

Каталог зачарований по редкости

- [◦ Обычные зачарования](#)
- [▣ Уникальные зачарования](#)
- [▣ Элитные зачарования](#)
- [▣ Предельные зачарования](#)
- [▣ Легендарные зачарования](#)
- [▣ Мифические зачарования](#)

?????? ?? ?????:—
???????? ??????????:—

○ Обычные зачарования

Обычные чары не выглядят грозно на бумаге, но именно с них начинаются первые рабочие сборки. Они просты, полезны и часто решают бой раньше, чем выпадет что-то редкое.

Формат записей: **название** — [на что вешается • макс. уровень • когда срабатывает] .

Каталог

- **Второе Дыхание** — [Кирка • ур. 2 • при копании] \

Под водой эта чара даёт шанс вернуть запас воздуха. Полезна тем, кто любит копать под реками и океаном.

- **Грозовой Удар** — [Мечи, луки, арбалеты, трезубцы • ур. 3 • ближний бой и выстрел] \

Иногда небо отвечает за вас и бьёт цель молнией. Работает и в рукопашной, и на дистанции.

- **Костолом** — [Мечи и топоры • ур. 3 • бой по мобам] \

Эта чара сильнее в схватках со скелетами. Чем чаще вы чистите шахты и данжи, тем заметнее её польза.

- **Ночное Зрение** — [Шлем • ур. 1 • пока надето] \

Мир становится ясным даже в глубокой тьме. Хороший выбор для шахт, ночных вылазок и пещер.

- **Обезглавливание** — [Мечи и топоры • ур. 3 • при убийстве игрока] \

После победы есть шанс выбить голову врага. Чара для коллекционеров и тех, кто любит трофеи.

- **Опытник** — [Инструменты • ур. 5 • при копании] \

При добыче руды можно получить больше опыта. Идеальный спутник для долгих шахтёрских забегов.

- **Силовое Поле** — [Мечи • ур. 5 • ближний бой] \

Удар иногда выбрасывает цель назад силовой волной. Полезно, когда нужно сорвать чужой темп.

?????? ?? ?????:—

??????? ?????????:—

- **Удар Смерти** — [Мечи и топоры • ур. 5 • бой по мобам] \

Наносит больше урона зомби. Простая, но очень выгодная чара для ночной охоты и спавнеров.

- **Ускорение** — [Инструменты • ур. 3 • при копании] \

После разрушения блоков может выдать Спешку. Когда эффект ловится вовремя, шахта начинает исчезать на глазах.

- **Эпичность** — [Мечи • ур. 3 • ближний бой] \

Добавляет красивые частицы и боевые звуки. На урон не давит, зато делает каждую схватку эффектнее.

Кому подходят обычные чары

- Тем, кто только входит в систему.
- Тем, кто собирает дешёвый рабочий сет.
- Тем, кто хочет полезный эффект без больших рисков.

Обычные книги часто становятся расходником для первых экспериментов. На них удобно учиться шансу успеха, объединению и защите вещей свитками.

?????? ?? ?????:—

???????? ??????????:—

□□ Уникальные зачарования

Уникальные чары — это рубеж, где случайная находка превращается в осознанную сборку. Они уже заметно меняют бой, добычу и выживание.

Здесь много универсальных эффектов. Именно из этого пула часто собирают первые стабильные PvP- и PvE-комплекты.

Каталог

- **Бездушный** — [Лук, арбалет, трезубец • ур. 4 • выстрел по мобу] \

Усиливает урон по враждебным мобам на дистанции. Полезен в данжах и на ферме, где важна безопасная стрельба.

- **Безумный Залп** — [Арбалет • ур. 5 • выстрел] \

Даёт шанс выпустить взрывной залп. Один удачный выстрел резко меняет обстановку вокруг цели.

- **Берсерк** — [Мечи и топоры • ур. 5 • ближний бой] \

В бою может даровать Силу ценой Усталости от копания. Чара для тех, кто выбирает давление вместо комфорта.

- **Взрывная Стрела** — [Лук • ур. 5 • выстрел] \

Иногда стрела превращается во взрывной снаряд. Отлично чувствует себя в осадах и на открытой местности.

- **Вирус** — [Лук, арбалет, трезубец • ур. 3 • выстрел] \

Попадание может отравить цель. Хороший выбор для изматывающей дистанционной игры.

- **Гибель** — [Лук, арбалет, трезубец • ур. 5 • выстрел] \

Дальний удар может наложить иссушение. Противник теряет здоровье даже после того, как успел уйти в укрытие.

?????? ?? ?????:—

???????? ?????????:—

• **Голод** — [Оружие • ур. 4 • ближний бой по игроку] \

Удар может повесить голод на врага. Это сбивает темп и вынуждает противника тратить ресурсы в бою.

• **Лёгкое Перо** — [Мечи и топоры • ур. 3 • ближний бой] \

Даёт шанс на мощный рывок скорости атаки. Иногда именно эта вспышка темпа добирает цель.

• **Ненасытность** — [Мечи и топоры • ур. 4 • ближний бой] \

Позволяет восстановить сытость прямо в схватке. Полезно в длинных стычках и вылазках без пауз.

• **Оберег** — [Броня • ур. 4 • при защите] \

Иногда поглощает входящий урон. Это один из самых приятных защитных эффектов ранней сборки.

• **Отражение** — [Броня • ур. 5 • при защите] \

Забирает часть вражеского урона и возвращает обратно. Агрессивная защита всегда раздражает нападающего.

• **Охотник** — [Мечи и топоры • ур. 4 • бой по мобам] \

Повышает урон по мирным мобам. Удобен для хозяйства, фарма еды и быстрых заготовок ресурсов.

• **Пересев** — [Мотыги • ур. 1 • при копании] \

Автоматически пересаживает культуру после сбора. Ферма начинает работать быстрее и чище.

• **Пожиратель** — [Оружие • ур. 3 • при убийстве моба] \

После убийства моба может вернуть сытость. Особенно хорош на долгих фарм-сессиях.

• **Расплав** — [Броня • ур. 4 • при защите] \

Поджигает того, кто ударил вас. Отличный ответ для навязчивого ближнего боя.

• **Следопыт** — [Лук, арбалет, трезубец • ур. 4 • выстрел по мобу] \

Даёт больше урона по мирным мобам на расстоянии. Для охоты и мирного фарма подходит идеально.

• **Телепатия** — [Инструменты • ур. 4 • при копании] \

Ломает блоки и сразу отправляет добычу в инвентарь. Меньше мусора на земле — меньше потерь и беготни.

Почему эта редкость так ценится

?????? ?? ?????:—
??????? ?????????:—

- Здесь много чар без узкой специализации.
- Они хорошо сочетаются с дешёвыми предметами.
- Их проще встраивать в первые сильные билды.

Если не знаете, с чего строить предмет, начинайте с уникальных чар. Они редко бесполезны и почти всегда дают понятный результат.

?????? ?? ?????:—
???????? ??????????:—

Элитные зачарования

Элитные чары — это середина большой силы. Здесь уже начинаются сборки, которые ощущаются не как удачная вещь, а как законченный стиль игры.

Эта редкость особенно богата на боевые эффекты. Если любите дуэли, охоту и опасные вылазки, задержитесь здесь надолго.

Дальний бой и трезубцы

- **Арбалетчик** — [Арбалет • ур. 4 • выстрел] \

Повышает урон арбалета. Простая чара, но каждый болт с ней звучит убедительнее.

- **Капкан** — [Луки • ур. 4 • выстрел] \

Попадание может замедлить и истощить врага. Цель живёт дольше в прицеле и хуже отвечает.

- **Мастер Лука** — [Лук, арбалет, трезубец • ур. 5 • выстрел по игроку] \

Наносит больше урона игрокам с мечом в руках. Это отличный ответ на агрессивный пуш.

- **Огненный Болт** — [Арбалет • ур. 5 • выстрел] \

Болты превращаются в огненные шары. Оружие сразу становится громче, опаснее и зрелищнее.

- **Посейдон** — [Трезубец • ур. 4 • выстрел] \

Увеличивает урон брошенного трезубца. Хорошая база для тех, кто строит бой вокруг метка.

- **Сокрушение** — [Трезубец • ур. 4 • выстрел] \

Иногда удваивает нанесённый урон. Удачный бросок может решить дуэль мгновенно.

- **Искра** — [Трезубец • ур. 3 • ближний бой и выстрел] \

Поджигает противников и в руке, и в полёте. Универсальная огненная чара для трезубца.

?????? ?? ?????:—
???????? ?????????:—

Мечи, топоры и общее оружие

- **Вампиризм** — [Мечи • ур. 3 • ближний бой] \

Успешный удар может исцелить владельца. Любимая чара тех, кто играет от давления.

- **Великий Меч** — [Меч • ур. 5 • ближний бой по игроку] \

Бьёт сильнее по игрокам с луком в руках. Помогает наказывать стрелков, если вы уже добрались вплотную.

- **Грубая Сила** — [Топоры • ур. 4 • ближний бой по игроку] \

Иногда удар выходит особенно сокрушительным. Топор с этой чарой не про темп, а про страх.

- **Жнец** — [Топор • ур. 4 • ближний бой по игроку] \

Может наложить иссушение и слепоту. Один прок может полностью сломать встречный размен.

- **Испепеление** — [Мечи и топоры • ур. 3 • бой по мобам] \

Увеличивает урон по паукам. В шахтах и гнёздах паучьих спавнеров ощущается сразу.

- **Истребитель Энда** — [Оружие • ур. 5 • бой по мобам] \

Усиливает урон по эндерменам и дракону Края. Чара для тех, кто не боится финальных земель.

- **Магнит** — [Мечи • ур. 3 • ближний бой по игроку] \

Притягивает игрока к вам ударом. Хорошо работает против тех, кто постоянно рвёт дистанцию.

- **Ночной Странник** — [Мечи • ур. 3 • бой по мобам] \

Ночью может заморозить мобов. Тьма перестаёт быть союзником чудовищ.

- **Ослепление** — [Мечи • ур. 3 • ближний бой по игроку] \

Может ослепить врага при атаке. В ближнем бою это один из самых злых способов украсть обзор.

- **Палач Незера** — [Оружие • ур. 5 • бой по мобам] \

Даёт больше урона по мобам Нижнего мира. Незер с ним переживается заметно увереннее.

- **Паралич** — [Мечи и топоры • ур. 4 • ближний бой] \

Зажигает молнию и может замедлить цель. Чара любит внезапные остановки чужого наступления.

?????? ?? ?????:—

??????? ?????????:—

- **Подвес** — [Мечи • ур. 3 • бой по мобам] \

Может убрать отбрасывание у мобов. Удобно, когда нужно удерживать цель в зоне удара.

- **Притяжение** — [Мечи • ур. 3 • бой по мобам] \

Притягивает мобов к вам. Хорошая чара для фарм-меча и плотной чистки спавнеров.

- **Яд** — [Мечи и топоры • ур. 3 • ближний бой] \

Отравляет противника при удачном ударе. Классика затяжного давления.

Броня и выживание

- **Вуду** — [Броня • ур. 6 • при защите] \

Может повесить слабость на атакующего. Приятная защита против тяжёлых ударов.

- **Дымовая Завеса** — [Шлем • ур. 8 • при защите] \

При низком здоровье создаёт дымовую завесу. Отличный шанс сорвать преследование и уйти.

- **Иссушение** — [Броня • ур. 5 • при защите] \

Иногда накладывает иссушение на врага. Нападающий платит кровью за каждый лишний удар.

- **Ледяная Кара** — [Броня • ур. 3 • при защите] \

Может замедлить атакующего. Чем агрессивнее противник, тем сильнее он вязнет.

- **Отравленная Броня** — [Броня • ур. 4 • при защите] \

Даёт шанс отравить того, кто вас ударил. Хорошо сочетается с другими ответными чарами.

- **Проклятие** — [Броня • ур. 2 • при защите] \

Иногда вешает на врага Усталость от копания. В бою это ощущается как ржавчина на чужих руках.

- **Пружины** — [Ботинки • ур. 3 • пока надето] \

Усиливает прыжок постоянно. Мобильность меняется сразу, особенно в пересечённой местности.

- **Ракетный Побег** — [Ботинки • ур. 3 • при защите] \

При низком здоровье подбрасывает вас в воздух. Иногда это последний шанс пережить фокус.

?????? ?? ?????:—

??????? ????????:—

- **Трикстер** — [Броня • ур. 8 • при защите] \

После удара может телепортировать вас за спину врага. Эффект редкий, но очень злой.

- **Тушение** — [Поножи • ур. 3 • при защите и в огне] \

Может потушить владельца, если тот горит. Полезно в Незере, PvP и рядом с лавой.

- **Ударная Волна** — [Нагрудники • ур. 5 • при защите] \

При низком здоровье отбрасывает атакующего. Даёт драгоценное расстояние для отступления.

- **Уловка Нежити** — [Ботинки • ур. 10 • при защите] \

Может призвать орду зомби и спутать атаку врага. Бой вокруг вас быстро превращается в хаос.

Инструменты, элитры и рыбалка

- **Импульс** — [Элитры • ур. 3 • ПКМ] \

Даёт шанс ускориться при полёте на фейерверках. Для дальних перелётов и резких манёвров очень приятен.

- **Насыщение** — [Кирки • ур. 3 • при копании] \

Может восстанавливать сытость во время добычи. Чем дольше смена в шахте, тем выше ценность чара.

- **Огненный Крючок** — [Удочка • ур. 3 • удочкой по цели] \

Поджигает цель, задетую крючком. Рыбацкая снасть внезапно становится инструментом драки.

- **Рудная Жила** — [Кирки • ур. 3 • при копании] \

Позволяет добывать всю жилу разом. Для шахтёра это ощущается как отдельный уровень удобства.

- **Улов Опыта** — [Удочка • ур. 3 • при рыбалке] \

Даёт больше опыта за улов. Подходит тем, кто качается у воды без спешки.

- **Ядовитый Крючок** — [Удочка • ур. 3 • удочкой по цели] \

Отравляет цель через попадание крючком. Нестандартно, неприятно и очень запоминается.

Что взять из элитных чар первым

?????? ?? ?????:—

??????? ?????????:—

- Для PvP: **Вампиризм, Паралич, Ослепление, Трикстер.**
- Для фарма: **Рудная Жила, Насыщение, Перековка.**
- Для дальнего боя: **Мастер Лука, Капкан, Посейдон.**

Элитные книги часто становятся хребтом сборки. Вокруг них уже удобно достраивать предельные и легендарные эффекты.

?????? ?? ?????:—
???????? ??????????:—

▣▣ Предельные зачарования

Предельные чары — это точка, где предмет перестаёт быть просто хорошим. Здесь начинаются вещи, ради которых берегут пыль, свитки и дополнительные слоты.

Именно под эту редкость чаще всего берегут Белые и Святые Белые свитки. Риск уже слишком велик, чтобы работать без страховки.

Дальний бой, удочки и особые предметы

- **Автоподсечка** — [Удочка • ур. 4 • клёв] \

Рыба клюёт — чара подсекает сама. Спокойная рыбалка становится быстрее и чище.

- **Адское Пламя** — [Лук • ур. 5 • выстрел] \

Превращает стрелы в огненные шары. Выстрел с этой чарой чувствуется как мини-осада.

- **Дальний Лук** — [Лук • ур. 4 • выстрел по игроку] \

Сильно усиливает урон по игрокам с луком в руках. Это кара за стрелковую дуэль на дистанции.

- **Зов Союзников** — [Козий рог • ур. 3 • рог] \

В опасный момент помогает призвать союзников. Чара для тех, кто ценит не силу, а подкрепление.

- **Острый Крючок** — [Удочка • ур. 5 • удочкой по цели] \

Позволяет реально наносить урон крючком. В руках у хитрого игрока удочка становится оружием.

- **Пробитие** — [Луки • ур. 5 • выстрел] \

Повышает урон из лука. Прямая, надёжная и всегда полезная чара.

?????? ?? ?????:—

???????? ??????????:—

- **Снайпер** — [Лук • ур. 5 • выстрел] \

Попадания в голову наносят двойной урон. Требуется меткости, но награда у неё щедрая.

- **Стреломёт** — [Лук • ур. 3 • выстрел] \

Обрушивает на цель град стрел. Очень любит тесные коридоры и моменты паники.

- **Удачливый Улов** — [Удочка • ур. 3 • ПКМ] \

Даёт шанс повысить удачу на рыбалке. Хорошо раскрывается в длинных спокойных сессиях.

Мечи, топоры и общее оружие

- **Блок** — [Мечи • ур. 3 • при защите] \

Может заблокировать атаку и вернуть часть урона. Защитный стиль с мечом сразу становится злее.

- **Вечная Мерзлота** — [Мечи • ур. 5 • ближний бой] \

Замедляет врага и вызывает кровотечение. Хорошо держит цель под постоянным давлением.

- **Возвышение** — [Мечи • ур. 4 • ближний бой по игроку] \

Даёт шанс снять с себя негативные эффекты зелий. Отличный ответ на грязные дуэли.

- **Дезинтеграция** — [Мечи • ур. 4 • ближний бой по игроку] \

Каждая атака бьёт по всей броне врага. Чара для долгого износа и дорогих разменов.

- **Дистанция** — [Оружие • ур. 4 • ближний бой по игроку] \

Может оттолкнуть вас от врага и дать регенерацию. Иногда лучше выиграть секунду, чем удар.

- **Замешательство** — [Мечи • ур. 4 • ближний бой по игроку] \

Может наложить тошноту. Цель теряет ритм и хуже читает происходящее.

- **Излом Стрел** — [Топор • ур. 6 • при попадании стрелы] \

Пока топор в руке, есть шанс отбить стрелу. Это отличная защита для тех, кто идёт в лоб.

- **Истощение** — [Топоры • ур. 1 • ближний бой] \

Может повесить Усталость от копания на врага. Даже один прок способен сломать темп стычки.

?????? ?? ?????:—

??????? ????????:—

• **Кровотечение** — [Топоры • ур. 6 • ближний бой] \

Заставляет противника истекать кровью. Топор начинает выигрывать не только уроном, но и временем.

• **Ледяной Аспект** — [Мечи • ур. 3 • ближний бой] \

Даёт шанс замедлить врага ледяным ударом. Полезно против тех, кто привык бегать кругами.

• **Лучник** — [Лук • ур. 4 • выстрел] \

Повышает урон лука. Если нужна чистая мощь без условий, это отличный выбор.

• **Мастер Энда** — [Мечи • ур. 3 • бой по мобам] \

Удваивает урон по мобам в Энде. Против эндовых походов это почти роскошь.

• **Незерит** — [Мечи • ур. 3 • бой по мобам] \

Удваивает урон по мобам Нижнего мира. Сильный спутник для адских вылазок.

• **Ночная Сова** — [Мечи • ур. 3 • бой по мобам] \

Бьёт сильнее по мобам ночью. Пока тьма сгущается, ваш меч только набирает вес.

• **Прерывание** — [Мечи • ур. 2 • ближний бой] \

Может сорвать чужую атаку через Усталость от копания. Небольшой эффект, но очень неприятный.

• **Путаница** — [Мечи • ур. 3 • ближний бой по игроку] \

Перемешивает хотбар цели. В критический миг это ощущается почти как разоружение.

• **Размах** — [Мечи и топоры • ур. 7 • бой по мобам] \

Бьёт по мобам вокруг, а радиус растёт с уровнем. Для зачистки толп это один из лучших эффектов.

• **Разрушитель** — [Топоры • ур. 4 • ближний бой по игроку] \

Каждый удар топором повреждает всю броню врага. Очень дорогая, но очень злая стратегия.

• **Рассечение** — [Топоры • ур. 7 • ближний бой по игроку] \

Наносит урон игрокам вокруг, а радиус растёт с уровнем. Хороший выбор для массовых схваток.

• **Сожжение** — [Мечи • ур. 3 • бой по мобам] \

Поджигает всех мобов поблизости. Стаю противников эта чара превращает в костёр.

Броня и выживание

?????? ?? ?????:—

??????? ?????????:—

• **Ангельская Защита** — [Броня • ур. 5 • при защите] \

При получении урона может исцелить владельца. Один из самых желанных защитных проков.

• **Духи** — [Броня • ур. 10 • при защите] \

Может призвать ифритов-стражей. Вокруг владельца внезапно появляется целая опасная свита.

• **Защитный Рубеж** — [Броня • ур. 2 • при защите] \

Даёт шанс получить Сопротивление урону. Простая чара, но очень ценная в длинных драках.

• **Импланты** — [Шлемы • ур. 3 • периодически] \

Время от времени восстанавливает сытость. Удобно для путешествий, осад и долгого PvE.

• **Исчезновение** — [Броня • ур. 4 • при защите] \

При низком здоровье может сделать вас невидимым. Иногда это лучший путь к выживанию.

• **Криперская Броня** — [Броня • ур. 3 • при взрыве] \

Позволяет игнорировать взрывной урон, а на высоких уровнях даже лечит. Для шахт, криперов и осад — золото.

• **Мечник** — [Броня • ур. 5 • при защите] \

Снижает входящий урон, пока вы держите меч. Защитная чара для тех, кто не выпускает клинок.

• **Обсидиановый Щит** — [Броня • ур. 1 • пока надето] \

Даёт постоянное сопротивление огню. Незер и лава с этой чарой ощущаются спокойнее.

• **Отвод Стрел** — [Броня • ур. 4 • при попадании стрелы] \

Может полностью отразить стрелу. Против лучников это один из самых неприятных сюрпризов.

• **Стражи** — [Броня • ур. 10 • при защите] \

Даёт шанс призвать железных големов. Когда броня оживает, враг внезапно остаётся не с вами одним.

• **Танк** — [Броня • ур. 4 • при защите] \

Снижает урон от вражеских топоров на 2% за уровень. Отличная чара под тяжёлые PvP-сеты.

?????? ?? ?????:—

?????? ??????:—

- **Тряпичная Кукла** — [Броня • ур. 4 • при защите] \

Может отбросить вас назад после удара. Иногда это неудобство, а иногда спасительная дистанция.

- **Тяжёлая Броня** — [Броня • ур. 5 • при защите] \

Снижает урон от вражеских луков на 2% за уровень. Полезна против организованного обстрела.

- **Уклонение** — [Броня • ур. 5 • при защите] \

Даёт шанс увернуться от удара, а в приседе шанс выше. Чара любит терпеливых игроков.

Ботинки, элитры и падение

- **Мягкое Падение** — [Ботинки • ур. 3 • при падении] \

Может полностью погасить урон от падения. Для гор, элитр и прыжков это почти комфорт.

- **Обвал** — [Ботинки • ур. 3 • при падении] \

При приземлении наносит урон ближайшим мобам. Вы буквально падаете в бой как ударный снаряд.

- **Усиление** — [Элитры • ур. 4 • при защите] \

Снижает входящий урон во время полёта. Полезно тем, кто живёт между башнями и небом.

- **Эгида** — [Ботинки • ур. 3 • при падении] \

После урона от падения может дать скорость. Приземлились жёстко — зато ушли быстро.

Инструменты и фермерство

- **Жатва** — [Мотыги • ур. 9 • при копании] \

Может собрать урожай сразу в области 3x3. Поля начинают очищаться в несколько движений.

- **Картофельный Сеятель** — [Мотыги • ур. 3 • ПКМ] \

При Shift+ПКМ сажает картофель 3x3. Быстро, ровно и без лишней ручной рутины.

- **Лесоруб** — [Топоры • ур. 3 • при копании] \

Иногда валит всё дерево одним ударом. Лучшее чувство после

??????? ?? ?????:—
???????? ?????????:—

больше не хотеть рубить иначе.

- **Морковный Сеятель** — [Мотыги • ур. 3 • ПКМ] \

При Shift+ПКМ сажает морковь 3x3. Для больших грядок это чистая экономия времени.

- **Сеятель** — [Мотыги • ур. 3 • ПКМ] \

При Shift+ПКМ засеивает 3x3 обычными семенами. Простая чара, которая быстро становится привычкой.

- **Тоннель** — [Кирки и лопаты • ур. 9 • при копании] \

Может прорыть тоннель или лестницу по направлению взгляда. Для шахтёров и строителей это отдельный режим жизни.

- **Траншея** — [Кирки и лопаты • ур. 9 • при копании] \

Разрушает блоки в области 3x3. Если нужно быстро вскрывать пласты, лучше инструмента почти нет.

На что смотреть в первую очередь

- Для лука: **Пробитие, Снайпер, Стреломёт.**
- Для меча: **Ангельская Защита, Вечная Мерзлота, Дезинтеграция.**
- Для добычи: **Траншея, Тоннель, Лесоруб, Жатва.**

Предельные чары редко ставят «на удачу». Обычно под них заранее готовят базу, слоты и защитные свитки.

?????? ?? ?????:—
???????? ?????????:—

☐☐ Легендарные зачарования

Легендарные чары любят дорогую экипировку и смелую игру. Это не просто усиления — это эффекты, которые делают предмет запоминающимся.

Если предельные чары строят каркас предмета, то легендарные часто добавляют ему характер.

Оружие ближнего боя

- **Безумие** — [Мечи • ур. 3 • ближний бой по игроку] \

Поражает молнией игроков поблизости. Один прок превращает дуэль в маленькую бурю.

- **Варвар** — [Топоры • ур. 4 • ближний бой] \

Даёт шанс нанести повышенный урон топором. Идеальный выбор для тяжёлого агрессивного стиля.

- **Воспламенение** — [Топоры • ур. 3 • ближний бой по игроку] \

Поджигает всех игроков рядом с целью. Очень силён в тесных схватках и набегах.

- **Двойной Удар** — [Мечи • ур. 3 • ближний бой] \

Иногда наносит второй удар мгновенно. В коротком размене это может решить всё.

- **Зверобой** — [Мечи и топоры • ур. 4 • бой по мобам] \

Увеличивает урон по враждебным мобам. Универсальный выбор для серьёзного PvE.

- **Кузнец** — [Топор • ур. 5 • ближний бой] \

Ремонтирует оружие ценой сниженного урона. Для долгих вылазок это плата, которую иногда охотно принимают.

- **Любознательность** — [Мечи • ур. 4 • при убийстве моба] \

Может увеличить опыт с мобов. Фарм с таким мечом ощущается заметно щедрее.

- **Отдача Жизни** — [Оружие • ур. 3 • при убийстве] \

Возвращает часть здоровья после добивания цели. Сильная чара для серийных боёв

?????? ???? —
?????? ?????? —

без остановки.

- **Повелитель Грома** — [Оружие • ур. 3 • бой по мобам] \

Каждый третий удар по монстру вызывает молнию. Ритм боя с ним слышно буквально в небе.

- **Перековка** — [Оружие и инструменты • ур. 3 • бой по мобам и копание] \

Предмет медленнее теряет прочность. Это не громкий эффект, но именно он продлевает жизнь любимым вещам.

- **Критический Удар** — [Мечи • ур. 3 • ближний бой] \

Повышает силу критов. Если привыкли играть прыжками и таймингом, отдача будет заметной.

Трезубцы и особые боевые стили

- **Кровоточащий Укол** — [Трезубец • ур. 4 • ближний бой по игроку] \

При ударе заставляет врага истекать кровью. Трезубец начинает играть как хищное дуэльное оружие.

- **Мёртвая Точка** — [Трезубец • ур. 5 • выстрел] \

Попадание в голову брошенным трезубцем наносит двойной урон. Требует руки снайпера и награждает щедро.

- **Раздор** — [Трезубец • ур. 3 • ближний бой] \

Увеличивает урон трезубца в ближней драке. Подходит тем, кто не хочет только метать.

- **Хаос** — [Трезубец • ур. 5 • выстрел] \

Накладывает слабость и иссушение. Один точный бросок делает вражеский ответ заметно мягче.

Броня и ответные эффекты

- **Бронирование** — [Броня • ур. 4 • при защите] \

Снижает урон от вражеских мечей на 2% за уровень. Хорошая защита для PvP против классических мечников.

- **Закалка** — [Броня • ур. 3 • при защите от игрока] \

Может восстановить прочность брони, когда вас бьёт игрок. Для дорогого сета это очень ценная экономия.

?????? ?? ?????:—

??????? ?????????:—

- **Заплата** — [Броня • ур. 3 • при защите от мобов] \

Восстанавливает прочность брони от ударов мобов. Отличный выбор для фарм-комплектов.

- **Крепыш** — [Нагрудники • ур. 6 • при защите] \

Даёт шанс получить меньше входящего урона. Чара прямая, надёжная и всегда уместная.

- **Нечестивость** — [Броня • ур. 5 • при защите от игрока] \

Защищает, одновременно вешая слабость и иссушение. Противник не только бьёт слабее, но и тает.

- **Осечка** — [Нагрудник • ур. 3 • при попадании стрелы] \

Может взорвать врага, попавшего по вам стрелой. Лучники особенно ненавидят этот сюрприз.

- **Отвод** — [Броня • ур. 5 • при защите] \

Может отравить противника и дать вам регенерацию. Очень вкусный обмен в одном проке.

- **Перегрузка** — [Броня • ур. 3 • пока надето] \

Открывает дополнительные сердца здоровья. Один из самых заметных постоянных защитных бонусов.

- **Смятение** — [Броня • ур. 3 • при защите от игрока] \

Может помешать призыву защитников противника. Полезно против сборок, которые любят подмогу.

- **Ясность** — [Броня • ур. 3 • при защите] \

Снимает слепоту и даёт ночное зрение. Хорошая чара для хаотичных боёв и тёмных локаций.

Ботинки, элитры и движение

- **Аква** — [Ботинки • ур. 4 • ближний бой] \

Удваивает урон, пока вы в воде. В реках, бухтах и подземных озёрах вы сразу становитесь опаснее.

- **Водоход** — [Ботинки • ур. 1 • пока надето] \

Позволяет ходить по воде. Для странствий, боёв у берега и красоты движения это роскошный эффект.

?????? ?? ?????:—

???????? ????????:—

- **Конвульсия** — [Ботинки • ур. 6 • при защите] \

Может подбросить атакующего в воздух. Хороший способ сбить прессинг и наказать rush.

- **Лавоход** — [Ботинки • ур. 1 • пока надето] \

Позволяет идти по лаве. Незер и лавовые озёра перестают быть тупиком.

- **Правосудие** — [Элитры • ур. 5 • при защите] \

Может отравить врага и дать регенерацию владельцу. Даже в небе броня продолжает отвечать ударом.

- **Шестерни** — [Ботинки • ур. 3 • пока надето] \

Даёт дополнительную скорость. Простая чара, но привыкнуть к ней удивительно легко.

Рыбалка

- **Приманка** — [Удочка • ур. 3 • при рыбалке] \

Даёт шанс получить двойную добычу. Если сидите у воды долго, польза становится очень ощутимой.

Как использовать легендарные чары

- Ставьте их на финальную базу, а не на временную.
- Сочетайте с защитными чарами и прочностью.
- Не распыляйте их без плана — они раскрываются в связках.

Легендарная книга редко бывает «просто хорошей». Обычно она становится центральной идеей предмета.

?????? ?? ?????:—

???????? ??????????:—

Мифические зачарования

Мифические чары — это вершина ремесла. Их мало, но каждая меняет отношение к самой вещи: вы уже не просто носите предмет, а храните артефакт.

Каталог

- Восстановление** — [Инструменты • ур. 4 • поломка предмета] \n
При поломке предмет может потерять зачарование, но вернуть половину прочности. Это рискованный, но иногда спасительный последний шанс.
- Диплоид** — [Мечи • ур. 5 • при убийстве моба] \n
Может умножить добычу с мобов. На хорошем фарм-мече эта чара быстро превращается в легенду.
- Проворство** — [Инструменты • ур. 3 • в руке] \n
Позволяет заметно быстрее взмахивать инструментами. Работа ощущается легче, а темп — выше.
- Умножение** — [Кирка • ур. 5 • при копании] \n
Даёт шанс умножить добычу руды. Для шахтёра это одна из самых сладких находок в игре.
- Феникс** — [Нагрудники • ур. 3 • при смерти] \n
Даёт шанс воскреснуть после смертельного удара. Когда всё должно было закончиться, бой вдруг продолжается.

Мифические книги почти всегда заслуживают полной подготовки: высокая база, защита свитком и свободные слоты под остальной билд.

Почему мифические чары так ценятся

- Они редко дают простой бонус к цифрам.

?????? ?? ?????:—
??????? ?????????:—

- Их эффекты меняют судьбу предмета или самого боя.
- Многие из них окупаются одним удачным срабатыванием.

?????? ?? ?????:—
???????? ??????????:—