Решил, что присутствие современного гайда по данному классу будет уместно на сайте. У меня как раз созрела моя сорка на баттле, и есть возможность поделиться опытом. Итак, в первую очередь оговорим: для чего необходима такая волшебница? Прежде всего, для МФ-инга, то бишь поиска крутых предметов. Какого бы персонажа мы ни качали, его потребуется еще и одеть. А с этой задачей лучше всего справляется сорка. Почему лайтинг? Во-первых, он мне нравится, а во-вторых, the Countess обычно Fire+Cold Immune, а от рун отказываться не хочется.  
Еще выбор лайтинга подразумевает ношение в инвентаре скиллеров на ветку лайтинг (кто не знает - это такие длинные талисманы с +1 к одной из веток скиллов). Соответственно, мы получим нахаляву бонус к телепорту (дешевле по мане будет перемещаться), энерджи шилду (изредка можно включать - защищает от повреждений ценой потери маны), статик фельду (отлично снижает здоровье боссам и жирным супер-уникам). Кроме всего прочего: когда задача лайтинг-сорки будет выполнена, то есть шмоток она наберет целые вагоны, её можно сделать хорошим ПвП персонажем, дуэлянткой.  
ssss  
Раскладка скилл-поинтов:  
20 - Charged Bolt  
20 - Lightning  
20 - Nova  
20 - Chain Lightning  
20 - Lighting Mastery  
Teleport, Telekinesis, Static Field, Frozen Armor, Warmth, Energy Shield - по одному очку.  
  
Следует помнить некоторые вещи касательно этапов распределения очков. Если мы будем качать основной атакующий навык (например, чайн лайнтнинг) он будет очень сильно дорожать в плане использования маны. А если увлечемся синерджи, полностью забив на два наших главнейших оружия - лайтнинг и чайн лайтнинг, то получим невысокий дамаг. Необходимо суметь достичь баланса в прокачке, не вздувая Mana Cost до невообразимых величин, но в то же время и не оставляя единицу в основных навыках. Как только становится доступна Лайтнинг мастери - её следует добить до двадцатки, не обращая внимания на все остальное. На нормале и найтмаре основным навыком станет Чайн Лайтнинг - жизней у монстров еще маловато, а количеством они взять могут. Стало быть, добить обычный лайтнинг до двадцатки - разумное решение, это повысит урон нашей цепной молнии и не скажется на её цене. А когда будем валить боссов - то прокачанный лайтнинг сослужит хорошую службу, т.к. зелий маны на финальных битвах никто не жалеет. Charged Bolt качается в последнюю очередь, не вздумайте его максить в начале игры! Это развлечение для персонажей 77-96 левелов.  
По поводу применимости остальных навыков: Фрозен Армор служит волшебнице такую же службу, как ХулиШилд паладину. Повышает дефенс то бишь. Только перекастовывать придется часто, поскольку недолговечный. Телекинез - активировать алтарь древних на Вершине Арреата (башку свою подставлять ой как не хочется), дистанционное посещение сокровищницы и кнокбэк монстров на нормале. Статик фельд - аналогичен параметру Crushing Blow по принципу действия, снижает максимум жизней у монстра. На нормале его следует кастовать четыре раза подряд, на найтмаре - три, а на хелле два. Энерджи Шилд - самый спорный и неоднозначный навык. Постоянно включать его нет никакого резона - т.к. почти мгновенно оставляет без маны, но в редких случаях помочь может. Если, к примеру, наемник бегает с рунвордом Insight.  
  
Расклад стат-пойнтов:  
Strengh - столько, сколько требует наша броня. Колеблется в пределах от 40 до 90.  
Dexterity - под максимальный блок. К 96 уровню потребуется чуть более 200.  
Vitality - сюда сливаем все до единого очки, не потраченные на силу и ловкость. Жизни много не бывает :)  
Energy - не кидать ни единого очка, т.к. шмотки дадут нам океан быстро восполнимой маны.  
  
Теперь опишу шмотки. Но сразу нужно отметить: экипировка абсолютно разная, в зависимости от целей и задач, которые мы ставим нашей волшебнице. Если это дуэли, т.е. убийство других игроков, то идеальная экипировка выглядит так:  
  
Броня: "Сhains of Honor" в Archon Plate (дешевле: Skin of Vipermagi (upped) с Lightning Facet' ом внутри)  
Шлем: Griffon's Eye c Lighting Facet' ом внутри  
Оружие: "Heart of the oak"  
Щит: Stormshield с руной Um внутри, или Monarch Sheld с 4 Lightning Facet'ами внутри.  
Пояс: Thundersgod Vigor  
Перчатки: Magefists (upped) (upped)  
Ботинки: Рарные/крафтовые с огромными ресистами ко всему, либо любые уникальные на вкус владельца: War Traveller, Hotspurs, Infernostride.  
Амулет: Mara's Kaleidoscope или рарный амулет с бонусом + олл скиллс, фкр, и ресисты ко всему не менее 20%.  
Кольца: Stone of Jordan и Raven Frost.  
  
Наемнику обязательно нужны Infinity runeword в Colossus Voulge (дает ауру конвикшен, столь необходимую для снижения вражеских ресистов), Vampire Gaze (upped), Leviathan.  
  
Но само собой, чтобы собрать такую экипировку, требующую немеренных затрат и чудовищного количества рун и фасетов (которые тоже по цене очень высоки) надо много дней игры, терпение, и хороший шмот с показателем Magic Finding. Изначально-то у нас нет ни хрена. Ниже я распишу два набора вещей: для охотников за шмотками и для бомжей.  
  
Подробный мэджик-файнд экип:  
  
Броня: Tal Rashas Guardianship c перфектным топазом внутри (102% МФ)  
Шлем: Harlequin Crest Shako с перфектным топазом внутри (74% МФ)  
Оружие: the Oculus c Ist внутри (80% МФ), но я бы посоветовал взять лучше Wizardspike, поскольку Окулус обладает дурной тенденцией убивать свою хозяйку рандомным телепортом куда попало.  
Щит: "Rhyme" в Monarch Shield (25% МФ) или же Stormshield ради ресистов.  
Пояс: Tal Rasha's Fine-Spun Cloth или Goldwrap (upped) последний вариант - говнопояс, но с 30% МФ.  
Амулет: Tal Rasha's Adjudication, или же магический амуль с 40% МФ.  
Перчатки: Chance Guards, обязательно апнутые (40% MF)  
Ботинки: War Traveller (50% МФ)  
Кольца: Nagelrings (с каждого по 30% МФ).  
  
Мерку стоит дать рунворд Insight в Colossus Voulge, мы получим халявную ауру Медитации, а она необходима для проведения бесконечных телепортов на мф-ранах.  
  
Очень полезно иметь в инвентаре талисман Gheeds Fortune (40% мф) но на него еще надо заработать. Важно помнить: необходимо иметь надетыми на себя ровно три предмета из сета Тал Раши, поскольку это дает нам 65% бонус к МФ. Итого в конченом счете получается 536% мэджикфайндинга без учета маленьких талисманчиков на мф (которых тоже можно набрать полные карманы). А имея такой МФ, мы будем добывать из монстров в шесть раз более крутые шмотки.  
  
И наконец, экипировка для бомжующих персонажей, которым выбирать не из чего:  
Броня: Skin of the Vipermagi (upped), или любой приличный доспех с дефенсом 700-900 и хоть какими-нибудь ресистами.  
Шлем: Rockstopper для больших ресистов, Crown of Thieves - ради дефенса.  
Щит: Рунное слово Spirit, собранное в Monarch Shield, или же Lidless Wall.  
Амулет: любой с хорошими ресистами, если повезет - фкр попадется.  
Перчатки: Magefist или Frostburn всякий сумеет найти и проапгрейдить.  
Ботинки: С наличием ресистов, остальное побоку. Уники ресистов не содержат, следовательно стоит обратиться к сетам и рарам.  
Оружие: Spectral Shard или ножик с рунным словом Spirit.  
Кольца: с ресистами, благо что бомжовому персонажу они нужны как никому другому...скорее всего, рарные.  
Купить себе набор из 9 скиллеров не всякому персонажу по карману, поэтому проще приобрести себе торч и аннигилус с паршивыми параметрами за недорогие руны. Пользы будет больше.  
  
Надеюсь, мой гайд кому-либо поможет. Если имеются вопросы - задавайте их здесь, я постараюсь ответить.

Слова на спутника

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Insight** | **Характеристики** | **Работает в версии** | | |
| v1.11+ | v1.10 | v1.09 |
| *RalTirTalSol*  Ral http://www.rubattle.net/images/upload/image/runeRal.gif (8)+Tir http://www.rubattle.net/images/upload/image/runeTir.gif (3)+  Tal http://www.rubattle.net/images/upload/image/runeTal.gif (7)+Sol http://www.rubattle.net/images/upload/image/runeSol.gif (12)  **Polearm/Stave**: [4]  **Необходимый УП**: 27 | * Аура «Медитация» 12-17-го уровня когда предмет надет (варьируется) * +35% к скорости применения заклинаний * +200-260% увеличенный урон (варьируется) * +9 к минимальному урону * 180-250% к точности (варьируется) * Добавляет 5-30 урона огнём * +75 урона ядом за 5 секунд * +1-6 к «Критический Удар» (варьируется) * +5 ко всем характеристикам * +2 к мане после каждого убийства * 23% выше шанс найти магическую вещь | | | |

На себя

оружие

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Memory** | **Характеристики** | **Работает в версии** | | |
| v1.11+ | v1.10 | v1.09 |
| *LumIoSolEth*  Lum http://www.rubattle.net/images/upload/image/runeLum.gif (17)+Io http://www.rubattle.net/images/upload/image/runeIo.gif (16)+  Sol http://www.rubattle.net/images/upload/image/runeSol.gif (12)+Eth http://www.rubattle.net/images/upload/image/runeEth.gif (5)  **Staves**: [4]  **Необходимый УП**: 37 | * +3 к навыкам Колдуньи * +33% к скорости применения заклинаний * +9 Tк минимальному урону * -25% к защите цели * +3 к «Энергетический Щит» (только Колдунья) * +2 к «Электрический Щит» (только Колдунья) * +50% увеличенная защита * +10 к Живучести * +10 к Энергии * Увеличение макс. маны на 20% * Магический урон снижен на 7 | | | |
| Посох для Колдуньи с большим плюсом ко всем навыкам, ещё дополнительно дающий прибавку к щитам, что повышает выживаемость хрупкой девушки на высоких уровнях сложности | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Heart of the Oak** | **Характеристики** | **Работает в версии** | | |
| v1.11+ | v1.10 | v1.09 |
| *KoVexPulThul*  Kohttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeKo.gif (18)+Vexhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeVex.gif (26)  +Pulhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runePul.gif (21)+Thulhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeThul.gif (10)  **Staves/Maces**: [4]  **Необходимый УП**: 55 | * +3 ко всем навыкам * +40% к скорости применения заклинаний * +75% урона демонам * +100 к точности против демонов * Добавляет 3-14 урона холодом * 7% Вампиризма маны * +10 к Ловкости * Восстановление жизни +20 * Увеличение макс. маны на 15% * Все сопротивления +30-40 (варьируется) * «Дуб-Мудрец» 4-го уровня (25 зарядов) * «Ворон» 14-го уровня (60 зарядов) | | | |
| Самая популярная (и весьма обоснованно) «тыкалка» среди Некромантов-призывателей, за счёт + к навыкам, сопротивлениям и призыву «Мудреца», увеличивающего жизнь всей команде в процентах. | | | | |

ГОЛОВА

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Lore | **Характеристики** | **Работает в версии** | | |
| v1.11+ | v1.10 | v1.09 |
| *OrtSol*  Orthttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeOrt.gif (9)+ Solhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeSol.gif  **Headgear**: [2]  **Необходимый УП**: 27 | * +1 ко всем навыкам * +10 к Энергии * Сопротивление молнии +30% * Урон снижен на 7 (очков) * +2 к мане после убийства * +2 к радиусу света | | | |
| Неплохой шлем для заклинателей. | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Delirium | **Характеристики** | **Работает в версии** | | |
| v1.11+ | v1.10 | v1.09 |
| *LemIstIo*  Lemhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeLem.gif (20)+ Isthttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeIst.gif (24)+ Iohttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeIo.gif (16)  **Headgear**: [3]  **Необходимый УП**: 51 | * 1% шанс применить «Делириум» 50-го уровня при ударе по вам * 6% шанс применить «Разрушение разума» 14-го уровня при ударе по вам * 14% шанс применить «Испуг» 13-го уровня при ударе по вам * 11% шанс применить «Замешательство» 18-го уровня при ударе * +2 ко всем навыкам * +261 к защите * +10 к Живучести * 50% больше денег с монстров * 25% выше шанс получить магическую вещь * «Приманка» 17-го уровня (60 зарядов) | | | |
| Лучший шлем для магов и персонажей зависимых от навыков. | | | | |

ЩИТЫ

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ancient's Pledge | **Характеристики** | **Работает в версии** | | |
| v1.11+ | v1.10 | v1.09 |
| *RalOrtTal*  Ralhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeRal.gif (8)+ Orthttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeOrt.gif (9)+Talhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeTal.gif (7)  **Shields**: [3]  **Необходимый УП**: 21 | * +50% улучшенная защита * Сопротивление холоду +43% * Сопротивление молнии +48% * Сопротивление огню +48% * Сопротивление яду +48% * 10% полученного урона преобразуется в ману | | | |
| Рецепт вам расскажет Квал-Кек в 5-м акте, он же и снабдит рунами. Слово полезно своим сочетанием хороших характеристик и доступностью. | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Spirit | **Характеристики** | **Работает в версии** | | |
| v1.11+ | v1.10 | v1.09 |
| *TalThulOrtAmn*  Talhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeTal.gif (7)+ Thulhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeThul.gif (10)  + Orthttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeOrt.gif (9)+Amnhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeAmn.gif (11)  **Shields**: [4]  **Необходимый УП**: 25 | * +2 ко всем навыкам * +25-35% к скорости применения заклинаний (варьируется) * +55% быстрее восстановление после удара * +250 защита против снарядов * +22 к живучести * +89-112 к мане (варьируется) * +3-8 Поглощение Магии (варьируется) * Сопротивление холоду +35% * Сопротивление молнии +35% * Сопротивление яду +35% * Нападающий получает урон в 14 (очков) | | | |
| Пожалуй, этот щит даже круче, чем Splendor, единственный недостаток — работает только в ладдере. | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Rhyme | **Характеристики** | **Работает в версии** | | |
| v1.11+ | v1.10 | v1.09 |
| *ShaelEth*  Shaelhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeShael.gif (13)+Ethhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeEth.gif (5)  **Shields**: [2]  **Необходимый УП**: 29 | * +40% к скорости блокировки * 20% к шансу заблокировать * Регенерация маны 15% * Все сопротивления +25 * Не может быть заморожен * 50% больше золота с монстров * 25% выше шанс найти магическую вещь | | | |
| Так же одно из самых полезных рунных слов. Всем, кому нет нужды в большой защите, его частенько используют. | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Splendor | **Характеристики** | **Работает в версии** | | |
| v1.11+ | v1.10 | v1.09 |
| *EthLum*  Ethhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeEth.gif (5)+Lumhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeLum.gif (17)  **Shields**: [2]  **Необходимый УП**: 37 | * +1 ко всем навыкам * +10% к скорости применения заклинаний * +20% к скорости блокировки * +60-100% увеличенная защита (варьируется) * +10 к Энергии * Регенерация маны 15% * 50% больше золота с монстров * 20% выше шанс найти магическую вещь * +3 радиусу света | | | |
| Очень полезное слово для персонажей, которые опираются не на грубую силу, а на заклинания. Некроманты, Колдуньи, Фуризонки — всем, кому важна прибавка к навыкам. | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Sanctuary | **Характеристики** | **Работает в версии** | | |
| v1.11+ | v1.10 | v1.09 |
| *KoKoMal*  Kohttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeKo.gif (18)+ Kohttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeKo.gif (18)+Malhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeMal.gif (23)  **Shields**: [3]  **Необходимый УП**: 49 | * +20% быстрее восстановление после удара * +20% к скорости блокировки * 20% к шансу заблокировать * +130-160% увеличенная защита (варьируется) * +250 защита против снарядов * +20 к Ловкости * Все сопротивления +50-70 (варьируется) * Магический урон снижен на 7 (очков) * «Замедление стрел» 12-го уровня (60 зарядов) | | | |
| Самый сбалансированный щит в отношении цена/качество. Не так дорог, как щиты уровнем повыше, зато огромное количество бонусов, и всё это за руны, которые вполне реально достать. | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Dragon | **Характеристики** | **Работает в версии** | | |
| v1.11+ | v1.10 | v1.09 |
| *SurLoSol*  Surhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeSur.gif (29)+Lohttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeLo.gif (28)+Solhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeSol.gif (12)  **Shields**: [3]  **Необходимый УП**: 61 | * 20% шанс применить «Веном» * 18-го уровня при ударе по вам * 12% шанс применить «Гидра» * 12-го уровня при ударе врага * Аура «Святой Огонь» 15-го уровня (когда предмет надет) * +360 к защите * +230 к защите против снарядов * +3-5 ко всем атрибутам (варьируется) * +(0.375\*УП) к Силе (основывается на уровне персонажа) * +5% к макс. резисту молнии * Урон снижен на 7 (очков) * +50 к мане | | | |
| Да, некоторые слова могут быть и в нескольких категориях сразу. Это слово не имеет весомых отличий как в щите, так и в броне. Так же действует только в ладдере. | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Dream | **Характеристики** | **Работает в версии** | | |
| v1.11+ | v1.10 | v1.09 |
| *IoJahPul*  Iohttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeIo.gif (16)+Jahhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeJah.gif (31)+ Pulhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runePul.gif (21)  **Shields**: [3]  **Необходимый УП**: 65 | * 10% шанс применить «Замешательство» 15-го уровня при ударе по вам * Аура «Святой Удар» 15-го уровня когда предмет надет * +20-30% быстрее восстановление после удара (варьируется) * +30% увеличенная защита * +150-220 к защите (варьируется) * +10 к Живучести * +(0.625\*УП) к мане (основывается на уровне персонажа) * Все сопротивления +5-20 (варьируется) * 12-25% лучше шанс найти магическую вещь (варьируется) * +50 к HP | | | |
| Вариант значительно дешевле и чуть похуже, зато выигрывает тем, что проще собрать. Увы, тоже только для ладдера. | | | | |

БРОНЯ

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Stealth | **Характеристики** | **Работает в версии** | | |
| v1.11+ | v1.10 | v1.09 |
| *TalEth*  Talhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeTal.gif (7)+Ethhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeEth.gif (5)  **Armor**: [2]  **Необходимый УП**: 17 | * +25% Быстрее Бег/Ходьба * +25% Быстрее применение заклинаний * +25% быстрее восстановление от удара (если вы оглушены) * +6 к Ловкости * Регенерация маны +15% * +15 к макс. выносливости * Сопротивление яду +30% * Магический урон снижен на 3 очка | | | |
| Броня полезна тем, что выбивается в первом акте и имеет неплохой резист к яду, что поможет в битве с Андариэль. | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Smoke | **Характеристики** | **Работает в версии** | | |
| v1.11+ | v1.10 | v1.09 |
| *NefLum*  Nefhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeNef.gif (4)+Lumhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeLum.gif (17)  **Armor**: [2]  **Необходимый УП**: 37 | * +20% быстрее восстановление от удара (если вы оглушены) * +75% увеличенная защита * +280 к защите против снарядов * +10 к Энергии * Все сопротивления +50 * -1 к радиусу света * «Слабость» 6-го уровня (18 зарядов) | | | |
| Хорошее «начальное» рунное слово, при должном упорстве можно сделать ещё на нормальном уровне сложности. | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Lionheart | **Характеристики** | **Работает в версии** | | |
| v1.11+ | v1.10 | v1.09 |
| *HelLumFal*  Helhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeHel.gif (15)+Lumhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeLum.gif (17)+Falhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeFal.gif (19)  **Armor**: [3]  **Необходимый УП**: 41 | * +20% увеличенная защита * +25 к Силе * +15 к Ловкости * +20 к Живучести * +10 к Энергии * +50 к HP * Все сопротивления +30 * Требования — 15% | | | |
| Неплохая броня с кучей различных плюшек. | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Enlightenment | **Характеристики** | **Работает в версии** | | |
| v1.11+ | v1.10 | v1.09 |
| *PulRalSol*  Pulhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runePul.gif (21)+Ralhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeRal.gif (8)+Solhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeSol.gif (12)  **Armor**: [3]  **Необходимый УП**: 45 | * 5% шанс применить «Взрыв» 15-го уровня при ударе по вам * 5% шанс применить «Огненный Шар» 15-го уровня при ударе * +1 к «Тепло» * +2 к навыкам Кодуньи * +30% улучшенная защита * Сопротивление огню +30% * Урон снижен на 7 (очков) | | | |
| Полезная броня для Колднуньи, пока нет сета Тал Раши или другой альтернативы. | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Enigma | **Характеристики** | **Работает в версии** | | |
| v1.11+ | v1.10 | v1.09 |
| *JahIthBer*  Jahhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeJah.gif (31)+Ithhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeIth.gif (6)+Berhttp://www.rubattle.net/images/upload/image/runeBer.gif (30)  **Armor**: [3]  **Необходимый УП**: 65 | * +2 ко всем навыкам * +45% быстрее бег/ходьба * +1 к навыку «Телепорт» * +750-775 к защите (варьируется) * +(0.75\*УП) к Силе (основывается на уровне персонажа) * Увеличивает максимум HP на 5% * Уменьшение получаемого урона на 8% * +14 к HP (лечение) за каждое убийство * 15% урона преобразуется в ману * (1\*УП)% выше шанс найти магическую вещь | | | |
| Одно из самых замечательных и полезных рунных слов. В первую очередь полезна некромантам-призывателям. Очень высокий шанс найти магическую вещь и большая прибавка к навыкам. А ещё — самая большая защита среди рунных слов. | | | | |

Лишние руны: ЭЛ элд