

⚙ 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`, `/е` 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.

Версия #2

Moderator создал 2026-07-30 20:32:45 UTC

Moderator обновил 2026-07-30 20:36:50 UTC

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