

☐☐ 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. 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.

Версия #3

Moderator создал 2026-07-30 20:32:51 UTC

Moderator обновил 2026-08-16 20:21:00 UTC

?????? ?? ?????:—

???????? ??????????:—