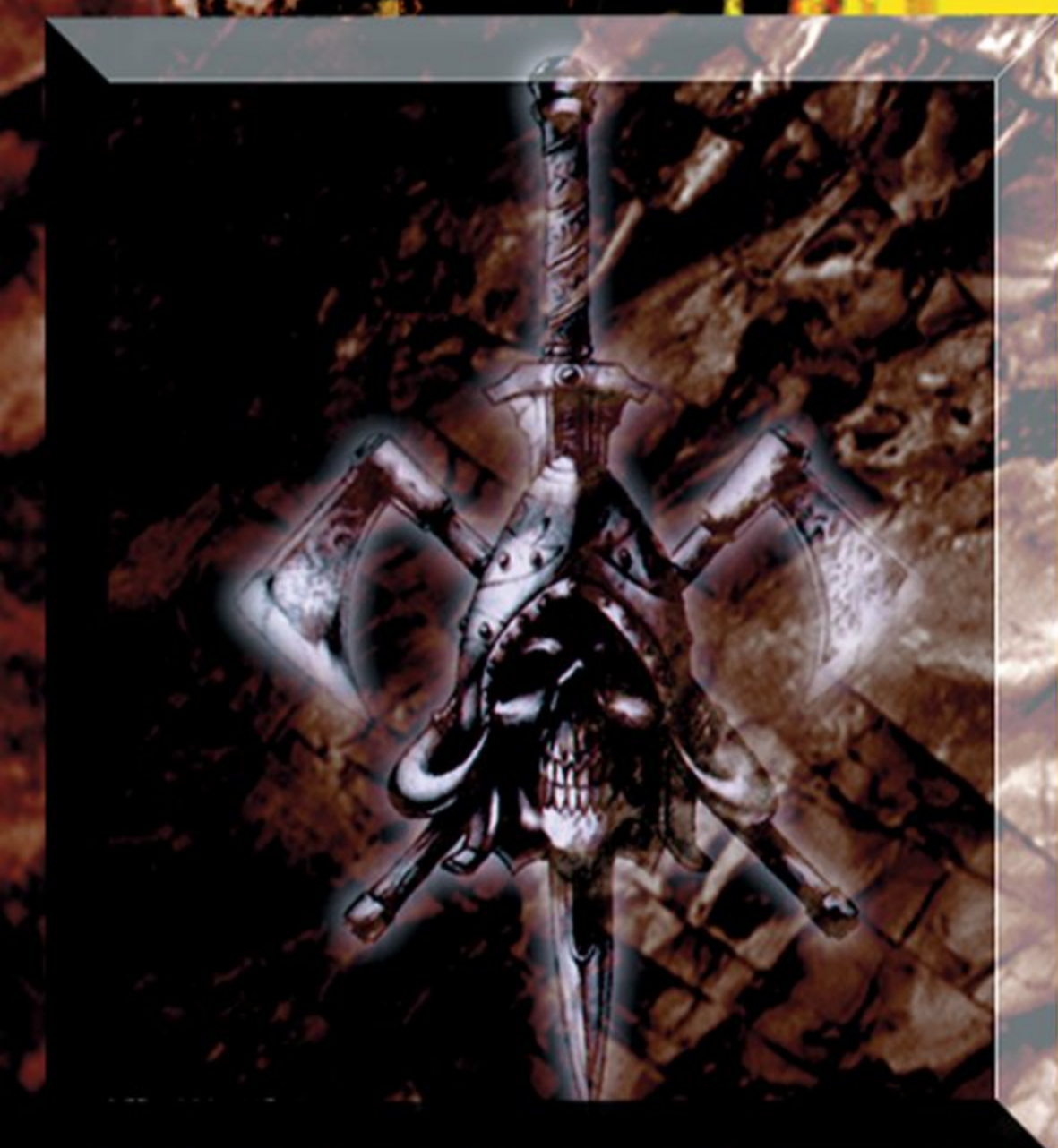
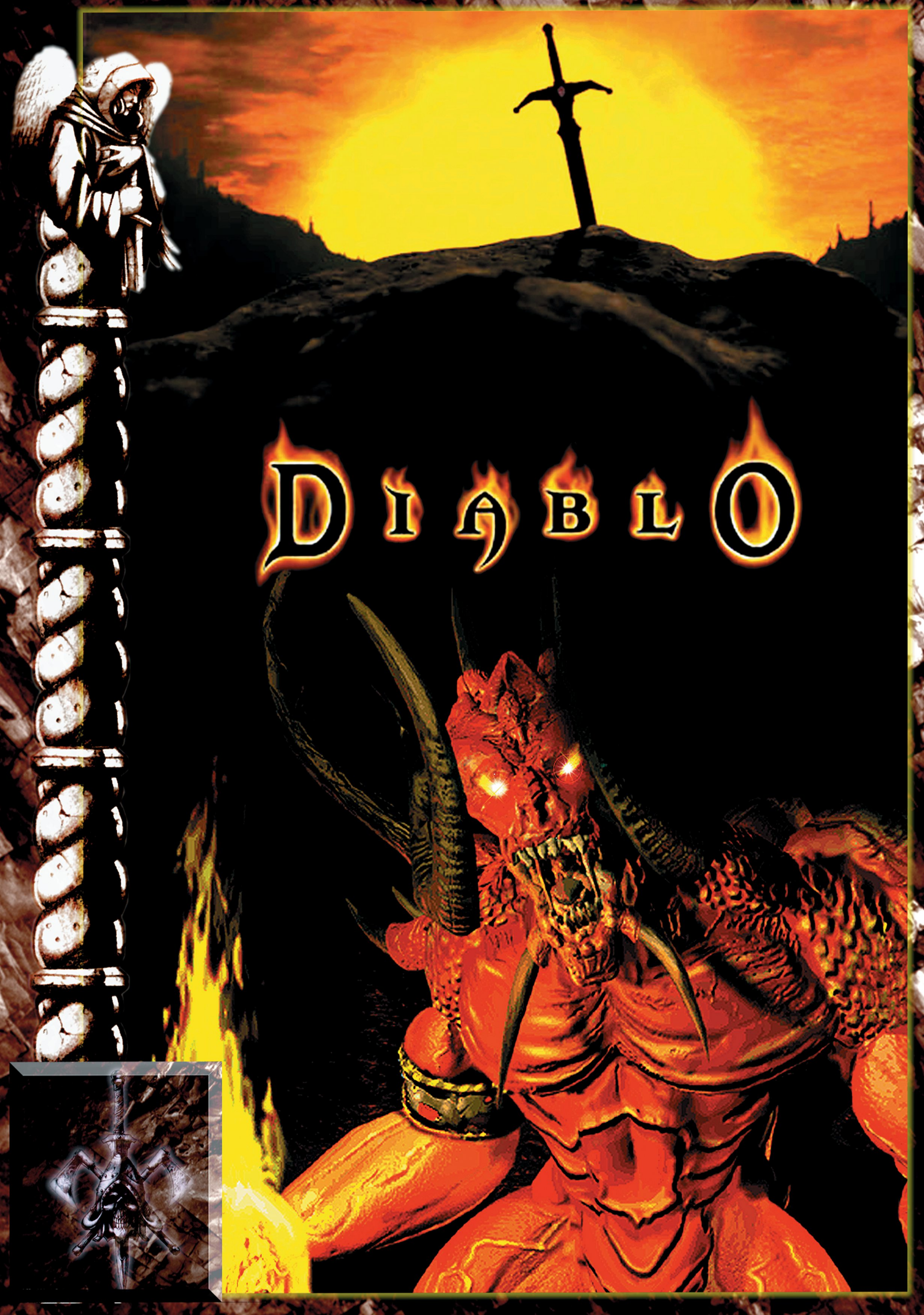


DIABLO



HEROES

WARRIOR



Воины земель Хандураса умеют хорошо обращаться с любым оружием. Их можно всегда найти там, где случаются конфликты между их подданными. Многие из них присоединились к войску короля Леорика и пошли войной на северное королевство Вестмарч. Вернувшись с войны, они обнаружили что их королевство уже распалось.

Слухи о таинственной смерти короля Леорика и о силах зла, поселившихся в его кафедральном соборе привлекли многих воинов, ищущих славы и богатства, в Хондурас. Некоторые из них, не послушав уговоров жителей Тристрама, спустились в темные лабиринты, расположенные под старой церковью. Никто из них не вернулся.

Но все новые и новые искатели приключений прибывали в Тристрам каждый день, готовые бросить вызов неизвестности, таящейся в глубоких подземельях.

Воины являются самым сильным классом, из трех доступных в игре. Их основная сила лежит в ближнем бою, однако в магии они не преуспели. Тот факт, что им приходится долгое время проводить вдали от дома, заставил их обучиться самим чинить свое оружие и доспехи, однако настоящие кузнецы делают это намного лучше.

ROGUE

Сестры Невидящего Глаза, представители покрытой тайной гильдии, являются прекрасными лучницами. Они приняли на вооружение древнее восточное учение, которое открыло у них внутреннее зрение. Это уникальное свойство они используют как в самом бою, так и в своих приключениях, чтобы избежать попадания в различные опасные ловушки. Никто на западе не знает об их настоящих возможностях, так как они всегда скрываются под личиной простых путешественниц. Многие самонадеянные дураки недооценивали этих женщин со стальными нервами, за что и поплатились потом, встретившись с ними в бою.

Таинственные события, произошедшие в Хандурасе, привлекли внимание многих членов этой тайной гильдии. Они проделали гигантский путь из Восточных дюн, чтобы сразиться с силами зла, которые по слухам поселились в Тристраме. А разговоры о несметных богатствах, которые якобы спрятаны в руинах Хорадримского монастыря только подогревают их интерес.

И хотя по умению сражаться в ближнем бою они не могут соперничать с воинами, их искусство владения луком компенсирует этот недостаток сполна. Опытная лучница может с поразительной точностью посылать во врага настоящий поток стрел, а шестое чувство, которым они все владеют, позволяет им избегать расставленных против них ловушек.



SORCERER



Хотя своих колдунов в излишне религиозных землях Запада уже практически не найти, мастера тайных искусств с дальнего Востока съехались туда, чтобы проверить на себе то зло, что притаилось под кафедральным собором Хандураса. Братство Визжерей, один из старейших и влиятельнейших кланов колдунов с востока, послало многих своих собратьев в далекий Хандурас, чтобы они своими глазами проследили за развивающимися там событиями. Старейшины Визжереев решили разузнать как можно больше о природе демонов, чтобы получить в свое распоряжение достаточно знаний для уничтожения сил зла. Возможность же найти давно утерянные магические книги в подземных лабиринтах, также привлекла к этому месту внимание многих странствующих колдунов.

Большинство магии в Хандурасе существует в виде волшебных предметов и эликсиров. Маги с востока развили в себе гораздо большее умение применять магию, чем остальные классы в игре. В начале, их возможности ограничены лишь применением простейшего колдовства, но с течением времени их магическая сила способна неимоверно возрасти. Все колдуны имеют возможность перезаряжать свои магические посохи, черпая энергию из окружающей среды и пропуская ее через них.



QUEST

Слава Господу нашему, Вы вернулись!

Многое изменилось здесь за время Вашего отсутствия, друг мой. Все было хорошо и спокойно, пока темные силы не пришли и не разрушили нашу деревню. Многие были убиты там где они стояли. А те, кто взялись за оружие, были или убиты, или угнаны в рабство, чтобы стать слугами дьявола.

Церковь, что на окраине города, была осквернена и теперь дьявольские силы творят там свои темные ритуалы. Каждую ночь оттуда раздаются страшные крики и стоны.

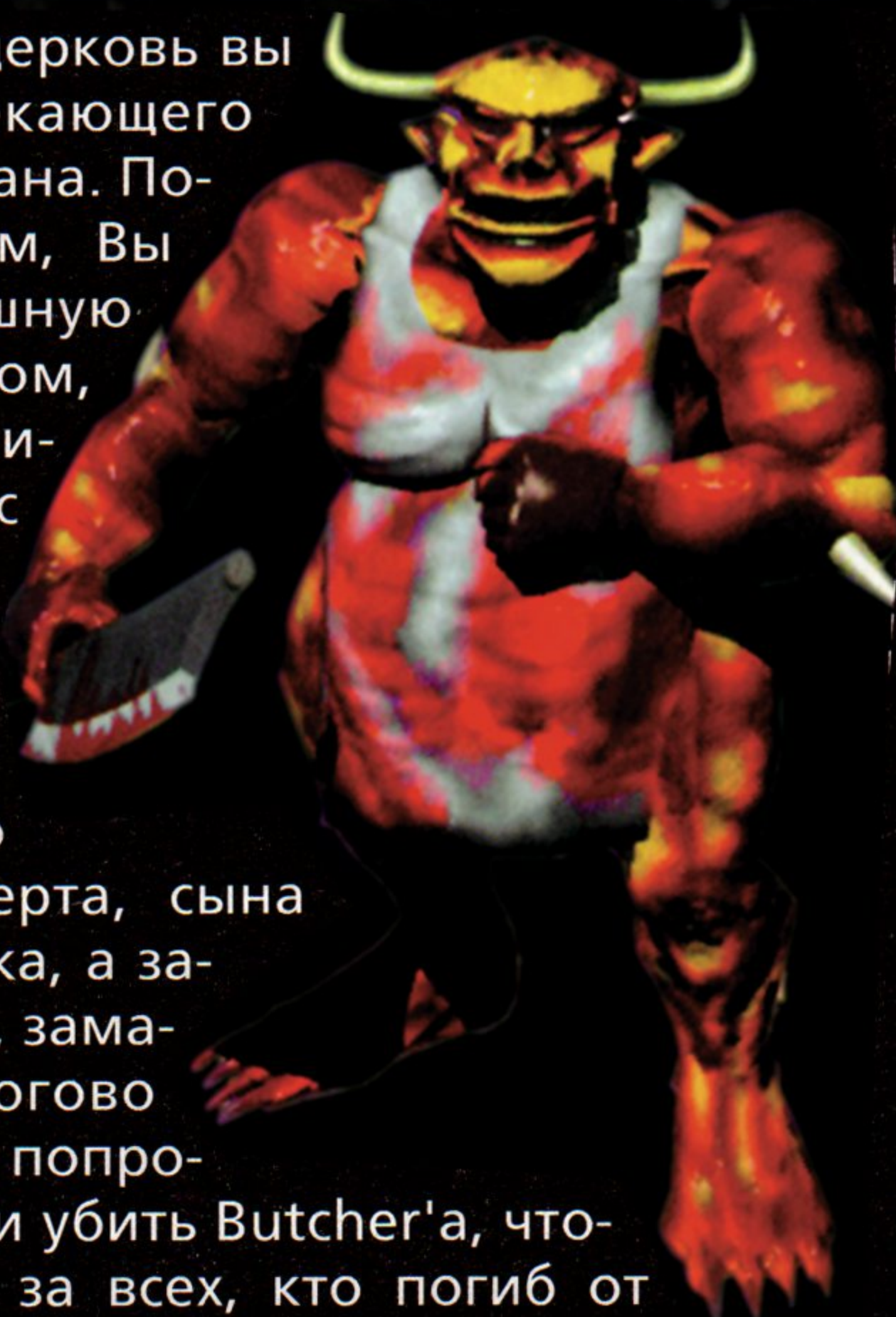
Следуя дорогой, что лежит между моей таверной и кузницей, вы найдете церковь, из подземелья которой и пришли силы сатаны.

Спасите нашу деревню от страшного бедствия, и тех немногих, кто еще жив, а я и мои друзья постараемся помочь вам!



THE BUTCHER

У входа в церковь вы увидите истекающего кровью горожана. Поговорив с ним, Вы узнаете страшную историю о том, как архиепископ Лазариус повел горожан в подземелье церкви на поиски пропавшего принца Альберта, сына короля Леорика, а затем предал их, заманив в логово Butcher'a. Он попросит Вас найти и убить Butcher'a, чтобы отомстить за всех, кто погиб от



его страшного топора и освободить их души.

Логово Butcher'a находится на втором уровне подземелья и вы сможете узнать его по большому количеству мертвых тел внутри залитой кровью комнаты. Это достаточно сильный противник. К тому же против него бесполезны все заклинания, кроме



Flash, и если его у вас нет, то единственный способ справиться с ним – это ближний бой. Воины в сражении с Butcher'ом имеют преимущество, так как стрелы и магия против него практически бесполезны.

Перед тем, как вступать в бой с Butcher'ом, уничтожьте всех противников на уровне, чтобы в самый ответственный момент не получить удар в спину. Как только вы откроете дверь в логово Butcher'a, он сразу нападет на вас с возгласом «Свежее мясо!!!!!». Остановитесь у дверного проема и начинайте бить его, не забывая в нужный момент пополнять свое здоровье. Лучше всего использовать топор, а если его нет, обязательно отремонтируйте свой щит и меч у кузнеца.

После победы над Butcher'ом в награду вы получите его топор, который наносит удар от 4 до 24 единиц, однако ее прочность составляет всего 10 единиц, поэтому поберегите ее для сражения с Королем скелетов.



POISON WATER

После того, как вы уже побываете в подземелье, Рерин расскажет вам, что вода деревен-



ского колодца стала очень плохой, и многие жители либо отравились, либо заболели неизвестной болезнью. Поговорив с Cain the Elden, вы узнаете, что попасть к источнику можно только через некий темный проход. Спуститесь на второй

уровень, где найдете квадратную постройку, с освещенным свечами проломом в стене, в которой находится пещера, называемая «Dark Passageway». Войдите туда, и вы попадете



те к источнику.

Около источника впервые встретите Goat Demon'a. Этот монстр сильнее Devil Kin'a. Всего в игре несколько кланов, и здесь против игрока выступит представитель клана Flesh.. Все, кроме одного, вооружены булавами. А последний будет стрелять в вас из лука.

Для того, чтобы очистить источник, вам необходимо убить всех монстров. Сначала нападут Carver'ы, затем Devil Kin'ы. В пещере есть развилка. Налево – тупик. Там вы встре-



тите Goat Demon'a и еще несколько мелких врагов. А если пойти направо, то выйдете к источнику. Там вы встретите нескольких Goat Demon'ов и мелких тварей. Демонов лучше убивать магией или оружием, а последнего с луком придется застрелить из лука или магией Firebolt. После того, как вы одолеете всех монстров, вода поменяет цвет с красного на голубой.

Когда вы расскажете Pepin'у о том, что

видели, он очень удивится, что источник был отравлен лишь присутствием монстров, и в награду даст вам магическое



кольцо, которое увеличивает на 10 ед. ваш Hit Points, повышает защиту от всех типов магии на 10% и снижает на 1 единицу урон от ударов противников.

SKELETON KING

Король скелетов

Хозяин таверны расскажет вам историю о том, как несколько месяцев назад сын короля Лерика, принц Альберт, был похищен. Разгневанный король пришел в деревню и разрушил ее наполовину в поисках своего сына. Не найдя его, он начал убивать по одному жителю каждый день, требуя от них отдать ему сына.

Рыцари короля и его священнослужители попытались умиротворить Леорика, но он обратил свой гнев против них, и они были вынуждены были убить его.

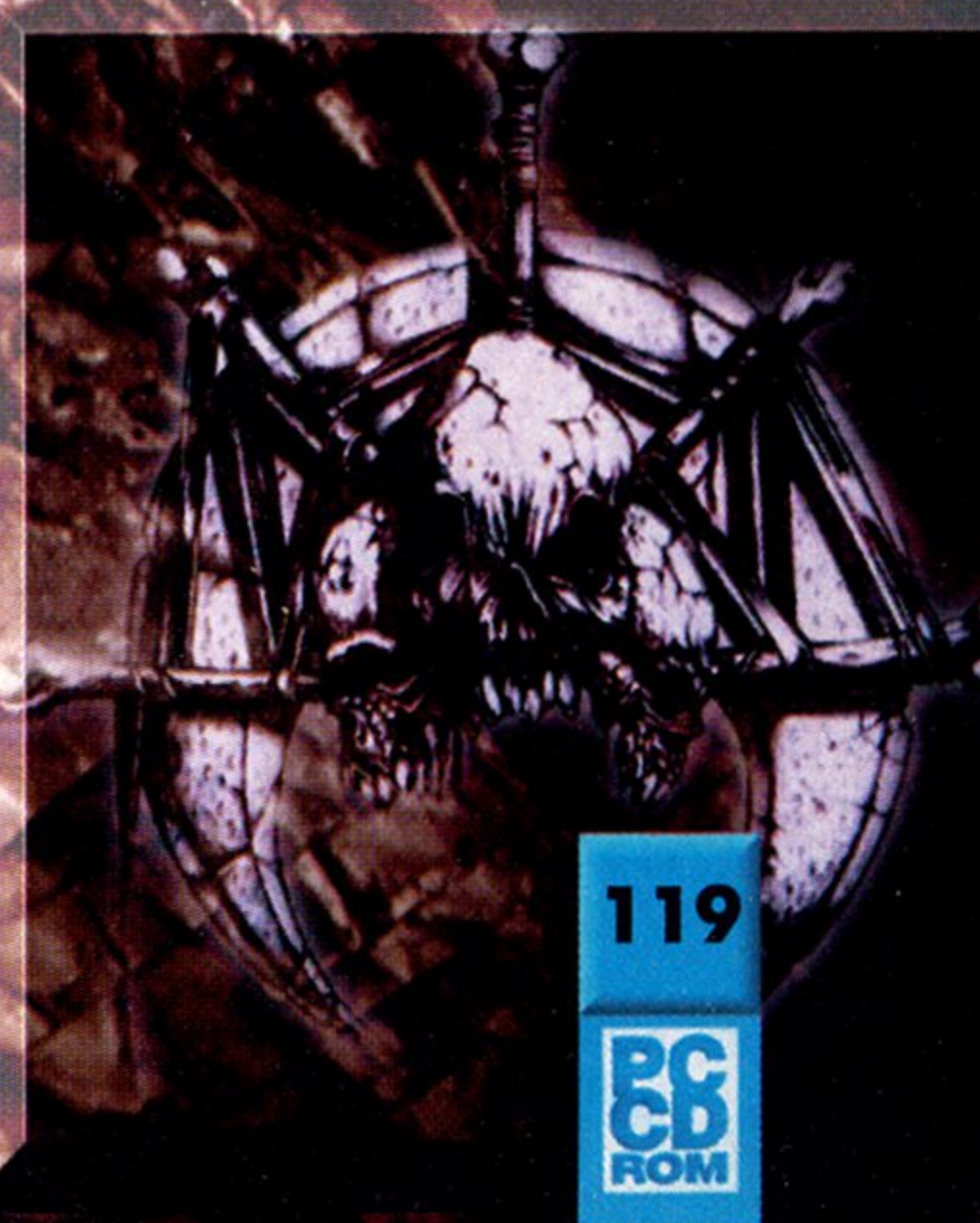
Леорик проклял их и поклялся, что они будут служить ему вечно.

Его тело было захоронено на третьем уровне подземелья. И вот теперь он восстал из мертвых и



командует легионом скелетов, которые безжалостно убивают любого, кто попытается проникнуть в подземелье.

Поговорив с кузнецом, вы узнаете, что он в свое время сделал для короля огромный двуручный меч, который очень опасен в ближнем бою. К несчастью он был погребен вместе с телом короля. А мудрец Cain выска-





жет свое предположение, что безумие короля и его воскрешение было вызвано темными силами. И чтобы освободить его душу и снять



проклятие, нужно уничтожить его новое тело.

Вход в гробницу короля находится на третьем уровне лабиринта в темной постройке с входом с южной стороны. Войдите туда и расправьтесь со скелетами в первом зале. Могила короля находится



в следующем зале, вход в который сначала перекрыт решеткой. Для того, что бы открыть ее, нужно включить два рубильника в боковых комнатах. Но не спешите врываться туда сломя голову, иначе конец будет очень печальным. Король скелетов гораздо более серьезный противник, чем Butcher, и к тому же у него иммунитет против любой огненной магии и заклинания Flash, и только Holy Bolt и молния наносят ему небольшой вред. Сражаться в ближнем бою с ним лучше всего топором Butcher'a, заманив его в узкий проход и предварительно расправившись с остальными монстрами.

После смерти короля останется его корона. Она добавляет 8 единиц к классу вашей брони, а также ворует здоровье у ваших врагов и прибавляет его вам.



OGDEN'S SING

Знак таверны Ogden'a

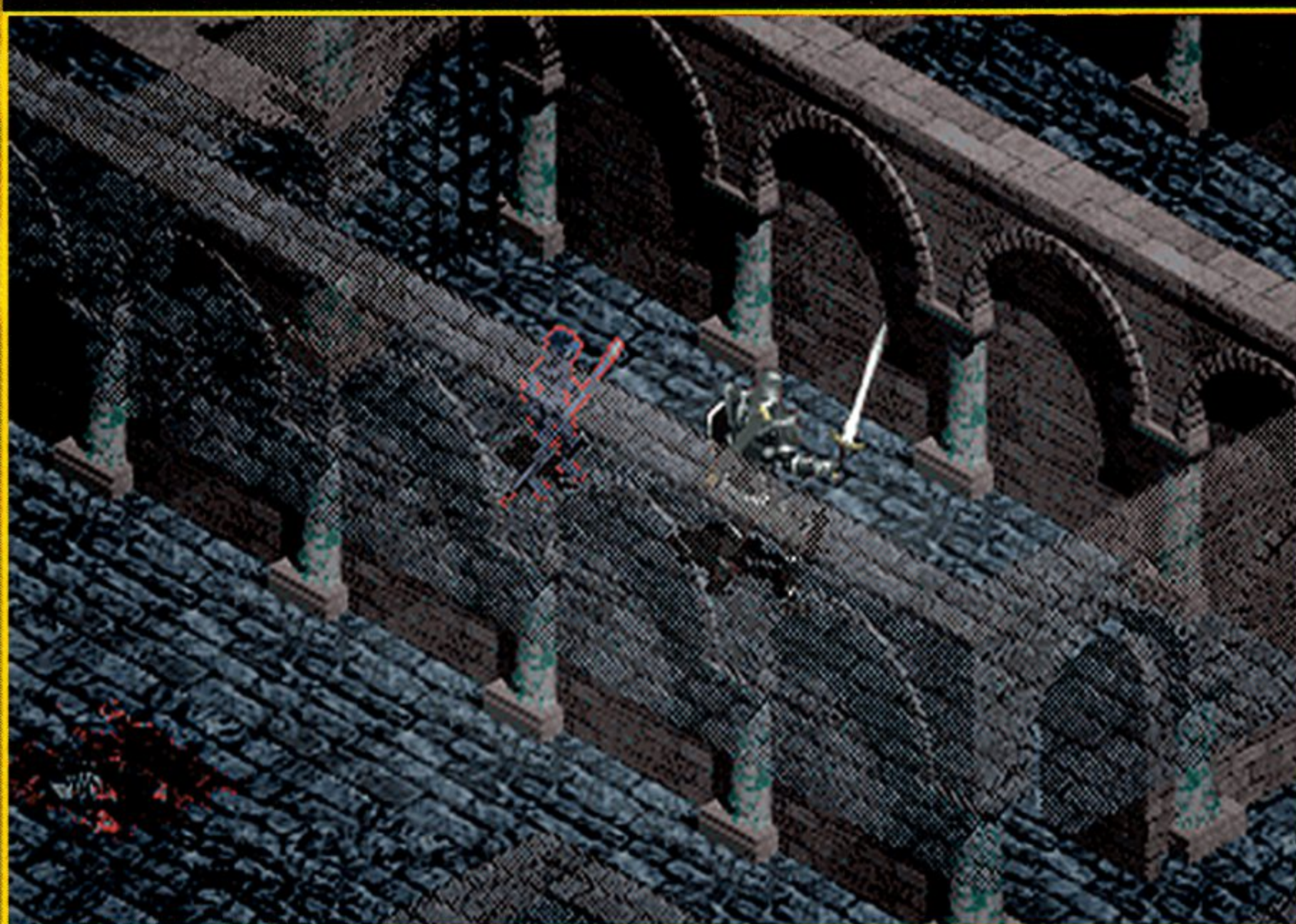
Поговорив в очередной раз с хозяином таверны, вы узнаете, что однажды ночью он видел из окна своей спальни, как толпа чудовищ из подземелья сорвала с таверны его знак и унесла его с собой. Он не понимает,



зачем

они это сделали, но очень жалеет об этой потере и попросит вас найти знак таверны и принести ему.

Спустившись на четвертый уровень, вы встретите Blue carver'a, который скажет, что знак таверны, который стал их символом, украл Big uglies и спрятал где-то в другом месте.



Также он пообещает наградить вас, если вы найдете и принесете его ему. Но не верьте ему — он нагло обманет вас, и

найдя в соседней комнате с входом с северной стороны, ларец со злополучным знаком, сразу отнесите его хозяину таверны, который очень обрадуется и в благодарность даст уникаль-



ный «Harlequin Crest», которая увеличит все ваши атрибуты на 2 единицы, добавит 7% к вашему Hit Points, увеличит объем маны на 7, уменьшит урон от противников на 1 единицу, но уменьшит класс вашей защиты на 3 единицы.



GARBAD THE WEAK

Это несколько необычный квест. Когда вы найдете этого Goatman на четвертом уровне и попытаетесь напасть на него, он будет умолять не трогать его, обещая в дальнейшем помочь вам. Поэтому идите дальше и уничтожайте остальных врагов на этом или следующем уровне, но не забывайте про него.

Когда вы вернетесь первый раз, он изготовит для вас какой-нибудь не идентифицированный элемент и скажет, чтобы вы приходили позже.

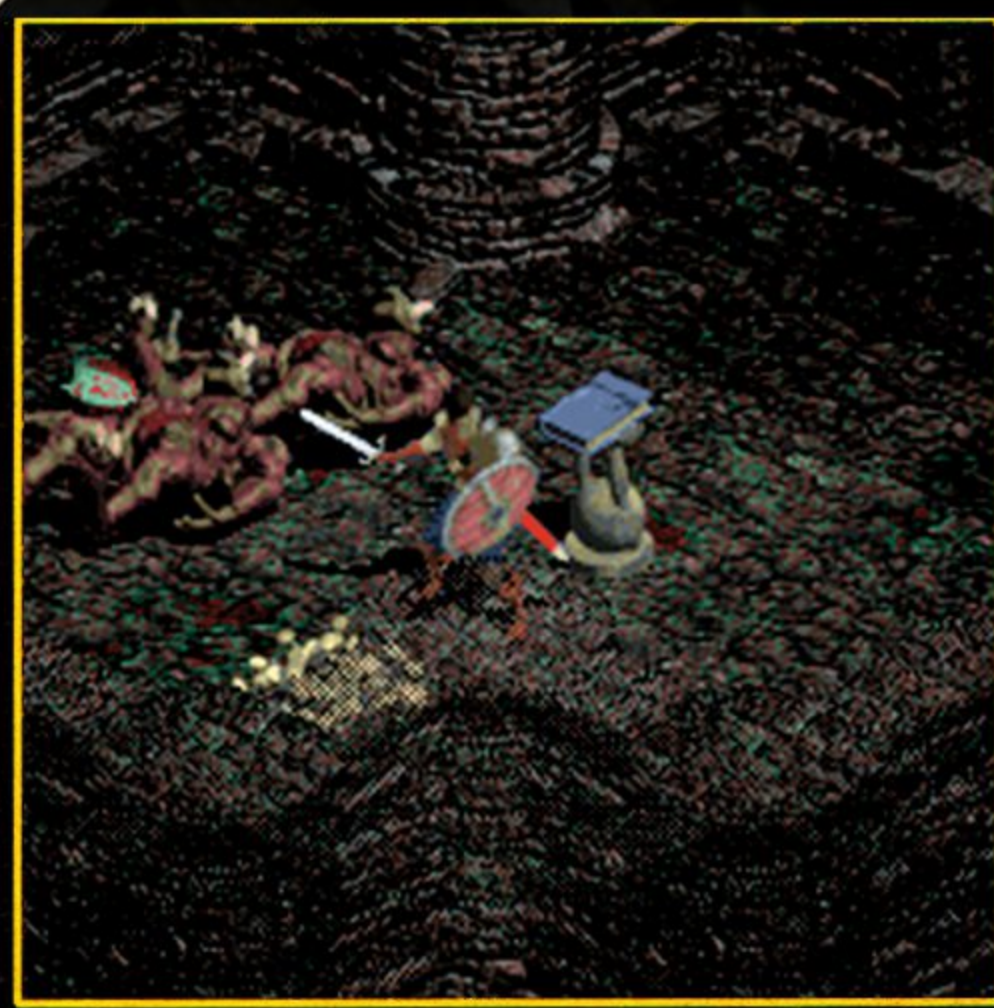
Во второй раз он сообщит вам, что следующий элемент еще не закончен, и попросит вернуться позже.



В третий раз Goatman расскажет, что он закончил изготовление своего элемента, но он получился, по его мнению, настолько хорошим, что он не хочет его вам отдавать, и тут же нападет на вас. Справиться с ним будет достаточно просто, а после его смерти вы получите волшебный боевой молот.



VALOR



Уникальные латы Доблести

Этот квест находится на 5-ом уровне лабиринта. Прочитав книгу, которая находится в комнате с двумя дверьми на западной стороне, вы узнаете что здесь были заму-

рованы волшебные латы Аркаинов, и для того, чтобы их найти, вам необходимо собрать три Камня Крови и положить их на Алтарь.

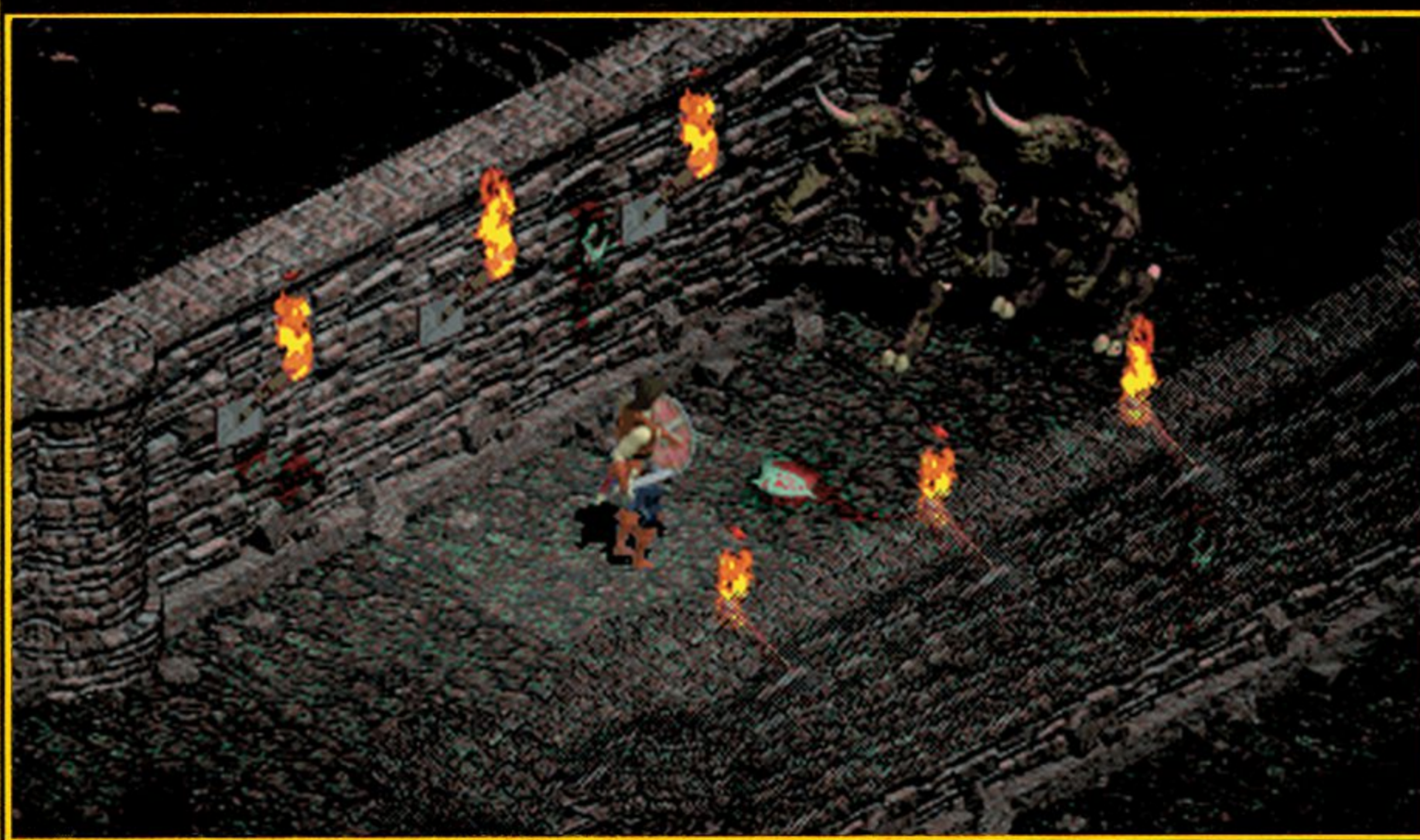
Первый камень найдете в соседней



комнате, там же стоит и Алтарь. Положив его на Алтарь, откроете вход в следующую комнату, которая находится с северной стороны, где лежит второй камень.

Здесь впервые встретите Horned deamons.

Их основная сила в ударе с разбега, поэтому старайтесь избегать этого, уворачиваясь от них. В



ближнем бою они достаточно слабы и не представляют серьезной угрозы. Также неплохо против Horned deamons действуют огненная магия



и молния.

Положив второй камень на Алтарь, откроете следующую комнату с южной стороны, где найдете третий Камень Крови.

Когда все камни будут на Алтаре, перед вами откроется освещенный факелами корридор, в конце которого, расправившись с толпой Horned deamons, найдете латы Аркаинов,



которые имеют 25-ый класс защиты, добавляют 10 единиц к вашему физическому здоровью, уменьшают на 3 единицы удар противника и обладают быстрым восстановлением после удара противника.



THE MAGIC ROCK

Волшебный метеорит

Кузнец расскажет вам, что недавно через их деревню проходил караван с Востока, в котором был чудесный камень упавший с небес. Но у него не хватило золотых мо-



нет, чтобы выкупить его. В ночь, когда караван ушел дальше на север, на него напали темные силы из подземелья и, убив всех караванщиков, разорили его. Кузнец попросит принести ему Небесный камень, если вы найдете его в лабиринте.

Метеорит находится в южном участке 6-го уровня подземелья, на большой подставке, освещенной свечами. Забрав, принесите его кузнецу, и он узнает в нем волшебный камень, о котором ему рассказывал его отец, и сделает для вас волшебное серебряное кольцо, которое добавит 2-е единицы ко всем вашим атри-



бутам, увеличит на 20% радиус освещения, даст быстрое восстановления после удара противников и будет понижать на половину вред от ловушек.

(Если вы найдете метеорит до разговора с кузнецом, сначала выложите его где-нибудь и послушайте рассказ о караване, а потом подойдите к кузнецу с ним.)

CHAMBER OF BONE

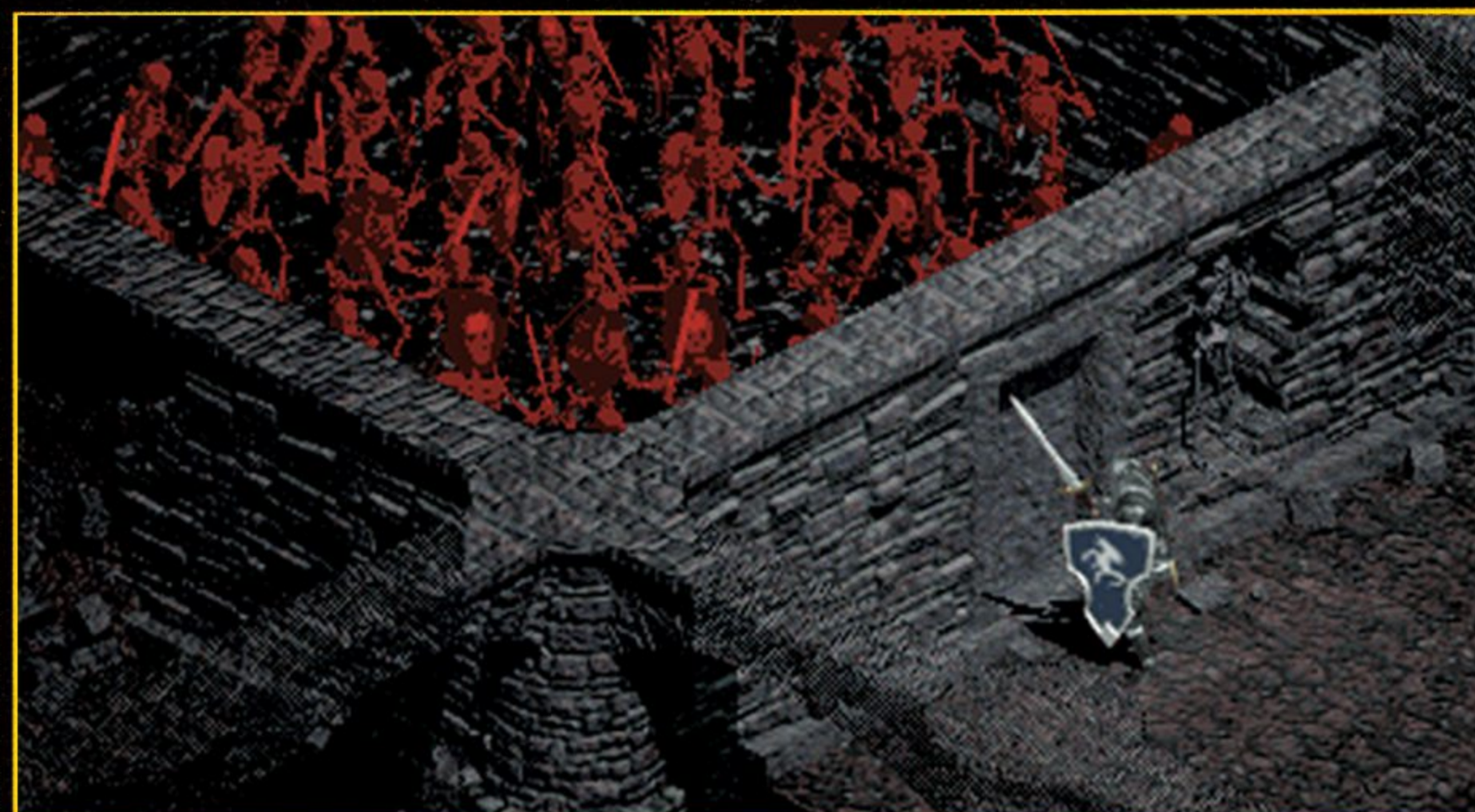
Палата Костей

На 6 уровне вы найдете винтовую лестницу, которая ведет в Палату Костей, но сначала она будет закрыта со всех сторон стеной.

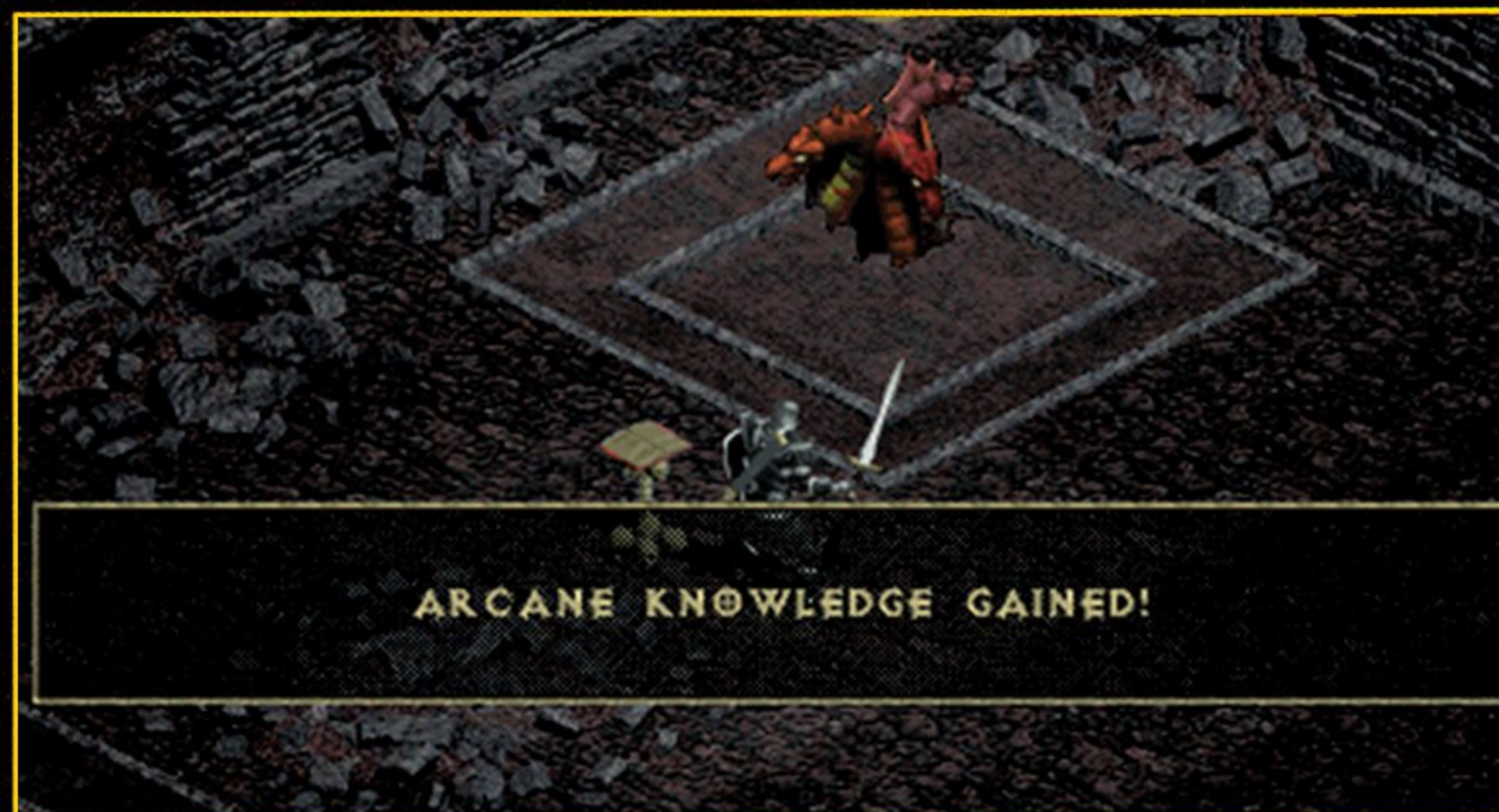
Найдите на этом же уровне Мифическую книгу, в которой прочитаете о том, что в этой Палате хранятся сокровища и Книга Тайного Зна-



ния и что «... любого входящего туда ждет верная смерть от мечей скелетов, охраняющих сокровища и Книгу по приказу самого Дьявола...»



Но на самом деле, это преувеличение. С основной массой Скелетов вы спокойно справитесь при помощи заклинания Firewall. С остальными без проблем можно расправиться



ARCANE KNOWLEDGE GAINED!

и в ближнем бою.

Прочитав Книгу, которая находится в зале за комнатой со Скелетами, вы получите знание Guardian, при применении которого к вам на помощь будет приходить трех-главый огнедышащий дракон.

В боковых комнатах вы найдете два рубильника. Задействовав их, вы откроете скрытые комнаты, где и хранятся сокровища.



HALS OF THE BLING

Зал слепых

На 7 уровне вы найдете закрытую комнату внешне напоминающую наклоненную цифру 8.



Прочитав Мистическую книгу на этом же уровне, вы узнаете, что существует необычный Оптический амулет, который спрятали и теперь охраняют слепые Hidder'ы.

После этого комната откроется, и вы встретите там желтых Hidder'ов, расправится с которыми лучше всего при помощи молний, так как магия и огонь на них не действуют.

Внутри находятся еще две маленькие комнаты, в одной из которых и лежит Оптический амулет.

Мудрец расскажет вам, что этот амулет увеличит ваш световой круг на 20%, повысит на 20% защиту от молнии, увеличит на 5 единиц объем маны и будет уменьшать на 1 единицу урон от ударов противника. Но так как он не знает, за счет чего этот амулет обладает такой силой, он предполагает, что у него есть и другие возможности, о которых он не может рассказать.



даст, но прежде, чем подходить к шкафу, выберите свиток или заклинание Stone Curse, поскольку, как только вы возьмете из него книгу, Маг, выкрикнув «... Твое любопытство погубило тебя...», нападет на вас. Воздействуйте на него Stone Curse и уничтожьте его, когда он окаменеет. Если у вас нет этого заклинания, то придется достаточно долго за ним побегать, так он умеет телепортироваться.

После его смерти вы получите еще две магические книги.



BLACK MUSHROOM

Черный гриб

Войдя на 9-й уровень около входа, вы найдете книгу Fungal Tome, которую не сможете прочитать. Принесите ее колдунье, и она расскажет, что это книга рецептов отваров из Черного Гриба, который



растет только в подземелье, и попросит найти и принести его ей. А если вы хотите узнать, как его найти, посоветует поговорить с мудрецом. Но, к сожалению мудрец знает о Черном Грибе «...ровно столько-же, сколько и о красной селедке...», и поэтому по-



мочь вам не сможет. Грибы находятся на 9-ом уровне, недалеко от перехода на 10-й уровень. Прежде чем нести

ZHAR OF THE MAD

Сумашедший Зар

На 8-ом уровне в хранилище книг вы встретите странного Мага, который будет очень раздосадован вашим приходом, но разрешит взять несколько магических свитков и даже даст одну книгу. Но в замен потребует, чтобы вы не подходили к шкафу и больше не возвращались и не мешали ему изучать книги. Спокойно берите все, что он



его к колдунье, уничтожьте всех монстров на этом уровне, но не переходите на следующий.

Увидев Гриб, колдунья скажет, чтобы вы шли к знахарю и взяли у него эликсир из



мозга Демона, потому что он нужен для приготовления отвара. Но у Знахаря этого эликсира еще нет, поскольку никому из тех, кого он просил, не удалось принести ему Мозг Демона, и попросит это сделать вас.

Спускайтесь на 10-й уровень, и от первого убитого вами монстра вы получите Мозг Демона. Принесите его Знахарю, он приготовит эликсир и отдаст его вам. Отнесите его колдунье, но она раздраженно скажет, что ей этот эликсир уже не нужен, так как она уже приготовила свой отвар и без него, и посоветует его выкинуть. Но не делайте этого, а выпейте эликсир сами (щелкните на нем правой кнопкой мыши), и за все мытарства вы получите по 3 единицы ко всем атрибутам.



ANVIL OF FURY



Наковальня Ярости

Когда вы перейдете на уровень Катакомб, кузнец поведаст историю о том, как один спасшийся из плена горожанин во время своего побега видел в Катакомбах странный предмет очень похожий на наковальню. Ее описание напомнило ему о легендах, которые он слышал от своего отца, о Наковальне Ярости, и что оружие, выкованное на ней, будет обладать волшебными свойствами.

Он попросит принести ее и пообещает сделать вам очень сильный меч.

Наковальня находится на 10 уровне, в участке окруженном лавой и



хорошо охраняемым Goat Demons и Magna Demons. Расправится с ними лучше всего издалека из лука либо при помощи молний или Firewall, поскольку при ближнем бое Вы будете ограничены узкой шириной прохода между лавой, и очень велика вероятность окружения и бесславной гибели.

Принесите Наковальню кузнецу, и в награду он выкует для вас уникальный меч, который обладает огненным и очень быстрым ударом, отбрасывает противника назад, увеличивает на 25% Chance to Hit, увеличивает объем маны на 20 единиц, но снижает ваш Hit Points на 20%.



WARLORD OF BLOOD

Верховный Рыцарь Крови

Это очень простая загадка. Найдите на 13 уровне Магическую книгу, прочитав которую вы откроете переход на следующий уровень и узнаете, что там находится сокровищница Верховного Рыцаря Крови.



Для того, чтобы расправиться с ним, сначала выманите и уничтожьте поодиночке Черных Рыцарей. Против них достаточно эффективно применение молний и огненной магии.

Но будьте осторожны, если им удастся вас окружить, с ними достаточно тяжело справиться. Чтобы избежать этого, периодически от-





ступайте назад, тогда они будут нападать по одному.

В сокровищнице вы найдете две достаточно сильные брони и несколько типов волшебного оружия.

LACHDANAN

Проклятый рыцарь

На 14 уровне вы встретите Lachdanan, который не станет нападать на вас и расскажет, что однажды он ослушался приказа Дьявола и был навеки проклят. Он попросит принести ему Золотой эликсир, чтобы снять проклятье, пообещав вознаградить вас за это.

Эликсир вы найдете на 15 уровне, недалеко от пентограммы Дьявола. Принесите его Lachdanan'у и, умирая, он отдаст Вам свой шлем (Viel of Still), который обладает 18-ым уровнем защиты, добавляет 60% к уровню брони, увеличивает на 50% противостояние всем видам магии, добавляет 15 единиц к уровню физической и жизненной силы и увеличивает на 20% световой круг.

Встав на них и прочитав книги, вы телепортируетесь в те комнаты, которые были закрыты решетками. После того, как вы уничтожите всех Succubi в этих комнатах, возвращайтесь к тому месту, где появились, встаньте на круг и вы попадете в зал к Архиепископу Лазариусу, который уже собирает-ся совершить Финальный ритуал. Пока он будет говорить, постарайтесь вы-бежать в другую комнату, иначе вы очень быстро погибните от магии Succubi и Magistarates, которые находятся там. Уничтожьте их, стараясь избежать окружения, когда они погонятся за вами, и возвращайтесь в зал, чтобы расправиться с Лазариусом и его помощником. Лучше всего это сделать при помощи Stone Curse.

ARCHBISHOP LAZARUS

Архиепископ Лазариус

На 15 уровне вы найдете Посох Лазариуса, который находится на открытом пространстве освещенном свечами. Вы не сможете воспользоваться им, поэтому отнесите его Мудрецу.

Увидев посох, Мудрец поймет, что Архиепископ Лазариус продал свою душу Дьяволу и специально завел горожан в ловушку Butcher'a, когда повел их искать принца Альберта. Скорее всего, именно он и украл Альберта для совершения Финального ритуала, чтобы освободить Дьявола, который был заперт в глубине лабиринта много столетий назад. Он попросит вас поспешить и помешать свершению ритуала, дабы не допустить возвращения власти Дьявола.



Когда вы вернетесь на 15-й уровень, около пентограммы Дьявола появится Красный портал, через который вы и попадете на уровень к Архиепископу Лазариусу. Сначала уничтожьте при помощи Firewall

ведьм Succubi, которые будут находится в закрытых решетками комнатах с двух сторон от того зала, где вы появились. Затем идите дальше, уничтожая всех противников на своем пути. Главное, старайтесь, чтобы они вас не окружали. Найдите две книги, около которых на полу находятся большие каменные



к р у г и .

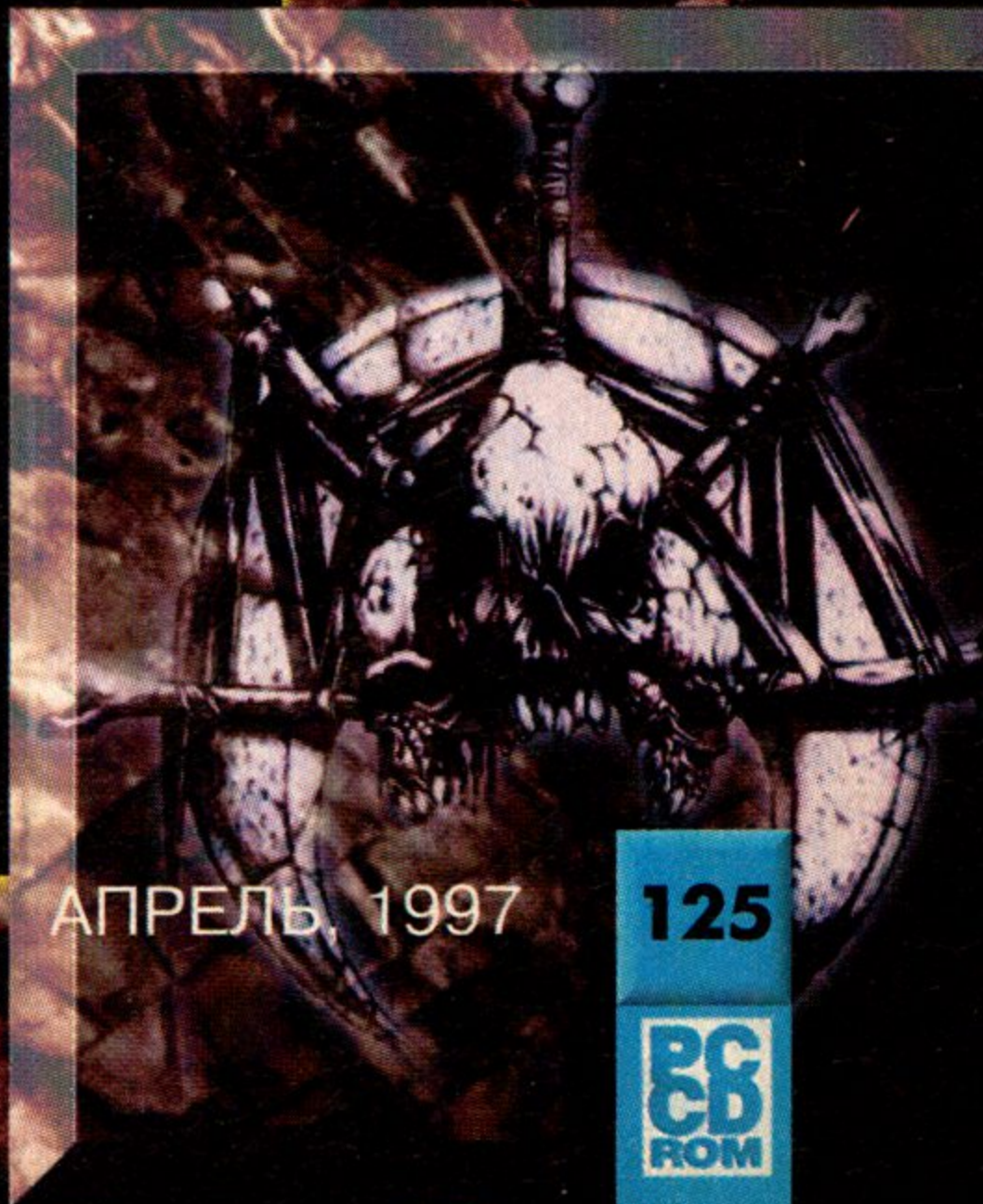
Встав на них и прочитав книги, вы телепортируетесь в те комнаты, которые были закрыты решетками. После того, как вы уничтожите всех Succubi в этих комнатах, возвращайтесь к тому месту, где появились, встаньте на круг и вы попадете в зал к Архиепископу Лазариусу, который уже собирает-ся совершить Финальный ритуал. Пока он будет говорить, постарайтесь вы-бежать в другую комнату, иначе вы очень



быстро погибните от магии Succubi и Magistarates, которые находятся там. Уничтожьте их, стараясь избежать окружения, когда они погонятся за вами, и возвращайтесь в зал, чтобы расправиться с Лазариусом и его помощником. Лучше всего это сделать при помощи Stone Curse.

После того, как вы уничтожите Лазариуса, опять возвращайтесь к тому месту, где появились, там появится Красный портал, через который вернетесь обратно на 15-й уровень.

Теперь вы сможете попасть на уровень к Дьяволу встав на пентограмму, которая стала красного цвета. Но сначала лучше вернуться в деревню и запастись максимальным количеством бутылочек с манной и жизненной силой.





DIABLO

БУТИК



Префиксы и их значения

Angel's	Магия становится на один уровень выше
Amber	Повышается противостояние всему на 27-33%
Arcane	Увеличивает время действия магии на 100 %
Arch-Angel's	Магия становится на два уровня выше
Awesome	Увеличивает броню до 131-140%
Azure	Повышает противостояние молнии на 34-35%
Blessed	Увеличивает броню на 101 %
Blue	Повышает противостояние молнии на 18-24%
Bountiful	Увеличивает в три раза количество зарядов
Brass	Снижает Chance to Hit на 1-5 %
Bronze	Увеличивает Chance to Hit на 1-5 %
Brutal	Увеличивает Damage на 154-182%
Burgundy	Повышается противостояние огню на 53-60%
Cardinal	Снижает потребление магии на 50%
Cobalt	Повышает противостояние молнии на 87%
Crimson	Повышает противостояние огню на 29%
Cryptic	Увеличивает время действия магии на 50%
Dull	Уменьшает Damage на 27% и Chance to Hit на 2%
Deadly	Увеличивает Damage на 51-74%
Dilapidated	Уменьшает AC на 1-5
Fine	Увеличивает Damage на 52-68% и Chance to Hit на 6-18%
Flaming	Добавляет 1-10 к Damage от огня
Glorious	Увеличивает AC на 26
Glowing	Увеличивает время действия магии на 25%
Godly	Защита: +180%, HP: +60
Gold	Увеличивает Chance to Hit на 26-30%
Heavy	Увеличивает урон на 76-99%
Holy	Увеличивает броню на 155%
Iron	Увеличивает Chance to Hit на 6-10%
Ivory	Увеличивает противостояние обычной магии на 44-53%
Jade	Повышается противостояние всему на 43%
Jagged	Увеличивает Damage на 31-49%
King's	Увеличивает Damage на 153%, и Chance to Hit на 97%
Knight's	Увеличивает Damage на 108%, и Chance to Hit на 35%
Lapis	Повышается противостояние молнии на 42-50%
Lightning	Добавляет от 2 до 20 к Damage от молнии
Massive	Увеличивает Damage на 101-227%
Master's	Увеличивает Damage на 122% и Chance to Hit на 42%
Metioric	Увеличивает Chance to Hit на 66-76%
Mighty	Увеличивает AC на 11-15
Monk	Снижает потребление магии на 10%
Obsidian	Повышается противостояние всему на 37%
Pearl	Повышается противостояние обычной магии на 37-40%
Plentiful	Увеличивает в два раза количество зарядов
Priest	Снижает потребление магии на 25%
Red	Повышается противостояние огню на 11-24%
Saintly	Увеличивает броню на 119-129%
Sapphire	Увеличивает противостояние молнии на 54%
Silver	Увеличивает Hit на 16-20%
Soldier's	Увеличивает Damage на 144% и Chance to Hit на 18%
Steel	Увеличивает Chance to Hit на 11-15%
Strong	Увеличивает AC на 6-10
Sturdy	Увеличивает AC на 1-5
Tin	Уменьшает Chance to Hit на 9%
Topaz	Повышает противостояние всему на 13-90%
Useless	Уменьшает Damage на 100%
Valiant	Увеличивает AC на 16-18 или броню на 57%
Vicious	Увеличивает Damage на 100-145%
Vulnerable	Уменьшает AC на 6-10
Warrior's	Увеличивает Damage на 52-95% и Chance to Hit на 14%
Weak	Уменьшает Damage на 26%
White	Повышает противостояние обычной магии на 12%

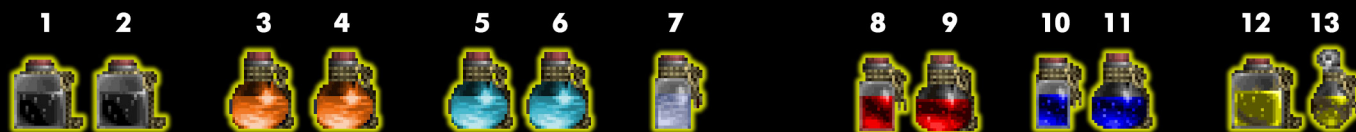
Суффиксы и их значения

Absorption	Уменьшает Damage на 3 единицы
Accuracy	Увеличивает меткость на 11-15 пунктов

Ages	Нерушимое оружие
Bear	Отбрасывает врагов назад
Balance	Быстрое восстановления после удара
Blood	Уменьшает жизнь на 5%
Brilliance	Увеличивает магию на 11-15 единиц
Brittleness	Уменьшает Выносливость на 30%
Craftsmanship	Увеличивает выносливость на 52-84%
Deflection	Уменьшает Damage на 4 единицы
Dexterity	Увеличивает меткость на 1-5 единиц
Disease	Уменьшает жизненную силу на 1-5 единиц
Draining	Уменьшает магию на 7
Drake	Увеличивает ману на 7
Dyslexia	Уменьшает магию на 1-5
Eagle	Увеличивает макс. HP на 11-13
Fear	Пугает монстров
Feather	Уменьшает урон от ловушек на 50%
Fire	Оружие производит огонь
Fox	Увеличивает макс. HP на 3
Fragility	Уменьшает Durability на 90%
Frality	Уменьшает силу на 8
Giant	Увеличивает силу на 18 и все атрибуты на 13-15
Harmony	Самое быстрое восстановление сил после удара
Haste	Ускоряет атаку
Heavens	Увеличивает все атрибуты на 12-15
Hiding	Невидимость
Hyena	Увеличивает макс. ману на 1-3
Jackal	Уменьшает макс. HP на 2
Jaguar	Увеличивает макс. HP на 8-18
Leech	Высасывает 3% жизни или маны
Light	Увеличивает радиус света на 20%
Lighting	Оружие производит молнии
Lion	Увеличивает Damage на 92
Maiming	Увеличивает Damage на 3
Magic	Увеличивает магию на 1-5
Might	Увеличивает силу на 6-10
Mammoth	Увеличивает HP на 90
Mind	Увеличивает магию на 6-10
Moon	Увеличивает все атрибуты на 6-10
Night	Уменьшает радиус света на 20%
Obfuscation	Невидимость
Paralysis	Уменьшает Меткость на 6-10
Pit	Уменьшает все атрибуты на 6-10
Plenty	Увеличивает шансы на попадание на 15 %
Power	Увеличивает силу на 11-15
Precision	Увеличивает Меткость на 18
Proficiency	Увеличивает Меткость на 6-10
Protection	Уменьшает Damage на 2
Radiance	Увеличивает радиус света на 40%
Raven	Увеличивает макс. ману на 8
Serpent	Увеличивает макс. ману на 18
Shock	Оружие производит молнии
Sky	Увеличивает все атрибуты на 1-5
Snake	Увеличивает макс. ману на 11-14
Sorcery	Увеличивает магию на 18-22
Speed	Быстрее атака
Stability	Ускоряется восстановление после удара
Stars	Увеличивает все атрибуты на 9-15
Stealth	Невидимость
Structure	Увеличивает Durability на 105-120%
Sturdiness	Увеличивает Durability на 33-66%
Swiftess	Быстрая атака
Tiger	Увеличивает HP на 41
Titan	Увеличивает силу на 31
Vampire	Уменьшает ману на 5%
Vileness	Забирает ману у противника
Vim	Увеличивает Vitality на 11-15
Vision	Видны невидимые предметы
Vitality	Увеличивает Vitality на 1-5

Weakness Wizardry Wolf
Уменьшает силу на 1-5
Увеличивает магию на 27
Увеличивает макс. HP на 25-32

Zest Zodiac
Увеличивает Vitality на 6-10
Увеличивает все атрибуты на 17 -19



Элексиры

Название	Возможности
1 Elixir of Clumsiness	Уменьшает меткость 1-5
2 Elixir of Dexterity	Увеличивает меткость 1-5
3 Elixir of Disillusion	Уменьшает магию 1-5
4 Elixir of Magic	Увеличивает магию 1-5
5 Elixir of Strength	Увеличивает силу 1-5
6 Elixir of Weakness	Уменьшает силу 1-5
7 Elixir of Vitality	Увеличивает жизненную силу 1-5

Бутылочки

Название	Возможности
8 Potion of Healing	Частично восстанавливает HP
9 Potion of Full Healing	Полностью восстанавливает HP
10 Potion of Mana	Частично восстанавливает ману
11 Potion of Full Mana	Полностью восстанавливает ману
12 Potion of Rejuvenation	Частично восстанавливает HP и ману
13 Potion of Full Rejuvenation	Полностью восстанавливает HP и ману



Заклинания

Apocalypse — разбрасывает вокруг огромные шары огня
Blood Star — очень эффективное оружие для борьбы с Succub
Blood Ritual — здоровье героя переводится в ману
Chain Lightning — чем-то похоже на заклинание Lightning, только его выстрел отскакивает от одного нападающего к другому
Firebolt — нацельтесь на противника и используйте это заклинание. Оно выстрелит небольшим сгустком пламени
Fireball — схоже с Firebolt, но эффект намного больше
Firewall — стена огня
Flame Wave — движущаяся стена огня
Flash — убивает всех живых существ в радиусе 8 квадратов
Golem — на небольшое время появляется глиняный помощник
Guardian — появляется трехглавый дракон, каждая голова которого атакует противника огненными шарами
Healing — просто восстанавливает здоровье героя
Heal Other — полезно только при игре нескольких игроков, так как лечит других
Holy Bold — действует разрушительно на любого живого противника. Бесполезно в борьбе со скелетами, зомби и т. д.
Identify — идентифицирует все найденные предметы
Inferno — действует разрушительно на любого живого противника. Бесполезно в борьбе со скелетами, зомби и т. д. Особенно полезно на

высоких уровнях
Infravision — позволяет видеть всех живых противников за пределами обычной видимости
Lightning — поражает электрическим разрядом несколько противников, стоящих на одной линии
Mana Shield — при использовании этого заклинания весь урон, нанесенный герою, расходует не HP, а ману
Nova — создает кольцо электричества вокруг героя, которое расходится в разные стороны и поражает всех на своем пути
Phasing — телепортирует с одного места подземелья в другое
Repair — позволяет отремонтировать практически любой предмет инвентаря, правда каждое использование этого заклинания на предмет уменьшает его прочность
Staff Recharge — его действие похоже на Repair, но используется только в отношении посохов
Stone Curse — на некоторое время превращает любого живого противника в камень
Teleport — телепортирует героя в то место, куда укажете курсором
Town Portal — создаются овальные ворота, позволяющие герою по-пасть вверх в город и вернуться назад на этот же уровень.
Telekinesis — позволяет открывать двери и сундуки на расстоянии
Bones spirit — летающий дух, настигая цель, отнимает у нее 1/3 жизни

УНИКАЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ ЗАЩИТА

Шлемы:

Название	Требования	Прочность	Возможности
1 Fools Crest	нет	N/A	Все атрибуты: -4, Hit Points: +100,
2 Gotterdammerung	50 силы	60	Все атрибуты: +20, Armor Class: 60, Урон от противника: -4, Уменьшение радиуса освещения на 40%
3 Harlequin Crest	нет	15	Armor Class: -3, Урон от противника: -1, Все атрибуты: +2, Hit Points: +7, Мана: +30, Уровень всех заклинаний: +2, Противостояние всему: +20%, Увеличивает прочность
4 Thinking Cap	нет	1	Уменьшение жизни, Armor Class: 8
5 Undead Crown	нет	50	Armor Class: 6, Сила: +20, Меткость: +15, Жизненная сила: +5, Магия: -20, Изменяет прочность
6 Overlord's Helm	25 силы	15	Armor Class: 18, Противостояние всему: +50%, Уменьшает радиус освещения на 20%, Защита: +60%, Мана: -30, Сила: +15, Жизненная сила: +15
7 Veil of Steel	нет	60	Armor Class: 5, Остальные параметры неизвестны
8 Rune mask	N/A	Неразрушима	





Название	Требования	Прочность
1 Leather of Aut	нет	Неразрушим
2 Nightcape	нет	N/A
3 Rainbow Cloak	нет	22
4 Scavenger Carapace	40 силы	80
5 Wisdom's Wrap	нет	24
6 Arkaine's Valor	нет	50
7 Demonspike Coat	90 силы	Неразрушима
8 Gladiator's Bane	20 силы	135

Броня

Возможности
 Armor Class: 15, Сила: +5, Магия: -5, Меткость: +5
 Уменьшает радиус освещения на 40%,
 Меткость: +3, Неуязвимость, Позволяет видеть невидимое
 Armor Class: 6, Все атрибуты: +1, Противостоит всему: +10%, Hit Points: +5, Увеличивает прочность Урон от противника: -15, Armor Class: -9, Меткость: +5, Противостояние молнии: +40%
 Магия: +5, Мана: +10, Противостояние молнии: +25%, Armor Class: 15, Урон от противника: -1
 Armor Class: 25, Жизненная сила: +10, Урон от противника: -3, Быстрое восстановление после удара
 Armor Class: 100, Урон от противника: -6, Сила: +10, Противостояние огню: +50%
 Armor Class: 25, Урон от противника: -2, Все атрибуты: -3



Название	Требования	Прочность
1 Blackoak Shield	18 силы	N/A
2 Split Skull Shield	нет	15

Щиты

Возможности
 Меткость: +10, Жизненная сила: -10, Уменьшает радиус освещения на 10%, Увеличивает прочность
 Armor Class: 10, Hit Points: +10, Сила: +2, Уменьшает радиус освещения на 10%, Изменяет прочность



Название	Требования	Прочность
1 Constricting Ring	нет	Неразрушимо
2 Empyrean Band	нет	Неразрушимо
3 Optic Amulet	нет	Неразрушимо
4 Ring of Engagement	нет	Неразрушимо
5 Ring of Truth	нет	Неразрушимо

Кольца

Возможности
 Противостояние всему: +100%, Постепенно теряются Hit Points
 +2 ко всем атрибутам, Увеличивает радиус освещения на 20%, Быстрое восстановление после удара, Снимает половину вреда от ловушек
 Увеличивает радиус освещения на 20%, Противостояние молнии: +20%, Урон от противника: -1, Магия: +5
 Урон от противника: -2, Атакующий забирает 1-3 от урона, Armor Class: 5, Наносит урон противнику
 Hit Points: +10, Урон от противника: -1, Противостояние всему: +10%

ОРУЖИЕ



Название	Урон	Требования	Прочность
1 Aguinara's Hatchet	2-10	N/A	20
2 Butcher's Cleaver	4-24	N/A	25
3 Hellslayer	10-25	65 силы	60
4 Mangler	6-16	25 силы	30
5 Messerschmidt's Reaver	12-30	80 силы	75
6 Stonecleaver	8-20	50 силы	50
7 Wicked Axe	N/A	30 силы	Неразр.

Топоры

Возможности
 Магия: +10, Противостояние магии +100%
 Необычный урон, усиливает прочность, сила: +10
 +8 силы, +8 жизненной силы, +100% урон, Hit Points: +25, Мана: -25
 Урон: +200%, Меткость: -5, магия: -5, Мана: -10
 Урон: +200%, Hit Points: -50, Damage: +15, Fire Hit Damage: 2-12.
 увеличивает все атрибуты на 5 единиц
 Hit Points: +30, Chance to Hit: +20%, +50% урон, Противостояние молнии: +40%
 Chance to Hit: +30%, +10 меткость, -10 жизненной силы, -5 урон от противника

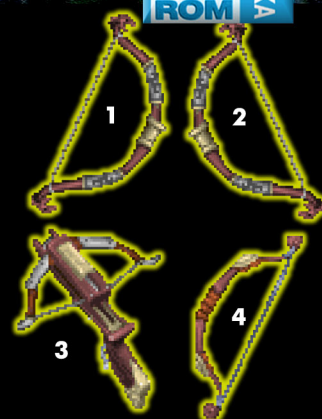
Дубинки и молоты



Название	Урон	Требования	Прочность
1 Baranar's Star	1-10	26 силы	60
2 Crackrust	1-8	16 силы	Неразрушим
3 Cranium Basher	6-20	55 силы	Неразрушим
4 Gnarled Root	1-6	N/A	20
5 Hammer of Jholm	6-2	55 силы	Неразрушим

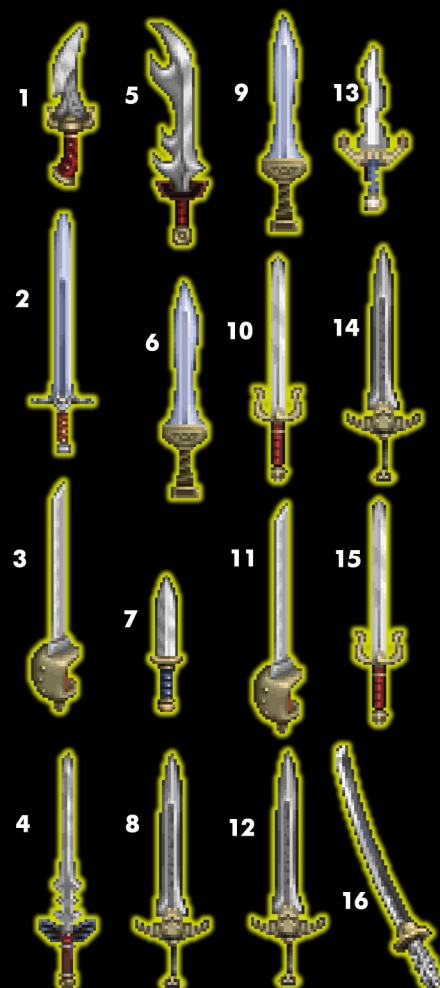
Луки

Название	Урон	Требования	Прочность	Возможности
1 Blackoak Bow	1-6	25 силы, 25 точности	20	Меткость: +10, Жизненная сила: -10, Урон: +50%, Уменьшает радиус освещения на 10%
2 Flamedart	2-5	25 силы, 30 точности	40	Огненные стрелы, Chance to Hit: +10%, Противостояние огню: +40%
3 Needler	1-3	N/A	30	Chance to Hit: +50%, Быстрые выстрелы, Необычный урон предметам
4 Rift Bow	1-4	20 силы, 20 точности	20	Редко стреляет, Быстрые стрелы, +2 урона от каждого выстрела



Мечи

Название	Урон	Требования	Прочность	Возможности
1 Black Razor	1-4	N/A	5	Урон: +150%, Жизненная сила: +2, Изменение прочности
2 Bonesaw	1-12	35 силы	36	Урон от каждого удара: +10, Сила: +10, Магия: -5, Меткость: -5, Hit Points: +10, Мана: -10
3 Defender	1-8	17 силы	45	Armor Class: 5, Жизненная сила: +5, Chance to Hit: -5%
4 Doombringer	6-15	50 силы	60	Chance to Hit: +25%, Урон: +250%, -5 со всех атрибутов, Hit Points: -25, Уменьшается радиус освещения на 20%
5 Executioner's Blade	4-8	25 силы	22	Урон: +150%, Hit Points: -10, Уменьшается радиус освещения на 10%, Увеличивает прочность
6 Falcon's Talon	3-7	23 силы	20	Удар: +20%, Урон: -33%, Меткость: -10
7 Gonnagal's Dirk	1-4	N/A	15	Меткость: -5, Урон от каждого удара: +4, Противостояние магии: +25%
8 Grisword's Edge	4-12	40 силы	50	Chance to Hit: +25%, Быстрая атака, Отбрасывает противника назад, Мана: +20, Hit Points: -20, Урон противнику от огня: 1-10
9 Gryphon's Claw	4-8	20 силы	30	Урон: +100%, магия: -2, Меткость: -5
10 Ice Shank	2-10	30 силы, 30 точности	15	Противостояние огню: +40%, Изменяет прочность, Сила: +9
11 Lightsabre	1-6	17 силы	25	Увеличивает радиус освещения на 20%, Удар: +20%, Противостояние молнии: +50%
12 Shadowhawk	4-12	30 силы	50	Уменьшает радиус освещения на 20%, Удар: +15%, Противостояние всему: +5%
13 Wizardspike	1-4	N/A	15	Магия: +15, Мана: +35, Удар: +25%, Противостояние всему: +15%
14 Gibbous Moon	4-12	30 силы	50	+2 ко всем атрибутам, Урон: +25%, Мана: +15, Уменьшает радиус освещения на 30%
15 Inferno	2-10	30 силы, 30 точности	40	Урон противнику от огня: 2-12, Увеличивает радиус освещения на 30%, Мана: +20, Противостояние огню: 75% от максимума
16 Grandfather	10-20	75 силы	100	Для одной руки, +5 ко всем атрибутам, Chance to Hit: +20%, Урон: +70%, Hit Points: +20



Посохи

Название	Урон	Требования	Прочность	Возможности
1 Thundercall	5-10	N/A	30	Удар: +35%, Увеличивает радиус освещения на 20%, Удар молнией
2 Staff of Shadows	4-8	N/A	35	Магия: -10%, Удар: +10%, Урон: +60%, Уменьшает радиус освещения на 20%
3 Gleamsong	2-4	N/A	25	Мана: +25, Сила: -3, Жизненная сила: -3, 76 зарядов перемещения
4 Storm Spire	8-16	N/A	45	Удар: +35%, Удар молнии, Увеличивает радиус освещения на 20%
5 Immolator	4-8	N/A	35	Защита от огня: +20%, мана: +10, жизненная сила: -5

