

Рецепты Diablo II - Lord of Destruction	2
Руны	2
Рунные слова	6
Рунные слова для брони	6
Рунные слова для щитов	11
Рунные слова для шлемов	14
Рунные слова для оружия	15
Рецепты Хорадрического Куба	31
Модификация предметов	32
Починка и перезарядка	33
Превращение "мусорных" вещей	33
Рецепты для переработки	34
Магические предметы	35
Повышение качества оружия	36
Респециализация	36
Рецепты Diablo II - Гроздь гнева	37
Рецепты с вещами	37
Для доспех	38
Для оружия	38
Для колец и амулетов	38
Для амазонок	39
Для ассасинов	39
Для некромантов	39
Для варваров	39
Для паладинов	40
Для волшебниц	40
Для друидов	40
Для драгоценных камней	40
Для талисманов	41
Для великих талисманов	41
Для рун	42

Рецепты Diablo II - Lord of Destruction

Руны

*И - интеллект

*УВ - уровень вещи

*УП - уровень персонажа

*+75% урона = +175% урона

[1] EL

Оружие: +50 к точности, +1 к радиусу света

Доспехи/Шлем/Щит: +1 к радиусу света, +15 к защите

Необходимый УВ/УП: 11

[2] ELD - (EL+EL+EL)

Оружие: +75% к урону Не мёртвым, +50 к точности против Не мёртвых.

Доспехи/Шлем: снижение расхода выносливости на 7%

Щит: +7% к шансу блокировки.

Необходимый УВ/УП: 11

[3] TIR - (ELD+ELD+ELD)

Оружие: +2 очка маны за убийство

Доспехи/Шлем/Щит: +2 очка маны за убийство

Необходимый УВ/УП: 13

[4] NEF - (TIR+TIR+TIR)

Оружие: Отбрасывание

Доспехи/Шлем/Щит: +30 к защите против метательных снарядов

Необходимый УВ/УП: 13

[5] ETH - (NEF+NEF+NEF)

Оружие: -25% защиты у цели

Доспехи/Шлем/Щит: Восстановление маны +15%

Необходимый УВ/УП: 15

[6] ITH - (ETH+ETH+ETH)

Оружие: +9 к максимальному урону

Доспехи/Шлем/Щит: 15% урона преобразуется в ману

Необходимый УВ/УП: 15

[7] TAL - (ITH+ITH+ITH)

Оружие: +75 урона ядом за 5 секунд

Доспехи/Шлем/Щит: +35% к сопротивлению яду

Необходимый УВ/УП: 17

[8] RAL - (TAL+TAL+TAL)

Оружие: +5-30 урона огнём

Доспехи/Шлем/Щит: +35% к сопротивлению огню

Необходимый УВ/УП: 19

[9] ORT - (RAL+RAL+RAL)

Оружие: +1-50 урона молнией

Доспехи/Шлем/Щит: +35% к сопротивлению молнии

Необходимый УВ/УП: 21

[10] THUL - (ORT+ORT+ORT)

Оружие: +3-14 урона холодом (длина заморозки — 3 секунды)

Доспехи/Шлем/Щит: +35% к сопротивлению холоду

Необходимый УВ/УП: 23

[11] AMN - (THUL+THUL+THUL+Chipped Topaz)

Оружие: 7% вампиризма

Доспехи/Шлем/Щит: нападающий получает 14 урона

Необходимый УВ/УП: 25

[12] SOL - (AMN+AMN+AMN+Chipped Amethyst)

Оружие: +9 к минимальному урону

Доспехи/Шлем/Щит: -7 получаемого урона

Необходимый УВ/УП: 27

[13] SHAEL - (SOL+SOL+SOL+Chipped Sapphire)

Оружие: Увеличение скорости атаки (+20)

Доспехи/Шлем: Увеличение скорости восстановления после удара (+20)

Щиты: Увеличение скорости блокирования (+20)

Необходимый УВ/УП: 29

[14] DOL - (SHAEL+SHAEL+SHAEL+Chipped Ruby)

Оружие: 25% Шанс обратить монстров в бегство

Доспехи/Шлем/Щит: Восстановление жизни +7

Необходимый УВ/УП: 31

[15] HEL - (DOL+DOL+DOL+Chipped Emerald)

Оружие: -20% к требованиям (характеристик)

Доспехи/Шлем/Щит: -15% к требованиям

Необходимый УВ:33, УП: нет

[16] IO - (HEL+HEL+HEL+Chipped Diamond)

Оружие: +10 к Жизни (Vitality)

Доспехи/Шлем/Щит: +10 к Жизни

Необходимый УВ/УП: 35

[17] LUM - (IO+IO+IO+Flawled Topaz)

Оружие: +10 к Энергии (Energy)

Доспехи/Шлем/Щит: +10 к Энергии

Необходимый УВ/УП: 37

[18] KO - (LUM+LUM+LUM+Flawled Amethyst)

Оружие: +10 к Ловкости

Доспехи/Шлем/Щит: +10 к Ловкости

Необходимый УВ/УП: 39

[19] FAL - (Ko+Ko+Ko+Flawled Sapphire)

Оружие: +10 к Силе

Доспехи/Шлем/Щит: +10 к Силе

Необходимый УВ/УП: 41

[20] LEM - (Fal+Fal+Fal+Flawled Ruby)

Оружие: +75% больше золота с монстров

Доспехи/Шлем/Щит: +50% больше золота с монстров

Необходимый УВ/УП: 43

[21] PUL - (Lem+Lem+Lem+Flawled Emerald)

Оружие: +75% урона демонам, +100 к точности против демонов

Доспехи/Шлем/Щит: +30% защита

Необходимый УВ/УП: 45

[22] UM - (Pul+Pul+Flawled Diamond)

Оружие: +25% шанс открытых ран

Доспехи/Шлем: +15% всем сопротивлениям

Щит: +22% всем сопротивлениям

Необходимый УВ/УП: 47

[23] MAL - (Um+Um+Topaz)

Оружие: Монстры не могут лечиться

Доспехи/Шлем/Щит: уменьшение магического урона на 7

Необходимый УВ/УП: 49

[24] IST - (Mal+Mal+Amethyst)

Оружие: 30% лучше шанс найти магическую вещь

Доспехи/Шлем/Щит: 25% лучше шанс найти магическую вещь

Необходимый УВ/УП: 51

[25] GUL - (Ist+Ist+Sapphire)

Оружие: +20% к точности

Доспехи/Шлем/Щит: +5 к максимальному сопротивлению яду

Необходимый УВ/УП: 53

[26] VEX - (Gul+Gul+Ruby)

Оружие: 7% вампиризма маны

Доспехи/Шлем/Щит: +5 к максимальному сопротивлению огню

Необходимый УВ/УП: 55

[27] OHM - (Vex+Vex+Emerald)

Оружие: +50% урону

Доспехи/Шлем/Щит: +5 к максимальному сопротивлению холоду

Необходимый УВ/УП: 57

[28] LO - (Ohm+Ohm+Diamond)

Оружие: 20% шанс смертельного удара

Доспехи/Шлем/Щит: +5 к максимальному сопротивлению молнии

Необходимый УВ/УП: 59

[29] SUR - (Lo+Lo+Flawless Topaz)

Оружие: 20% шанс ослепить цель

Доспехи/Шлем +5% к максимальному значению маны

Щит: +50 к мане

Необходимый УВ/УП: 61

[30] BER - (Sur+Sur+Flawless Amethyst)

Оружие: 20% шанс сокрушительного удара

Доспехи/Шлем/Щит: урон уменьшен на 8%

Необходимый УВ/УП: 63

[31] JAH - (Ber+Ber+Flawless Sapphire)

Оружие: Защита противника не влияет на точность атаки

Доспехи/Шлем +5% к максимальному значению жизни

Щит: +50 к жизни

Необходимый УВ/УП: 65

[32] CHAM - (Jah+Jah+Flawless Ruby)

Оружие: 32% шанс заморозить цель на три секунды

Доспехи/Шлем/Щит: Не может быть заморожен (герой)

Необходимый УВ/УП: 67

[33] ZOD - (Cham+Cham+Flawless Emerald)

Оружие: Неразрушимость

Доспехи/Шлем/Щит: Неразрушимость

Необходимый УВ/УП: 69

Рунные слова

Рунные слова для брони

Enigma - Jah(31)+Ith(6)+Ber(30) - 65lvl (\geq v1.10)

- +2 ко всем навыкам
- +45% быстрее бег/ходьба
- +1 к навыку «Телепорт»
- +750-775 к защите (варьируется)
- $+(0.75 \cdot \text{УП})$ 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
- $(1 \cdot \text{УП})\%$ выше шанс найти магическую вещь

Chains of Honor - Dol(14)+Um(22)+Ber(30)+Ist(24) - 63lvl (\geq v1.10)

- +2 ко всем навыкам
- +200% урона демонам
- +100% урона не мёртвым
- 8% Вампиризма
- +70% улучшенная защита
- +20 к силе
- Восстановление жизни +7
- Все сопротивления +65
- Уменьшение получаемого урона на 8%
- 25% выше шанс найти магическую вещь

Dragon - Sur(29)+Lo(28)+Sol(12) - 61lvl (\geq v1.10)

- 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)
- $+(0.375 \cdot \text{УП})$ к Силе (основывается на уровне персонажа)
- +5% к макс. резисту молнии
- Урон снижен на 7 (очков)
- Количество маны увеличено на 5%

Bramble - Ral(8)+Ohm(27)+Sur(29)+Eth(5) - 61lvl ($\geq v1.10$)

- Аура «Шипы» 15-21-го уровня (варьируется)
- +50% быстрее восстановление после удара (если вы оглушены)
- +25-50% увеличенный урон от навыков Яда
- +300 к защите
- Количество маны увеличено на 5%
- Регенерация маны +15%
- +5% к макс. сопротивлению холоду
- Сопротивление огню +30%
- Сопротивление яду +100%
- +13 к HP (лечение) за каждое убийство
- «Дух Варваров» 13-го уровня (33 заряда)

Fortitude - El(1)+Sol(12)+Dol(14)+Lo(28) - 59lvl ($\geq v1.10$)

- 20% шанс применить «Броня Холода» 15-го уровня при ударе по вам
- +25% Быстрее применение заклинаний
- +300% усиленный урон
- +200% усиленная защита
- $+(8-12)*0.125*УП$ к HP (основывается на уровне персонажа) (варьируется)
- Все сопротивления +25-30 (варьируется)
- 12% урона преобразуется в ману
- +1 к радиусу света
- +15 к защите
- Восстановление жизни +7
- +5% к макс. сопротивлению молнии
- Урон снижен на 7 (очков)

Principle - Ral(8)+Gul(25)+Eld(2) - 55lvl ($\geq v1.11$)

- 100% шанс применить «Святой Удар» 5-го уровня при ударе
- +2 к навыкам Паладина
- +50% урона немёртвым
- +100-150 к HP (варьируется)
- Выносливость расходуется на 15% медленнее
- +5% к макс. сопротивлению яду
- Сопротивление огню +30%

Rain - Ort(9)+Mal(23)+Ith(6) - 49lvl ($\geq v1.11$)

- 5% шанс применить «Циклоновая Броня» 15-го уровня при ударе по вам
- 5% шанс применить «Смерч» 15-го уровня при ударе
- +2 к навыкам Друида
- +100-150 к мане (варьируется)
- Сопротивление молнии +30%
- Магический урон снижен на 7 (очков)
- 15% урона преобразуется в ману

Prudence - Mal(23)+Tir(3) - 49lvl ($\geq v1.10$)

- +25% быстрее восстановление после удара (если вас оглушили)
- +140-170% увеличенная защита (варьируется)
- Все сопротивления +25-35 (варьируется)
- Урон снижен на 3 (очка)
- Магический урон снижен на 17 (очков)
- +2 к мане за каждое убийство (восстановление)
- +1 к радиусу света
- Восстанавливает 1 очко прочности каждые 4 секунды

Bone - Sol(12)+Um(22)+Um(22) - 47lvl ($\geq v1.11$)

- 15% шанс применить «Костяная Броня» 10-го уровня при ударе по вам
- 15% шанс применить «Костяное Копьё» 10-го уровня при ударе
- +2 к навыкам Некроманта
- +100-150 к мане (варьируется)
- Все сопротивления +30
- Урон снижен на 7 (очков)

Gloom - Fal(19)+Um(22)+Pul(21) - 47lvl ($\geq v1.10$)

- 15% шанс применить «Ухудшенное зрение» 3-го уровня при ударе по вам
- +10% быстрее восстановление от удара (если вы оглушены)
- +200-260% улучшенная защита
- +10 к защите
- Все сопротивления +45
- Время заморозки уменьшено вдвое
- 5% урона преобразуется в ману
- -3 к радиусу света

Stone - Shael(13)+Um(22)+Pul(21)+Lum(17) - 47lvl ($\geq v1.10$)

- +60% быстрее восстановление от удара (если вы оглушены)
- +250-290% улучшенная защита (варьируется)
- +300 к защите против снарядов
- +16 к Силе
- +16 к Живучести
- +10 к Энергии
- Все сопротивления +15
- «Глиняный Гolem» 16-го уровня (16 зарядов)
- «Раскалённый Камень» 16-го уровня (80 зарядов)

Duress - Shael(13)+Um(22)+Thul(10) - 47lvl ($\geq v1.09$)

- +40% быстрее восстановление от удара (если вы оглушены)
- +10-20% улучшенный урон (варьируется)
- +37-133 урона холодом
- 15% шанс сокрушительного удара
- 33% шанс нанести открытые раны
- +150-200% улучшенная защита (варьируется)
- 20% медленнее расход выносливости
- Сопротивление холоду +45%
- Сопротивление огню +15%
- Сопротивление молнии +15%
- Сопротивление яду +15%

Enlightenment - Pul(21)+Ral(8)+Sol(12) - 45lvl ($\geq v1.11$)

- 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 Кодуны
- +30% улучшенная защита
- Сопротивление огню +30%
- Урон снижен на 7 (очков)

Wealth - Lem(20)+Ko(18)+Tir(3) - 43lvl ($\geq v1.09$)

- +10 к Ловкости
- +2 к мане после каждого убийства
- 300% золота с монстров
- 100% лучше шанс найти магическую вещь

Treachery - Shael(13)+Thul(10)+Lem(20) - 43lvl ($\geq v1.11$)

- 5% шанс применить «Увядание» 15-го уровня при ударе по вам
- 25% шанс применить «Веном» 15-го уровня при ударе
- +2 к навыкам Ассасинки
- +45% увеличенная скорость атаки
- +20% быстрее восстановление от удара (если вы оглушены)
- Сопротивление холоду +30%
- 50% больше золота с монстров

Lionheart - Hel(15)+Lum(17)+Fal(19) - 41lvl ($\geq v1.09$)

- +20% увеличенная защита
- +25 к Силе
- +15 к Ловкости
- +20 к Живучести
- +10 к Энергии
- +50 к НР
- Все сопротивления +30
- Требования — 15%

Smoke - Nef(4)+Lum(17) - 37lvl ($\geq v1.09$)

- +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)

Myth - Hel(15)+Amn(11)+Nef(4) - 25lvl ($\geq v1.11$)

- 3% шанс применить «Вой» 1-го уровня при ударе по вам
- 10% шанс применить «Насмешка» 1-го уровня при ударе по вам
- +2 к навыкам Варвара
- +30 к защите против снарядов
- Восстановление жизни +10
- Нападающий получает урон в 14 (очков)
- Требования -15%

Peace - Shael(13)+Thul(10)+Amn(11) - 29lvl ($\geq v1.11$)

- 4% шанс применить «Замедление стрел» 5-го уровня при ударе по вам
- 2% шанс применить «Валькирия» 15-го уровня при ударе
- +2 к навыкам Амазонки
- +20% быстрее восстановление от удара (если вы оглушены)
- +2 к «Критическому Удару»
- Сопротивление холоду +30%
- Нападающий получает урон в 14 (очков)

Stealth - Tal(7)+Eth(5) - 17lvl (\geq v1.09)

- +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

Рунные слова для щитов**Phoenix** - Vex(26)+Vex(26)+Lo(28)+Jah(31) - 65lvl (\geq v1.10)

- 100% шанс применить «Взрыв» 40-го уровня, когда получаете уровень
- 40% шанс применить «огненный шторм» при ударе
- Аура «Искушение» 10-15-го уровня (варьируется) когда предмет надет
- +350-400% увеличенный урон (варьируется)
- -28% к сопротивлению огню у врага
- +350-400 к защите против снарядов (варьируется)
- +15-21 Поглощение Огня (варьируется)
- +50 к HP
- +5% к макс. сопротивлению молнии
- +10% к макс сопротивлению огню

Dream - Io(16)+Jah(31)+Pul(21) - 65lvl (\geq v1.10)

- 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

Dragon - Sur(29)+Lo(28)+Sol(12) - 61lvl ($\geq v1.10$)

- 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)
- $+(0.375 \cdot \text{УП})$ к Силе (основывается на уровне персонажа)
- +5% к макс. резисту молнии
- Урон снижен на 7 (очков)
- +50 к мане

Exile - Vex(26)+Ohm(27)+Ist(24)+Dol(14) - 57lvl ($\geq v1.10$)

- 15% шанс применить «Ловушка Жизни» при ударе
- Аура «Вызов» 13-16-го уровня (варьируется) когда предмет надет
- +2 к Аурам Атаки (только Паладину)
- +30% к скорости блокировки
- Замораживает цель
- +220-260% увеличенная защита (варьируется)
- Восстановление жизни +7
- +5% к макс. сопротивлению холоду
- +5% к макс. сопротивлению огню
- 25% выше шанс найти магическую вещь
- Восстанавливает 1 очко прочности каждые 4 сек.

Sanctuary - Ko(18)+Ko(18)+Mal(23) - 49lvl ($\geq v1.10$)

- +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)

Splendor - Eth(5)+Lum(17) - 37lvl ($\geq v1.10$)

- +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

Rhyme - Shael(13)+Eth(5) - 29lvl ($\geq v1.09$)

- +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

Spirit - Tal(7)+Thul(10)+Ort(9)+Amn(11) - 25lvl ($\geq v1.10$)

- +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)

Ancients Pledge - Ral(8)+Ort(9)+Tal(7) - 21lvl ($\geq v1.09$)

- +50% улучшенная защита
- Сопротивление холоду +43%
- Сопротивление молнии +48%
- Сопротивление огню +48%
- Сопротивление яду +48%
- 10% полученного урона преобразуется в ману

Рунные слова для шлемов

Dream - Io(16)+Jah(31)+Pul(21) - 65lvl ($\geq v1.10$)

- 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
- $+(0.625 \cdot \text{УП})$ к мане (основывается на уровне персонажа)
- Все сопротивления +5-20 (варьируется)
- 12-25% лучше шанс найти магическую вещь (варьируется)
- Увеличение макс. НР на 5%

Delirium - Lem(20)+Ist(24)+Io(16) - 51lvl ($\geq v1.10$)

- 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)

Lore - Ort(9)+Sol(12) - 27lvl ($\geq v1.09$)

- +1 ко всем навыкам
- +10 к Энергии
- Сопротивление молнии +30%
- Урон снижен на 7 (очков)
- +2 к мане после убийства
- +2 к радиусу света

Radiance - Nef(4)+Sol(12)+Ith(6) - 27lvl ($\geq v1.09$)

- +75% увеличенная защита
- +30 к защите против снарядов
- +10 к Живучести
- +10 к Энергии
- +33 к Мане
- Урон снижен на 7 (очков)
- Магический урон снижен на 3 (очка)
- 15% получаемого урона переходит в ману
- +5 к радиусу света

Nadir - Nef(4)+Tir(3) - 13lvl ($\geq v1.09$)

- +50% увеличенная защита
- +10 к защите
- +30 к защите против снарядов
- +5 к Силе
- +2 к мане после каждого убийства
- -33% золота с монстров
- -3 к радиусу света
- «Плащ Теней» 13-го уровня (9 зарядов)

Рунные слова для оружия**Breath of the Dying** - Vex(26)+Hel(15)+El(1)+Eld(2)+Zod(33)+Eth(5) - 69lvl ($\geq v1.10$)

- 50% шанс применить «Взрыв яда» 20-го уровня когда вы убиваете врага
- Неуничтожимый
- +60% к скорости атаки
- +350-400% увеличенный урон (варьируется)
- -25% защиты врага
- +50 к точности
- +200% к урону не мёртвым
- +50 к точности против не мёртвых
- 7% вампиризма маны
- +12-15% вампиризма (варьируется)
- Не даёт монстрам лечиться
- +30 ко всем характеристикам
- +1 к радиусу света
- Требования -20%

Pride - Cham(32)+Sur(29)+Io(16)+Lo(28) - 67lvl ($\geq v1.10$)

- 25% шанс применить «Огненная стена» 17-го уровня при ударе по вам
- Аура «Концентрация» 16-20-го уровня когда предмет надет (варьируется)
- 260-300% к точности (варьируется)
- $+(1 \cdot \text{УП})\%$ к урону против демонов (Основывается на уровне персонажа)
- Добавляет 50-280 урона молнией
- 20% смертельный удар
- Удар ослепляет цель
- Замораживает цель +3
- +10 к Живучести
- Восстановление жизни +8
- $(1.875 \cdot \text{УП})\%$ больше золота с монстров (Основывается на уровне персонажа)

Hand of Justice - Sur(29)+Cham(32)+Amn(11)+Lo(28) - 67lvl (>=v1.10)

- 100% шанс применить «Взрыв» 36-го уровня при повышении уровня
- 100% шанс применить «Метеор» 48-го уровня при вашей смерти
- Аура «Святой Огонь» 16-го уровня когда предмет надет
- +33% к скорости атаки
- +280-330% к урону (варьируется)
- Игнорирует вражескую защиту
- -20% к сопротивлению огню врага
- 7% вампиризма
- 20% шанс смертельного удара
- Удар ослепляет цель
- Заморозка цели +3

Eternity - Amn(11)+Ber(30)+Ist(24)+Sol(12)+Sur(29) - 63lvl (>=v1.10)

- Неуничтожимый
- +260-310% увеличенный урон (варьируется)
- +9 к минимальному урону
- 7% вампиризма
- 20% шанс нанести сокрушительный удар
- Удар ослепляет цель
- Замедление цели на 33%
- Восстановление маны 16%
- Не может быть заморожен
- 30% шанс выше найти магическую вещь
- «Оживление» 8-го уровня (88 зарядов)

Doom - Hel(15)+Ohm(27)+Um(22)+Lo(28)+Cham(32) - 67lvl (>=v1.10)

- 5% шанс применить «Вулкан» 18-го уровня при атаке
- Аура «Святой Холод» 12-го уровня когда предмет надет
- +2 ко всем умениям
- +45% к скорости атаки
- +330-370% увеличенный урон (варьируется)
- -40-60% от противостояния врага холоду (варьируется)
- 20% шанс смертельного удара
- 25% шанс открытых ран
- Не даёт монстрам лечиться
- Заморозка цели +3
- Требования -20%

Last Wish - Jah(31)+Mal(23)+Jah(31)+Sur(29)+Jah(31)+Ber(30) - 65lvl ($\geq v1.10$)

- 6% шанс применить «Увядание» 11-го уровня при ударе по вам
- 10% шанс применить «Ловушка Жизни» 18-го уровня при ударе
- 20% шанс применить «Заряженный Удар» 20-го уровня при атаке
- Аура «Мощь» 17-го уровня когда предмет надет
- +330-375% увеличенный урон (варьируется)
- Игнорирует защиту врага
- 60-70% шанс сокрушительного удара (варьируется)
- Не даёт монстром лечиться
- Удар ослепляет цель
- $(0.5 \cdot \text{УП})\%$ выше шанс получить магическую вещь (Основывается на уровне персонажа)

Destruction - Vex(26)+Lo(28)+Ber(30)+Jah(31)+Ko(18) - 65lvl ($\geq v1.10$)

- 23% шанс применить «Вулкан» 12-го уровня при атаке
- 5% шанс применить «Раскалённый Камень» 23-го уровня при атаке
- 100% шанс применить «Метеор» 45-го уровня при смерти
- 15% шанс применить «Звезда» 22-го уровня при атаке
- +350% увеличенный урон
- Игнорирует защиту врага
- Добавляет 100-180 урона магией
- 7% вампиризма маны
- 20% шанс на разящий удар
- 20% шанс смертельного удара
- Не даёт монстрам лечиться
- +10 к Ловкости

Phoenix - Vex(26)+Vex(26)+Lo(28)+Jah(31) - 65lvl ($\geq v1.10$)

- 100% шанс применить «Взрыв» 40-го уровня, когда получаете уровень
- 40% шанс применить «огненный шторм» при ударе
- Аура «Искупление» 10-15-го уровня (варьируется) когда предмет надет
- +350-400% увеличенный урон (варьируется)
- -28% к сопротивлению огню у врага
- +350-400 к защите против снарядов (варьируется)
- +15-21 Поглощение Огня (варьируется)
- Игнорирует защиту врага
- 14% Вампиризма маны
- 20% шанс смертельного удара

Brand - Jah(31)+Lo(28)+Mal(23)+Gul(25) - 65lvl ($\geq v1.10$)

- 35% шанс применить «Увеличение Урона» 14-го уровня при ударе по вам
- 100% шанс применить «Костяное Копьё» 18-го уровня при ударе
- Стреляет взрывными стрелами
- +260-340% увеличенный урон (варьируется)
- Игнорирует защиту врага
- 20% к точности
- +280-330% к урону против демонов (варьируется)
- 20% шанс смертельного удара
- Не даёт монстрам лечиться
- Отбрасывание

Faith - Ohm(27)+Jah(31)+Lem(20)+Eld(2) - 65lvl ($\geq v1.10$)

- Аура «Фанатизм» 12-15-го уровня когда предмет надет (варьируется)
- +1-2 ко всем навыкам (варьируется)
- +330% увеличенный урон
- Игнорирует вражескую защиту
- 300% к точности
- +75% к урону немертвым
- +50 к точности против немертвых
- +120 огненного урона
- Все сопротивления +15
- 10% Оживить как: «Возвращённый»
- 75% больше золота с монстров

Famine - Fal(19)+Ohm(27)+Ort(9)+Jah(31) - 65lvl ($\geq v1.10$)

- +30% к скорости атаки
- +320-370% увеличенный урон (варьируется)
- Игнорирует защиту врага
- Добавляет 180-200 магического урона
- Добавляет 50-200 огненного урона
- Добавляет 51-250 урона молнией
- Добавляет 50-200 урона холодом
- 12% вампиризма
- Не даёт монстрам лечиться
- +10 к Силе

Fury - Jah(31)+ Gul(25)+Eth(5) - 65lvl ($\geq v1.09$)

- 40% к скорости атаки
- +209% увеличенный урон
- Игнорирует защиту цели
- -25% к защите цели
- 20% к точности
- 6% вампиризма
- 33% шанс смертельного удара
- 66% шанс открытых ран
- +5 к «Бешенство»(только Варвар)
- Не даёт монстрам лечиться

Ice - Amn(11)+Shael(13)+Jah(31)+Lo(28) - 65lvl ($\geq v1.10$)

- 100% шанс применить «Заморозка» 40-го уровня при повышении уровня
- 25% шанс применить «Ледяная Звезда» 22-го уровня при ударе
- Аура «Святой Холод» 18-го уровня когда предмет надет
- +20% к скорости атаки
- +140-210% увеличенный урон (варьируется)
- Игнорирует защиту цели
- +25-30% к урону от Навыков Холода (варьируется)
- 7% вампиризма
- -20% к сопротивлению холоду врага
- 20% шанс смертельного удара
- $(3.125 \cdot \text{УП})\%$ больше золота с монстров (Основан на УП)

Infinity - Ber(30)+Mal(23)+Ber(30)+Ist(24) - 63lvl ($\geq v1.10$)

- 50% шанс применить «Цепная Молния» 20-го уровня при убийстве
- Аура «Вера» 12-го уровня когда предмет надет
- +35% быстрый бег/ходьба
- +255-325% увеличенный урон (варьируется)
- -(45-55)% от сопротивления врага молнии (варьируется)
- 40% шанс сокрушительного удара
- Не даёт монстрам лечиться
- $+(0.5 \cdot \text{УП})$ к Живучести (основывается на уровне персонажа)
- 30% лучше шанс найти магический предмет
- «Циклоновая Броня» 21-го уровня (30 зарядов)

Beast - Ber(30)+Tir(3)+Um(22)+Mal(23)+Lum(17) - 63lvl ($\geq v1.10$)

- Аура «Фанатизм» 9-го уровня когда предмет надет
- +40% к скорости атаки
- +240-270% увеличенный урон (варьируется)
- 20% шанс сокрушительного удара
- 25% шанс открытых ран
- +3 к «Ужасный медведь»
- +3 к «Ликантропия»
- Не даёт монстрам лечиться
- +25-40 к Силе (варьируется)
- +10 к Энергии
- +2 единицы маны после убийства
- «Призыв Гриззли» 13-го уровня (5 зарядов)

Wrath - Pul(21)+Lum(17)+Ber(30)+Mal(23) - 63lvl ($\geq v1.10$)

- 30% шанс применить «Дряхлость» 1-го уровня при атаке
- 5% шанс применить «Ловушка жизни» 10-го уровня при атаке
- +375% урона демонам
- +100 к уровню атаки против демонов
- +250-300% урона немертвым (варьируется)
- Добавляет 85-120 урона магией
- Добавляет 41-240 урона молнией
- 20% шанс сокрушительного удара
- Не даёт монстрам лечиться
- +10 к энергии
- Не может быть заморожен

Wind - Sur(29) + El(1) - 61lvl ($\geq v1.10$)

- 10% шанс применить «Торнадо» 9-го уровня при ударе
- +20% быстрее бег/ходьба
- +40% к скорости атаки
- +15% к скорости восстановления от удара
- +120-160% увеличенный урон (варьируется)
- -50% к защите цели
- +50 к точности
- Удар ослепляет цель
- +1 к радиусу света
- «Ураган» 13-го уровня (127 заряда)

Grief - Eth(5)+Tir(3)+Lo(28)+Mal(23)+Ral(8) - 59lvl ($\geq v1.10$)

- 35% шанс применить «Веном» 15-го уровня при ударе
- +30-40% к скорости атаки (варьируется)
- +340-400 урона (варьируется)
- Игнорирование защиты врага
- -25% к защите врага
- $+(1.875 \cdot \text{УП})\%$ урона демонам (Основано на УП)
- Добавляет 5-30 урона огнём
- -20-25% к сопротивлению яду врага (варьируется)
- 20% шанс смертельного удара
- Не даёт монстрам лечиться
- +2 к мане после убийства
- +10-15 к жизни после убийства (варьируется)

Fortitude - El(1)+Sol(12)+Dol(14)+Lo(28) - 59lvl ($\geq v1.10$)

- 20% шанс применить «Броня Холода» 15-го уровня при ударе по вам
- +25% Быстрее применение заклинаний
- +300% усиленный урон
- +200% усиленная защита
- $+\left((8-12) \cdot 0.125 \cdot \text{УП}\right)$ к HP (основывается на уровне персонажа, варьируется)
- Все сопротивления +25-30 (варьируется)
- 12% урона преобразуется в ману
- +1 к радиусу света
- +9 к минимальному урону
- +50 к точности
- 20% шанс смертельного удара
- 25% шанс обратить монстров в бегство при ударе

Call of Arms - Amn(11)+Ral(8)+Mal(23)+Ist(24)+Ohm(27) - 57lvl ($\geq v1.10$)

- +1 ко всем умениям
- +40% к скорости атаки
- +240-290% увеличенный урон (варьируется)
- Добавляет 5-30 урона огнём
- 7% вампиризма
- +2-6 к «Боевые Команды» (варьируется)
- +1-6 к «Боевые Приказы» (варьируется)
- +1-4 к «Боевой Клич» (варьируется)
- Не даёт монстрам лечиться
- Восстановление жизни +12
- 30% выше шанс найти магическую вещь

Chaos - Fal(19)+Ohm(27)+Um(22) - 57lvl ($\geq v1.10$)

- 9% шанс применить «Ледяной Шар» 11-го уровня при атаке
- 11% шанс применить «Заряженный Удар» 9-го уровня при атаке
- +35% к скорости атаки
- +240-290% увеличенный урон (варьируется)
- Добавляет 216-471 магического урона
- 25% шанса открытых ран
- +1 к «Вихрь»
- +10 к силе
- +15 единиц жизни после убийства демона

Death - Hel(15)+El(1)+Vex(26)+Ort(9)+Gul(25) - 55lvl ($\geq v1.10$)

- Неуничтожимый
- 100% шанс применить «Цепная Молния» 44-го уровня при смерти
- 25% шанс применить «Ледяной Шип» 18-го уровня при атаке
- +300-385% увеличенный урон (варьируется)
- 20% к точности
- +50 к точности
- Добавляет 1-50 урона молнией
- 7% вампиризма маны
- 50% шанс сокрушительного удара
- $(0.5 \cdot \text{УП})\%$ шанс смертельного удара (основывается на уровне персонажа)
- +1 к радиусу света
- «Кровавый Гolem» 22-го уровня (15 зарядов)
- Требования -20%

Silence - Dol(14)+Eld(2)+Hel(15)+Ist(24)+Tir(3)+Vex(26) - 55lvl ($\geq v1.09$)

- +2 ко всем навыкам
- +20% к скорости атаки
- +20% к восстановлению от удара
- +200% увеличенный урон
- +75% урон немёртвым
- +50 к точности против немёртвых
- 11% Вампиризма маны
- Удар ослепляет цель
- 25% шанс обратить монстров в бегство при ударе
- Все сопротивления +75
- +2 к мане после убийства
- 30% выше шанс найти магическую вещь
- Требования -20%

Heart of the Oak - Ko(18)+Vex(26)+Pul(21)+Thul(10) - 55lvl ($\geq v1.10$)

- +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)

Kingslayer - Mal(23)+Um(22)+Gul(25)+Fal(19) - 53lvl ($\geq v1.10$)

- +30% к скорости атаки
- +230-270% увеличенный урон (варьируется)
- -25% к защите цели
- 20% к точности
- 33% шанс сокрушительного удара
- 50% шанс открытых ран
- +1 к «Возмездие»
- Не даёт монстрам лечиться
- +10 к Силе
- 40% больше золота с монстров

Rift - Hel(15)+Ko(18)+Lem(20)+Gul(25) - 53lvl ($\geq v1.10$)

- 20% шанс применить «Торнадо» 16-го уровня при ударе
- 16% шанс применить «Ледяной Шар» 21-го уровня при атаке
- 20% к точности
- Добавляет 160-250 магического урона
- Добавляет 60-180 урона огнём
- +5-10 ко всем характеристикам (варьируется)
- +10 к Ловкости
- 38% получаемого урона преобразуется в ману
- 75% больше золота с монстров
- «Железная Дева» 15-го уровня (40 зарядов)
- Требования -20%

Oath - Shael(13)+Pul(21)+Mal(23)+Lum(17) - 59lvl ($\geq v1.10$)

- Неуничтожимый
- 30% шанс применить «Дух Костей» при ударе
- +50% к скорости атаки
- +210-340% увеличенный урон (варьируется)
- +75% урона демонам
- +100 к точности против демонов
- Не даёт монстрам лечиться
- +10 к Энергии
- +10-15 поглощения магии (варьируется)
- «Сердце росوماхи» 16-го уровня (20 зарядов)
- «Железный Голем» 17-го уровня (14 зарядов)

Venom - Tal(7)+Dol(14)+Mal(23) - 49lvl ($\geq v1.09$)

- Игнорирует защиту врага
- +273 урона ядом за 6 секунд
- 7% Вампиризма
- Не даёт монстрам лечиться
- 25% шанс обратить монстров в бегство при ударе
- «Звезда Яда» 13-го уровня (11 зарядов)
- «Взрыв Яда» 15-го уровня (27 зарядов)

Crescent Moon - Shael(13)+Um(22)+Tir(3) - 47lvl ($\geq v1.10$)

- 10% шанс применить «Цепная Молния» 17-го уровня при атаке
- 7% шанс применить «Электрически Щит» 13-го уровня при атаке
- +20% к скорости атаки
- +180-220% увеличенный урон (варьируется)
- Игнорирует защиту врага
- -35% к сопротивлению врага молнии
- 25% шанс открытых ран
- +9-11 поглощения магии (варьируется)
- +2 к мане после убийства
- «Призыв Призрачного Волка» 18-го уровня (30 зарядов)

Lawbringer - Amn(11)+Lem(20)+Ko(18) - 43lvl ($\geq v1.10$)

- 20% шанс применить «Дряхлость» 15-го уровня при ударе
- Аура «Святылище» 16-18-го уровня когда предмет надет (варьируется)
- -50% к защите цели
- Добавляет 150-210 урона огнём
- Добавляет 130-180 урона холодом
- 7% Вампиризма
- Монстры не воскрешаются
- +200-250 к защите против снарядов (варьируется)
- +10 к Ловкости
- 75% больше золота с монстров

Voice of Reason - Lem(20)+Ko(18)+El(1)+Eld(2) - 43lvl (\geq v1.10)

- 15% шанс применить «Ледяной Шар» 13-го уровня при ударе
- 18% шанс применить «Ледяной Взрыв» 20-го уровня при ударе
- +50 к точности
- +220-350% к урону демонам (варьируется)
- +355-375% к урону не мёртвым (варьируется)
- +50 к точности против не мёртвых
- Добавляет 100-220 урона холодом
- -24% к сопротивлению холоду у врага
- +10 к Ловкости
- Не может быть заморожен
- 75% больше золота с монстров
- +1 к радиусу света

Passion - Dol(14)+Ort(9)+Eld(2)+Lem(20) - 43lvl (\geq v1.10)

- +25% к скорости атаки
- +160-210% увеличенный урон (варьируется)
- 50-80% к точности (варьируется)
- +75% к урону немёртвым
- +50 к точности против немёртвых
- Добавляет 1-50 урона молнией
- +1 к «Берсерк»
- +1 к «Рвение»
- Удар ослепляет цель +10
- 25% шанс обратить монстров в бегство при ударе
- 75% больше золота с монстров
- «Сердце росوماхи» 3-го уровня (12 зарядов)

Obedience - Hel(15)+Ko(18)+Thul(10)+Eth(5)+Fal(19) - 41lvl (\geq v1.10)

- 30% шанс применить «Зачарование» 21-го уровня при убийстве врага
- +40% к скорости восстановления от удара
- +370% увеличенный урон
- -25% к защите цели
- Добавляет 3-14 урона холодом
- -25% к сопротивлению огню у врага
- 40% шанс сокрушительного удара
- +200-300 к защите (варьируется)
- +10 к Силе
- +10 к Ловкости
- Все сопротивления +20-30 (варьируется)
- Требования -20%

Melody - Shael(13)+Ko(18)+Nef(4) - 39lvl ($\geq v1.09$)

- +3 к навыкам Лука и Арбалета (только Амазонка)
- +20% к скорости атаки
- +50% увеличенный урон
- +300% урона немертвым
- +3 к «Замедление Стрел» (только Амазонка)
- +3 к «Уклонение» (только Амазонка)
- +3 к «Критический Удар» (только Амазонка)
- Отбрасывание
- +10 к Ловкости

Harmony - Tir(3)+Ith(6)+Sol(12)+Ko(18) - 39lvl ($\geq v1.10$)

- Аура «Энергия» 10-го уровня когда предмет надет
- +200-275% увеличенный урон(варьируется)
- +9 к минимальному урону
- +9 к максимальному урону
- Добавляет 55-160 урона огнём
- Добавляет 55-160 урона молнией
- Добавляет 55-160 урона холодом
- +2-6 к «Валькирия» (варьируется)
- +10 к Ловкости
- Восстановление маны 20%
- +2 к мане после убийства
- +2 к радиусу света
- «Оживление» 20-го уровня (25 зарядов)

Memory - Lum(17)+Io(16)+Sol(12)+Eth(5) - 37lvl ($\geq v1.09$)

- +3 к навыкам Колдуньи
- +33% к скорости применения заклинаний
- +9 к 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

White - Dol(14)+Io(16) - 35lvl ($\geq v1.09$)

- +3 к навыкам Яда и Кости (только Некромант)
- +20% к скорости применения заклинаний
- +2 к «Костяное Копьё» (только Некромант)
- +4 к «Мастерство Скелетов» (только Некромант)
- +3 к "Костяная Броня (только Некромант)
- 25% шанс обратить монстров в бегство при ударе
- +10 к Силе
- +13 к мане
- Магический урон снижен на 4

Black - Thul(10)+Io(16)+Nef(4) - 35lvl ($\geq v1.09$)

- +15% к скорости атаки
- +120% увеличенный урон
- +200 к точности
- Добавляет 3-14 урона холодом
- 40% шанс сокрушительного удара
- Отбрасывание
- +10 к Силе
- Магический урон снижен на 2
- «Взрыв трупа» 4-го уровня (12 зарядов)

Honor - Amn(11)+El(1)+Ith(6)+Tir(3)+Sol(12) - 27lvl ($\geq v1.09$)

- +1 ко всем навыкам
- +160% увеличенный урон
- +9 к минимальному урону
- +9 к максимальному урону
- +250 к точности
- 7% Вампиризм
- 25% шанс смертельного удара
- +10 к Силе
- Восстановление жизни +10
- +2 к мане после убийства
- +1 к радиусу света

Insight - Ral(8)+Tir(3)+Tal(7)+Sol(12) - 27lvl ($\geq v1.10$)

- 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

Spirit - Tal(7)+Thul(10)+Ort(9)+Amn(11) - 25lvl ($\geq v1.10$)

- +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)
- Добавляет 1-50 урона молнией
- Добавляет 3-14 урона холодом
- +75 урона ядом за 5 секунд
- 7% Вампиризма

Kings Grace - Amn(11)+Ral(8)+Thul(10) - 25lvl ($\geq v1.09$)

- +100% увеличенный урон
- +150 к точности
- +100% к урону демонам
- +100 к точности против демонов
- +50% к урону немертвым
- +100 к точности против немертвых
- Добавляет 5-30 урона огнём
- Добавляет 3-14 урона огнём
- 7% Вампиризма

Edge - Tir(3)+Tal(7)+Amn(11) - 25lvl ($\geq v1.10$)

- Аура «Шипы» 15-го уровня когда предмет надет
- +35% к скорости атаки
- +320-380% к урону демонам (варьируется)
- +280% к урону немертвым
- +75 урона ядом за 5 секунд
- 7% вампиризма
- Не даёт монстрам лечиться
- +5-10 ко всем характеристикам (варьируется)
- +2 к мане после каждого убийства
- Снижение цен у торговцев на 15%

Strenght - Amn(11)+Tir(3) - 25lvl ($\geq v1.09$)

- +35% усиленный урон
- 7% вампиризма
- 25% шанс сокрушительного удара
- +20 к Силе
- +10 к живучести
- +2 к мане после убийства

Holy Thunder - Eth(5)+Ral(8)+Ort(9)+Tal(7) - 23lvl ($\geq v1.09$)

- +60% увеличенный урон
- +10 к максимальному урону
- -25% к защите цели
- Добавляет 5-30 урона огнём
- Добавляет 21-110 урона молнией
- +75 урона ядом за 5 секунд
- +3 к «Святой Удар» (только Паладин)
- +5% к макс. сопротивлению молнии
- Сопротивление молнии +60%
- «Цепная молния» 7-го уровня (60 зарядов)

Zephyr - Ort(9)+Eth(5) - 21lvl ($\geq v1.09$)

- 7% шанс применить «Ураган» при ударе по вам
- +25% быстрее бег/ходьба
- +25% к скорости атаки
- +33% увеличенный урон
- -25% к защите цели
- +66 к точности
- Добавляет 1-50 урона молнией
- +25 к защите

Leaf - Tir(3)+Ral(8) - 19lvl ($\geq v1.09$)

- +3 к Огненным Навыкам
- Добавляет 5-30 урона огнём
- +3 к «Инферно» (только Колдунья)
- +3 к «Теплота» (только Колдунья)
- +3 к «Огненный Удар» (только Колдунья)
- +(2*УП) к защите (основан на УП)
- Сопротивление холоду +33%
- +2 к мане после убийства

Malice - lth(6)+El(1)+Eth(5) - 15lvl ($\geq v1.09$)

- +33% увеличенный урон
- +9 к максимальному урону
- -25% к защите цели
- +50 к точности
- 100% шанс открытых ран
- Не даёт монстрам лечиться
- -100 к защите цели за удар
- Вытягивание жизни -5

Steel - Tir(3)+El(1) - 13lvl ($\geq v1.09$)

- +25% к скорости атаки
- +20% увеличенный урон
- +3 к минимальному урону
- +3 к максимальному урону
- +50 к точности
- 50% шанс открытых ран
- +2 к мане после каждого убийства
- +1 к радиусу света

Рецепты Хорадрического Куба

Секретный Коровий Уровень

- Нога Вирта + Том Свитков Городского Портала = Красный Портал на Секретный Коровий Уровень. В 1м акте.

Пандемониум

- Ключ Ненависти + Ключ Террора + Ключ Разрушения = Красный Портал в Matron's Den, Furnace of Pain, либо Forgotten Sands (каждый раз портал выбирается случайно).
- Глаз Баала + Рог Дьябло + Мозг Мефисто = Красный Портал в Убер-Тристрам

Ниже приведённые рецепты должны быть выполнены в Харрогате (Пятый Акт) на сложности Hell, только в ладдере. В одиночной игре возможны только при наличии PlugY.

- 1 Hel Rune + Свиток Городского Портала + любой предмет с занятыми сокетами = Удаление элементов из сокетов предмета

- 1 Eld Rune (или 1 El Rune) + 1 осколок камня + оружие низкого качества = Улучшение качества оружия до нормального

Этот рецепт полезен для улучшения качества оружия. Так же он может быть использован для увеличения числа сокетов в целях подготовки вещи к созданию рунного слова. Любые элементы в этих гнёздах и сами сокеты будут удалены после использования рецепта.

- 1 Tal Rune + 1 Thul Rune + 1 совершенный топаз + нательная броня нормального качества = Нательная броня нормального качества с сокетами

Этот рецепт добавляет от одного до четырёх гнёзд, которые будут полезны для создания Рунных слов. Игра же даёт возможность получить до шести сокетов. После количество подгоняется до максимального возможного у этой вещи числа гнёзд. Броня, которая может вместить максимум два сокета и меньше имеет весьма мизерный шанс (1/6) получить одно гнездо, и высокий (5/6) — два.

- 1 Ral Rune + 1 Amn Rune + 1 совершенный аметист + нормальное оружие = Нормальное оружие с сокетами

Этот рецепт добавляет от одного до шести гнёзд на оружии, делая его полезным для написания Рунных слов. Игра даёт возможность получить до шести сокетов. После количество подгоняется до максимально возможного у этой вещи числа гнёзд. Оружие с тремя сокетами максимум имеет маленький (1/6) шанс для 1 гнезда, такой же (1/6) шанс для 2 и средние (4/6) шансы получить 3.

- 1 Ral Rune + 1 Thul Rune + 1 совершенный сапфир + нормальный шлем = Нормальный шлем шлем с сокетами

Этот рецепт добавляет от одного до трёх гнёзд в шлеме, делая его полезным для создания Рунных слов. Игра даёт возможность получить до шести сокетов. После количество подгоняется до максимально возможного у этой вещи числа гнёзд. Те шлемы, что могут вмещать только два гнезда максимумом будут иметь низкий (1/6) шанс получить 1, и 5/6 шанс получить 2 сокета.

- 1 Tal Rune + 1 Amn Rune + 1 совершенный рубин + нормальный щит = Нормальный щит с сокетами

Этот рецепт добавляет от одного до четырёх гнёзд на щите, делая его полезным для написания Рунных слов. Игра даёт возможность получить до шести сокетов. После количество подгоняется до максимально возможного у этой вещи числа гнёзд. Щиты с тремя сокетами максимум имеют маленький (1/6) шанс для получения 1 гнезда, такой же (1/6) шанс для 2 и средние (4/6) шансы получить 3.

Модификация предметов

- 3 совершенных черепа + 1 редкий предмет + Stone of Jordan = Добавление одного гнезда в редкой вещи

Может быть добавлено только одно гнездо. Добавление невозможно, если в предмете уже есть хотя бы один сокет.

- 1 Fal Rune + 1 Um Rune + 1 совершенный сапфир + исключительное редкое оружие = Элитное редкое оружие

Этот рецепт прокачивает тип оружия, не изменяя основных показателей, но увеличивая урон. Эфирные предметы и предметы с гнёздами могут быть улучшены без изменения их вида. Требуемый уровень и требования к прочности и ловкости возрастут соответственно необходимым для элитной версии предмета.

- (**>=v1.10**) 1 Ral Rune + 1 Sol Rune + 1 совершенный изумруд + нормальное уникальное оружие = Исключительная версия оружия

Рецепт не работает с такими вещами как метательные предметы, обувь, перчатки, ремни и им подобные. Этот рецепт прокачивает тип оружия, не изменяя основных показателей, но увеличивая наносимый урон. Эфирные предметы и предметы с гнёздами могут быть улучшены без изменения их вида. Требуемый уровень и требования к стойкости и ловкости возрастут соответственно необходимым для исключительной версии предмета.

- (**>=v1.10**) 1 Tal Rune + 1 Shael Rune + 1 совершенный алмаз + нормальная уникальная броня = Исключительная версия брони

Этот рецепт прокачивает тип брони, не изменяя основных показателей, но увеличивая степень защиты. Эфирные предметы и предметы с гнёздами могут быть улучшены без изменения их вида. Требуемый уровень и требования к стойкости возрастут соответственно необходимым для исключительной версии предмета. Работает на абсолютно всех видах брони.

- (**>=v1.10**) 1 Lum Rune + 1 Pul Rune + 1 совершенный изумруд + Исключительное уникальное оружие = Элитная версия оружия

Этот рецепт прокачивает тип оружия, не изменяя основных показателей, но увеличивая урон. Эфирные предметы и предметы с гнёздами могут быть улучшены без изменения их вида. Требуемый уровень и требования к стойкости и ловкости возрастут соответственно необходимым для элитной версии предмета.

- (**>=v1.10**) 1 Ko Rune + 1 Lem Rune + 1 совершенный алмаз + исключительная уникальная броня = Элитная версия брони

Этот рецепт прокачивает тип брони, не изменяя основных показателей, но увеличивая степень защиты. Эфирные предметы и предметы с гнёздами могут быть улучшены без изменения их вида. Требуемый уровень и требования к прочности возрастут соответственно необходимым для элитной версии предмета.

- (**>=v1.10**) 1 Ort Rune + 1 Amn Rune + 1 совершенный сапфир + нормальное редкое оружие = Исключительное редкое оружие

Этот рецепт прокачивает тип оружия, не изменяя основных показателей, но увеличивая наносимый урон. Эфирные предметы и предметы с гнёздами могут быть улучшены без изменения их вида. Требуемый уровень и требования к прочности и ловкости возрастут соответственно необходимым для исключительной версии предмета.

- (**>=v1.10**) 1 Ral Rune + 1 Thul Rune + совершенный аметист + нормальная редкая броня = Исключительная редкая броня

Этот рецепт прокачивает тип брони, не изменяя основных показателей, но увеличивая степень защиты. Эфирные предметы и предметы с гнёздами могут быть улучшены без изменения их вида.

Требуемый уровень и требования к прочности возрастут соответственно необходимым для исключительной версии предмета.

- (**>=v1.10**) 1 Ko Rune + 1 Pul Rune + 1 совершенный аметист + исключительная редкая броня = Элитная редкая броня

Этот рецепт прокачивает тип брони, не изменяя основных показателей, но увеличивая степень защиты. Эфирные предметы и предметы с гнёздами могут быть улучшены без изменения их вида. Требуемый уровень и требования к прочности возрастут соответственно необходимым для элитной версии предмета.

Починка и перезарядка

- (**>=v1.10**) 1 Ort Rune + Оружие = Полностью восстановленное оружие

Этот рецепт полезен для починки предмета без посещения кузнеца. Удобен тем, что можно обойтись без возвращения в Город или для ремонта нескольких вещей разом, за восстановление которых запрошена баснословная сумма в связи с оценкой его стоимости игрой. Не работает на эфирных предметах. Не перезаряжает метательное оружие.

- (**>=v1.10**) 1 Ort Rune + 1 осколок камня (любой) + Оружие = Полностью восстановленное и перезаряженное оружие

Этот рецепт полезен для починки предмета без посещения кузнеца. Удобен тем, что можно обойтись без возвращения в Город или для ремонта нескольких вещей разом, за восстановление которых запрошена баснословная сумма в связи с оценкой его стоимости игрой. Не может отремонтировать или перезарядить эфирное оружие.

- (**>=v1.10**) 1 Ral Rune + 1 щербистый камень (любой) + Броня --> Полностью отремонтированная и перезаряженная броня

Этот рецепт полезен для починки предмета без посещения кузнеца. Удобен тем, что можно обойтись без возвращения в Город или для ремонта нескольких вещей разом, за восстановление которых запрошена баснословная сумма в связи с оценкой его стоимости игрой. Не может отремонтировать или перезарядить эфирную броню. Действительно для всех видов брони: сапогов, перчаток, ремней и т.д.

Превращение "мусорных" вещей

- 2 колчана с болтами = 1 колчан со стрелами (размер выбирается случайно)
- 2 колчана со стрелами = 1 колчан с болтами (размер выбирается случайно)
- 1 копьё + 1 колчан со стрелами = 1 набор дротиков (не магических, размер выбирается случайно)
- 1 топор + 1 кинжал = 1 набор метательных топориков (не магические, размер выбирается случайно)
- 1 зелье Удушающего Газа + 1 лечебное зелье = 1 противоядие

Рецепты для переработки

- 3 магических амулета = 1 волшебное кольцо

$$УВ = И (0,75 * УП)$$

Кольцу присваивается уровень, равный 3/4 от уровня персонажа. К примеру, герой 80-го уровня может получить кольцо 60-го.

- 3 волшебных кольца = 1 магический амулет

$$УВ = И (.75 * УП)$$

Амулету присваивается уровень, равный 3/4 от уровня персонажа. К примеру, герой 80-го уровня может получить амулет 60-го.

+2 к навыкам персонажа при получении 90-го уровня, но следует помнить, что максимальный уровень для амулета — 74-ый.

+3 к даваемым амулетом умениям после 60-го уровня.

- 6 совершенных черепов + редкий предмет = Случайным образом выбранный редкий предмет низкого качества того же типа

$$УВ = И (.4 * УП) + И (.4 * УВ)$$

Этот рецепт даёт возможность получить редкую вещь со сбросом всех проведённых с ней изменений. Уровень предмета понижается

- 6 совершенных черепов + 1 редкий предмет = 1 случайно выбранный редкий предмет низкого качества того же типа

$$УВ = И (.4 * УП) + И (.4 * УВ)$$

Этот рецепт даёт возможность получить редкую вещь со сбросом всех характеристик. Уровень предмета снижается, но может остаться достаточно высоким при таком же высоком уровне у самого предмета и персонажа. Пример: 80-ый уровень у Вашего героя и вещи даст $32 + 32 = УВ 64$.

Обратите внимание, что объём Куба составляет всего 12 ячеек, а значит, при размещении в нём 6 черепов не остаётся места для таких крупных (2x4) вещей, как луки, алебарды, копыя и прочие.

- 1 совершенный череп + 1 редкий предмет + Stone of Jordan = Новый редкий предмет высокого качества того же типа

$$УВ = И (.66 * УП) + И (.66 * УВ)$$

Этот рецепт даёт возможность получить редкую вещь со сбросом всех характеристик. Уровень предмета может оставаться высоким и даже вырасти, давая новые возможности. Пример: персонаж

и вещь 80-го уровня дают выражение вида $52.8 + 52.8 = 105.6$. Это позволит приобрести соответствующие бонусы.

- 3 совершенных камня (любого вида, включая черепа) + 1 магическая вещь = 1 случайно выбранный новый магический предмет того же типа

При использовании этого рецепта у вещи произойдёт сброс всех характеристик и восстановится первоначальный уровень, как будто она снова упала с монстра. Могут использоваться все виды магических вещей, в том числе чармы, джевелы и украшения.

Магические предметы

- 4 лечебных зелья (любого типа) + рубин (любого типа) + волшебный меч =
Магический Меч Лича

УВ = 30 (достаточно низкий).

Используемый меч обязан быть магическим — только тогда он станет Мечом Лича, позволяя красть у противника 3-5% жизни. **Первоначальные характеристики будут сброшены.**
Существует вероятность получения дополнительной приставки в названии.

- 6 совершенных камней (по одному каждого вида) + 1 амулет (магический) =
Волшебный призматический амулет

УВ = 50.

Призматический амулет всегда будет давать +16-20 к сопротивлению.
Имеется шанс получения дополнительной приставки в названии.

- 1 магическое кольцо + 1 совершенный изумруд + 1 зелье-противоядие = 1
Нефритовое кольцо

УВ = 30.

Нефритовое кольцо даёт 21-30 к сопротивлению ядам.
Может получить случайную приставку в названии.

- 1 магическое кольцо + 1 совершенный рубин + 1 взрывающее зелье = Гранатовое
кольцо

УВ = 30.

Гранатовое кольцо даёт 21-30% к огнестойкости.
Возможно появление дополнительной приставки в названии.

- 1 магическое кольцо + 1 совершенный топаз + 1 зелье восстановления =
Коралловое кольцо

УВ = 30.

Коралловое кольцо даёт 21-30% сопротивлению молнии.
Возможно появление дополнительной приставки в названии.

- 1 магическое кольцо + 1 совершенный сапфир + 1 зелье оттаивания = 1
Кобальтовое кольцо

УВ = 30.

Кобальтовое кольцо повышает сопротивляемость холоду на 21-30%.
Может получить случайную приставку в названии.

- 1 магический щит (любого типа) + 1 шипастый наплечник (любого качества) + 2
черепа (любого типа) = Магический Шипастый Щит

УВ = 30.

Добавляет к щиту шипы и дополнительный урон (4-6).
Может получить дополнительную приставку в названии.
Может быть использован абсолютно любой магический щит,
в том числе щиты Паладина и Некроманта.

- 1 алмаз + 1 посох + 1 кинжал + 1 пояс = 1 дикарское копьё

УВ = 50.

Дикарское копьё даёт дополнительные 66-80% к улучшенному урону. Может получить
дополнительную приставку в названии. Тип копья выбирается случайно.

Повышение качества оружия

- 3 осколка камня + 1 магическое оружие = Магическое оружие с гнёздами

УВ = 25.

Даёт возможность получить случайные новые свойства и 1-2 сокет. На оружии без расчёта на сокеты (например, метательном) гнёзд не появится, но возможны новые характеристики.

- 3 драгоценных камня (стандартного типа а-ля «Топаз» или «Рубин» без деления на щербистые и осколки) + оружие с сокетами = 1 Магическое оружие с сокетами
- 3 безупречных камня + 1 магическое оружие = Магическое оружие с гнёздами

УВ = 30.

Эти рецепты могут использоваться неоднократно на одном и том же предмете с целью его улучшения и/или добавления сокетов. На магическом оружии без расчёта на сокеты (например, метательном) гнёзд не появится, но возможны новые характеристики.

Респециализация

- 1 Twisted Essence of Suffering + 1 Charged Essence of Hatred + 1 Burning Essence of Terror + 1 Festering Essence of Destruction = Token of Absolution.

Token of Absolution даёт возможность сбросить очки характеристик и умений.

Эссенции можно найти тут:

1. Twisted Essence of Suffering (падает на уровне сложности «Ад» с Андариэль и Дуриэля)
2. Charged Essence of Hatred (падает на уровне сложности «Ад» с Мефисто)
3. Burning Essence of Terror (падает на уровне сложности «Ад» с Дьябло)
4. Festering Essence of Destruction (падает на уровне сложности «Ад» с Баала).

В версии 1.13 был добавлен другой способ сбросить характеристики: опция сброса характеристик появляется у Акары, после завершения квеста «Логово Зла». Всего у Акары характеристики можно сбросить три раза (по одному на каждый уровень сложности). После того, как истратили эти три попытки, вы по-прежнему можете собрать Token of Absolution, если недовольны билдом.

Рецепты Diablo II - Гроздь гнева

Рецепты с вещами

- Любая вещь + Белый ключ + Нормальный нагрудник = Нормальная вещь;
* при использовании с кольцом или амулетом, они меняют свои магические свойства
- Нормальная вещь + Синий ключ + Магический нагрудник = Магическая вещь;
- Магическая вещь + Желтый ключ + Редкий нагрудник = Редкая вещь;
- Редкая вещь + Золотой ключ + Уникальный нагрудник = Уникальная вещь;
- Редкая вещь + Зеленый ключ + Сетов нагрудник = Сетовая/Наборная вещь;
* Редкие вещи преобразуются в уникальные или наборные по соответствию названия типа вещи
- Нормальная вещь + Сердце Нежити + Молот кузнеца = Вещь с гнездом;
- Магическая вещь + Сердце Нежити + Молот кузнеца = Вещь с гнездом;
- Редкая вещь + Сердце Нежити + Молот кузнеца = Вещь с гнездом;
- Уникальная вещь + Сердце Демона + Молот кузнеца = Вещь с гнездом;
- Наборная вещь + Сердце Демона + Молот кузнеца = Вещь с гнездом;
- Крепкая вещь + Сердце Демона + Молот кузнеца = Вещь с гнездом;
* Кол-во гнезд равно кол-ву сердец
- ** Создание гнезд не работает с персональными кольцами и амулетами. Остальные вещи открывают гнезда в зависимости от их класса и качества. Максимальное количество гнезд: кольца и амулеты — 1; сапоги, перчатки и пояса — 2; шлемы — 3; щиты и доспехи — 4; оружие: одноручное — 5, двуручное — 8.
- Эфирная вещь + Руна Чам + Наковальня + Молот кузнеца = Неуничтожимая вещь;
- Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + Наковальня + Молот кузнеца = Крепкая вещь: +1(+2) ко всем навыкам; все сопротивления +10(+40); 30-50%) повышение шанса найти магический предмет, случайные параметры
*** Распространяется только на следующие редкие вещи: перчатки, пояса, доспехи, сапоги и шлемы
- Некачественная нормальная вещь + Молот кузнеца = Нормальная вещь;
- Нормальная вещь + Наковальня + Молот кузнеца = Превосходная нормальная вещь;
* Некачественные префиксы: низкокачественный, треснувший и грубый
** Превосходные вещи после улучшения приобретают более высокие параметры
- Вещь + Редкий камень (фиолетовый) = Вещь + свойства редкого камня;
* Тип улучшаемой вещи должен совпадать с типом вещи, указанным в параметрах редкого камня
- Ухо + гриб + Совершенный череп = Большой талисман: +25% повышение шанса найти магический предмет, +200% дополнительное золото от монстров, случайные параметры;
* Ухо можно получить в качестве трофея убитого вами персонажа

Для доспех

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

Для оружия

- Любая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 3 Совершенных сапфира = **Крепкая вещь**: +300-400 урона холодом, случайные параметры;
- Любая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 3 Совершенных рубина = **Крепкая вещь**: +600(800) урона огнем, случайные параметры;
- Любая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 3 Совершенных топаза = **Крепкая вещь**: +1-1100 урона молнией, случайные параметры;
- Любая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 3 Совершенных изумруда = **Крепкая вещь**: +1000-1500 урона ядом, случайные параметры;
- Любая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 3 Совершенных алмаза = **Крепкая вещь**: +255 урона огнем, +1-511 урона молнией, +293-299 урона ядом, +63-200 урона холодом, случайные параметры;
- * В свойствах персонального оружия добавляются параметры навыков, соответствующих персонажу
- Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + Совершенный череп + Керамический горшок = **Крепкая вещь**: +100-125% урона, +40% повышение скорости атаки, +200-300% улучшенный урон, случайные параметры;
- Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 3 Совершенных черепа + **Шпат** + 3 **Руны Охм** = **Крепкая вещь**: +100-150% урона, +40% повышение скорости атаки, +200-300% улучшенный урон, неуничтожимо, случайные параметры;

Для колец и амулетов

- Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + Совершенный череп + Совершенный сапфир + Руда = **Крепкая вещь**: +4-7% мана воруемая при попадании, случайные параметры;
- Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + Совершенный череп + Совершенный рубин + **Цитрин** = **Крепкая вещь**: +4-7% здоровье воруемое при попадании, случайные параметры;

Только для редких колец:

- 3 Уникальные вещи + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 3 Совершенных черепа + **Руна Зод** = **Крепкая вещь**: +10% мана воруемая при попадании, +10%

здоровье воруемое при попадании, +1(+2) ко всем навыкам, случайные параметры;

- Уникальная вещь + Руна Сур + Руна Зод + гриб = **Крепкая вещь**: +2 ко всем навыкам, +2(+3) к уровню навыков Некроманта, +25-50% повышение максимума маны, +50% очень быстрое наложение заклинаний, случайные параметры;
- Уникальная вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + скала = **Крепкая вещь**: +1 ко всем навыкам, +10(40) все сопротивления, случайные параметры;

Для амазонок

- Любая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + Совершенный череп = **Крепкая вещь**: +125-150% к урону, очень быстрая скорость атаки, +40% повышение скорости атаки, +2 к уровню навыков Амазонки, +2 к навыкам копья и дротика [Только Амазонки], случайные параметры;
** Только для оружия класса копья и дротика*
- Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 1(3) Совершенный изумруд = **Крепкая вещь**: +1(+3) к уровню навыков Амазонки, +100-200% повышение случайных параметров;
** Персональные признаки: в параметрах оружия (класс лука/копья/дротика)*

Для ассасинов

- Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 1(3) Совершенный рубин = **Крепкая вещь**: +1(+3) к уровню навыков Ассасина, +100-200% повышение случайных параметров;
** Персональные признаки: в параметрах оружия (когтя) обязательное условие [Только Ассасины]*

Для некромантов

- Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 1(3) Совершенный череп = **Крепкая вещь**: +1(+3) к уровню навыков Некроманта, +100-200% повышение случайных параметров;
** Персональные признаки: в параметрах щита обязательное условие [Только Некроманты]*

Для варваров

- Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 1(3) Совершенный аметист = **Крепкая вещь**: +1(+3) к уровню навыков Варвара, +100-200% повышение случайных параметров;
** Персональные признаки: в параметрах шлема обязательное условие [Только Варвары]*

Для паладинов

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

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

Для волшебниц

- Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 1(3)Совершенный сапфир = **Крепкая вещь**: +1(+3) к уровню навыков Волшебницы, +100-200% повышение случайных параметров;
- Магическая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + Совершенный сапфир + гриб = **Крепкая вещь**: +20-50% повышение максимума маны, +0-30% очень быстрое наложение заклинаний, +1(+3) параметры Волшебницы, случайные параметры;
- Редкая вещь + Оранжевый ключ + Крепкий нагрудник + 3 Совершенных сапфира + гриб = **Крепкая вещь**: +3 к уровню навыков Волшебницы, неуничтожимо, случайные параметры;

* Персональные признаки: в параметрах оружия (посохи) обязательное условие [Только Волшебницы]

Для друидов

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

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

Для драгоценных камней

- Редкая вещь + Керамический горшок + **Руна Элд** + **Руна Пул** = **Крепкая вещь**: +200% урон Нежити, +200% урон Демонам, +200 к уровню атаки против Нежити, +200 к уровню атаки против Демонов, случайные параметры;
- Редкая вещь + Керамический горшок + **Руна Мал** = **Крепкая вещь**: монстры не могут лечиться, магический урон снижается на 7, случайные параметры;
- Редкая вещь + Керамический горшок + **Руна Гул** = **Крепкая вещь**: +20% бонус к уровню атаки, +5% к максимальной защите от яда, случайные параметры;
- Редкая вещь + Керамический горшок + **Руна Вех** = **Крепкая вещь**: +7% мана воруемая при попадании, +5% к максимальной защите от огня, случайные параметры;
- Редкая вещь + Керамический горшок + **Руна Ло** = **Крепкая вещь**: +20% смертельный удар, +5% к максимальной защите от молнии, случайные параметры;

- Редкая вещь + Керамический горшок + **Руна Сур** = **Крепкая вещь**: попадание ослепляет цель, повышение максимума маны 5%, +50 к мане, случайные параметры;
- Редкая вещь + Керамический горшок + **Руна Бер** = **Крепкая вещь**: +20% шанс дробящего удара, случайные параметры ;
- Редкая вещь + Керамический горшок + **Руна Джах** = **Крепкая вещь**: замедление цели на 20%, повышение максимума здоровья 5%, +50 к здоровью, случайные параметры;
- Редкая вещь + Керамический горшок + **Руна Чам** = **Крепкая вещь**: замораживание цели, нельзя заморозить, случайные параметры;
- **Желтый драг камень** + **Цитрин** + **Иолит** + **Кунцит** + **Сподумен** + 1 керамический горшок = **крепкий драг камень**: +50-150 урона молнией, +30-250 урона огнём, +40-100 урона холодом, +1-5 урона ядом в течение 1 секунд, + случайные параметры;

Для талисманов

- Редкая вещь (только для жёлтых) + 1-3 Керамических горшков + **Янтарь** + **Тальк** + **Гипс** + **Кальцит** = **Крепкая вещь**: +5-30(15-70/50-150) урона огнем, +1-50(10-120/30-250) урона молнией, +5-15(15-40/40-100) урона холодом, + урон ядом, + случайные параметры;
** 1 горшок для малых; 2- для больших, 3-для огромных*
- Редкая вещь (огромный жёлтый амулет) + Фляжка масла + **Руна Элд** + **Руна Пул** = **Крепкая вещь**: +200% урон Нежити и Демонам, +200 к уровню атаки против Нежити и Демонов, + случайные параметры;

Для великих талисманов

- Редкая вещь + Фляжка масла + **Руна Мал** = **Крепкая вещь**: монстры не могут лечиться, магический урон снижается на 7, + случайные параметры ;
- Редкая вещь + Фляжка масла + **Руна Гул** = **Крепкая вещь**: 20% бонус к уровню атаки, +5% к максимальной защите от Яда, + случайные параметры ;
- Редкая вещь + Фляжка масла + **Руна Вех** = **Крепкая вещь**: 7% мана, воруемая при попадании, +5% к максимальной защите от Огня, + случайные параметры;
- Редкая вещь + Фляжка масла + **Руна Ло** = **Крепкая вещь**: 20% смертельный удар, +5% к максимальной защите от Молнии, + случайные параметры;
- Редкая вещь + Фляжка масла + **Руна Сур** = **Крепкая вещь**: попадание ослепляет цель, повышение максимума маны 5%, +50 к мане, + случайные параметры;
- Редкая вещь + Фляжка масла + **Руна Бер** = **Крепкая вещь**: 20% шанс дробящего удара, урон снижается на 8%, + случайные параметры;
- Редкая вещь + Фляжка масла + **Руна Джах** = **Крепкая вещь**: замедление цели на 20%, повышение максимума здоровья 5%, +50 к здоровью, + случайные параметры;

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

Для рун

- Любая Руна + греческая Руна Альфа + Горшок ртути = Руна(а): параметры оружие, кольца и перчатки;
- Любая Руна + греческая Руна Эхо + Горшок ртути = Руна(е): параметры доспехи и обувь;
- Любая Руна + греческая Руна Индия + Горшок ртути = Руна(и): параметры шлемы и амулеты;
- Любая Руна + греческая Руна Омега + Горшок ртути = Руна(о): параметры щиты и пояса;
- Любая Руна + греческая Универсальная руна + Горшок ртути = Руна(у): параметры весь арсенал;