

Кастомные зачарования ApophisLand

Полное руководство по системе кастомных зачарований: механика, ремесленные предметы и каталог всех 161 зачарования по редкостям.

- [Кастомные зачарования ApophisLand](#)
- [Основы системы](#)
 - [⚙ Как работают кастомные зачарования](#)
 - [📦 Арсенал ремесленника](#)
 - [📦 Советы по сборкам](#)
- [Каталог зачарований по редкости](#)
 - [◦ Обычные зачарования](#)
 - [📦 Уникальные зачарования](#)
 - [📦 Элитные зачарования](#)
 - [📦 Предельные зачарования](#)
 - [📦 Легендарные зачарования](#)
 - [📦 Мифические зачарования](#)

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

Кастомные зачарования ArophisLand

Кастомные зачарования — это сердце боевого и ремесленного прогресса на ArophisLand. Обычный предмет здесь легко превращается в личный артефакт, если правильно выбрать книги, шансы и слоты.

В этом разделе собраны **все 161 активное зачарование**. Каталог разбит по редкостям, а рядом лежат страницы с основами системы, ремесленными предметами и готовыми сборками.

Здесь только актуальные механики сервера. Никаких отключённых систем, служебных названий и лишней путаницы.

Быстрый путь по разделу

- [⚙ Как устроена система](#)
- [▢ Пыль, свитки и трекары](#)
- [◦ Первые книги и ранняя база](#)
- [▢ Надёжная основа сборки](#)
- [▢ Боевая зрелость](#)
- [▢ Сила мастеров](#)
- [▢ Оружие героев](#)
- [▢ Грань возможного](#)
- [▢ Готовые идеи под задачи](#)

Что вы найдёте в этом гайде

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

1. Поймёте основы

Как работают слоты, книги, шансы успеха и шанс уничтожения. Это база, без которой дорогие вещи долго не живут.

2. Разберётесь в ремесленных предметах

Пыль, свитки, трекеры и усилители слотов решают не меньше, чем сами книги. Грамотное усиление почти всегда дешевле повторной охоты за редкой базой.

3. Соберёте свой стиль

Каталог по редкостям помогает быстро выбрать чары под PvP, добычу, фарм, рыбалку и полёты.

Коротко о системе

Редкости

На сервере шесть групп редкости:

- **Обычное** — 10 чар
- **Уникальное** — 18 чар
- **Элитное** — 41 чара
- **Предельное** — 54 чара
- **Легендарное** — 31 чара
- **Мифическое** — 7 чар

Чем выше ступень, тем сильнее эффект и ценнее книга.

Слоты

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

У предметов есть лимит кастомных чар.

- Базовый предел упирается в несколько слотов.
- Обычный максимум — **6**.
- С **Усилителями слотов** предмет можно расширить **до 13**.

Именно поэтому хорошие билды всегда строятся вокруг одной роли предмета.

Риск

У каждой книги есть:

- **Шанс успеха**
- **Шанс уничтожения**

Шанс успеха усиливает пыль. Предмет от гибели спасают Белые и Святые Белые свитки.

Если видите пометку «**Неизменяемый**», не тратьте книги. Такой предмет не принимает кастомные зачарования.

С чего начать

1. Откройте [основы системы](#).
2. Изучите [арсенал ремесленника](#).
3. Дальше идите по редкости книг, которые уже выпали вам.
4. Если нужна практика, берите [готовые сборки](#).

Какие источники добычи здесь учтены

- Сундуки в диких краях
- Зачарователь: `/enchanter`, `/e`, `/ce`
- Тинкерер: `/tinkerer`, `/tinker`
- Наковальня для применения и объединения

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

ОСНОВЫ СИСТЕМЫ

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

⚙ 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 попадают пыль и защитные свитки.

2. Зачарователь

Команды `/enchanter`, `/e` и `/се` 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.

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

Каталог зачарованый по редкости

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

О 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. Требует 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 повисить 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 первого прока — 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 силен 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. Требуется 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] \

При поломке предмет может потерять зачарование, но вернуть половину прочности. Это рискованный, но иногда спасительный последний шанс.
- **Диплоид** — [Мечи • ур. 5 • при убийстве моба] \

Может умножить добычу с мобов. На хорошем фарм-мече эта чара быстро превращается в легенду.
- **Проворство** — [Инструменты • ур. 3 • в руке] \

Позволяет заметно быстрее взмахивать инструментами. Работа ощущается легче, а темп — выше.
- **Умножение** — [Кирка • ур. 5 • при копании] \

Даёт шанс умножить добычу руды. Для шахтёра это одна из самых сладких находок в игре.
- **Феникс** — [Нагрудники • ур. 3 • при смерти] \

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.

- Они редко дают простой бонус к цифрам.
- Их эффекты меняют судьбу предмета или самого боя.
- Многие из них окупаются одним удачным срабатыванием.

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