rar Tall Chm> x 2 + <Elixir>-> new <rar Quad Chm>
<rar Quad Chm> x 2 + <Elixir>-> new <rar Grand Chm>
<rar Grand Chm> x 2 + <Elixir>-> new <rar Large Chm>
<rar Large Chm> x 2 + <Elixir>-> new <rar Small Chm>
<rar Small Chm> x 2 + <Elixir> -> new <rar Narrow Chm>
<crf Hex Chm> x 2 + <Elixir>-> new <crf Tall Chm>
<crf Tall Chm> x 2 + <Elixir>-> new <crf Quad Chm>
<crf Quad Chm> x 2 + <Elixir>-> new <crf Grand Chm>
<crf Grand Chm> x 2 + <Elixir>-> new <crf Large Chm>
<crf Large Chm> x 2 + <Elixir> -> new <crf Small Chm>
<crf Small Chm> x 2 + <Elixir> -> new <crf Narrow Chm>
<uni Hex Chm> x 2 + <DKey>-> new <uni Tall Chm>
<uni Tall Chm> x 2 + <DKey>-> new <uni Quad Chm>
<uni Quad Chm> x 2 + <DKey>-> new <uni Grand Chm>
<uni Grand Chm> x 2 + <DKey>-> new <uni Large Chm>
<uni Large Chm> x 2 + <DKey> -> new <uni Small Chm>
<uni Small Chm> x 2 + <DKey> -> new <uni Narrow Chm>

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.

Рецепты понижения качества предмета до нормального:

<any hi-quality item> + <key> + <chp Gem> -> normal <item>
<any magic item> + <key> + <chp Gem> -> normal <item>
<any rare item> + <key> + <chp Gem> -> new <magic item>
<any crafted item> + <key> + <chp Gem> -> new <rare item>
<any set item> + <key> + <chp Gem> -> new <crafted item>
<any unique item> + <key> + <chp Gem> -> new <crafted item>

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

<any Rune> + <key> -> <Rune> previous
<any Gem> + <key> -> <Gem> lower quality

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.

<mag, nor, eth Item> + <flawless Gem> + <mag Jewel> -> add 1 socket to no socket item
<mag, nor, eth Item> + <flawless Gem> x 2 + <mag Jewel> x 2 -> add 2 sockets to no socket item
<mag, nor, eth Item> + <flawless Gem> x 3 + <mag Jewel> x 3 -> add 3 sockets to no socket item
<mag, nor, eth Item> + <flawless Gem> x 4 + <mag Jewel> x 4 -> add 4 sockets to no socket item
<mag, nor, eth Item> + <flawless Gem> x 5 + <mag Jewel> x 5 -> add 5 sockets to no socket item
<mag, nor, eth Item> + <flawless Gem> x 6 + <mag Jewel> x 6 -> add 6 sockets to no socket item

<rar Item> + <flawless Gem> + <rar Jewel> -> add 1 socket to no socket item
<rar Item> + <flawless Gem> x 2 + <rar Jewel> x 2 -> add 2 sockets to no socket item
<rar Item> + <flawless Gem> x 3 + <rar Jewel> x 3 -> add 3 sockets to no socket item
<rar Item> + <flawless Gem> x 4 + <rar Jewel> x 4 -> add 4 sockets to no socket item
<rar Item> + <flawless Gem> x 5 + <rar Jewel> x 5 -> add 5 sockets to no socket item
<rar Item> + <flawless Gem> x 6 + <rar Jewel> x 6 -> add 6 sockets to no socket item

<crf, uni, set Item> + <perfect Gem> + <crf Jewel> -> add 1 socket to no socket item
<crf, uni, set Item> + <perfect Gem> x 2 + <crf Jewel> x 2 -> add 2 sockets to no socket item
<crf, uni, set Item> + <perfect Gem> x 3 + <crf Jewel> x 3 -> add 3 sockets to no socket item
<crf, uni, set Item> + <perfect Gem> x 4 + <crf Jewel> x 4 -> add 4 sockets to no socket item
<crf, uni, set Item> + <perfect Gem> x 5 + <crf Jewel> x 5 -> add 5 sockets to no socket item
<crf, uni, set Item> + <perfect Gem> x 6 + <crf Jewel> x 6 -> add 6 sockets to no socket item

Если предмет уже имеет сокет, используйте рецепт для более высокого числа сокетов, чтобы добавить к нему еще сокетов. 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 ДЛЯ ИЗВЛЕЧЕНИЯ СОКЕТОВ:

Эти рецепты могут вернуть Вам использованные драгоценности, камни, оставив базовую вещь с сокетами непригодной. Либо освободить сокеты в любой вещи, при этом то, что вы вставляли, будет уничтожено, а вещь будет в порядке.

<any Item with 1 socket> + <Elixir> -> <тот же предмет с пустыми сокетами >
<any Item with 2 socket> + <Elixir> x 2 -> < тот же предмет с пустыми сокетами >
<any Item with 3 socket> + <Elixir> x 3 -> < тот же предмет с пустыми сокетами >
<any Item with 4 socket> + <Elixir> x 4 -> < тот же предмет с пустыми сокетами >
<any Item with 5 socket> + <Elixir> x 5 -> < тот же предмет с пустыми сокетами >
<any Item with 6 socket> + <Elixir> x 6 -> < тот же предмет с пустыми сокетами >

<any Item with 1 socket> + <rar Jewel> -> < Все вещи, которые были в сокетах >
<any Item with 2 socket> + <rar Jewel> x 2 -> < Все вещи, которые были в сокетах >
<any Item with 3 socket> + <rar Jewel> x 3 -> < Все вещи, которые были в сокетах >
<any Item with 4 socket> + <rar Jewel> x 4 -> < Все вещи, которые были в сокетах >
<any Item with 5 socket> + <rar Jewel> x 5 -> < Все вещи, которые были в сокетах >
<any Item with 6 socket> + <rar Jewel> x 6 -> < Все вещи, которые были в сокетах >

НОВЫЙ РЕЦЕПТ! ИСПОЛЬЗУЙ руну ZY. И СОХРАНИ ВСЕ ЧТО ТЕБЕ НУЖНО

<any Item with socket> + <rar Jewel*> (нужно положить столько Jewel сколько сокетов в предмете!!!) + <ZY RUNE> -> < тот же предмет с пустыми сокетами > + < Все вещи, которые были в сокетах >

РЕЦЕПТЫ ПЕРЕДЕЛКИ УНИКАЛЬНЫХ ПРЕДМЕТОВ:

Эти рецепты позволяют игрокам переделать новый уникальный предмет, основанный на существующем уникальном предмете. Находили ли 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:

<Uni Weapon> + <Demon Box> + <Perf Gem> x 3 + <Elixir> x 3 -> new <Uni Weapon>
<Uni Armor> + <Demon Box> + <Perf Gem> x 3 + <Elixir> x 3 -> new <Uni Armor>
<Uni Ring> + <Demon Box> + <Perf Gem> x 3 + <Elixir> x 3 -> new <Uni Amulet>
<Uni Amulet> + <Demon Box> + <Perf Gem> x 3 + <Elixir> x 3 -> new <Uni Ring>
<Uni Jewel> + <Demon Box> + <Perf Gem> x 3 + <Elixir> x 3 -> new <Uni Jewel>
<Uni Charm> + <Demon Box> + <Perf Gem> x 3 + <Elixir> x 3 -> new <Uni Charm> same as input Charm size
<Uni Ring> + <Uni Amulet> + <DBox> + <Perf Gem> x 3 + <Elixir> x 3 + <El rune>-> new <Uni Small Charm>
<Uni Ring> + <Uni Amulet> + <DBox> + <Perf Gem> x 3 + <Elixir> x 3 + <Eld rune>-> new <Uni Large Charm>
<Uni Ring> + <Uni Amulet> + <DBox> + <Perf Gem> x 3 + <Elixir> x 3 + <Tir rune>-> new <Uni Grand Charm>
<Uni Ring> + <Uni Amulet> + <DBox> + <Perf Gem> x 3 + <Elixir> x 3 + <Nef rune>-> new <Uni Quad Charm>
<Uni Ring> + <Uni Amulet> + <DBox> + <Perf Gem> x 3 + <Elixir> x 3 + <Eth rune>-> new <Uni Tall Charm>
<Uni Ring> + <Uni Amulet> + <DBox> + <Perf Gem> x 3 + <Elixir> x 3 + <Ith rune>-> new <Uni Hex Charm>
<Uni Ring> + <Uni Amulet> + <DBox> + <Perf Gem> x 3 + <Elixir> x 3 + <Tal rune>-> new <Uni Narrow Charm>

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:

<Unique Item> + <DKey> + <DBox> + <Perfect Skull> x 3 + <Elixir> x 3 -> new <Unique Item> of same item type
OR

<Uni Ring> + <Uni Amulet> + <DKey> + <DBox> + <Perfect Skull> x 3 + <Elixir> x 3 + <Rune> -> new <Unique Item> of same item type

где **Unique Item** 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. Смотри 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:

<Unique Charm> + <Demon Box> + <Key> -> random <Unique Ring>
<Unique Charm> + <Demon Box> + <Rune> -> random <Unique Amulet>
<Unique Charm> + <Demon Box> + <Chipped Gem> -> random <Unique Jewel>
Где <Key> это обычный ключ; <Rune> is any Rune; <Chipped> is any chipped gem.

РЕЦЕПТЫ ПОЛУЧЕНИЯ УНИКАЛЬНЫХ ПРЕДМЕТОВ:

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 шесты, луки, арбалеты, метательные ножи, метательные топоры, катары, палочки, сферы, когти, сохраненные головы, примитивные шлемы, шкуры, щиты ауры, копья амазонок, луки амазонок, венки. **Теперь каждый сможет найти для себя что-то среди более 700 уникальных предметов.** Даже есть возможность получить один из Zy-El артефактов... но маловероятно! 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!

<crf Item> x 3 + <perf Gem> x 3 + <Elixir> x 3 + <DKey> + <Zy Rune> + <El Rune> + <crf Jewel> x 3 -> Unique Item (eg. Any 3 crafted Belts + 3 perf Gems + 3 Elixirs + DKey + Zy + El + 3 crafted Jewels -> a unique Belt)

<rar Ring> x 3 + <rar Amulet> x 3 + <perf Gem> x 3 + <rar Jewel> x 3 + <Elixir> -> Stone of Jordan (Yeah!)

To craft Unique Jewels: <crf Jewel> x 3 + <perf Gem> x 3 + <Elixir> x 3 -> <uni Jewel>

OR: <crf Jewel> x 6 -> <uni Jewel>

To craft Unique Arrows/Bolts: <mag Arrow/Bolt> x 3 + <perf Gem> x 3 + <Elixir> x 3 -> <uni Arrow/Bolt>

To craft Unique Charms: <crf Charm> x 3 + <Demon Key> + <perf Gem> x 3 + <Elixir> x 3 -> <uni Charm>

(Примечание: три базовых талисмана должны быть одинокого размера; получаемый талисман будет того же размера)

РЕЦЕПТЫ ПОЛУЧЕНИЯ КВЕСТОВЫХ ПРЕДМЕТОВ:

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?

Here are the recipes to generate Quest items:

<Town Portal Scroll> + <std Gem> + <rar Jewel> + <Elixir> -> Bark Scroll

<rar Kris> + <std Gem> + <rar Jewel> + <Elixir> -> Gidbinn

<rar Quarterstaff> + <std Gem> + <rar Jewel> + <Elixir> -> Horadric Staff

<Identify Scroll Tome> + <std Gem> + <rar Jewel> + <Elixir> -> Lam Esen's Tome

<rar Flail> + <std Gem> + <rar Jewel> + <Elixir> -> Kalim's Super Flail

<perf Gem> + <std Gem> + <rar Jewel> + <Elixir> -> Mephisto's Soulstone

<rar Maul> + <std Gem> + <rar Jewel> + <Elixir> -> Hellforge Hammer

<rar War Hammer> + <std Gem> + <rar Jewel> + <Elixir> -> Horadric Malus

<Full Rejuv Potion> + <std Gem> + <rar Jewel> + <Elixir> -> Malah's Thawing Potion

РЕЦЕПТЫ ДЛЯ ЭФИРНЫХ ПРЕДМЕТОВ:

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.

Here are the recipes to modify an item to be Ethereal:

<any hi-quality item> + key + <Elixir> -> Ethereal <item>

<any magic item> + key + <Elixir> -> Ethereal <item>

<any rare item> + key + <Elixir> -> Ethereal <item>

<any crafted item> + key + <Elixir> -> Ethereal <item>

<any set item> + key + <Elixir> -> Ethereal <item>

<any unique item> + key + <Elixir> -> Ethereal <item>

РЕЦЕПТ ЗАМКА КУБА (сохраняет атрибуты предметов):

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:

<Zy Rune> + <Imperial Gem> x 3 + <Elixir> x 3 ----> <Cube Lock>

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.

РЕЦЕПТЫ ДОБАВИТЕЛЯ КУБА

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 (2х), тройные (3х), квинты (5х), деки (10х) и додеки (20х)**.

Эти Добавители не выпадают из монстров и не продаются у торговцев, однако могут быть сгенерированы следующими рецептами:

<Demon Key> x 2 + <Demon Box> x 2 + <Secret Cube Scroll> x 2 ----> <Double Cube Adder>

<Demon Key> x 3 + <Demon Box> x 3 + <Secret Cube Scroll> x 3 ----> <Triple Cube Adder>

<Demon Key> x 5 + <Demon Box> x 5 + <Secret Cube Scroll> x 5 ----> <Quint Cube Adder>

<Demon Key> x 10 + <Demon Box> x 10 + <Secret Cube Scroll> x 10 ----> <Deka Cube Adder>

<Demon Key> x 20 + <Demon Box> x 20 + <Secret Cube Scroll> x 20 ----> <DoDeka Cube Adder>

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

<Double Cube Adder> + <Triple Cube Adder> ----> <Quint Cube Adder>

<Quint Cube Adder> x 2 ----> <Deka Cube Adder>

<Deka Cube Adder> x 2 ----> <DoDeka Cube Adder>

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, **2х добавитель** добавит +100% к новым атрибутам, **3х добавитель** +200%, **5х** +400%, **10х** +900% и **20х** +1900%

В некоторых рецептах Добавители могут использоваться вместе с Замками. В других рецептах ни Добавители, ни Замки не могут быть использованы.

РЕЦЕПТЫ ЭЛИКСИРА (ДЛЯ БЫСТРОЙ ПРОКАЧКИ)

Новые атрибуты добавляются в исходный элемент, сама вещь не изменяется. Требования к уровню увеличиваются на 3 после каждого использования.

Замок Куба и Добавитель Куба не работают в этих рецептах.

- «Elixir» + «Perf Skull» + «Boot» → same Boot + add 20 Thorn Damage + 3 level req
- «Elixir» + «Perf Skull» + «Shield» → same Shield + add 20 Armor Class + 3 level req
- «Elixir» + «Perf Skull» + «Belt» → same Belt + add 20 Life + 3 level req
- «Elixir» + «Perf Skull» + «Helm» → same Helm + add 20 Mana + 3 level req
- «Elixir» + «Perf Skull» + «Glove» → same Glove + add 30 Attack Rating + 3 level req
- «Elixir» + «Perf Skull» + «Ring» → same Ring + add 5 Gold Find + 3 level req
- «Elixir» + «Perf Skull» + «Amulet» → same Amulet + add 5 Magic Find + 3 level req

Рецепты для зачарования Оружия:

- «Elixir» + «Perf Diamond» + «Weapon» → same Weapon + add 15 magic dmg + 3 level req
- «Elixir» + «Perf Topaz» + «Weapon» → same Weapon + add 15 lightning dmg + 3 level req
- «Elixir» + «Perf Ruby» + «Weapon» → same Weapon + add 15 fire dmg + 3 level req
- «Elixir» + «Perf Sapphire» + «Weapon» → same Weapon + add 15 cold dmg + 3 level req
- «Elixir» + «Perf Emerald» + «Weapon» → same Weapon + add 30 poison dmg + 3 level req
- «Elixir» + «Perf Amethyst» + «Weapon» → same Weapon + add 5 normal dmg + 3 level req

Рецепты эликсира для зачарования Брони:

- «Elixir» + «Perf Diamond» + «Torso Armor» → same Torso Armor + add 10 magic resist + 3 level req
- «Elixir» + «Perf Topaz» + «Torso Armor» → same Torso Armor + add 10 lightning resist + 3 level req
- «Elixir» + «Perf Ruby» + «Torso Armor» → same Torso Armor + add 10 fire resist + 3 level req
- «Elixir» + «Perf Sapphire» + «Torso Armor» → same Torso Armor + add 10 cold resist + 3 level req
- «Elixir» + «Perf Emerald» + «Torso Armor» → same Torso Armor + add 10 poison resist + 3 level req
- «Elixir» + «Perf Amethyst» + «Torso Armor» → same Torso Armor + add 10 normal dmg reduction + 3 level req
- «Elixir» + «Perf Skull» + «Torso armor» → same Torso Armor + add 10 magic dmg reduction + 3 level req

РЕЦЕПТЫ МЕГАЗАГРУЗКИ ЭЛЕКСИРА (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 поверх существующих атрибутов.

Не требуется Замок. Добавители НЕ работают с этими рецептами.

Требования к уровню не увеличиваются.

Используйте выше приведенные рецепты, добавляя свиток Зай-Эль:

- «Zy-EL Scroll» + «Elixir» + «Gem» + «Item» → тот же предмет + эликсир бонус x 30

Пример:

- «Zy-EL Scroll» + «Elixir» + «Perf Skull» + «любое Кольцо» → то же кольцо + 150 Gold Find

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:

<Regular Item> x 3 + <rar Ring> + <rar Amulet> + <rar Jewel> + <Perf Gem> -> <nor Exceptional Item>

<Exceptional Item> x 3 + <crf Ring> + <crf Amulet> + <crf Jewel> + <Royal Gem> + <Elixir> -> <nor Elite Item>

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 труднодоступных элитных предметов, чтобы сделать из них свой собственный артефакт!

ДЕМОНИЧЕСКИЕ 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: **Minor**, **Major** и **Trinity**. 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:

<any Item> + <Perf Gem> + <Demon Key> + <Elixir> -> new <mag Minor Demon Item> + <attbs> + <penalties>

<any Item> + <Royal Gem> + <Demon Key> x 2 + <Elixir> x 2 -> new <rar Major Demon Item> + <attbs> + <penalties>

<any Item> + <Imper Gem> + <Demon Key> x 3 + <Elixir> x 3 -> new <crf Trinity Demon Item> + <attbs> + <penalties>

где:

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

<attbs> - атрибуты, зависящие от типа предмета. Оружие - увеличение урона и уровня атаки. Броня - увеличение защиты и элементарного 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.

<penalties> 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.

Темная сторона зовет! Используйте крайне осторожно!

РЕЦЕПТЫ ИСКУСНЫХ КОЛЕЦ И АМУЛЕТОВ:

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:

<Crafted Ring> + <gem> + <jewel> + <Elixir> -> new <Crafted Ring> с навыком удара

<Crafted Amulet> + <gem> + <jewel> + <Elixir> -> new <Crafted Amulet> с навыком ответного удара

где: <gem> - определяет тип элементарной атаки, а качество камня определяет уровень этой атаки.

<Jewel> - 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 искус 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:

<Crafted Ring> + <gem> + <Demon Key> + <Demon Box> + <Elixir> -> new <Crafted Ring> с усиленным навыком удара

<Crafted Amulet> + <gem> + <Demon Key> + <Demon Box> + <Elixir> -> new <Crafted Amulet> с усиленным навыком ответного удара

РЕЦЕПТЫ ДЛЯ ИСКУСНЫХ ТАЛИСМАНОВ:

Талисманы могут быть улучшены возможностями 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.

<Crafted charm> + <perf Gem> + <mag Ring> + <mag Amulet> -> new <Crafted charm> + <Gem abilities>

<Crafted charm> + <royal Gem> + <rar Ring> + <rar Amulet> -> new <Crafted charm> + <Gem abilities>

<Crafted charm> + <imper Gem> + <crf Ring> + <crf Amulet> -> new <Crafted charm> + <Gem abilities>

Где: <Gem abilities> = 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 ДЛЯ ИСКУСНЫХ И УНИКАЛЬНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Эти рецепты - основная формула, позволяющая игрокам добавлять специальные возможности к Искусным и УНИКАЛЬНЫМ предметам. Создаются очень мощные предметы, однако, очень дорогие для починки. Заряд магическими заклинаниями также стоит очень дорого. ТОЛЬКО ИСКУСНЫЕ И УНИКАЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ МОГУТ БЫТЬ УЛУЧШЕНЫ С ПОМОЩЬЮ ЭТИХ РЕЦЕПТОВ - ни магические, ни раритетные, ни рунические 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 и уникальных предметов:

<Crafted or Uni Item> + <Flwls Gem> + <mag Ring> + <mag Amulet> + <Key> --> new <Crafted or Uni Item> + <added ability>
< Crafted or Uni Item > + <Perf Gem> + <rar Ring> + <rar Amulet> + <Key> --> new <Crafted or Uni Item> + <added ability>
< Crafted or Uni Item > + <Royal Gem> + <crf Ring> + <crf Amulet> + <Key> --> new <Crafted or Uni Item> + <added ability>
< Crafted or Uni Item > + <Imper Gem> + <uni Ring> + <uni Amulet> + <Key> --> new <Crafted or Uni Item> + <added ability>

Где: < Crafted or Uni Item > любой искусный или уникальный предмет типа пояс, шлем, оружие, броня, перчатки, ботинки или щит

<added ability> магич. заклинания или бонусы атаки или бонусы статистики, в зависимости от типа камня

<Key> обычный 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 получаемый предмет сохранит атрибуты оригинального искусного предмета и получит <дополнительные возможности>.

Эти рецепты не работают с Добавителями.

Рецепты улучшения искусных и уникальных предметов с сохранением оригинальных атрибутов:

< Crf or Uni Item > + <Flwls Gem> + <mag Ring> + <mag Amulet> + <Key> + <CubeLock> --> same <Crf or Uni Item> + <add ability>
< Crf or Uni Item > + <Perf Gem> + <rar Ring> + <rar Amulet> + <Key> + <Cube Lock> --> same <Crf or Uni Item> + <add ability>
< Crf or Uni Item > + <Royal Gem> + <crf Ring> + <crf Amulet> + <Key> + <Cube Lock> --> same <Crf or Uni Item> + <add ability>
< Crf or Uni Item > + <Imper Gem> + <uni Ring> + <uni Amulet> + <Key> + <Cube Lock> --> same <Crf or Uni Item> + <add ability>

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.

(примечание: список всех бонусов при зарядке вещей можно найти в Zy-EL Wiki, просто наберите её в Гугле)

РЕЦЕПТЫ ЗАРЯДКИ ИСКУСНЫХ И УНИКАЛЬНЫХ КАМНЕЙ

Искусные и уникальные драгоценные камни (jewel) 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 сокет других предметов, наделяют своими атрибутами базовые предметы. Таким путем можно сделать очень, очень мощные предметы.

Искусные и уникальные драгоценные камни могут быть улучшены по следующим рецептам:

<Crf or Uni Jewel> + <Rune> + <Elixir> + <mag Ring> -> new < Crf or Uni Jewel > + <Rune weapon attribute>
< Crf or Uni Jewel > + <Rune> + <Elixir> + <mag Amulet> -> new < Crf or Uni Jewel > + <Rune armor attribute>
< Crf or Uni Jewel > + <Rune> + <Elixir> + <mag Charm> -> new < Crf or Uni Jewel > + <Rune shield attribute>

<Rune> 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**:

< Crf or Uni Jewel > + <Rune> + <Elixir> + <Cube Lock> + <mag Ring> -> same < Crf or Uni Jewel > + <weapon attribs>
< Crf or Uni Jewel > + <Rune> + <Elixir> + <Cube Lock> + <mag Amulet> -> same < Crf or Uni Jewel > + <armor attribs>
< Crf or Uni Jewel > + <Rune> + <Elixir> + <Cube Lock> + <mag Charm> -> same < Crf or Uni Jewel > + <shield attribs>

Эти рецепты очень дорогостоящие, но они предоставляют игрокам высокого уровня возможность создавать бесконечно мощные предметы, составленные на свой вкус. Используйте рецепты извлечения сокета, для перезарядки своих бонусов!

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

< Crf or Uni Jewel > + <Rune> + <Elixir> + <Cube Adder> + <rar Ring> -> new < Crf or Uni Jewel > + <weapon attribs> x <Mult>
< Crf or Uni Jewel > + <Rune> + <Elixir> + <Cube Adder> + <rar Amulet> -> new < Crf or Uni Jewel > + <armor attribs> x <Mult>
< Crf or Uni Jewel > + <Rune> + <Elixir> + <Cube Adder> + <rar Charm> -> new < Crf or Uni Jewel > + <shield attribs> x <Mult>

Где <Cube Adder> это множитель атрибутов <Mult> = 200%; Triple, <Mult> = 300%; Quint, <Mult> = 500%; Dekka, <Mult> = 1000% and DoDeka, <Mult> = 2000%;

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

РЕЦЕПТЫ ДЛЯ МЕГАЗАРЯДКИ ДРАГОЦЕННЫХ КАМНЕЙ

Искусные и Уникальные драгоценные камни могут быть заряжены мегасилой, используя мега-рецепты. Ключевая составляющая этих рецептов <свиток Зай-Эль>. **Замки** и **Добавители** не работают с этими рецептами.

< Crf or Uni Jewel > + <Rune> + <Zy-El Scroll> + <crf Ring> -> same < Crf or Uni Jewel > + <weapon attrib> x 3000%
< Crf or Uni Jewel > + <Rune> + <Zy-El Scroll> + <crf Amulet> -> same < Crf or Uni Jewel > + <armor attrib> x 3000%
< Crf or Uni Jewel > + <Rune> + <Zy-El Scroll> + <crf Charm> -> same < Crf or Uni Jewel > + <shield attrib> 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. Капо даже не стремиться сделать этого.

Тополнение 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 урон> + <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 урон> 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 «Трансформировать». 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>

РЕЦЕПТ МЕГАЗАРЯДКИ МАГИЧЕСКИХ КОЛЧАНОВ

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.

<Mag Qvr> + <Gem> + <Zy-El Scroll> -> same <Mag Qvr> + <Elem Dmg> * 3000% + 40 level requirements

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

РЕЦЕПТЫ ДОБАВЛЕНИЯ КЛАССОВЫХ НАВЫКОВ

These recipes add Class skills bonuses to class-specific items. These items include: Druid Pelts, Barbarian Primal Helms, Amazon Bows, Amazon Spears, Amazon Javelins, Necro Voodoo Heads, Assassin Claws, Paladin Auric Shields and Sorceress' Orbs. The source item must also be a **Crafted** item. Please note that the Skill Adder bonuses are added to a new Crafted item; in other words, the previous attributes of the Crafted Class Item are lost! Be warned!! Cube Locks will NOT work with these recipes.

<Crafted Class Item> + <perf Gem> + <crf Ring> + <crf Amulet> + <crf Jewel> + <Elixir> -> new <Crafted Class Item> with +1 Class Skill

Use a Cube Adder and increase the number of Skill levels added:

<Crafted Class Item> + <perf Gem> + <crf Ring> + <crf Amulet> + <crf Jewel> + <Elixir> + <Cube Adder> ----> new <Crafted Class Item> + Class Skills x <Mult>

where: <Cube Adder> is Double, the attribute multiplier <Mult> = 200%; Triple, <Mult> = 300%; Quint, <Mult> = 500%; Deka, <Mult> = 1000% and DoDeka, <Mult> = 2000%;

And a Mega-load Skill Adder recipe exists as well:

<Crafted Class Item> + <Zy-El Scroll> -> new <Crafted Class Item> with +30 Class Skills

Please note that this particular Mega-load recipe will generate a new item - all original attributes of the Crafted Class Item will be lost. You have been warned!!! Cube Locks will NOT work with these recipes.

РЕЦЕПТЫ ДОБАВЛЕНИЯ ТАБЛИЦ НАВЫКОВ

These recipes add bonuses to Skill Tabs within specific classes. These recipes are less expensive than the overall Class Skill Adder Recipes in that a crafted class specific item is NOT required. Rather, SkillTab Adder Bonuses can be bestowed on Crafted Rings or Crafted Amulets. Stated below is the generic formula and required elements for each specific Skill Tab:

<Crf Ring/Amulet> + <Elixir> + <Crf Jewel> + <Flwls Gem> + <Potion> -> new <Crf Ring/Amulet> + 1 SkillTab Bonus

where:

<Flwls Gem>	<Potion>	Skill Tab
Skull	Stamina	Amazon Bow & Crossbow
Skull	Thawing	Amazon Passive & Magic
Skull	Antidote	Amazon Spear & Javelin
Sapphire	Stamina	Sorceress Fire Spells
Sapphire	Thawing	Sorceress Lightning Spells
Sapphire	Antidote	Sorceress Cold Spells
Topaz	Stamina	Necromancer Curses
Topaz	Thawing	Necromancer Poison & Bone Spells
Topaz	Antidote	Necromancer Summoning Spells
Amethyst	Stamina	Paladin Combat
Amethyst	Thawing	Paladin Offensive
Amethyst	Antidote	Paladin Defensive
Emerald	Stamina	Barbarian Combat Skills
Emerald	Thawing	Barbarian Combat Masteries
Emerald	Antidote	Barbarian Warcries
Ruby	Stamina	Druid Summoning
Ruby	Thawing	Druid Shape Shifting
Ruby	Antidote	Druid Elemental Spells
Diamond	Stamina	Assassin Traps
Diamond	Thawing	Assassin Shadow Disciplines
Diamond	Antidote	Assassin Martial Arts

For example, a Crafted Ring combined with an Elixir, Crafted Jewel, Flawless Amethyst and an Antidote potion will result in the same Crafted Ring with an added +1 Skill bonus to all spells/skills in the Paladin's Defensive tree.

Players now have the flexibility to craft specific skill tab bonus items to suit their particular style of play. For example, a Necromancer specializing in Summons can fashion a crafted Ring or two with bonuses to all Necromancer Summoning Spells.

For players concerned with damage caps, boosting one skill branch while leaving other skill branches intact could be very handy. A Sorceress wanting to round out the damage of her elemental attacks may want to have skill bonuses to her Cold Spells. Now, she can create specific items that will enhance her Cold Spells without affecting the damages of her Fire and Lightning spells.

The SkillTab Bonus can be increased using a Cube Adder as in the recipe below:

<Crf Ring/Amu> + <Elixir> + <Crf Jewel> + <Flwls Gem> + <Potion> + <Cube Adder> ----> new <Crf Ring/Amu> + SkillTab Bonus x <Mult>

where: <Cube Adder> is Double, the attribute multiplier <Mult> = 200%; Triple, <Mult> = 300%; Quint, <Mult> = 500%; Deka, <Mult> = 1000% and DoDeka, <Mult> = 2000%;

Please note that these recipes will re-roll the attributes of the source <Crf Ring/Amu> and then add the SkillTab Bonuses. Some or all of the existing attributes of the source <Crf Ring/Amu> will be lost! Be warned!!

РЕЦЕПТЫ ДОБАВЛЕНИЯ ОТДЕЛЬНЫХ НАВЫКОВ

These recipes add bonuses to a particular Skill/Spell. These bonuses apply to only a specific Skill/Spell and not any others. These recipes are slightly less expensive than the SkillTab Adder recipes in that a Crafted Class-specific item is NOT required: however, the addition of a rune is required to determine the exact bonus. Also, a Crafted Charm is required in order to receive the bonus. Listed below is the general cube formula accompanied by the required ingredients for each particular form of the recipe for each Skill/Spell:

<Crft Charm> + <Elixir> + <Perf Gem> + <Potion> + <Rune> -> new <Crft Charm> + 1 Skill Bonus

The Skill Bonus can be increased using a Cube Adder as in the recipe below:

<Crft Charm> + <Elixir> + <Perf Gem> + <Cube Adder> + <Potion> + <Rune> -> new <Crft Charm> + Skill Bonus x <Mult>

where: <Cube Adder> is Double, the attribute multiplier <Mult> = 200%; Triple, <Mult> = 300%; Quint, <Mult> = 500%; Deka, <Mult> = 1000% and DoDeka, <Mult> = 2000%;

Please note that these recipes will re-roll the attributes of the source <Crft Charm> and then add the Skill Bonuses. Some or all of the existing attributes of the source <Crft Charm> will be lost! Be warned!!

For Amazon Skills, the required ingredients are:

<Perf Gem>	<Potion>	<Rune>	Skill/Spell
Skull	Stamina	El	Magic Arrow
Skull	Stamina	Eld	Fire Arrow
Skull	Stamina	Tir	Cold Arrow
Skull	Stamina	Nef	Multiple Shot
Skull	Stamina	Eth	Exploding Arrow
Skull	Stamina	Ith	Ice Arrow
Skull	Stamina	Tal	Guided Arrow
Skull	Stamina	Ral	Strafe
Skull	Stamina	Ort	Immolation Arrow
Skull	Stamina	Thul	Freezing Arrow
Skull	Thawing	El	Inner Sight
Skull	Thawing	Eld	Critical Strike
Skull	Thawing	Tir	Dodge
Skull	Thawing	Nef	Slow Missiles
Skull	Thawing	Eth	Avoid

<Perf Gem>	<Potion>	<Rune>	Skill/Spell
Skull	Thawing	Ith	Penetrate
Skull	Thawing	Tal	Dopplezon
Skull	Thawing	Ral	Evade
Skull	Thawing	Ort	Valkyrie
Skull	Thawing	Thul	Pierce
Skull	Antidote	El	Jab
Skull	Antidote	Eld	Power Strike
Skull	Antidote	Tir	Poison Javelin
Skull	Antidote	Nef	Impale
Skull	Antidote	Eth	Lightning Bolt
Skull	Antidote	Ith	Charged Strike
Skull	Antidote	Tal	Plague Javelin
Skull	Antidote	Ral	Fend
Skull	Antidote	Ort	Lightning Strike
Skull	Antidote	Thul	Lightning Fury

For Paladin Skills, the required ingredients are:

<Perf Gem>	<Potion>	<Rune>	Skill/Spell
Amethyst	Stamina	El	Sacrifice
Amethyst	Stamina	Eld	Smite
Amethyst	Stamina	Tir	Holy Bolt
Amethyst	Stamina	Nef	Zeal
Amethyst	Stamina	Eth	Charge
Amethyst	Stamina	Ith	Vengeance
Amethyst	Stamina	Tal	Blessed Hammer
Amethyst	Stamina	Ral	Conversion
Amethyst	Stamina	Ort	Holy Shield
Amethyst	Stamina	Thul	Fist of Heavens
Amethyst	Thawing	El	Might
Amethyst	Thawing	Eld	Holy Fire
Amethyst	Thawing	Tir	Thorns
Amethyst	Thawing	Nef	Blessed Aim
Amethyst	Thawing	Eth	Concentration
Amethyst	Thawing	Ith	Holy Freeze
Amethyst	Thawing	Tal	Holy Shock

For Barbarian Skills, the required ingredients are:

<Perf Gem>	<Potion>	<Rune>	Skill/Spell
Emerald	Stamina	El	Bash
Emerald	Stamina	Eld	Leap
Emerald	Stamina	Tir	Double Swing
Emerald	Stamina	Nef	Stun
Emerald	Stamina	Eth	Double Throw
Emerald	Stamina	Ith	Leap Attack
Emerald	Stamina	Tal	Concentrate
Emerald	Stamina	Ral	Frenzy
Emerald	Stamina	Ort	Whirlwind
Emerald	Stamina	Thul	Berserk
Emerald	Thawing	El	Sword Mastery
Emerald	Thawing	Eld	Axe Mastery
Emerald	Thawing	Tir	Mace Mastery
Emerald	Thawing	Nef	Pole Arm Mastery
Emerald	Thawing	Eth	Throwing Mastery
Emerald	Thawing	Ith	Spear Mastery
Emerald	Thawing	Tal	Increased Stamina

Amethyst	Thawing	Ral	Sanctuary
Amethyst	Thawing	Ort	Fanaticism
Amethyst	Thawing	Thul	Conviction
Amethyst	Antidote	El	Prayer
Amethyst	Antidote	Eld	Resist Fire
Amethyst	Antidote	Tir	Defiance
Amethyst	Antidote	Nef	Resist Cold
Amethyst	Antidote	Eth	Cleansing
Amethyst	Antidote	Ith	Resist Lightning
Amethyst	Antidote	Tal	Vigor
Amethyst	Antidote	Ral	Meditation
Amethyst	Antidote	Ort	Redemption
Amethyst	Antidote	Thul	Salvation

Emerald	Thawing	Ral	Iron Skin
Emerald	Thawing	Ort	Increased Speed
Emerald	Thawing	Thul	Natural Resistance
Emerald	Antidote	El	Howl
Emerald	Antidote	Eld	Find Potion
Emerald	Antidote	Tir	Taunt
Emerald	Antidote	Nef	Shout
Emerald	Antidote	Eth	Find Item
Emerald	Antidote	Ith	Battle Cry
Emerald	Antidote	Tal	Battle Orders
Emerald	Antidote	Ral	Grim Ward
Emerald	Antidote	Ort	War Cry
Emerald	Antidote	Thul	Battle Command

For Druid Skills, the required ingredients are:

<Perf Gem>	<Potion>	<Rune>	Skill/Spell
Ruby	Stamina	El	Raven
Ruby	Stamina	Eld	Plague Poppy
Ruby	Stamina	Tir	Oak Sage
Ruby	Stamina	Nef	Summon Spirit Wolf
Ruby	Stamina	Eth	Cycle of Life
Ruby	Stamina	Ith	Heart of Wolverine
Ruby	Stamina	Tal	Summon Fenris
Ruby	Stamina	Ral	Vines
Ruby	Stamina	Ort	Spirit of Barbs
Ruby	Stamina	Thul	Summon Grizzly
Ruby	Thawing	El	Werewolf
Ruby	Thawing	Eld	Shape Shifting
Ruby	Thawing	Tir	Werebear
Ruby	Thawing	Nef	Feral Rage
Ruby	Thawing	Eth	Maul
Ruby	Thawing	Ith	Rabies
Ruby	Thawing	Tal	Fire Claws
Ruby	Thawing	Ral	Hunger
Ruby	Thawing	Ort	Shock Wave
Ruby	Thawing	Thul	Fury
Ruby	Antidote	El	Firestorm
Ruby	Antidote	Eld	Molten Boulder
Ruby	Antidote	Tir	Arctic Blast
Ruby	Antidote	Nef	Eruption
Ruby	Antidote	Eth	Cyclone Armor
Ruby	Antidote	Ith	Twister
Ruby	Antidote	Tal	Volcano
Ruby	Antidote	Ral	Tornado
Ruby	Antidote	Ort	Armageddon
Ruby	Antidote	Thul	Hurricane

For Assassin Skills, the required ingredients are:

<Perf Gem>	<Potion>	<Rune>	Skill/Spell
Diamond	Stamina	El	Fire Blast
Diamond	Stamina	Eld	Shock Web
Diamond	Stamina	Tir	Blade Sentinel
Diamond	Stamina	Nef	Charged Bolt Sentry
Diamond	Stamina	Eth	Wake of Fire
Diamond	Stamina	Ith	Blade Fury
Diamond	Stamina	Tal	Lightning Sentry
Diamond	Stamina	Ral	Wake of Inferno
Diamond	Stamina	Ort	Death Sentry
Diamond	Stamina	Thul	Blade Shield
Diamond	Thawing	El	Claw Mastery
Diamond	Thawing	Eld	Psychic Hammer
Diamond	Thawing	Tir	Burst of Speed
Diamond	Thawing	Nef	Weapon Block
Diamond	Thawing	Eth	Cloak of Shadows
Diamond	Thawing	Ith	Fade
Diamond	Thawing	Tal	Shadow Warrior
Diamond	Thawing	Ral	Mind Blast
Diamond	Thawing	Ort	Venom
Diamond	Thawing	Thul	Shadow Master
Diamond	Antidote	El	Tiger Strike
Diamond	Antidote	Eld	Dragon Talon
Diamond	Antidote	Tir	Fists of Fire
Diamond	Antidote	Nef	Dragon Claw
Diamond	Antidote	Eth	Cobra Strike
Diamond	Antidote	Ith	Claws of Thunder
Diamond	Antidote	Tal	Dragon Tail
Diamond	Antidote	Ral	Blades of Ice
Diamond	Antidote	Ort	Dragon Flight
Diamond	Antidote	Thul	Phoenix Strike

For Sorceress Skills, the required ingredients are:

<Perf Gem>	<Potion>	<Rune>	Skill/Spell
Sapphire	Stamina	El	Fire Bolt
Sapphire	Stamina	Eld	Warmth
Sapphire	Stamina	Tir	Inferno
Sapphire	Stamina	Nef	Blaze
Sapphire	Stamina	Eth	Fire Ball
Sapphire	Stamina	Ith	Fire Wall
Sapphire	Stamina	Tal	Enchant
Sapphire	Stamina	Ral	Meteor
Sapphire	Stamina	Ort	Fire Mastery
Sapphire	Stamina	Thul	Hydra
Sapphire	Thawing	El	Charged Bolt
Sapphire	Thawing	Eld	Static Field
Sapphire	Thawing	Tir	Telekinesis
Sapphire	Thawing	Nef	Nova
Sapphire	Thawing	Eth	Lightning
Sapphire	Thawing	Ith	Chain Lightning
Sapphire	Thawing	Tal	Teleport
Sapphire	Thawing	Ral	Thunder Storm
Sapphire	Thawing	Ort	Energy Shield
Sapphire	Thawing	Thul	Lightning Mastery
Sapphire	Antidote	El	Ice Bolt
Sapphire	Antidote	Eld	Frozen Armor
Sapphire	Antidote	Tir	Frost Nova
Sapphire	Antidote	Nef	Ice Blast
Sapphire	Antidote	Eth	Shiver Armor
Sapphire	Antidote	Ith	Glacial Spike
Sapphire	Antidote	Tal	Blizzard
Sapphire	Antidote	Ral	Chilling Armor
Sapphire	Antidote	Ort	Frozen Orb
Sapphire	Antidote	Thul	Cold Mastery

For Necromancer Skills, the required ingredients are:

<Perf Gem>	<Potion>	<Rune>	Skill/Spell
Topaz	Stamina	El	Amplify Damage
Topaz	Stamina	Eld	Dim Vision
Topaz	Stamina	Tir	Weaken
Topaz	Stamina	Nef	Iron Maiden
Topaz	Stamina	Eth	Terror
Topaz	Stamina	Ith	Confuse
Topaz	Stamina	Tal	Life Tap
Topaz	Stamina	Ral	Attract
Topaz	Stamina	Ort	Decrepify
Topaz	Stamina	Thul	Lower Resist
Topaz	Thawing	El	Teeth
Topaz	Thawing	Eld	Bone Armor
Topaz	Thawing	Tir	Poison Dagger
Topaz	Thawing	Nef	Corpse Explosion
Topaz	Thawing	Eth	Bone Wall
Topaz	Thawing	Ith	Poison Explosion
Topaz	Thawing	Tal	Bone Spear
Topaz	Thawing	Ral	Bone Prison
Topaz	Thawing	Ort	Poison Nova
Topaz	Thawing	Thul	Bone Spirit
Topaz	Antidote	El	Skeleton Mastery
Topaz	Antidote	Eld	Raise Skeleton
Topaz	Antidote	Tir	Clay Golem
Topaz	Antidote	Nef	Golem Mastery
Topaz	Antidote	Eth	Raise Skeleton Mage
Topaz	Antidote	Ith	Blood Golem
Topaz	Antidote	Tal	Summon Resist
Topaz	Antidote	Ral	Iron Golem
Topaz	Antidote	Ort	Fire Golem
Topaz	Antidote	Thul	Revive

ТАЛИСМАНЫ ТВОРЕНИЯ:

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 инвентаре (рюкзаке), чтобы активизировать его бонусы. В отличие от других талисманов в **талисмани творения** нельзя проделать сокет. В отличие от большинства талисманов каждый **талисман творения** налагает штраф 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**: **Minor**, **Major** и **Mega**. 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 **талисманов творения** относительно дешева. Например, положите **младший ТТ** в хорадрический куб с двумя битыми изумрудами, нажмите кнопку «ТПреобразовать» и получите **ТТ**, установленный в режим **Яд**. При переключении режимов текущий режим **ТТ** не имеет значения.

Как сделать талисман творения:

3 x <Standard Gem> + 3 x <Elixir> + <rar Charm> + <rar Jewel>
+ 3 x <Common Cube Scroll> ----> <Minor Charm of Making>
3 x <Minor Charm of Making> + 3 x <Perfect Gem> + <crf Charm> + <crf Jewel>
+ 3 x <Uncommon Cube Scroll> ----> <Major Charm of Making>
3 x <Major Charm of Making> + 3 x <Imperial Gem> + <unq Charm> + <unq Jewel>
+ 3 x <Secret Cube Scroll> ----> <Mega Charm of Making>

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.

Узнать про все режимы Талисманов Творения, а также про их атрибуты можно из приложения Е.

РЕЦЕПТЫ ПЕРЕДЕЛКИ АТТРИБУТОВ

Эти рецепты генерируют новые атрибуты магических, раритетных и искусных предметов, а также свитков кубка. 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.

<mag Item> + <mag Jewel> + <Elixir> -> new <mag Item>

<rar Item> + <rar Jewel> + <Elixir> -> new <rar Item>

<crf Item> + <crf Jewel> + <Elixir> -> new <crf Item>

<Demon Box> x 3 -> new <Demon Box>

<Demon Box> + <crf Jewel> + <Elixir> -> new <Demon Box>

<Common Cube Scroll> x 3 -> new <Common Cube Scroll>

<Common Cube Scroll> + <mag Ring> + <mag Amulet> + <mag Jewel> -> new <Common Cube Scroll>

<Uncommon Cube Scroll> x 3 -> new <Uncommon Cube Scroll>

<Uncommon Cube Scroll> + <rar Ring> + <rar Amulet> + <rar Jewel> -> new <Uncommon Cube Scroll>

<Secret Cube Scroll> x 3 -> new <Secret Cube Scroll>

<Secret Cube Scroll> + <crf Ring> + <crf Amulet> + <crf Jewel> -> new <Secret Cube Scroll>

<Arcane Cube Scroll> x 3 -> new <Arcane Cube Scroll>

<Arcane Cube Scroll> + <uni Ring> + <uni Amulet> + <uni Jewel> -> new <Arcane Cube Scroll>

СВИТОК ZY-EL

«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 коров - будьте в этом уверены. Только те, кто достоин, найдут все фрагменты - вот истинный квест, чтобы испытать самых бесстрашных героев!

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

<Zy-El Scroll> + <uni Jewel> + <Elixir> + <any Weapon, Armor, Charm, Ring, Amulet> -> random <unique Item> of same item type (Качество предмета не имеет значения! Сгенерированный предмет будет иметь максимальное кол-во сокетов!)

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

<Zy-El Scroll> + <crf Jewel> + <Elixir> + <any Weapon, Armor, Charm, Ring, Amulet> -> <crf Item> of same item type (Качество предмета не имеет значения! Сгенерированный предмет будет иметь максимальное кол-во сокетов!)

В поисках фрагментов свитка Зай-Эль вы можете найти одинаковые фрагменты. Какая жалость!

Но вы можете переработать повторяющиеся фрагменты:

<Zy-El Scroll Fragment> + <imperial Gem> + <Elixir> -> new <Zy-El Scroll Fragment>
(Новый рецепт может оказаться фрагментом с тем же номером! Все происходит случайно!)

ZY-EL АРТЕФАКТЫ

Конечно, существуют уникальные предметы, характерные для мода Zy-El, 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 наносить 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 (Uni Jewel), чтобы использовать этот рецепт:

<Zy-El Scroll> + <Demon Key> x 3 + <uni Jewel> x 3 + Zy (rune33) + El (rune01) + <Crafted Item> -> ZY-EL Artifact

Где <Crafted Item> это базовая Crafted вещь из которой Вы решили сделать Zy-El артефакт!

Список базовых вещей для крафта и атрибутов Zy-EL артефактов можно найти в приложении F. Они Вас очень порадуют, поверьте.

РЕЦЕПТЫ ПОНИЖЕНИЯ АТТРИБУТОВ:

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.

<any Item> + <Thaw potion> + <key> -> same <Item> - <Half Freeze>
<any Item> + <Cham Rune> + <Town Portal Scroll> -> same <Item> - <Cannot Be Frozen>
<any Item> + <Arrow> + <Bolt> + <key> -> same <Item> - <Exploding Arrows>
<any Item> + <Mal Rune> + <key> -> same <Item> - <Prevent Monster Heal>
<any Item> + <Sur Rune> + <key> -> same <Item> - <Blinds Target>
<any Item> + <flawed gem> + <Identify Scroll> -> same <Item> - <1 Class Level Bonus>
<any Item> + <standard gem> + <Identify Scroll> -> same <Item> - <3 Class Level Bonuses>
<any Item> + <flawless gem> + <Identify Scroll> -> same <Item> - <10 Class Level Bonuses>

where:

<gem> = Skull (Amazon), Amethyst (Paladin), Topaz (Necromancer), Sapphire (Sorceress), Emerald (Barbarian), Ruby (Druid), Diamond (Assassin). An item which has +4 Sorceress skills would require one application of the recipe using a standard Sapphire and a second application using a flawed Sapphire and Identify Scrolls to completely remove the attribute.

<any Item> + <Stamina potion> + <key> -> same <Item> - <5 Reduced Stamina Drain>
<any Item> + <Stamina potion> x 2 + <key> -> same <Item> - <20 Reduced Stamina Drain>
<any Item> + <Stamina potion> x 3 + <key> -> same <Item> - <50 Reduced Stamina Drain>
<any Item> + <Antidote potion> + <key> -> same <Item> - <5% Ease>
<any Item> + <Antidote potion> x 2 + <key> -> same <Item> - <20% Ease>
<any Item> + <Antidote potion> x 3 + <key> -> same <Item> - <50% Ease>
<any Item> + <Cham rune> + <key> -> same <Item> - <1 Freeze Target>
<any Item> + <Cham rune> + <key> x 2 -> same <Item> - <5 Freeze Target>
<any Item> + <Cham rune> + <key> x 3 -> same <Item> - <50 Freeze Target>
<any Item> + <El rune> + <key> -> same <Item> - <1 Light Radius>
<any Item> + <El rune> x 2 + <key> -> same <Item> - <3 Light Radius>
<any Item> + <Tir rune> + <key> -> same <Item> - <1 Mana After Kill>
<any Item> + <Tir rune> x 2 + <key> -> same <Item> - <3 Mana After Kill>
<any Item> + <Dol rune> + <key> -> same <Item> - <1% Target Flees>
<any Item> + <Dol rune> + <key> x 2 -> same <Item> - <5% Target Flees>
<any Item> + <Dol rune> + <key> x 3 -> same <Item> - <20% Target Flees>

*** Note: must reduce Target Flees to 0% and then once more -1% to remove the attribute line.

<any Item> + <Eld rune> + <key> -> same <Item> - <1 Attack-vs-Undead>
<any Item> + <Eld rune> + <key> x 2 -> same <Item> - <5 Attack-vs-Undead>
<any Item> + <Eld rune> + <key> x 3 -> same <Item> - <20 Attack-vs-Undead>
<any Item> + <Eld rune> + <key> x 4 -> same <Item> - <100 Attack-vs-Undead>
<any Item> + <Ith rune> + <key> -> same <Item> - <1 Attack-vs-Demon>
<any Item> + <Ith rune> + <key> x 2 -> same <Item> - <5 Attack-vs-Demon>
<any Item> + <Ith rune> + <key> x 3 -> same <Item> - <20 Attack-vs-Demon>
<any Item> + <Ith rune> + <key> x 4 -> same <Item> - <100 Attack-vs-Demon>
<any Item> + <Amn rune> + <Key> -> same <Item> - <1 Attacker Takes Damage>
<any Item> + <Amn rune> + <Key> x 2 -> same <Item> - <5 Attacker Takes Damage>
<any Item> + <Amn rune> + <Key> x 3 -> same <Item> - <20 Attacker Takes Damage>
<any Item> + <Amn rune> + <Minor Heal> -> same <Item> - <1 Attacker Takes Lightning Damage>
<any Item> + <Amn rune> + <Minor Heal> x 2 -> same <Item> - <5 Attacker Takes Lightning Damage>
<any Item> + <Amn rune> + <Minor Heal> x 3 -> same <Item> - <20 Attacker Takes Lightning Damage>

<any Item> + <Eth rune> + <Minor Heal> -> same <Item> - <1 Life Regen>
 <any Item> + <Eth rune> + <Minor Heal> x 2 -> same <Item> - <5 Life Regen>
 <any Item> + <Eth rune> + <Minor Heal> x 3 -> same <Item> - <20 Life Regen>
 <any Item> + <Eth rune> + <Minor Heal> x 4 -> same <Item> - <100 Life Regen>
 <any Item> + <Tal rune> + <Minor Heal> -> same <Item> - <1 Damage Reduced>
 <any Item> + <Tal rune> + <Minor Heal> x 2 -> same <Item> - <5 Damage Reduced>
 <any Item> + <Tal rune> + <Minor Heal> x 3 -> same <Item> - <20 Damage Reduced>
 <any Item> + <Tal rune> + <Minor Heal> x 4 -> same <Item> - <100 Damage Reduced>
 <any Item> + <Tal rune> + <Minor Mana> -> same <Item> - <1 Magic Damage Reduced>
 <any Item> + <Tal rune> + <Minor Mana> x 2 -> same <Item> - <5 Magic Damage Reduced>
 <any Item> + <Tal rune> + <Minor Mana> x 3 -> same <Item> - <20 Magic Damage Reduced>
 <any Item> + <Tal rune> + <Minor Mana> x 4 -> same <Item> - <100 Magic Damage Reduced>

РЕЦЕПТЫ УМЕНЬШЕНИЯ УРОНА

Эти рецепты могут быть использованы для уменьшения бонусов физического и элементарного 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.*

<any Item> + <Gem> + <Antidote potion> -> same <Item> - <Max Damage Bonus>

where:

<Gem/Rune> type = <Gem> quality =

Ruby (Fire Max) Chipped (-1)

Topaz (Lightning Max) Flawed (-5)

Emerald (Poison Max) Standard (-20)

Sapphire (Cold Max) Flawless (-100)

Diamond (Physical Max) Perfect (-500)

Skull (Fire, Ltng, Cold, Poison, Phys Max)

<any Item> + <Gem> + <Thawing potion> -> same <Item> - <Min Damage Bonus>

where:

<Gem> type = <Gem> quality =

Ruby (Fire Min) Chipped (-1)

Topaz (Lightning Min) Flawed (-5)

Emerald (Poison Min) Standard (-20)

Sapphire (Cold Min) Flawless (-100)

Diamond (Physical Min) Perfect (-500)

Skull (Fire, Ltng, Cold, Poison, Phys Min)

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 (Прим. переводчика: возможна ошибка в оригинальном тексте: антидот используется для удаления мин урона, а зелье оттаивания - для максимального).

РЕЦЕПТЫ УМЕНЬШЕНИЯ СОПРОТИВЛЕНИЙ

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 элементарному вреду, наносимому монстрами.*

<any Item> + <Gem> + <Rejuvenation potion> -> same <Item> - <Resistance Bonus>

where:

<Gem> type = **<Gem>** quality =

Ruby (Fire Resist) Chipped (-1)

Topaz (Lightning Resist) Flawed (-5)

Emerald (Poison Resist) Standard (-20)

Sapphire (Cold Resist) Flawless (-100)

Diamond (Physical Resist)

Amethyst (Magic Resist)

Skull (Fire, Ltng, Cold, Poison Resist)

Please note that Amethyst will reduce damage resistance to Magic damage. Skulls only remove the basic four elemental damage forms - not Physical or Magic damage resistances since these are uncommon. Physical resistance is often referred to as Percent Damage Reduction by players.

РЕЦЕПТЫ УМЕНЬШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Эти рецепты могут использоваться, чтобы умень- шить 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 бу- дут вычтены из характеристик пресонажа.*

<any Item> + <Gem/Rune> + <Stamina potion> -> same <Item> - <Stat Bonus>

where:

<Gem/Rune> type = **<Gem>** quality = **<Rune>** quantity =

Ruby (Strength) Chipped (-1) One (-1)

Topaz (Dexterity) Flawed (-5) Two (-5)

Emerald (Vitality) Standard (-20) Three (-20)

Tir Rune (Energy) Flawless (-100) Four (-100)

Diamond (Stamina) Perfect (-500) Five (-500)

El Rune (Attack)

Eld Rune (Defense)

Amethyst (Life)

Sapphire (Mana)

Skull (Strength, Dexterity, Vitality, Energy)

Например, возьмем меч с **уровнем атаки +165**. Поместим меч в куб вместе с четырьмя рунами Эль и зельем бодрости. Нажмем «Преобразовать» 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

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 fire absorb или +7 cold absorb

<any Item> + <Gem> + <Healing potion> -> same <Item> - <Absorption Bonus>

where:

<Gem> type = **<Gem>** quality =

Ruby (Fire Absorb) Chipped (-1)

Topaz (Lightning Absorb) Flawed (-5)

Amethyst (Magic Absorb) Standard (-20)

Sapphire (Cold Absorb) Flawless (-100)

Skull (Fire, Ltng, Cold Absorb)

Please note that Skulls will only remove Fire, Cold and Lightning Absorbs simultaneously - but not Magic (which is not as common).

A variation of these recipes using a **<Greater Healing Potion>** rather than a **<Healing Potion>** will remove **elemental absorption bonuses based on character level**. Note that there is recipe to remove Magic Absorb/level - this attribute does not exist in the current patch 1.09 version of Diablo 2. These attributes are very, very uncommon and will appear on items like: +16 Fire Absorb (Based on Character Level).

<any Item> + <Gem> + <Greater Healing potion> -> same <Item> - <Absorption Level-Based Bonus>

where:

<Gem> type = **<Gem>** quality =

Ruby (Fire Absorb/level) Chipped (-1)

Topaz (Lightning Absorb/level) Flawed (-5)

Sapphire (Cold Absorb/level) Standard (-20)

Skull (Fire, Ltng, Cold Absorb/level) Flawless (-100)

A variation of these recipes using a **<Super Healing Potion>** rather than a **<Healing Potion>** will remove **elemental absorption percent bonuses**. These attributes are extremely rare and will appear on items like: 16% Fire Damage Absorb.

<any Item> + <Gem> + <Super Healing potion> -> same <Item> - <Absorption Level-Based Bonus>

where:

<Gem> type = **<Gem>** quality =

Ruby (Fire Absorb Percent) Chipped (-1)

Topaz (Lightning Absorb Percent) Flawed (-5)

Amethyst (Magic Absorb Percent) Standard (-20)

Sapphire (Cold Absorb Percent) Flawless (-100)

Skull (Fire, Ltng, Cold Absorb Percent)

РЕЦЕПТЫ УМЕНЬШЕНИЯ АТРИБУТОВ ОСНОВАННЫХ НА УРОВНЕ

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.

<any Item> + <Gem/Rune> + <Full Rejuvenation potion> -> same <Item> - <Level-Based Bonus>

where:

<Gem> type = **<Rune>** type = **<Gem>** quality = **<Rune>** quantity =

Ruby (Life/level) El (Str/level) Chipped (-1/level) One (-1/level)

Topaz (Mana/level) Eld (Dex/level) Flawed (-3/level) Two (-3/level)

Emerald (Attack/level) Tir (Vit/level) Standard (-10/level) Three (-10/level)

Sapphire (Defense/level) Nef (Enr/level) Flawless (-50/level) Four (-50/level)

Diamond (Damage/level) Eth (Gold%/level)
Amethyst (Stamina/level) Ith (Magic%/level)
Skull (Attack%/level) Tal (Defense%/level)

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.

ПОСТЕРЫ ЗНАМЕНИТОСТЕЙ

(от переводчика: на данный момент постеры максимально бесполезны и я рекомендую их просто закатывать в коллекционер. Но если очень хочется - собирайте...)

These are quests for items bearing the likenesses of known personalities and memorabilia. These quests are optional and players may choose not to participate by simply ignoring the quest items. There are several types of **Celebrity Items** that players may undertake and the methods of completing the Items differ slightly but all have the same principle. Collect the broken Fragments and assemble them in the Horadric Cube to form the quest item. The Fragments may be found on any map, dropped by any monster on any game difficulty. However, some specific Fragments will tend to drop more often from certain monsters in certain areas. Just doing the same maps over and over again does not guarantee that you will find all the Fragments to complete a quest - you will have to roam the maps. Maybe even go to those places that most players tend to ignore.

Celebrity Items are a class unto themselves and as such do not obey the crafting rules commonly used in other parts of this mod. **Celebrity Items** resemble charms in that they have to be placed in your backpack in order to activate their powerful attributes. **Celebrity Items do not have sockets** nor can sockets be crafted to them or added in any way. **Demon Keys** have no effect on them either. Any attempt to do unrecognized crafting with a **Celebrity** item or any **Celebrity** Fragments will have unpleasant results. **The only recipes that will work on Celebrity Items are the ones documented in this section which are specific to Celebrity Items.**

Minor Celebrity Posters are the easiest of the **Celebrity Items** to assemble but are also less powerful. The **Minor Celeb** items each consist of three Fragments (found in **Normal** difficulty only). However, finding the specific three Fragments will be challenging. There are many different **Minor Celeb** items. Once the three Fragments have been located, the **Minor Celeb** Poster can be assembled by transmuting them in the Horadric Cube.

Did I say these were Minor Celebrity quests or Celebrity quests for minors? You figure it out. Oh, bother!

Album Posters are similar to **Minor Posters** in that a fixed number of fragments are required to assemble the Item. Where the **Minor Poster** requires 3 fragments, the **Album Poster** requires 5. As a consequence, the **Album Posters** are more powerful than the **Minor Posters** but not as power as the **Major Posters**. **Album Poster** fragments will not commonly drop from monsters. All transformation recipes that apply to **Minor Poster** fragments will also work with **Album Poster** fragments. Similarly, any recipes that apply to **Minor Posters** will also apply to **Album Posters**.

Minor Poster Fragments

Major Celebrity Posters are far more powerful than the **Minor/Album Posters** and are more difficult to locate and assemble. The **Major** Fragments are found only on **Nightmare** and **Hell** difficulties. For the **Major Celebrity** items, the Fragments do not assemble to form the items themselves - rather the Fragments are combined to create Top and Bottom Wear items. There are male and female **Major Celebrities**. The males have male Wear items - T-shirts and boxers while the females have . . . well, you can ascertain what for yourself. One player did make the comment, "this mod has everything but Carmen Electra's underwear" - well, that's not the case anymore.

РЕЦЕПТЫ ТРАНСФОРМАЦИИ ПОСТЕРОВ

These recipes will allow players some flexibility in manipulating/re-rolling **Celebrity** items. **The only recipes that will work on Celebrity Items are the ones documented in this section which are specific to Celebrity Quest items.**

Can't get enough of your favorite **Major Celebrity** from the Poster-sized picture? Well, here's an option to expand the 4x6 Poster to a 6x9 Wallpaper. Take a screen capture and prove it to your friends. While the **Celebrity Items** are in Wallpaper form, **no attributes or bonuses are active**. Please note that expanding Posters to Wallpapers will reset the Poster attributes to the default Poster attributes - any modifications to the Poster's stats will be lost.

<Major Celebrity Poster> + <Stamina Potion> ---> <Major Celebrity Wallpaper>

<Major Celebrity Wallpaper> + <Key> ---> <Major Celebrity Poster>

Keep finding the same Fragments over and over again? Too many mis-matched pieces? Well, here are some recipes that offer an alternative to searching under every rock:

<Minor Celebrity Fragment> x 3 ---> random <Minor Celebrity Fragment> or <Album Fragment>

<Major Celebrity Fragment Male> x 3 ---> random <Major Celebrity Fragment Male>

<Major Celebrity Fragment Female> x 3 ---> random <Major Celebrity Fragment Female>

Collect them all - if you can!!! How many **Celebrity Posters** are there? Approximately 480+ **Minor** and **Major Celebrity** Posters in total. And there have been requests for more. **We'll see.**

КАРТЫ СОКРОВИЩ

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 игровых 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> + <chipped gem> --> <Карта сокровищ>

Чтобы сделать миниатюру Карты сокровищ, используйте следующий рецепт:

<КС> + <chipped gem> --> <миниатюра КС>

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:

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

Чтобы понизить номинал Карты сокровищ, используйте следующие рецепты:

<Нумерован карта> + <chipped gem> ----> случ масть <Нумерован карта - 1>

<Фигурная карта> + <chipped gem> ----> случ масть <Фигурная карта - 1>

<Нумерован карта> + <standart gem> ----> та же масть <Нумерован карта - 1>

<Фигурная карта> + <standart gem> ----> 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>

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>

Пример:

5 x Двоек Черви = Тройка Черви

5 x разных Двоек = Случайная Тройка

3 x Двойки Черви = Случайная Двойка

ОБНАЛИЧИВАНИЕ КАРТ СОКРОВИЩ

(от переводчика: здесь будет пара самых важных рецептов, за остальными проследуйте сюда: <http://allaboutzyel.forum2x2.ru/t10-topic>) Огромное спасибо mahatmaQL за работу над рецептами карт.

ПРОИЗВОЛЬНЫЕ ОДИНАКОВЫЕ:

Это комбинации карт одинакового достоинства, но произвольной масти.

1. Этот расклад можно собрать из трех - семи карт. Произвольные одинаковые из семи карт дают больше бонусов, чем из 3х. Однако делать выводы, я предоставляю вам.

2. В результате этого расклада получаются амулеты.

Расклады из младших карт - от трех до семи (не путать с тройками и семерками!) дают магический амулет.

Расклады из средних карт из 3-5 штук - раритетные, из семи карт - рарные или крафтовые.

Расклады из старших карт (5-7)- крафтовые амулеты, а из 3х карт - рарные или крафтовые в зависимости от масти.

3. Набор атрибутов такой (чем меньше номинал карт, тем меньше эти атрибуты или их вообще не будет):

+ 1-8 ко всем навыкам (в зависимости от перса);

защита 570-12800;

к жизни 400-23600;

к сопротивлениям 20-255;

восстановление жизни 2-60;

произвольные атрибуты.

Примеры раскладов:

<3 пик> + <3 бубей> + <3 червей> x 2 + <3 мечей> + <3 звезд> x 2

<10 бубей> + <10 червей> x 2 + <10 мечей> + <10 когтей> + <10 треф> x 2

<Эль бубей> + <Эль червей> x 2 + <Эль мечей> + <Эль когтей> + <Эль треф> x 2

Расклады из пяти карт:

<3 пик> + <3 бубей> + <3 мечей> + <3 звезд> x 2 + <Джокер 4> + <Джокер 9>

<10 бубей> + <10 червей> x 2 + <10 мечей> + <10 треф> + <Джокер 4> x 2

<Эль бубей> + <Эль червей> x 2 + <Эль мечей> + <Эль треф> + <Джокер 1> x 2

Расклады из трех карт:

<3 мечей> + <3 звезд> x 2 + <Джокер 0> x 2 + <Джокер 7> + <Джокер 9>

<10 червей> x 2 + <10 мечей> + <Джокер 5> x 2 + <Джокер 9> x 2

<Эль червей> x 2 + <Эль мечей> + <Джокер 7> + <Джокер 5> x 2 + <Джокер 9>

ИДЕНТИЧНЫЕ ОДИНАКОВЫЕ:

Это комбинации с картами одинакового достоинства и масти.

1. В результате этого расклада получаются амулеты.

Идентичные семь одинаковых дают крафтовый амулет не зависимо от масти и номинала карт.

Идентичные пять одинаковых дают раритетный амулет.

Идентичные 3 одинаковых дают магический амулет.

2. Набор атрибутов похож на произвольные одинаковые, только защита и жизнь в 2 раза меньше. Однако расклады из младших карт (тройки-шестерки) идентичного расклада лучше аналогичных из произвольного. Расклады из старших карт идентичного расклада почти в двое уступают аналогичным произвольным.

+ 1-8 ко всем навыкам (в зависимости от перса);

защита 6-6850;

к жизни 30-10360;

к сопротивлениям 13-255;

восстановление жизни 3-64;

произвольные атрибуты.

Пример расклада:

«Зай когтей» x 7

«10 бубей» x 7

«4 когтей» x 7

«3 пик» x 7

Идентичные пять одинаковых:

«Зай когтей» x 5 + «Джокер 3» + «Джокер 5»

«10 бубей» x 5 + «Джокер 3» x 2

«3 пик» x 5 + «Джокер 4» + «Джокер 9»

Идентичные три одинаковых:

«Зай когтей» x 3 + «Джокер 0» + «Джокер 5» + «Джокер 7» x 2

«10 бубей» x 3 + «Джокер 1» x 2 + «Джокер 4» x 2

«3 пик» x 3 + «Джокер 0» x 2 + «Джокер 7» + «Джокер 9»

УНИКАЛЬНЫЕ ОДИНАКОВЫЕ:

Это комбинации с картами одинакового достоинства, но все карты разной масти.

1. В результате этого расклада получаются амулеты и маленькие талисманы (вот сюрприз, о котором я говорил).

Уникальные семь одинаковых дают:

- * из двоек - магический амулет;
- * из троек-семерок - раритетный амулет;
- * из восьмерок-десяток - крафтовый амулет;
- * из вальтов-зай - магический маленький талисман.

Уникальные пять одинаковых дают:

- * из двоек-четверок - магический амулет;
- * из пятерок-десяток - раритетный амулет;
- * из вальтов-эль - крафтовый амулет;
- * из зай - магический маленький талисман.

Уникальные 3 одинаковых дают магические, раритетные и крафтовые амулеты.

2. Набор атрибутов несколько отличается от других раскладов "одинаковые". Эти атрибуты присутствуют как на амулетах, так и на талисманах. Максимальная защита на них практически такая, как на амулетах из Произвольных одинаковых, но жизнь и реплениш значительно ниже. Однако есть уменьшение урона.

+ 1-7 ко всем навыкам (в зависимости от перса);

защита 135-11820;

к живучести 43-318;

восстановление жизни 2-29;

уменьшение урона на 113-4214;

произвольные атрибуты.

Пример расклада:

«Зай пик» + «Зай трэф» + «Зай бубей» + «Зай червей» + «Зай мечей» + «Зай когтей» + «Зай звезд»

«Король пик» + «Король трэф» + «Король бубей» + «Король червей» + «Король мечей» + «Король когтей» + «Король звезд»

«6 пик» + «6 трэф» + «6 бубей» + «6 червей» + «6 мечей» + «6 когтей» + «6 звезд»

«2 пик» + «2 трэф» + «2 бубей» + «2 червей» + «2 мечей» + «2 когтей» + «2 звезд»

Уникальные пять одинаковых:

«Зай пик» + «Зай трэф» + «Зай бубей» + «Зай мечей» + «Зай когтей» + «Джокер 3» + «Джокер 7»

«Король пик» + «Король трэф» + «Король бубей» + «Король мечей» + «Король когтей» + «Джокер 9» x 2

«6 пик» + «6 звезд» + «6 бубей» + «6 мечей» + «6 когтей» + «Джокер 1» + «Джокер 4»

«2 звезд» + «2 трэф» + «2 червей» + «2 мечей» + «2 когтей» + «Джокер 0» x 2

ИНСТРУКЦИЯ ПО УСТАНОВКЕ И ЗАПУСКУ МОДА

1) Установите ЧИСТУЮ Diablo 2: LoD (любую версию, главное чтобы была ванильная Диабло без всяких модификаций!)

2) Скачайте D2SE Mod Manager 2.2.0: http://d2se.org/d2se/D2SE_V2.2.0.exe

3) Установите D2SE в папку с Diablo 2

4) ВНИМАНИЕ! ВАЖНО! На файлах D2SE.exe D2VidTst.exe Diablo II.exe Game.exe необходимо в свойствах поставить режим запуска от администратора и **СОВМЕСТИМОСТЬ С WINDOWS XP SP3**

5) Затем запустите файл D2VidTst.exe и поставьте режим запуска Glide

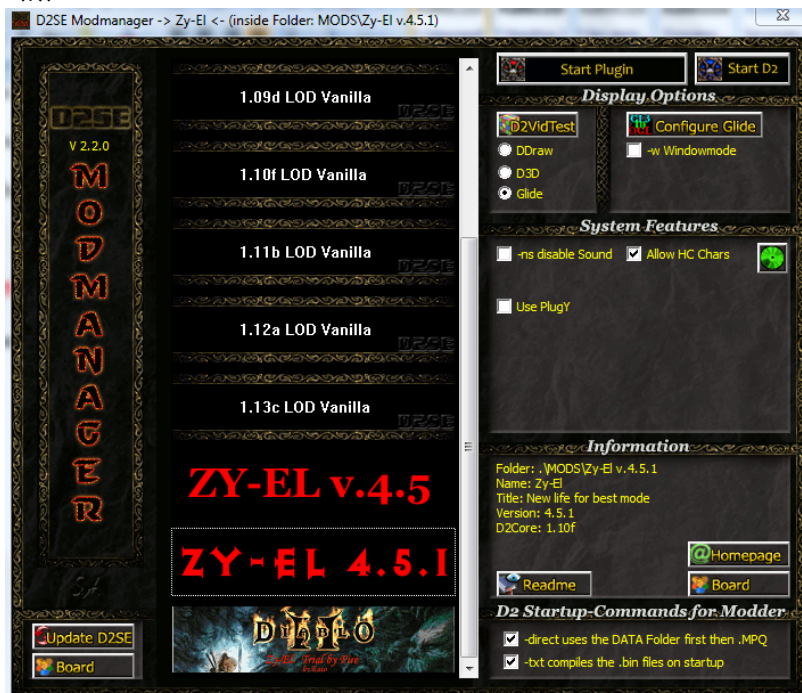
6) Скачайте архив мода Zy-El 4.5.1

7) Извлеките мод в папку MODS, которая появляется в директории Diablo 2 после установки D2SE

6) Запустите D2SE.exe

7) Поставьте галочки на команды в окне запуска D2SE:

- Allow HC Chars
- direct
- txt



ДРУГИЕ ГАЛОЧКИ СТАВИТЬ НЕ НУЖНО!!!

8) В D2SE нажмите 2 раза на иконку Zy-El 4.5.1

SPECIAL THANKS

Thanks to PhrozenHeart, Alkalund, Myhrgrinoc, 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, Zhoulumcrist, Lord Drekas, BlackHeart, Fusman, Profound Darkness, aihara and Clannad for sharing their Modding wisdom and being really nice about it. These "mod Gods" are responsible for producing a lot of the materials found in this mod; I can only take credit for putting it all together and balancing it. **Thanks to Yohann for his extraordinary PlugY!**

Thanks to JrEye, Jindujun, gh0st(eth), Thunderstorm, Drachenritter and Raven for developing the Zy-El Wiki and hosting the Zy-El fan websites. Also, for providing a means of distributing the mod to anxious Zy-El players by providing additional download services.

Thanks to Horacer77, gh0st(eth), mistegirl, LordDemeter, SilenKiller, SoulCatcher, Mr.Pixel, Lonestar_LOC and Untamed for operating and hosting the various Zy-El Realms. **Also, a special thanks to the LOC family for their devotion and unrelenting support.** A lot of work on their part and they even volunteered for it. I never asked them to host this mod, but they did it for the love of cooperative gaming.

Thanks to Al-T, d2vern, Hans, madsurgery, Dezdrehel, Fookie, smartguy, Hurjempi, Inkspot, Jack Nipper, Ssergit, Rhaevyn, Booga and Rikari for their logistical and fan support, playtesting tips and observations. **PhrozenKeep rules!!!** And, of course, thanks to Boris Vallejo, Julie Bell and Luis Royo for their inspiring artwork! Of all the Mods I've seen, the weakest aspect is documentation. Programmers hate to document. There ought to be more to a Readme file than just text.

ПРИЛОЖЕНИЕ А: АТРИБУТЫ КАМНЕЙ В СОКЕТАХ

name	level	weapon	length	Min	Max	armor	Min	Max	shield	Min	Max
Chipped Amethyst	4	att		30	30	str	5	5	ac	30	30
Flawed Amethyst	8	att		60	60	str	10	10	ac	60	60
Amethyst	16	att		90	90	str	15	15	ac	90	90
Flawless Amethyst	32	att		120	120	str	20	20	ac	120	120
Perfect Amethyst	64	att		150	150	str	25	25	ac	150	150
Royal Amethyst	128	att		180	180	str	30	30	ac	180	180
Imperial Amethyst	255	att		210	210	str	35	35	ac	210	210
Chipped Sapphire	4	dmg-cold	1 sec	4	6	mana	20	20	res-cold	10	10
Flawed Sapphire	8	dmg-cold	2 sec	8	12	mana	40	40	res-cold	20	20
Sapphire	16	dmg-cold	3 sec	12	18	mana	60	60	res-cold	30	30
Flawless Sapphire	32	dmg-cold	4 sec	16	24	mana	80	80	res-cold	40	40
Perfect Sapphire	64	dmg-cold	5 sec	20	30	mana	100	100	res-cold	50	50
Royal Sapphire	128	dmg-cold	6 sec	24	36	mana	120	120	res-cold	60	60
Imperial Sapphire	255	dmg-cold	7 sec	28	42	mana	140	140	res-cold	70	70
Chipped Emerald	4	dmg-pois	2 sec	52	52	dex	5	5	res-pois	10	10
Flawed Emerald	8	dmg-pois	2 sec	103	103	dex	10	10	res-pois	20	20
Emerald	16	dmg-pois	2 sec	154	154	dex	15	15	res-pois	30	30
Flawless Emerald	32	dmg-pois	2 sec	205	205	dex	20	20	res-pois	40	40
Perfect Emerald	64	dmg-pois	2 sec	256	256	dex	25	25	res-pois	50	50
Royal Emerald	128	dmg-pois	2 sec	308	308	dex	30	30	res-pois	60	60
Imperial Emerald	255	dmg-pois	2 sec	359	359	dex	35	35	res-pois	70	70
Chipped Ruby	4	dmg-fire		4	8	hp	25	25	res-fire	10	10
Flawed Ruby	8	dmg-fire		8	16	hp	50	50	res-fire	20	20
Ruby	16	dmg-fire		12	24	hp	75	75	res-fire	30	30
Flawless Ruby	32	dmg-fire		16	32	hp	100	100	res-fire	40	40
Perfect Ruby	64	dmg-fire		20	40	hp	125	125	res-fire	50	50
Royal Ruby	128	dmg-fire		24	48	hp	150	150	res-fire	60	60
Imperial Ruby	255	dmg-fire		28	56	hp	175	175	res-fire	70	70
Chipped Diamond	4	dmg-mag		4	5	red-mag	2	2	res-magic	10	10
Flawed Diamond	8	dmg-mag		8	10	red-mag	5	5	res- magic	20	20
Diamond	16	dmg-mag		12	15	red-mag	9	9	res- magic	30	30
Flawless Diamond	32	dmg-mag		16	20	red-mag	14	14	res- magic	40	40
Perfect Diamond	64	dmg-mag		20	25	red-mag	20	20	res- magic	50	50
Royal Diamond	128	dmg-mag		24	30	red-mag	27	27	res- magic	60	60
Imperial Diamond	255	dmg-mag		28	35	red-mag	35	35	res- magic	70	70
Chipped Topaz	4	dmg-ltng		1	12	red-dmg	2	2	res-ltng	10	10
Flawed Topaz	8	dmg-ltng		2	24	red-dmg	5	5	res-ltng	20	20
Topaz	16	dmg-ltng		3	36	red-dmg	9	9	res-ltng	30	30
Flawless Topaz	32	dmg-ltng		4	48	red-dmg	14	14	res-ltng	40	40
Perfect Topaz	64	dmg-ltng		5	60	red-dmg	20	20	res-ltng	50	50
Perfect Topaz	128	dmg-ltng		6	72	red-dmg	27	27	res-ltng	60	60
Perfect Topaz	255	dmg-ltng		7	84	red-dmg	35	35	res-ltng	70	70

Chipped Skull	4	lifesteal	1	1	regen-hp	3	3	thorns	10	10
		manasteal	1	1	regen-mana	5	5			
Flawed Skull	8	lifesteal	2	2	regen-hp	6	6	thorns	20	20
		manasteal	2	2	regen-mana	10	10			
Skull	16	lifesteal	3	3	regen-hp	9	9	thorns	40	40
		manasteal	3	3	regen-mana	15	15			
Flawless Skull	32	lifesteal	4	4	regen-hp	12	12	thorns	80	80
		manasteal	4	4	regen-mana	20	20			
Perfect Skull	64	lifesteal	5	5	regen-hp	15	15	thorns	140	140
		manasteal	5	5	regen-mana	25	25			
Royal Skull	128	lifesteal	6	6	regen-hp	18	21	thorns	220	220
		manasteal	6	6	regen-mana	30	30			
Imperial Skull	255	lifesteal	7	7	regen-hp	21	21	thorns	320	320
		manasteal	7	7	regen-mana	35	35			

ПРИЛОЖЕНИЕ В: АТРИБУТЫ РУН В СОКЕТАХ

name	level	weapon	length	Min	Max	armor	Min	Max	shield	Min	Max
El	2	ease		-10	-10	ease	-10	-10	ease	-10	-10
Eld	4	slow		25	25	stamdrain	15	15	block	7	7
Tir	6	mana-kill		2	2	mana-kill	2	2	mana-kill	2	2
Nef	8	heal-kill		10	10	heal-kill	10	10	heal-kill	10	10
Eth	10	reduce-ac		-25	-25	ac	25	25	ac	25	25
Ith	15	dmg-max		20	20	res-mag	30	30	res-mag	30	30
Tal	20	dmg-pois	1 sec	307	307	res-pois	30	30	res-pois	30	30
Ral	25	dmg-fire		5	30	res-fire	30	30	res-fire	30	30
Ort	30	dmg-ltng		1	50	res-ltng	30	30	res-ltng	30	30
Thul	35	dmg-cold	2 sec	10	20	res-cold	30	30	res-cold	30	30
Amn	40	lifesteal		5	5	regen	7	7	regen	7	7
Sol	45	dmg-min		15	15	red-dmg	7	7	red-dmg	7	7
Shael	50	swing cast		20 20	20 20	balance2	20	20	block2	20	20
Dol	60	openwounds		25	25	thorns light-thorns	15 15	15 15	thorns light-thorns	15 15	15 15
Hel	70	att%		20	20	ac%	20	20	ac%	20	20
Io	80	vit		20	20	vit	20	20	vit	20	20
Lum	90	enr		20	20	enr	20	20	enr	20	20
Ko	100	dex		20	20	dex	20	20	dex	20	20
Fal	110	str		20	20	str	20	20	str	20	20
Lem	120	mag%		15	15	mag%	15	15	mag%	15	15
Pul	130	deadly		20	20	regen-mana	15	15	regen-mana	15	15
Um	140	crush		20	20	res-all	15	15	res-all	15	15
Mal	150	dmg-mag		20	30	red-mag	15	15	red-mag	15	15
Ist	160	extra-mag		2	2	res-mag-max	3	3	res-mag-max	3	3
Gul	170	extra-pois		2	2	res-pois-max	3	3	res-pois-max	3	3
Vex	180	extra-fire		2	2	res-fire-max	3	3	res-fire-max	3	3
Ohm	190	extra-ltng		2	2	res-cold-max	3	3	res-cold-max	3	3
Lo	200	extra-cold		2	2	res-ltng-max	3	3	res-ltng-max	3	3
Sur	210	manasteal		5	5	mana%	3	3	mana	100	100
Ber	220	dmg%		20	20	red-dmg%	5	5	red-dmg%	5	5
Jah	230	noheal rip		1 1	1 1	hp%	3	3	hp	100	100
Cham	240	freeze		2	2	nofreeze	1	1	nofreeze	1	1
Zy	255	indestruct light		1 1	1 1	indestruct light	1	1	indestruct light	1	1

ПРИЛОЖЕНИЕ С: ЗАТРАТЫ ОЧКОВ КУБА ДЛЯ КОЛЛЕКЦИОНЕРА

Item	Collect	Extract	Upgrade	Item	Collect	Extract	Upgrade
Chipped Gem	2	10	xxx	Chipped Skull	6	30	xxx
Flawed Gem	6	30	20	Flawed Skull	27	85	60
Gem	17	85	60	Skull	50	250	170
Flawless Gem	50	250	170	Flawless Skull	145	725	500
Perfect Gem	145	725	500	Perfect Skull	420	210	1450
Royal Gem	420	2100	1450	Royal Skull	1200	6000	4200
Imperial Gem	1200	6000	4200	Imperial Skull	3400	17000	12000
r01 (El)	1	5	Xxx	r18 (Ko)	90	450	180
r02 (Eld)	2	10	5	r19 (Fal)	120	600	240
r03 (Tir)	3	15	7	r20 (Lem)	160	800	320
r04 (Nef)	4	20	9	r21 (Pul)	200	1000	400
r05 (Eth)	5	25	11	r22 (Um)	250	1250	500
r06 (Ith)	6	30	13	r23 (Mal)	300	1500	600
r07 (Tal)	7	35	15	r24 (Ist)	350	1750	700
r08 (Ral)	8	40	17	r25 (Gul)	400	2000	800
r09 (Ort)	10	50	20	r26 (Vex)	450	2250	900
r10 (Thul)	12	60	25	r27 (Ohm)	500	2500	1000
r11 (Amn)	15	75	30	r28 (Lo)	600	3000	1200
r12 (Sol)	20	100	40	r29 (Sur)	700	3500	1400
r13 (Shael)	25	125	50	r30 (Ber)	800	4000	1600
r14 (Dol)	30	150	60	r31 (Jah)	900	4500	1800
r15 (Hel)	40	200	80	r32 (Cham)	1,100	5500	2200
r16 (Io)	55	275	110	r33 (Zy)	1,500	7500	3000
r17 (Lum)	70	350	140				
Common Cube Scroll	15	150	xxx	Secret Cube Scroll	500	7,000	6000
Rare Cube Scroll	80	1,000	850	Arcane Cube Scroll	3000	50,000	43000
Magic Charm	10	400	350	Magic Jewel	5	50	xxx
Rare Charm	30	3,000	2600	Rare Jewel	15	300	250
Crafted Charm	90	12,000	9000	Crafted Jewel	30	2,000	1700
Unique Charm	150	60,000	48000	Unique Jewel	50	10,000	8000
Magic Ring	5	100		Magic Amulet	5	100	
Rare Ring	10	600	500	Rare Amulet	10	600	500
Crafted Ring	15	3,600	3000	Crafted Amulet	15	3,600	3000
Set Ring	20	10,000	6400	Set Amulet	20	10,000	6400
Unique Ring	30	20,000	10000	Unique Amulet	30	20,000	10000
Normal Any	0	80	xxx	Normal Class	0	200	xxx
Magic Any	0	400	320	Magic Class	0	1000	800
Rare Any	15	2,000	1600	Rare Class	30	5,000	4000
Crafted Any	45	10,000	8000	Crafted Class	90	25,000	20000
Set Any	90	25,000	15000	Set Class	180	50,000	25000
Unique Any	135	50,000	25000	Unique Class	270	100,000	50000

Item	Collect	Extract	Upgrade	Item	Collect	Extract	Upgrade
Treasure Joker	10	xxx	xxx	Minor ChoM	500	5,000	xxx
Treasure Card 2	20	xxx	xxx	Major ChoM	2000	25,000	20000
Treasure Card 3	30	xxx	xxx	Mega ChoM	5,000	100,000	75000
Treasure Card 4	40	xxx	xxx	Minor Celeb Fragg	20	500	xxx
Treasure Card 5	50	xxx	xxx	Minor Celeb Poster	200	xxx	xxx
Treasure Card 6	60	xxx	xxx	Major Celeb Fragg	250	10,000	xxx
Treasure Card 7	70	xxx	xxx	Major Celeb Poster	5,000	xxx	xxx
Treasure Card 8	80	xxx	xxx				
Treasure Card 9	90	xxx	xxx	Cube Adder x2	100	10,000	xxx
Treasure Card 10	100	xxx	xxx	Cube Adder x3	250	15,000	5000
Treasure Card J	200	xxx	xxx	Cube Adder x5	500	25,000	10000
Treasure Card Q	300	xxx	xxx	Cube Adder x10	1000	50,000	25000
Treasure Card K	400	xxx	xxx	Cube Adder x20	2000	100,000	50000
Treasure Card A	500	xxx	xxx	Cube Lock	300	10,000	xxx
Treasure Card E	1,000	xxx	xxx	Demon Box	60	750	xxx
Treasure Card Z	2,000	xxx	xxx	Demon Key	120	1,500	xxx
				Elixir	50	150	xxx
Rej Potion	2	xxx	xxx	Zy-El Fragg (upgrade ID book)	5000	15,000	15,000
Full Rej Potion	6	xxx	xxx	Zy-El Scroll (upgrade TP book)	50,000	150,000	150,000

ПРИЛОЖЕНИЕ D: ЗАТРАТЫ ЗОЛОТА ДЛЯ КОЛЛЕКЦИОНЕРА

Item	Extract	Upgrade	Item	Extract	Upgrade
Chipped Gem	5,000	xxx	Chipped Skull	14,500	xxx
Flawed Gem	14,500	10,000	Flawed Skull	42,000	29,000
Normal Gem	42,000	29,000	Normal Skull	120,000	84,000
Flawless Gem	120,000	84,000	Flawless Skull	345,000	240,000
Perfect Gem	345,000	240,000	Perfect Skull	970,000	670,000
Royal Gem	970,000	670,000	Royal Skull	2,700,000	1,940,000
Imperial Gem	2,700,000	1,940,000	Imperial Skull	7,500,000	5,400,000
r01 (El)	2,000	xxx	r18 (Ko)	180,000	140,000
r02 (Eld)	4,000	2,000	r19 (Fal)	240,000	180,000
r03 (Tir)	6,000	4,000	r20 (Lem)	320,000	240,000
r04 (Nef)	8,000	6,000	r21 (Pul)	400,000	320,000
r05 (Eth)	10,000	8,000	r22 (Um)	500,000	400,000
r06 (Ith)	12,000	10,000	r23 (Mal)	600,000	500,000
r07 (Tal)	14,000	12,000	r24 (Ist)	700,000	600,000
r08 (Ral)	16,000	14,000	r25 (Gul)	800,000	700,000
r09 (Ort)	20,000	16,000	r26 (Vex)	900,000	800,000
r10 (Thul)	24,000	20,000	r27 (Ohm)	1,000,000	900,000
r11 (Amn)	30,000	24,000	r28 (Lo)	1,200,000	1,000,000
r12 (Sol)	40,000	30,000	r29 (Sur)	1,400,000	1,200,000
r13 (Shael)	50,000	40,000	r30 (Ber)	1,600,000	1,400,000
r14 (Dol)	60,000	50,000	r31 (Jah)	1,800,000	1,600,000
r15 (Hel)	80,000	60,000	r32 (Cham)	2,200,000	1,800,000
r16 (Io)	110,000	80,000	r33 (Zy)	3,000,000	2,200,000
r17 (Lum)	140,000	110,000			
Magic Amulet	30,000	xxx	Magic Jewel	12,500	xxx
Rare Amulet	180,000	155,000	Rare Jewel	75,000	63,000
Crafted Amulet	1,155,000	1,000,000	Crafted Jewel	450,000	380,000
Magic Ring	15,000	xxx			
Rare Ring	90,000	77,000	Elixir	80,000	80,000
Crafted Ring	615,000	530,000	Cube Lock	10,000,000	10,000,000

ПРИЛОЖЕНИЕ Е: ВСЕ ТАЛИСМАНЫ ТВОРЕНИЯ И ИХ АТТРИБУТЫ

Mode	Switching Gems	Minor (2x2)	Major (2x2)	Mega (2x2)
 Buzzer	Topaz x 2	Required Level: 15 5% Chance of Casting Level 10 Charged Bolt on Attack (melee only) Adds 15-150 Lightning Damage Drain Life -8 Lightning Resist +50% +3 to Light Radius	Required Level: 50 5% Chance of Casting Level 10 Lightning on Attack (melee only) Adds 40-400 Lightning Damage Drain Life -16 Lightning Resist +75% +127 Lightning Absorb +5 to Light Radius	Required Level: 99 5% Chance of Casting Level 20 Chain Lighting on Attack (melee only) Level 20 Thunder Storm (99 Charges) Adds 100-1000 Lightning Damage Increase Maximum Life 10% Drain Life -32 Increase Maximum Mana 20% Lightning Resist +250% +250 Lightning Absorb Attacker Takes Lightning Damage of 545 +8 to Light Radius +5-10% Lightning Pierce
 Crusader	Diamond x 3	Required Level: 15 Adds 50-80 Damage +25 Life After Kill 5% Life Stolen Per Hit Prevent Monster Heal Drain Life -12	Required Level: 50 Adds 150-250 Damage +50 Life After Kill 10% Life Stolen Per Hit Prevent Monster Heal Drain Life -24	Required Level: 99 Adds 200-600 Damage Increase Maximum Life and Mana 15% +100 Life After Kill 15% Life Stolen Per Hit Prevent Monster Heal Drain Life -48
 Defender	Diamond x 2	Required Level: 15 +200 to Life +30% Enhanced Defense +500 Defense Drain Life -8 Damage Reduced by 20% Reduces damage taken by 80	Required Level: 50 +500 to Life +50% Enhanced Defense +800 Defense Drain Life -16 Damage Reduced by 40% Increase Maximum Life 15% Reduces damage taken by 240 Drain Life, -16 All Resistances +30	Required Level: 99 +1000 to Life +100% Enhanced Defense +2000 Defense Drain Life -32 Damage Reduced by 60% Increase Maximum Life 30% Reduces damage taken by 750 Damage Reduced by 60% All Resistances +60 50% Faster Hit Recovery Cannot Be Frozen
 Destroyer	Amethyst x 3	Required Level: 15 8% Chance of Casting Level 10 Amplify Damage on Attack (melee only) Adds 10-80 Damage 10% Chance of Crushing Blow 20% Deadly Strike	Required Level: 50 15% Chance of Casting Level 20 Amplify Damage on Attack (melee only) Adds 30-250 Damage 20% Chance of Crushing Blow 40% Deadly Strike	Required Level: 99 20% Chance of Casting Level 30 Amplify Damage on Attack (melee only) +5 to All Skill Levels Adds 100-750 Damage 30% Chance of Crushing Blow 80% Deadly Strike

		40% Chance of Open Wounds Drain Life -10	50% Chance of Open Wounds Prevent Monster Heal Knockback Drain Life -20	100% Chance of Open Wounds Prevent Monster Heal Knockback Increase Maximum Life 10% Drain Life -40
 Finder	Diamond Topaz	Required Level: 15 +2 to All Skill Levels Drain Life -8 50% Extra Gold from Monsters 35% Better Chance of Getting Magic Items	Required Level: 50 +4 to All Skill Levels 20% Faster Run/Walk Drain Life -16 100% Extra Gold from Monsters 60% Better Chance of Getting Magic Items	Required Level: 99 +6 to All Skill Levels 50% Faster Run/Walk +20 to Vitality Increase Maximum Life 10% Drain Life -32 Increase Maximum Mana 10% 200% Extra Gold from Monsters 150% Better Chance of Getting Magic Items
 Flamer	Ruby x 2	Required Level: 15 5% Chance of Casting Level 15 Fire Bolt on Attack (melee only) Adds 30-120 Fire Damage 50% Chance of Open Wounds Drain Life -8 Fire Resist +50%	Required Level: 50 5% Chance of Casting Level 15 Fire Ball on Attack (melee only) Adds 75-300 Fire Damage 75% Chance of Open Wounds Drain Life -16 Fire Resist +75% +127 Fire Absorb	Required Level: 99 5% Chance of Casting Level 20 Fire Wall on Attack (melee only) Level 20 Hydra (99 Charges) Adds 250-1000 Fire Damage 100% Chance of Open Wounds Increase Maximum Life 10% Drain Life -32 Increase Maximum Mana 10% Fire Resist +150% +250 Fire Absorb +5-10% Fire Pierce
 Healer	Emerald	Required Level: 15 Replenish Life +15 Regenerate Mana 50% All Resistances +50 Poison Length Reduced by 50% +200 to Life	Required Level: 50 Replenish Life +30 Increase Maximum Mana 15% Regenerate Mana 75% All Resistances +100 Poison Length Reduced by 75% +500 to Life	Required Level: 99 50% Faster Hit Recovery Increase Maximum Life 20% Replenish Life +40 Regenerate Mana 100% All Resistances +175 Magic Damage Reduced by 300 +1000 to Life Poison Length Reduced by 100% 50% Damage Taken Goes to Mana
 Icer	Sapphire x 2	Required Level: 15 5% Chance of Casting Level 10 Ice Bolt on Attack (melee only) Adds 30-60 Cold Damage Freezes Target +2 Drain Life -8	Required Level: 50 5% Chance of Casting Level 10 Glacial Spike on Attack (melee only) Adds 75-150 Cold Damage Freezes Target +2	Required Level: 99 5% Chance of Casting Level 20 Blizzard on Attack (melee only) Level 20 Blizzard (99 Charges) Adds 200-500 Cold Damage Freezes Target +4

		Cold Resist +50%	Drain Life -16 Cold Resist +75% +127 Cold Absorb	Drain Life -32 Increase Maximum Mana 20% Cold Resist +150% +250 Cold Absorb Cannot be Frozen +5-10% Cold Pierce
 Marauder	Emerald Skull	Required Level: 15 8% Chance of Casting Level 5 Blaze on Attack (melee only) 8% Chance of Casting Level 5 Frost Nova on Attack (melee only) 8% Chance of Casting Level 5 Charged Bolt on Attack (melee only) Level 10 Frozen Armor (20 Charges) 25% Faster Run/Walk 30% Increased Attack Speed Adds 10-40 Magic Damage Drain Life -10	Required Level: 50 12% Chance of Casting Level 10 Fire Ball on Attack (melee only) 12% Chance of Casting Level 10 Glacial Spike on Attack (melee only) 12% Chance of Casting Level 10 Charged Bolt on Attack (melee only) Level 10 Shiver Armor (20 Charges) 44% Faster Run/Walk 42% Increased Attack Speed Adds 20-80 Magic Damage Drain Life -20	Required Level: 99 16% Chance of Casting Level 10 Fire Wall on Attack (melee only) 16% Chance of Casting Level 10 Blizzard on Attack (melee only) 16% Chance of Casting Level 10 Static Field on Attack (melee only) Level 10 Chilling Armor (20 Charges) 51% Faster Run/Walk 50% Increased Attack Speed Adds 40-160 Magic Damage Increase Maximum Life 15% Drain Life -40
 Master	Amethyst Diamond	Required Level: 15 +4 to All Skill Levels +15 to Strength +15 to Dexterity +15 to Vitality +15 to Energy Drain Life -10	Required Level: 50 +8 to All Skill Levels +40 to Strength +40 to Dexterity +40 to Vitality +40 to Energy Drain Life -20 20% Extra Gold from Monsters 20% Better Chance of Getting Magic Items	Required Level: 99 +12 to All Skill Levels 25% Faster Hit Recovery +80 to Strength +80 to Dexterity +80 to Vitality +80 to Energy Increase Maximum Life 10-25% Drain Life -40 50% Extra Gold from Monsters 50% Better Chance of Getting Magic Items
 Psycho	Diamond Emerald Ruby Sapphire Topaz	Required Level: 15 20% Increased Attack Speed Adds 5-20 Fire Damage Adds 2-20 Lightning Damage Adds 3-12 Cold Damage +6 Poison Damage over 2 Seconds Drain Life -8	Required Level: 50 50% Increased Attack Speed Adds 12-48 Fire Damage Adds 8-80 Lightning Damage Adds 12-48 Cold Damage +23 Poison Damage over 2 Seconds Hit Blinds Target Drain Life -16	Required Level: 99 80% Increased Attack Speed 50% Faster Hit Recovery Adds 50-150 Fire Damage Adds 25-240 Lightning Damage Adds 36-250 Cold Damage +78 Poison Damage over 2 Seconds Hit Blinds Target Increase Maximum Life 10% Drain Life -32 Increase Maximum Mana 10%

 Shield	Diamond	Required Level: 15 Level 10 Bone Armor (20 Charges) +30% Enhanced Defense +500 Defense +200 to Life Drain Life -8 Damage Reduced by 15%	Required Level: 50 Level 20 Bone Armor (20 Charges) Slows Target by 25% +60% Enhanced Defense +800 Defense +500 to Life Drain Life -16 Damage Reduced by 25%	Required Level: 99 Level 30 Bone Armor (20 Charges) 50% Faster Hit Recovery Slows Target by 50% +100% Enhanced Defense +1600 Defense +1200 to Life Increase Maximum Life 20% Drain Life -32 Damage Reduced by 35% All Resistances +50
 Skull	Skull	Required Level: 15 5% Chance of Casting Level 15 Teeth on Attack (melee only) Level 5 Clay Golem (15 Charges) Level 5 Raise Skeletal Mage (40 Charges) Level 5 Raise Skeleton (99 Charges) Drain Life -8	Required Level: 50 5% Chance of Casting Level 10 Bone Wall on Attack (melee only) Level 12 Blood Golem (30 Charges) Level 12 Raise Skeletal Mage (50 Charges) Level 12 Raise Skeleton (99 Charges) Drain Life -16	Required Level: 99 5% Chance of Casting Level 10 Corpse Explosion on Attack (melee only) Level 20 Bone Spirit (99 Charges) Level 20 Fire Golem (30 Charges) Level 20 Raise Skeletal Mage (50 Charges) Level 20 Raise Skeleton (99 Charges) +5 to All Skill Levels 25% Faster Hit Recovery Increase Maximum Life 30% Drain Life -32 Increase Maximum Mana 15%
 Slayer	Amethyst Ruby	Required Level: 15 5% Chance of Casting Level 5 Iron Maiden on Attack (melee only) 5% Chance of Casting Level 10 Amplify Damage on Attack (melee only) Ignore's Target Defense Adds 50-100 Magic Damage 25% Chance of Crushing Blow Drain Life -10	Required Level: 50 8% Chance of Casting Level 10 Iron Maiden on Attack (melee only) Piercing Attack Ignore's Target Defense Adds 150-300 Magic Damage 5% Mana Stolen Per Hit 5% Life Stolen Per Hit 45% Chance of Crushing Blow Prevent Monster Heal Drain Life -20	Required Level: 99 10% Chance of Casting Level 20 Iron Maiden on Attack (melee only) Piercing Attack Ignore's Target Defense Adds 500-1500 Magic Damage 15% Life Stolen Per Hit 65% Chance of Crushing Blow Prevent Monster Heal Increase Maximum Life 10% Drain Life -40
 Slogger	Sapphire	Required Level: 15 5% Chance of Casting Level 8 Bone Wall on Attack (melee only) Hit Blinds Target +5 Hit Causes Monsters to Flee 19% Freezes Target +5 Slows Target by 20%	Required Level: 50 5% Chance of Casting Level 15 Bone Wall on Attack (melee only) 5% Mana Stolen Per Hit 5% Life Stolen Per Hit Hit Blinds Target +15 Hit Causes Monsters to Flee 39%	Required Level: 99 5% Chance of Casting Level 30 Bone Wall on Attack (melee only) 50% Faster Hit Recovery 15% Mana Stolen Per Hit 15% Life Stolen Per Hit Hit Blinds Target +30 Hit Causes Monsters to Flee

		Drain Life -8	Freezes Target +2 Slows Target by 40% Drain Life -16	58% Freezes Target +5 Slows Target by 75% Increase Maximum Life 10% Drain Life -32
 Speed	Topaz x 3	Required Level: 15 50% Faster Run/Walk 50% Increased Attack Speed 30% Faster Cast Rate 20% Faster Block Rate +100 Defense Drain Life -4	Required Level: 50 80% Faster Run/Walk 80% Increased Attack Speed 60% Faster Cast Rate 40% Faster Hit Recovery 40% Faster Block Rate +300 Defense Drain Life -8 Regenerate Mana 20%	Required Level: 99 120% Faster Run/Walk 120% Increased Attack Speed 100% Faster Cast Rate 80% Faster Hit Recovery 80% Faster Block Rate +600 Defense Increase Maximum Life 10% Drain Life -12 Increase Maximum Mana 50%
 Sponge	Ruby Sapphire Topaz	Required Level: 15 Drain Life -8 Fire Absorb 10% Cold Absorb 10% Lightning Absorb 10% Attacker Takes Lightning Damage of 100 40% Damage Taken Goes to Mana	Required Level: 50 Drain Life -16 Fire Absorb 15% Cold Absorb 15% Lightning Absorb 15% Attacker Takes Damage of 500 Attacker Takes Lightning Damage of 250 80% Damage Taken Goes to Mana	Required Level: 99 50% Faster Hit Recovery Drain Life -32 Fire Absorb 25% Cold Absorb 25% Lightning Absorb 25% Attacker Takes Damage of 500 Attacker Takes Lightning Damage of 500 120% Damage Taken Goes to Mana
 Summoner	Skull Diamond	Required Level: 15 Level 10 Oak Sage (20 Charges) Level 10 Spirit Wolf (20 Charges) Level 10 Plague Poppy (20 Charges) Level 10 Clay Golem (20 Charges) Drain Life -8	Required Level: 50 Level 20 Oak Sage (40 Charges) Level 20 Dire Wolf (40 Charges) Level 20 Carrion Wine (40 Charges) Level 20 Clay Golem (40 Charges) Drain Life -16	Required Level: 99 Level 30 Summon Grizzly (60 Charges) Level 30 Solar Creeper (60 Charges) Level 30 Valkyrie (60 Charges) Level 30 Fire Golem (60 Charges) 25% Faster Hit Recovery Increase Maximum Life 10% Drain Life -32
 Venom	Emerald x 2	Required Level: 15 5% Chance of Casting Level 10 Poison Explosion on Attack (melee only) +78 Poison Damage over 4 Seconds Drain Life -8 Poison Resist +50%	Required Level: 50 5% Chance of Casting Level 10 Bone Wall on Attack (melee only) +195 Poison Damage over 4 Seconds Drain Life -16 Poison Resist +100% +127 Magic Absorb	Required Level: 99 5% Chance of Casting Level 10 Poison Nova on Attack (melee only) Level 20 Corpse Explosion (50 Charges) Level 20 Poison Explosion (99 Charges) +146 Poison Damage over 2 Seconds Increase Maximum Life 15%

		Attacker Takes Damage of 58	Attacker Takes Damage of 130	Drain Life -32 Increase Maximum Mana 20% Poison Resist +250% +127 Magic Absorb Attacker Takes Damage of 281 +5-10% Poison Pierce
--	--	-----------------------------	------------------------------	---

ПРИЛОЖЕНИЕ F: ВСЕ ZY-EL АРТЕФАКТЫ И ИХ АТТРИБУТЫ

Name	Base Item	Stats
Zy-El's Requiem	Diadem	+8 to All Skill Levels +150 to All Stats 94-111% Faster Cast Rate 114-118% Faster Hit Recovery 70% Faster Block Rate Regenerate Mana 100-130% +1-10000 Defense (1/Lvl) +5000 Life +2500 mana Cannot Be Frozen Repairs 1 durability every 12 seconds Socketed (4)
Zy-El's Repose	Spiderweb Sash	10% Chance to cast Level 30 Bone Armor when struck +6 to All Skill Levels +200 to All Stats 80-120% Faster Cast Rate 80-120% Faster Hit Recovery +3000 Life +2500 Mana +1-10000 to Life (1/Lvl) +8-20% Max Resist All Repairs 1 durability every 12 seconds Socketed (2)
Zy-El's Vise	Vambraces	+5 to All Skill Levels 91-93% Increased Attack Speed %Enhanced Dmg/0.25*Lvl + 1 fire damage / lvl + 1 lightning damage / lvl + 1 cold damage / lvl 16-25% Life stolen per hit 16-25% Mana stolen per hit 50-79% Chance of Crushing Blow Prevent Monster Heal Socketed (4) Repairs 1 durability every 12 seconds

Zy-El's Stride	Mirrored Boots	Level 31 Teleport (For All Class) +6 to All Skill Levels +200 to All Stats 98-130% Faster Run/Walk 114-118% Faster Hit Recovery +3-30000 Defense (3/Lvl) +3000 Life +2500 Mana +1-10000 to Life (1/Lvl) Cannot Be Frozen Socketed (4) Repairs 1 durability every 12 seconds
Zy-El's Embrace	Archon Plate	+5 to All Skill Levels +150 to All Stats 93-141% Faster Run/Walk 50% Faster Hit Recovery 0.125-1250% Enhanced Defense (0.125/Lvl) All Resistances +75-100 +5000 Life +2500 mana +2-20000 to Life (2/Lvl) Socketed (6) Repairs 1 durability every 12 seconds
Zy-El's Decorum	Shadow Plate	+5 to All Skill Levels +150 to All Stats 50% Faster Hit Recovery 0.125-1250% Enhanced Defense (0.125/Lvl) All Resistances +75-100 +5000 Life +2500 mana +2-20000 to Life (2/Lvl) Cannot Be Frozen Repairs 1 durability every 12 seconds Socketed (6)
Zy-El's Defense	Luna	Add Lvl 20 Energy Shield (for all class) +5 to All Skill Levels 0.125-1250% Enhanced Defense (0.125/Lvl) +1-10000 Defense (1/Lvl) Damage Reduced by 20-40%

		+3000 Life +2500 mana +2-20000 to Life (2/Lvl) Socketed (4) Repairs 1 durability every 12 seconds
Zy-El's Memory	Ring	12% Chance of Casting Level 20 Static Field on Attack %Enhanced Dmg/0.125*Lvl 80-100% Increased Attack Speed + 0.5 fire damage / lvl + 0.5 lightning damage / lvl + 0.5 cold damage / lvl 12%-25% Mana stolen per hit 12-25% Life stolen per hit Prevent Monster Heal Hit Blinds Target Socketed (1)
Zy-El's Legacy	Ring (add a key)	6% Chance of Casting Level 25 Amplify Damage on Attack 6% Chance of Casting Level 25 Lower Resist on Attack %Enhanced Dmg/0.125*Lvl 80-100% Increased Attack Speed + 0.5 fire damage / lvl + 0.5 lightning damage / lvl + 0.5 cold damage / lvl 12%-25% Mana stolen per hit 12-25% Life stolen per hit Prevent Monster Heal Hit Blinds Target Socketed (1)
Zy-El's Lament	Amulet	10 to All skill Levels 86-93% Faster Hit Recovery +2000 Life +2000 Mana Increase Maximum Life 80-100% Increase Maximum Mana 80-100% All Resistances +100-150 Regenerate Mana 80-110%

Zy-El's Marker	Small Charm	3 to All skill Levels Increase Maximum Life 30% Increase Maximum Mana 30% +1-10000 to Life (1/Lvl) +1-10000 to Mana (1/Lvl)
Zy-El's Mourning	Gorgon Crossbow	Add Lvl 15-25 MultiShot (for all class) +8 to All Skills %Enhanced Dmg/0.125*Lvl 114-150% Increased Attack Speed + 1 fire damage / lvl + 1 lightning damage / lvl + 1 cold damage / lvl 12%-25% Mana stolen per hit 12-25% Life stolen per hit Freezes Target +5-25 Piercing Attack Knockback
Zy-El's DeathSong	Blood Fang	+10 to Assassin Skills %Enhanced Dmg/0.125*Lvl 114-150% Increased Attack Speed + 0.5 fire damage / lvl + 0.5 lightning damage / lvl + 0.5 cold damage / lvl 12%-25% Mana stolen per hit 12-25% Life stolen per hit Prevent Monster Heal Hit Blinds Target Socketed (4) Repairs 1 durability in 12 secs
Zy-El's WindSong	Winged Knife	+7 to all Skills %Enhanced Dmg/0.125*Lvl 114-150% Increased Attack Speed + 0.5 fire damage / lvl + 0.5 lightning damage / lvl + 0.5 cold damage / lvl 12%-25% Mana stolen per hit 12-25% Life stolen per hit Freezes Target +20-25 Replenishes quantity Socketed (2)

Zy-El's Pride	Death Star	+10 to Assassin Skills %Enhanced Dmg/0.125*Lvl 114-150% Increased Attack Speed + 0.5 fire damage / lvl + 0.5 lightning damage / lvl + 0.5 cold damage / lvl 12%-25% Mana stolen per hit 12-25% Life stolen per hit Prevent Monster Heal Ignore Target's Defense Hit Blinds Target Freezes Target +5-25 Repairs 1 durability in 3 secs
Zy-El's Cleavage	Colossal Sword	+10 to all skill %Enhanced Dmg/0.125*Lvl 114-150% Increased Attack Speed + 1 fire damage / lvl + 1 lightning damage / lvl + 1 cold damage / lvl 12%-25% Mana stolen per hit 12-25% Life stolen per hit Prevent Monster Heal Ignore Target's Defense Hit Blinds Target Freezes Target +5-25 Repairs 1 durability in 3 secs
Zy-El's Finger	Shadow Bow	Add Lvl 15-25 MultiShot (for all class) +8 to All Skills %Enhanced Dmg/0.125*Lvl 114-150% Increased Attack Speed + 0.5 fire damage / lvl + 0.5 lightning damage / lvl + 0.5 cold damage / lvl 12%-25% Mana stolen per hit 12-25% Life stolen per hit Prevent Monster Heal Ignore Target's Defense Freezes Target +5-25 Piercing Attack

Zy-El's Edge	Hydra Edge	Add Lvl 15-25 MultiShot (for all class) +8 to All Skills %Enhanced Dmg/0.125*Lvl 114-150% Increased Attack Speed + 0.5 fire damage / lvl + 0.5 lightning damage / lvl + 0.5 cold damage / lvl 12%-25% Mana stolen per hit 12-25% Life stolen per hit Prevent Monster Heal Freezes Target +5-25 Piercing Attack
Zy-El's Reach	Partizan	+8 to All Skill Levels %Enhanced Dmg/0.125*Lvl 114-150% Increased Attack Speed + 1 fire damage / lvl + 1 lightning damage / lvl + 1 cold damage / lvl 12%-25% Mana stolen per hit 12-25% Life stolen per hit Prevent Monster Heal Hit Blinds Target Freezes Target +5-25 Repairs 1 durability in 3 secs
Zy-El's Recall	Decapitator	+8 to All Skill Levels %Enhanced Dmg/0.125*Lvl 114-150% Increased Attack Speed + 1 fire damage / lvl + 1 lightning damage / lvl + 1 cold damage / lvl 12%-25% Mana stolen per hit 12-25% Life stolen per hit Prevent Monster Heal Hit Blinds Target Freezes Target +5-25 Repairs 1 durability in 3 secs

Zy-El's Spite	Gothic Bow	Add Lvl 15-25 MultiShot (for all class) +8 to All Skills %Enhanced Dmg/0.125*Lvl 114-150% Increased Attack Speed + 1 fire damage / lvl + 1 lightning damage / lvl + 1 cold damage / lvl 12%-25% Mana stolen per hit 12-25% Life stolen per hit Prevent Monster Heal Freezes Target +5-25 Piercing Attack
Zy-El's Anthem	Narrow Charm	+3 to All Skill Levels 65-96% Faster Hit Recovery 15% to Strength,Dexterity,Vitality,Energy 315-548% Extra Gold from Monsters 252-382% Better Chance of Getting Magic Items
Zy-El's Caress	Demonhide Gloves	+5 to All Skill Levels 91-93% Increased Attack Speed %Enhanced Dmg/0.25*Lvl + 1 fire damage / lvl + 1 lightning damage / lvl + 1 cold damage / lvl 16-25% Life stolen per hit 16-25% Mana stolen per hit 50-79% Chance of Crushing Blow Prevent Monster Heal Socketed (4) Repairs 1 durability every 12 seconds
Zy-El's Fury	Tusk Sword	+9 to All Skill Levels %Enhanced Dmg/0.25*Lvl 114-150% Increased Attack Speed + 1 fire damage / lvl + 1 lightning damage / lvl + 1 cold damage / lvl 12%-25% Mana stolen per hit 12-25% Life stolen per hit Prevent Monster Heal Hit Blinds Target Freezes Target +5-25

		Repairs 1 durability in 3 secs
Zy-El's Child	War Fist	+10 to Assassin Skills %Enhanced Dmg/0.125*Lvl 114-150% Increased Attack Speed + 0.5 fire damage / lvl + 0.5 lightning damage / lvl + 0.5 cold damage / lvl 12%-25% Mana stolen per hit 12-25% Life stolen per hit Prevent Monster Heal Ignore Target's Defense Hit Blinds Target Freezes Target +5-25 Repairs 1 durability in 3 secs
Zy-El's Honor	Grand Crown	+7 to All skill Levels +150 to All Stats 94-111% Faster Cast Rate 114-118% Faster Hit Recovery 70% Faster Block Rate Regenerate Mana 100-130% +1-10000 Defense (1/Lvl) +5000 Life +2500 mana Cannot Be Frozen Repairs 1 durability every 12 seconds Socketed (4)
Zy-El's Promise	Amulet (add a key)	+5 to All skill Levels 60-93% Faster Hit Recovery +200 to All Stats +2000 Life +2000 Mana Increase Maximum Life 50-75% Increase Maximum Mana 50-75% All Resistances +100-150 Regenerate Mana 73-100%
Zy-El's Strike	Thunder Maul	+8 to All Skill Levels %Enhanced Dmg/0.125*Lvl

		114-150% Increased Attack Speed + 1 fire damage / lvl + 1 lightning damage / lvl + 1 cold damage / lvl 12%-25% Mana stolen per hit 12-25% Life stolen per hit Prevent Monster Heal Hit Blinds Target Freezes Target +5-25 Repairs 1 durability in 3 secs
Zy-El's Rage	Simbilan	+7 to All skills %Enhanced Dmg/0.125*Lvl 114-150% Increased Attack Speed + 0.5 fire damage / lvl + 0.5 lightning damage / lvl + 0.5 cold damage / lvl 12%-25% Mana stolen per hit 12-25% Life stolen per hit Prevent Monster Heal Hit Blinds Target Freezes Target +5-25 Repairs 1 durability in 3 secs
Zy-El's Vengeance	Divine Scepter	+7 to All skills %Enhanced Dmg/0.125*Lvl 114-150% Increased Attack Speed + 0.5 fire damage / lvl + 0.5 lightning damage / lvl + 0.5 cold damage / lvl 12%-25% Mana stolen per hit 12-25% Life stolen per hit Prevent Monster Heal Hit Blinds Target Freezes Target +5-25 Repairs 1 durability in 3 secs
Zy-El's Ransom	Cantor Trophy	Add Lvl 20 Energy Shield (for all class) +10 to Necro Skill Levels 0.125-1250% Enhanced Defense (0.125/Lvl) +1-10000 Defense (1/Lvl) Damage Reduced by 20-40% +3000 Life

		+2500 mana +2-20000 to Life (2/Lvl) Socketed (4) Repairs 1 durability every 12 seconds
Zy-El's Deceit	Tomb Wand	+10 to Necro Skill Levels %Enhanced Dmg/0.125*Lvl 114-150% Increased Attack Speed 94-111% Faster Cast Rate + 0.5 fire damage / lvl + 0.5 lightning damage / lvl + 0.5 cold damage / lvl 12%-25% Mana stolen per hit 12-25% Life stolen per hit Prevent Monster Heal Hit Blinds Target Freezes Target +5-25 Repairs 1 durability in 3 secs
Zy-El's Element	Sparkling Ball	+15 to Sorceress Skill Levels %Enhanced Dmg/0.125*Lvl 114-150% Increased Attack Speed 94-111% Faster Cast Rate + 0.5 fire damage / lvl + 0.5 lightning damage / lvl + 0.5 cold damage / lvl 12%-25% Mana stolen per hit 12-25% Life stolen per hit Prevent Monster Heal Hit Blinds Target Freezes Target +5-25 Repairs 1 durability in 3 secs
Zy-El's Angst	Rage Mask	+15 to Barbarian Skill Levels +150 to All Stats 94-111% Faster Cast Rate 114-118% Faster Hit Recovery 70% Faster Block Rate Regenerate Mana 100-130% +1-10000 Defense (1/Lvl) +5000 Life +2500 mana Cannot Be Frozen

		Repairs 1 durability every 12 seconds Socketed (4)
Zy-El's Afterthought	Hunter's Guise	+15 to Druid Skill Levels +150 to All Stats 94-111% Faster Cast Rate 114-118% Faster Hit Recovery 70% Faster Block Rate Regenerate Mana 100-130% +1-10000 Defense (1/Lvl) +5000 Life +2500 mana Cannot Be Frozen Repairs 1 durability every 12 seconds Socketed (4)
Zy-El's Suffrage	Protector Shield	Add Lvl 20 Energy Shield (for all class) +15 to Paladin Skill Levels 0.125-1250% Enhanced Defense (0.125/Lvl) +1-10000 Defense (1/Lvl) Damage Reduced by 20-40% +3000 Life +2500 mana +2-20000 to Life (2/Lvl) Socketed (4) Repairs 1 durability every 12 seconds
Zy-El's Idea	Ring (add a minor mana potion)	+12to All Skill Levels +200 to All Stats +3000 Life +2500 Mana Replenish Life +25-50 Regenerate Mana 75-100% Socketed (1)
Zy-El's Victory	Ceremonial Bow	+15 to Amazon Skill Levels %Enhanced Dmg/0.25*Lvl 114-150% Increased Attack Speed + 1 fire damage / lvl + 1 lightning damage / lvl + 1 cold damage / lvl 12%-25% Mana stolen per hit 12-25% Life stolen per hit

		Prevent Monster Heal Freezes Target +5-25 Piercing Attack
Zy-El's Quest	Ceremonial Pike	+15 to Amazon Skill Levels %Enhanced Dmg/0.25*Lvl 114-150% Increased Attack Speed + 1 fire damage / lvl + 1 lightning damage / lvl + 1 cold damage / lvl 12%-25% Mana stolen per hit 12-25% Life stolen per hit Prevent Monster Heal Hit Blinds Target Freezes Target +5-25 Repairs 1 durability in 3 secs
Zy-El's Might	Cuirass	+5 to All Skill Levels +150 to All Stats 50% Faster Hit Recovery 0.125-1250% Enhanced Defense (0.125/Lvl) All Resistances +75-100 +5000 Life +2500 mana +2-20000 to Life (2/Lvl) Cannot Be Frozen Repairs 1 durability every 12 seconds Socketed (6)