

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 - 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 Голем» 16-го уровня (16 зарядов)
- «Раскалённый Камень» 16-го уровня (80 зарядов)



**Duress** - Shael(13)+Um(22)+Thul(10) - 47lvl (>=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 (>=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 (>=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 (>=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 НР
- +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 НР

**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
- $+(8-12) \cdot 0.125 \cdot \text{УП}$  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 Голем» 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 (>=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 (>=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 (>=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 (>=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 (>=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 (>=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 (>=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 (>=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 (>=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 (>=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 (>=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 (>=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 (>=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, копья 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 сокет (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 сокет (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.