# Идеи для мода:

-Введение системы атрибутов

-Введение систему рас

-Введение систему ролей

Вещи, которые нужно сделать:

Убрать крит с прыжка

Класс пидорас

Базовый скин для каждой расы(?)

Написать вступительное сообщение при создании персонажа

Подвязать урон кинжалом под скрытность

Нарисовать иконки для меню персонажа

Расчёт макс. Хп как сумму базового хп от статов + сумму баффов\дебаффов хп

Пока что весь баланс строится вокруг максимального лвл = 20

Прекращение регена хп после смэрти

Дроп темной эссенции с визер-скелетов для тенестали

## Система атрибутов и навыков

Каждый игрок обладает атрибутами и параметрами, которые в свою очередь разделены на 3 основных направления: Воин, Маг, Вор.

**Атрибуты**

**Первичные атрибуты:**  
-Сила   
-Ловкость   
-Выносливость   
-Интеллект   
-Сила воли

Базовое значение всех первичных атрибутов = 10.

**Вторичные атрибуты:**-Здоровье-Запас сил  
-Запас маны

Базовое значение всех вторичных атрибутов = 20.

## **Влияние атрибутов на характеристики персонажа:**

### **Первичные атрибуты:**

Сила:

- Наносимый урон физ. урон в ближнем бою  
- Начальный бонус к хп  
- Влияет на запас сил

Ловкость:

- Скорость атаки  
- Урон в дальнем бою  
- Скорость передвижения

Выносливость:

- Прирост к хп за уровень  
- Влияет на запас сил  
- Скорость восстановление стамины

Сила воли:

- Сопротивление магии  
- Продолжительность эффектов

Интеллект:

- Восстановление маны  
- Запас маны  
- Эффективность умений

### **Вторичные атрибуты:**

#### Здоровье

От количества здоровья зависит то, как много урона сможет получить персонаж перед тем, как умереть. На здоровье влияют Сила и Выносливость.  
При создании персонажа Сила определяет начальный бонус к здоровью.  
Выносливость влияет на прирост здоровья с повышением уровня.  
В начале у всех персонажей базовое хп равно 20 (10 сердец).  
С каждым новым уровнем хп увеличивается на 5% от базового значения Выносливости перед ежеуровневым бонусом к Выносливости.

Пример:  
Если после создания персонажа у игрока будет 35 ед. Силы у него будет начальный бонус к хп равному 20% от дополнительной Силы -> + 3хп (1,5 сердечка).  
  
Если после создания персонажа у игрока будет 15 ед. Силы у него будет начальный бонус к хп равному 20% от дополнительной Силы -> -1хп (-0,5 сердечка).  
  
Если после создания персонажа у игрока будет ед. 20 Силы он не получает начального бонуса к здоровью, т.к. 20 ед. Силы — это стартовый показатель.

#### Запас сил

От количества запаса сил зависит то, как долго персонаж сможет бежать и использовать оружие.  
Количество запаса сил определяется суммой Силы и Выносливости.

#### Мана

От количества маны зависит то, как много способностей и умений сможет сделать персонаж перед магическим истощением.

## Навыки и их влияние

После повышения уровня у игрока появляются 2 очка навыков, которые он может распределить между 15 навыками. Навыки разделяются на 3 направления: Путь Воина, Путь Вора и Путь Мага.

Базовое значение всех навыков равно 15. При значении навыка в 15 ед. все действия выполняются с эффективностью в 50%. В пределе от 15 до 40 прирост за единицу равен 2%. При значении навыка в 40 ед. все действия выполняются с эффективностью в 100%. В пределе от 40 и выше прирост за единицу равен 1%.

**Пример:**  
При создании железной кирки с навыком **Кузнечное дело** в 15 ед. общая эффективность прочности и скорости добычи будет снижена на 50% (по 25% на оба показателя), в итоге данный экземпляр инструмента будет иметь прочность и скорость добычи равным 75%.

При создании железной кирки с навыком **Кузнечное дело** в 100 ед. общая эффективность прочности и скорости добычи будет повышена 60% (по 30% на оба показателя), в итоге данный экземпляр инструмента будет иметь прочность и скорость добычи равным 130%.

Направление Воина:

- Кузнечное дело

- Тяжёлая броня

- Блокирование

- Двуручное оружие

- Одноручное оружие

Направление Вора:

- Стрельба

- Лёгкая броня

- Скрытность

- Алхимия

- Уклонение

Направление **Мага:**

- Колдовство

- Разрушение

- Восстановление

- Изменение

- Зачарование

### Перечень умений относительно навыков

#### **Направление Воина**

Кузнечное дело:

- Возможность создания эльфийского и двемерского снаряжения.  
- Всё созданное снаряжение становится эффективней на 10% + 1,5% за уровень.  
- Возможность создания стеклянного и эбонитового снаряжения.  
- Возможность создания мифрилового и тенестальского снаряжения.  
- Возможность создания драконитового снаряжения.

Тяжёлая броня:

- Класс брони увеличивается на 25 % при ношении полного комплекта тяжёлых доспехов: шлем, кираса, перчатки, сапоги.  
- Половина урона от падения, если носите полный комплект тяжёлых доспехов: шлем, кираса, поножи, сапоги.  
- Дополнительный бонус 25 % к классу брони при ношении полного комплекта однотипной тяжёлой брони.  
- Надетый полный комплект тяжёлой брони на 60 % меньше замедляет при движении.  
- Класс тяжёлой брони увеличивается на 40 %.

Блокирование:

- Блокирование эффективнее на 20 %.  
- Стрелы, попадающие в щит, не наносят урона.  
- Щит при блокировании даёт 50 % сопротивление огню, холоду и электричеству.  
- Блокирование эффективнее ещё на 40 %.  
- Блокирование не замедляет персонажа при движении.

Двуручное оружие:

- Атаки двуручным оружием расходуют на 25% меньше запаса сил.  
- Атака двуручным оружием наносят на 15% больше урона.  
- Атака двуручным оружием игнорируют 30% брони.  
- Атаки стоя наносят 25% дополнительного урона с 3% шансом ослабить противника.  
- После успешной атаки есть 5% вероятности того, что следующий удар будет моментально подготовленным.

Одноручное оружие:

- Атаки одноручным оружием расходуют на 25 % меньше запаса сил.  
- Атака одноручным оружием наносят на 20% больше урона.  
- Атака одноручным оружием игнорируют 25% брони.  
- Атаки одноручным оружием на 20 % быстрее.  
- После успешной атаки есть 10% вероятности того, что следующий удар будет моментально подготовленным.

#### **Направление Вора**

Стрельба:

- Стрельба наносит на 20% больше повреждения.  
- Появляется возможность приблизить цель.  
- Стрельба наносит ещё на 30% больше повреждения.  
- Более быстрое перемещение с натянутой тетивой.  
- Натяжение тетивы на 30 % быстрее.

Лёгкая броня:

- Класс брони увеличивается на 25% при ношении полного комплекта лёгких доспехов.  
- Надетая лёгкая броня даёт небольшое ускорение.  
- Запас сил восстанавливается на 30% быстрее при ношении полного комплекта лёгких доспехов.  
- Дополнительный бонус 25% к классу брони при ношении полного комплекта однотипной лёгкой брони.  
- 3% вероятность полностью избежать урона при ношении полного комплекта лёгких доспехов.

Скрытность:

- На 10% быстрее перемещение в присяде.  
- Ещё на 15% быстрее перемещение в присяде.  
- В присяде лук перезаряжается на 20% быстрее  
- Ходьба и бег не влияют на обнаружение существами.  
- Присев, вы на мгновение останавливаете бой, а враждебные существа на расстоянии теряют вас из виду.

Алхимия:

- Зелья и яды после изготовления на 40 % сильнее.  
- Зелья, восстанавливающие здоровье, магию или запас сил, эффективнее на 25 %.  
- Вы получаете с растений по два ингредиента.  
- 50 % сопротивляемость всем ядам.  
- Зелья и яды после изготовления ещё на 60 % сильнее.

Уклонение:

- Есть 25% вероятности того, что Вы увернётесь от летящей стрелы.  
- Есть 5% вероятности того, что Вы увернётесь от удара ближним оружием.  
- Есть 50% вероятности того, что Вы увернётесь от летящего вредоносного зелья.  
- Есть 1% вероятности того, что Вы отразите весь входящий урон атакующему.  
- После успешного удара есть 4% вероятность того, что Вы окажетесь за спиной у врага.

#### **Направление Мага**

Колдовство:

-  
-  
-  
-  
-

Разрушение:

-  
-  
-  
-  
-

Восстановление:

-  
-  
-  
-  
-

Изменение:

-  
-  
-  
-  
-

Зачарование:

- Зачарование требует на 20% меньше опыта.  
- Морозные, огненные и электрические чары эффективней на 30%.  
- Зачарованное оружие наносит на 10% + 0,5% за уровень больше общего урона.  
- Зачарование требует ещё на 40% меньше опыта.  
- Можно единожды зачарованный предмет зачаровать ещё раз.

## Система рас

При создании персонажа игрок имеет выбор из 10 рас:

### **Альтмер (высокие эльфы)**

**Описание:**

Альтмерам свойственны высокий рост и жёлтая кожа. Черты лиц тонкие и изящные. Высокие эльфы считаются красивой и «избалованной» расой. Культура империи Тамриэль в значительной мере основана на культуре высоких эльфов. Разговаривают альтмеры вычурно, часто употребляя метафоры и эвфемизмы. Очень горды и надменны, ко всем остальным расам относятся с пренебрежением и слегка заметным расизмом.

**Стартовый бонус к атрибутам:**  
- Ловкость +5  
- Выносливость -5  
- Интеллект +20  
- Сила воли +10

**Бонус к атрибутам за повышение уровня:**

- Сила +0,5  
- Ловкость +0,5  
- Выносливость +0,25  
- Интеллект +4  
- Сила воли +1,5

https://minecraft.novaskin.me/search?q=high%20elf

### **Аргонианин (аргонианцы)**

Описание:

Разумные холоднокровные яйцекладущие рептилоиды, отлично приспособленная к жизни в воде.  
Аргониане обладают естественным иммунитетом к ядам и сопротивляемостью болезням, могут дышать под водой. Они могут плавать быстрее, чем представитель любой другой расы. Средний аргонианин отличается силой и быстротой своих ног, что приводит его либо к воинской, либо к воровской профессии.

**Стартовый бонус к атрибутам:**

- Сила +7,5  
- Ловкость +7,5  
- Выносливость +7,5  
- Интеллект +2,5  
- Сила воли +5

**Бонус к атрибутам за повышение уровня:**

- Сила +1,5  
- Ловкость +2  
- Выносливость +1,5  
- Интеллект +0,5  
- Сила воли +0,25

https://minecraft.novaskin.me/search?q=argonian

### **Босмер (лесные эльфы)**

Описание:

Очень гибки и быстры, что помогает им не только выживать, но и использовать свои навыки в искусстве воровства. Босмеры также являются лучшими лучниками Тамриэля, и они превосходно зарекомендовали себя в качестве разведчиков. Босмеры приходятся родней тёмным и высшим эльфам. В Империи их обобщают под названием лесные эльфы, однако сами они себя называют босмерами или «древесным соком». Такое название они дали себе в противовес более суровым альтмерам и данмерам, указывая на дикую и молодую энергию леса, текущую в их жилах.

**Стартовый бонус к атрибутам:**

- Ловкость +15  
- Выносливость +5  
- Интеллект +5  
- Сила воли +5

**Бонус к атрибутам за повышение уровня:**

- Сила +0,5  
- Ловкость +3  
- Выносливость +1  
- Интеллект +0,75  
- Сила воли +0,5

http://minecraft.novaskin.me/search?q=bosmer

### **Бретон (бретонцы)**

Описание:

Распространено мнение, что они являются полуэльфами, однако это является заблуждением — в нынешних бретонцах столь мало эльфийской крови, что они считаются народом людей. Страстные и эксцентричные, поэтичные и яркие, интеллектуальные и волевые, бретонцы чувствуют врождённую склонность к магии и всему сверхъестественному.

**Стартовый бонус к атрибутам:**

- Сила +5  
- Ловкость +5  
- Выносливость +5  
- Интеллект +10  
- Сила воли +5

**Бонус к атрибутам за повышение уровня:**

- Сила +1  
- Ловкость +1  
- Выносливость +0,75  
- Интеллект +2  
- Сила воли +1

http://minecraft.novaskin.me/search?q=breton

### **Данмер (тёмные эльфы)**

Описание:

**Стартовый бонус к атрибутам:**

- Ловкость +7,5  
- Выносливость +5  
- Интеллект +12,5  
- Сила воли +5

**Бонус к атрибутам за повышение уровня:**

- Сила +1  
- Ловкость +1,25  
- Выносливость +1  
- Интеллект +1,5  
- Сила воли +1

<https://minecraft.novaskin.me/search?q=dunmer>

<https://ru-minecraft.ru/skiny-dlja-minecraft/36757-skiny-tes-3-morrowind.html?__cf_chl_jschl_tk__=pmd_80QfeAVwLhQrSnVWierm6FZvtgXq2AbWU7Eax4a3LpA-1635077708-0-gqNtZGzNApCjcnBszQhl>

### **Имперец (сиродильцы)**

Описание:

Собирательное название нескольких народов людей, населяющих центральную провинцию Тамриэля — Сиродил, называемую также Имперской Провинцией. Известны своей образованностью и учтивостью. Физические данные имперцев не столь впечатляющие, как, например, у нордов или орков, но они искусны в дипломатии, торговле и ремёслах. А великолепная выучка и дисциплинированность имперских легионеров позволили им подчинить себе все остальные нации и расы и раз за разом создавать великие империи.

**Стартовый бонус к атрибутам:**

- Сила +7,5  
- Ловкость +7,5  
- Выносливость +5  
- Интеллект +5  
- Сила воли +5

**Бонус к атрибутам за повышение уровня:**

- Сила +1  
- Ловкость +1  
- Выносливость +1  
- Интеллект +1,75  
- Сила воли +1

https://minecraft.novaskin.me/search?q=imperial%20skyrim

### **Каджит (хаджиты)**

Описание:

Разумные зверолюди, подобные кошкам, родом из провинции Эльсвейр. Они отличаются заметной ловкостью и проворством. Возможно, каджиты являются потомками больших пустынных кошек. Благодаря природной ловкости и акробатическим способностям, из них получаются превосходные воры. Все каджиты видят в темноте.

**Стартовый бонус к атрибутам:**

- Ловкость +20  
- Выносливость +5  
- Сила воли +5

**Бонус к атрибутам за повышение уровня:**

- Сила +0,5  
- Ловкость +3,25  
- Выносливость +0,75  
- Интеллект +0,5  
- Сила воли +0,75

http://minecraft.novaskin.me/gallery/tag/khajiit?next=Cj0KFAoHaG90bmVzcxIJIdXnaiv23nhAEiFqDHN-c2tpbmVkaXRvcnIRCxIEU2tpbhiAgODiv\_2iCQwYACAB

### **Норд (нордлинги)**

Описание:

Человеческая раса, высокий, бледнокожий и светловолосый народ. Родина нордов — Скайрим Сильные и суровые, норды знамениты своей устойчивостью к морозу. Из них получаются очень хорошие воины. Бытует малообоснованный стереотип, что норды не очень умны. Действительно, они часто могут быть безграмотными, грубыми и малоприятными в общении, но всё это вовсе не от предполагаемых малых умственных способностей, а вследствие их, в некотором роде, варварской культуры.

**Стартовый бонус к атрибутам:**

- Сила +10  
- Ловкость +5  
- Выносливость +10  
- Интеллект -5  
- Сила воли +10

**Бонус к атрибутам за повышение уровня:**

- Сила +2,25  
- Ловкость +1  
- Выносливость +1  
- Интеллект +0,5  
- Сила воли +1

http://minecraft.novaskin.me/gallery/tag/nord?next=CjkKFAoHaG90bmVzcxIJIXBHOC14qGJAEh1qDHN-c2tpbmVkaXRvcnINCxIEU2tpbhjtxJ0IDBgAIAE=

### **Орк (орсимеры)**

Описание:

Зеленокожие, с ярко выраженными нижними клыками и заострёнными ушами. У некоторых орков могут быть наросты на лбу. По поводу происхождения орков до сих пор не утихают споры. Основное место расселения: горы Драконьего Хвоста и Ротгарианские горы. Орки знамениты, прежде всего, как отличные воины и непревзойдённые мастера кузнечного дела. Предпочитают тяжёлую броню. Орков чаще всего можно встретить в орочьих крепостях.

**Стартовый бонус к атрибутам:**

- Сила +15  
- Ловкость +5  
- Выносливость +10  
- Интеллект -5  
- Сила воли +5

**Бонус к атрибутам за повышение уровня:**

- Сила +3  
- Ловкость +1  
- Выносливость +1  
- Интеллект +0,25  
- Сила воли +0,5

https://minecraft.novaskin.me/search?q=orc%20skyrim

### **Редгард (редгарды)**

Описание:

В среднем по уровню интеллекта редгарды примерно равны среднестатистическому человеку. Они соответствуют среднему человеческому росту, более сильны и ловки. Обычно они имеют тёмный цвет кожи, от светло-коричневого до чёрного, иногда с красноватым оттенком. Физиология редгардов позволяет им становиться хорошими воинами, прежде всего мечниками.  
Редгарды славятся своим красноречием, которое дарует им возможность преуспеть как в торговле, так и на сцене. А благодаря своим ремесленническим корням, они отличные кузнецы и плотники.

**Стартовый бонус к атрибутам:**

- Сила +10  
- Ловкость +10  
- Выносливость +5  
- Сила воли +5

**Бонус к атрибутам за повышение уровня:**

- Сила +2  
- Ловкость +2  
- Выносливость +1  
- Интеллект +0.25  
- Сила воли +0.5

https://minecraft.novaskin.me/search?q=redguard

## **Система классов**

При создании персонажа игрок имеет выбор из 9 классов:

### **Ремесленник**

**Описание:**

**Бонус к атрибутам за повышение уровня:**

- Сила +0,25  
- Выносливость +0,5  
- Интеллект +0,25

### **Воин**

**Описание:**

**Бонус к атрибутам за повышение уровня:**

- Сила +0,5  
- Ловкость +0,25  
- Выносливость +0,25

### **Паладин**

**Описание:**

**Бонус к атрибутам за повышение уровня:**

- Сила +0,25  
- Выносливость +0,5  
- Сила воли +0,25

### **Жрец**

**Описание:**

**Бонус к атрибутам за повышение уровня:**

- Интеллект +0,75  
- Сила воли +0,25

### **Маг**

**Описание:**

**Бонус к атрибутам за повышение уровня:**

- Интеллект +1

### **Лучник**

**Описание:**

**Бонус к атрибутам за повышение уровня:**

- Ловкость +0,75  
- Выносливость +0,25

### **Монк**

**Описание:**

**Бонус к атрибутам за повышение уровня:**

- Сила +0,25  
- Ловкость +0,25  
- Интеллект +0,25  
- Сила воли +0,25

### **Вор**

**Описание:**

**Бонус к атрибутам за повышение уровня:**

- Ловкость +1

### **Алхимик**

**Описание:**

**Бонус к атрибутам за повышение уровня:**

- Интеллект +0,5  
- Сила воли +0,5

## Система изготовления снаряжения

### **Материалы:**

Материалы подразделяются на 6 уровней:  
Начальный, железо, железо+, алмаз, алмаз+, незерит, незерит+.

Уровень - начальный

Доступные материалы:

Кожа, кольчуга

Изготовляемое снаряжение:

Лёгкая броня, тяжёлая броня.

На данном уровне не доступно изготовление инструментов и оружия из данных материалов.

Уровень – железо

Доступные материалы:

Железо

Изготовляемое снаряжение:

Лёгкая броня, тяжёлая броня, оружие и инструменты

Уровень – железо+

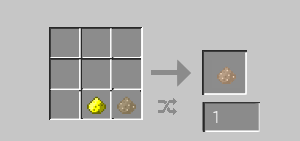
Доступные материалы:

Сталь

Как сделать стальную пыль: соединить железную пыль и уголь

Изготовляемое снаряжение:

Лёгкая броня, тяжёлая броня, оружие и инструменты

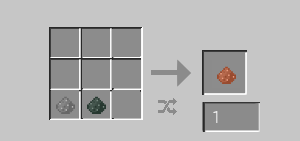
Уровень – алмаз

Доступные материалы:

Эльфийский слиток, двемерский слиток

Как сделать эльфийскую пыль: соединить золотую пыль и пыль лунного камня

Как сделать двемерскую пыль: соединить стальную пыли и орихалковую пыль

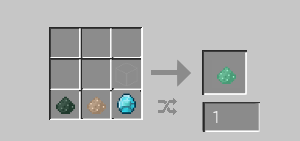
Изготовляемое снаряжение:

Эльфийский слиток:

Лёгкая броня, оружие и инструменты

Двемерский слиток:

Тяжёлая броня, оружие и инструменты



Уровень – алмаз+

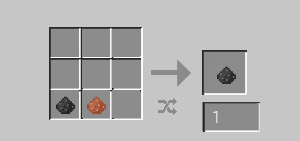
Доступные материалы:

Стеклянный слиток, эбонитовый слиток

Как сделать стеклянную пыль: соединить малахитовую пыль, эльфийскую пыль, алмаз и стекло

Как сделать эбонитовую пыль: соединить пыль сырого эбонита и двемерскую пыль

Изготовляемое снаряжение:

Стеклянный слиток:

Лёгкая броня, оружие и инструменты

Эбонитовый слиток:

Тяжёлая броня, оружие и инструменты

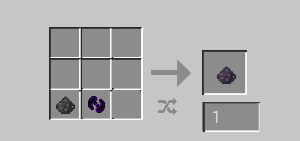
Уровень – незерит

Доступные материалы:

Мифриловый слиток, Тенесталевый слиток

Как сделать мифриловую пыль: соединить стеклянную пыль, эльфийскую пыль, алмаз и око эндера

Как сделать эбонитовую пыль: соединить эбонитовую пыль и тёмную эссенцию

Изготовляемое снаряжение:

Мифриловый слиток:

Лёгкая броня, оружие и инструменты

Тенесталевый слиток:

Тяжёлая броня, оружие и инструменты

Уровень – незерит+

Доступные материалы:

Драконит

Изготовляемое снаряжение:

Лёгкая броня, тяжёлая броня, оружие и инструменты

### **Оружие:**

Оружия делятся на 2 класса: ближний бой и дальний бой  
Оружие ближнего боя разделяется на 2 типа: одноручное и двуручное  
Каждый тип оружия ближнего боя разделяется на 3 вида: меч, топор и булава

#### Таблица со скоростями атак оружия ближнего боя:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Кинжал | Меч | Топор | Булава | Двуручный меч | Двуручный топор | Двуручная булава |
| Скорость атаки | 2 | 1,6 | 1,5 | 1,4 | 1 | 0,9 | 0,8 |

Прочность базовый урон зависят от материала, из которого сделано оружия и от кузнечного дела, изготовляющего оружие.

Урон зависит от боевых умений владельца данного оружия.

#### Таблица зависимостей прочности оружия от материала:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Железо | Сталь | Лунный слиток | Двемерский слиток | Стеклянный слиток | Эбонитовый слиток | Мифрил | Тенесталь | Драконит |
| Прочность | 250 | 600 | 1300 | 1600 | 1300 | 1600 | 2000 | 2200 | ∞ |

#### Таблица зависимостей базового урона оружия от материала:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Железо | Сталь | Лунный слиток | Двемерский слиток | Стеклянный слиток | Эбонитовый слиток | Мифрил | Тенесталь | Драконит |
| Кинжал | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| Меч | 6 | 7 | 9 | 10 | 12 | 13 | 15 | 16 | 20 |
| Топор | 7 | 8 | 10 | 11 | 13 | 14 | 16 | 17 | 21 |
| Булава | 8 | 9 | 11 | 12 | 14 | 15 | 17 | 18 | 22 |
| Двуручный меч | 9 | 10 | 12 | 13 | 15 | 16 | 18 | 19 | 23 |
| Двуручный топор | 10 | 11 | 13 | 14 | 16 | 17 | 19 | 20 | 24 |
| Двуручная булава | 11 | 12 | 14 | 15 | 17 | 18 | 20 | 21 | 25 |

### **Броня**

Броня делится на 2 типа: Лёгкая броня и Тяжёлая броня.

Каждый набор брони состоит из:  
-Шлем  
-Кираса  
-Поножи  
-Ботинки

#### Таблица зависимостей прочности брони от материала:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Железо | Сталь | Лунный слиток | Двемерский слиток | Стеклянный слиток | Эбонитовый слиток | Мифрил | Тенесталь | Драконит |
| Прочность | 250 | 600 | 1300 | 1600 | 1300 | 1600 | 2000 | 2200 | ∞ |

#### Таблица зависимостей базовой защиты от материала:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Железо | Сталь | Лунный слиток | Двемерский слиток | Стеклянный слиток | Эбонитовый слиток | Мифрил | Тенесталь | Драконит |
| Шлем | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 13 |
| Кираса | 6 | 7 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 18 |
| Поножи | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 16 |
| Ботинки | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 13 |

## Новые руды и их появление

### Overworld

Руда лунного камня

Появляется во всех биомах, по редкости равен золоту. Среднее количество  
жил на чанк равно 2, среднее количество руд в жиле равно 6.

Высота появления по оси Y: 3 - 40

Малахитовая руда

Появляется во всех биомах, по редкости равен золоту. Среднее количество  
жил на чанк равно 2, среднее количество руд в жиле равно 6.

Высота появления по оси Y: 3 - 40

Орихалковая руда

Появляется во всех биомах, по редкости равен золоту. Среднее количество  
жил на чанк равно 2, среднее количество руд в жиле равно 6.

Высота появления по оси Y: 3 - 40

### Незер

Эбонитовая руда

Появляется в недрах адского камня в нижней части незера.  
Спавнрейт больше, чем у золота, но меньше, чем у незерита.

Появляется в биоме незера. Среднее количество  
жил на чанк равно 2, среднее количество руд в жиле равно 6.

Высота появления по оси Y: 10 - 22