

ОСНОВЫ СИСТЕМЫ

- [⚙ Как работают кастомные зачарования](#)
- [📦 Арсенал ремесленника](#)
- [📦 Советы по сборкам](#)

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

⚙ Как работают кастомные зачарования

Кастомные зачарования — одна из главных ремесленных систем ApophisLand. Здесь сила решается не только редкостью вещи, но и тем, как вы собираете её под свой стиль.

На сервере активно **161 кастомное зачарование**. Они усиливают оружие, броню, инструменты, луки, удочки, элитры и трезубцы.

В этом разделе собраны только активные механики сервера. Здесь нет отключённых систем и лишних теорий.

Шесть ступеней силы

Чем выше редкость, тем реже книга и сильнее эффект.

Группа	Цвет	Кол-во	Дух ступени
Обычное	Серый	10	Первые сильные находки
Уникальное	Зелёный	18	Надёжная основа сборки
Элитное	Голубой	41	Боевая зрелость
Предельное	Жёлтый	54	Инструменты мастеров
Легендарное	Золотой	31	Сила героев
Мифическое	Розовый	7	Грань возможного

Что важно помнить

Слоты

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

У каждого предмета есть ограничение по кастом-чарам.

- Базово предмет вмещает несколько чар.
- Обычный предел — **до 6 слотов**.
- **Усилители слотов** поднимают лимит **до 13**.

Свободные места всегда видны в описании вещи. Сильная сборка начинается с плана, а не с хаотичных книг.

Книги и шансы

Каждая книга несёт два ключевых числа:

- **Шанс успеха** — книга сработает и ляжет на предмет.
- **Шанс уничтожения** — при провале предмет может исчезнуть.

Шанс успеха усиливают пылью. Дорогие вещи лучше защищать заранее, а не после потери.

Объединение

Две одинаковые книги можно соединить и поднять уровень чара.

Так из обычных находок рождаются сильные версии. Но объединение тоже зависит от шанса, поэтому риск никуда не исчезает.

Предметы с пометкой « **Неизменяемый**» не принимают кастомные зачарования.
Белые свитки и Святые Белые свитки спасают особенно дорогие вещи от гибели.

Где искать силу

1. Сундуки в диких краях

Заброшенные шахты, комнаты со спавнерами и мирные структуры часто прячут лучшие стартовые книги. Там же попадаются пыль и защитные свитки.

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

2. Зачарователь

Команды `/enchanter`, `/e` и `/ce` ведут в лавку книг. Там накопленный опыт меняется на книги нужной редкости.

3. Тинкерер

Команды `/tinkerer` и `/tinker` превращают ненужные книги в загадочную пыль. Даже слабая добыча работает на будущую топовую книгу.

4. Наковальня

Здесь решается всё главное: применение книг, объединение уровней и ремонт снаряжения. Это сердце всей системы.

Когда срабатывают чары

Чары не действуют без повода. У каждой есть свой триггер.

- **Ближний бой** — удар по игроку или мобу.
- **Защита** — момент, когда бьют вас.
- **Выстрел** — лук, арбалет или трезубец.
- **Копание** — добыча блоков, руды или дерева.
- **Пассивно** — пока предмет надет.
- **ПКМ** — ручная активация эффектов.
- **Рыбалка** — клёв, подсечка, улов, попадание крючком.
- **Падение** — приземление или урон от падения.
- **Убийство или смерть** — развязка боя.
- **Особые случаи** — огонь, взрывы, периодические срабатывания и даже козий рог.

У многих чар есть **шанс активации** и **перезарядка**. Поэтому сильный эффект приходит не по расписанию, а в решающий миг.

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

С чего начать новичку

1. Соберите простую основу из сундуков и через Зачарователь.
2. Усиьте хорошие книги пылью.
3. Защитите ценный предмет белым свитком.
4. Только потом переносите книгу на финальную вещь.

Так вы не тратите редкие ресурсы впустую и быстрее собираете рабочий комплект.

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

☐ Арсенал ремесленника

Книга даёт силу. Но настоящую сборку делают вещи вокруг неё: пыль, свитки, трекары и усилители.

Главные артефакты ремесла

☐ Книга зачарования

Основа всей системы. Книга накладывает кастом-чару на подходящий предмет и всегда играет через шанс успеха и шанс уничтожения.

☐ Случайная книга зачарований

Правый клик выдаёт случайную книгу своей редкости. Это чистая лотерея, но именно так часто приходят неожиданные находки.

☐ Магическая пыль

Пыль поднимает **шанс успеха** книги. Она работает в рамках своей редкости, поэтому лучшую пыль берегут под лучшие книги.

☐ Загадочная и Секретная пыль

Правый клик раскрывает их и с шансом превращает в Магическую пыль. Иногда это скромная прибавка, а иногда почти готовый билет к сильной книге.

Свитки, которые спасают и перестраивают

☐ Чёрный свиток

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

Снимает с предмета **случайное зачарование** и возвращает его в форму книги. Это лучший способ переселить сильную чару на новый предмет.

▣ Свиток рандомизации

Перебрасывает у книги шансы успеха и уничтожения. Если цифры упрямо плохие, этот свиток даёт второй шанс без поиска новой книги.

▣ Свиток трансмогрификации

Наводит порядок на предмете: сортирует чары по редкости и добавляет счётчик зачарований к имени вещи. Для силы он не обязателен, но для аккуратного финального сета почти незаменим.

▣ Белый свиток

Защищает предмет от уничтожения при неудачном наложении книги. Это базовая страховка для вещей, которые жалко потерять.

▣ Святой Белый свиток

Работает как улучшенная версия Белого свитка. Держится дольше и подходит для действительно дорогих предметов.

Если книга имеет высокий шанс уничтожения, не экономьте на защите. Один свиток почти всегда дешевле, чем новая идеальная база.

Предметы статуса и учёта

▣ Бирка имени

Правый клик позволяет переименовать зачарованное снаряжение. Подходит и для цветных названий, если хотите дать вещи собственный характер.

▣ StatTrak

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

Считает убийства игроков прямо в описании предмета. Хороший меч с живой статистикой всегда говорит сам за себя.

▣ BlockTrak

Запоминает, сколько блоков добыто этим инструментом. Идеален для кирок и лопат, которые пережили полсервера.

▣▣ FishTrak

Показывает число пойманной рыбы. Лучший выбор для любимой удочки и рыбацких рекордов.

▣▣ MobTrak

Считает убитых мобов. Особенно приятно видеть его на фарм-оружии или зачарованном луке.

Расширение предмета

▣ Усилитель слотов

Добавляет предмету дополнительный слот под кастом-зачарование. Именно он превращает просто хорошую вещь в долгий проект с большим потенциалом.

Сильные предметы обычно рождаются в три шага: хорошая база, защита свитком и только потом дорогие книги.

Короткая памятка по приоритету

- Сначала поднимайте шанс успеха хорошим книгам.
- Потом защищайте базу белым свитком.
- Чёрный свиток берегите под редкие удачные чары.
- Усилители слотов оставляйте для финального снаряжения.

?????? ?? ?????:—

???????? ??????????:—

☐☐ Советы по сборкам

Сильный предмет не пытается уместить всё. Он решает одну задачу лучше остальных.

Ниже — не жёсткие рецепты, а удачные каркасы. Собирайте их под число слотов, стиль игры и найденные книги.

✂ Меч для PvP-давления

Основа для игрока, который не отпускает цель и выигрывает ближний размен.

- **Вампиризм** — лечит в ударе.
- **Паралич** или **Ослепление** — ломает движение и обзор.
- **Вечная Мерзлота** — держит врага под замедлением и кровотечением.
- **Дезинтеграция** — постепенно съедает броню.
- **Двойной Удар** или **Безумие** — добавляет взрывной момент.

Если слотов мало, сначала берите выживание и контроль. Голый урон без темпа часто проигрывает.

☐☐ Топор для тяжёлых разменов

Подходит тем, кто играет реже, но бьёт сильнее.

- **Грубая Сила** или **Варвар** — усиливают удар.
- **Кровотечение** — добирает врага после размена.
- **Разрушитель** — ломает вражескую броню.
- **Рассечение** — полезно в массовых схватках.
- **Излом Стрел** — страхует от лучников на сближении.

☐☐ Лук для охоты и осад

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

Сборка для контроля дистанции и опасных одиночных попаданий.

- **Пробитие** или **Лучник** — поднимает базовый урон.
- **Снайпер** — раскрывает меткие хедшоты.
- **Капкан** — тормозит цель.
- **Гибель** или **Вирус** — давит через эффекты.
- **Стреломёт** или **Адское Пламя** — даёт хаос в массовом бою.

▣ Кирка для глубокой шахты

Лучший выбор для долгих спусков и дорогой руды.

- **Телепатия** — сразу убирает добычу в инвентарь.
- **Опытник** — увеличивает опыт.
- **Рудная Жила** — забирает жилу целиком.
- **Умножение** — умножает добычу руды.
- **Траншея** или **Тоннель** — ускоряет проходку.

Массовые шахтёрские чары быстро тратят прочность. Если есть возможность, поддержите их **Перековкой** или запасной базой.

▣▣ Топор лесоруба

Для тех, кто не хочет тратить вечер на один лес.

- **Лесоруб** — валит дерево целиком.
- **Перековка** — экономит прочность.
- **Проворство** — ускоряет работу в руке.
- **Телепатия** — держит инвентарь в порядке.

▣▣ Сет фермера

Фермерские чары сильнее всего раскрываются на удобстве.

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

- **Пересев** — сразу возвращает культуру в грядку.
- **Жатва** — собирает область 3x3.
- **Сеятель, Морковный Сеятель** или **Картофельный Сеятель** — быстро пересаживают поле.

☐☐ Удочка для рыбака

Если хочется сидеть у воды не ради тишины, а ради выгоды.

- **Автоподсечка** — убирает ручную рутину.
- **Улов Опыта** — помогает качаться.
- **Приманка** — даёт шанс на двойную добычу.
- **Удачливый Улов** — усиливает удачу.
- **FishTrak** — просто добавляет красивую статистику.

☐☐ Универсальная броня выживания

Хороший комплект переживает ошибку, а не только красивые бои.

- **Оберег** или **Ангельская Защита** — спасают от входящего урона.
- **Отражение, Расплав** или **Отравленная Броня** — отвечают атакующему.
- **Перегрузка** — даёт запас здоровья.
- **Уклонение** или **Танк** — закрывает слабые места сета.
- **Феникс** — роскошная страховка для нагрудника.

Как не испортить хороший билд

- Не смешивайте слишком много случайных триггеров на одном предмете.
- Оставляйте каждый предмет под одну главную задачу.
- Дорогие книги сначала примеряйте в голове, а потом на наковальне.

?????? ?? ?????:—

???????? ??????????:—