



Kochbuch für Harrogath

Diablo 2 Lord of Destruction

Das Addon zu Diablo 2 steckt voller Neuerungen. Wir sagen Ihnen, wie Sie die für den Feldzug gegen Baal optimal nutzen.

Experimentierfreudige Spieler haben an Lord of Destruction ihre helle Freude. Wenn Sie sich aber nicht mit der Suche nach Runen- und Horadrim-Rezepten herumschlagen wollen, sind unsere Tipps für Sie genau richtig. Unsere Listen erheben natürlich keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sollten Sie bei Ihren Ausflügen in das Barbaren-Hochland zusätzliche Kombinationen entdecken, schicken Sie uns doch das Rezept nebst Screenshot an tipps@gamestar.de. Die schnellsten Einsender erhalten natürlich eine DM-Belohnung.

Kleine Runen-Kunde

TIPP 1: Auch ohne Rezept kann es sinnvoll sein, Runen einzusetzen. Mit der relativ häufigen Tal-Rune verpassen Sie etwa einer Waffe zusätzlichen Giftschaden. Im Gegensatz zu Edelsteinen haben Runen in Rüstungen, Helmen und Schilden fast immer die gleiche Wirkung. Die fünf Ausnahmen sehen Sie in der Tabelle.

TIPP 2: Unsere Runen-Tabelle haben wir nach Seltenheit geordnet. Die häufigste, die El-Rune, steht ganz oben, der extrem seltene Zod-Stein ganz unten. Zur Orientierung: Für jede gefundene Zod-Rune verteilt das Spiel rund 144.000-mal eine El-Rune in den Levels. Wenn Sie also einen magischen Kiesel aus dem unteren Bereich unserer Tabelle finden, überlegen Sie sich den Einsatz gut.



Richtig: Wenn Sie die Runen in der gezeigten Reihenfolge einsetzen, wird aus dem gesockelten Schild der »Schwur der Urahnern«.

TIPP 3: Wie die meisten der neuen Gegenstände in Lord of Destruction haben auch die Runen einen Mindest-Level. Das bedeutet, dass etwa ein Level-15-Charakter mit einer Ort-Rune nichts anfangen kann. Erst wenn er Level

21 erreicht, kann er den Stein einbauen. So will Blizzard verhindern, dass schwachbrüstige Kämpfer mit mächtigen Runen-Waffen übermäßig stark sind. Heben Sie sich hochlevelige Runen für später auf, wenn Sie weit genug aufgestiegen sind und den Stein auch nutzen können.

Runen und ihre Werte

Elementarkräfte				
Rune	benötigter Level	Wirkung in Waffe	Wirkung in Helm, Rüstung und Schild	
El	11	Angriff: +50; Lichradius: +1	Verteidigung: +15; Lichradius: +1	
Eld	11	Angriff: +50; Schaden gegen Untote: +175%	Ausdauer-Verbrauch: -15% (Schild: Chance zu blocken: +7%)	
Tir	13	Mana für getöteten Gegner: +2	Mana für getöteten Gegner: +2	
Nef	13	Wegstoßung	Verteidigung gegen Geschosse: +30	
Eth	15	Verteidigung des Gegners: -25%	Mana-Regeneration: +15%	
Ith	15	max. Schaden: +9	erlittener Schaden auf Mana: 15%	
Tal	17	Giftschaden: +20 für 1 Sek.	Gift-Widerstand: +35%	
Ral	19	Feuerschaden: +5-30	Feuer-Widerstand: +35%	
Ort	21	Blitzschaden: +1-50	Blitz-Widerstand: +35%	
Thul	23	Kälteschaden: +3-14 für 3 Sekunden	Kälte-Widerstand: +35%	
Amn	25	abgesaugtes Leben pro Treffer: 7%	Angreifer erleidet Schaden: 14	
Sol	27	min. Schaden: +9	erlittener Schaden: -7	
Shael	29	Angriffsgeschwindigkeit: +20%	Erholung nach Treffern: +20%/ Schild: block-Rate: +20%	
Dol	31	Monster fliehen nach Treffer: 25% Chance	Leben auffüllen: +7	
Hel	0	Anforderungen: -20%	Anforderungen: -15%	
Po	35	Vitalität: +10	Vitalität: +10	
Lum	37	Energie: +10	Energie: +10	
Ko	39	Geschicklichkeit: +10	Geschicklichkeit: +10	
Fal	41	Stärke: +10	Stärke: +10	
Lem	43	Gold von Monstern: +75%	Gold von Monstern: +50%	

Runen NUTZEN

Seltene RUNEN aufheben

LEVEL beachten

Runen und ihre Werte

Elementarkräfte			
Rune	benötigter Level	Wirkung in Waffe	Wirkung in Helm, Rüstung und Schild
Pul	45	Angriff: +100; Schaden gegen Dämonen: +175%	Verteidigung: +30%
Um	47	offene Wunden beim Gegner: 25 % Chance	Alle Widerstände: +15% (Schild: Alle Widerstände: +22%)
Mal	49	Monster heilen nicht	erlittener Magieschaden: -7
Ist	51	Chance, magischen Gegenstand zu erhalten: +30%	Chance, magischen Gegenstand zu erhalten: +25%
Gul	53	Angriff: +20%	max. Gift-Widerstand: +5%
Vex	55	abgesaugtes Mana pro Treffer: 7%	max. Feuer-Widerstand: +5%
Ohm	57	angerichteter Schaden: +50%	max. Kälte-Widerstand: +5%
Lo	59	Chance auf tödlichen Treffer: 20%	max. Blitz-Widerstand: +5%
Sur	61	Treffer blendet Ziel: 20% Chance	max. Mana: +5% (Schild: Mana: +50)
Ber	63	offene Wunden beim Gegner: 20%	erlittener Schaden: -8%
Jo	65	verlangsamt Gegner nach Treffer um 25%	max. Leben: +5% (Schild: Leben: +50)
Cham	67	Einfrieren für 2 Sekunden: 16% Chance	Widerstand gegen Erstarrung
Zod	69	Unzerstörbarkeit	Unzerstörbarkeit

NORMALE Gegenstände

TIPP 7: In Lord of Destruction finden Sie immer wieder auch magische, seltene oder gar Unique-Items mit Sockeln. In diesen Gegenständen bleiben die Runenwörter ohne Wirkung! Die Silbensteine können Sie nur in »normale« gesockelte Fundstücke (graue Schrift) sinnvoll einbauen.

Die richtige REIHENFOLGE

TIPP 8: Beachten Sie beim Einbau der Runen die Reihenfolge. Ausschlaggebend ist die zeitliche Abfolge. In unserer Tabelle haben wir die Runen deshalb nummeriert.

BESCHRÄNKUNG berücksichtigen

TIPP 9: Wie für die Runen selbst gelten für damit erzeugte Gegenstände Level-Beschränkungen. Achten Sie deshalb vor dem Zusammenbau darauf, ob Ihr Charakter auch den Mindestlevel des neuen Items erfüllt.

Runen-Rezepte

Elementarkräfte			
Name	Mindest-Level	Zutaten	Werte
Blatt	19	1. Tir; 2. Ral; Kampfstab oder Orb mit zwei Sockeln	Mana nach Volltreffer: +2; Feuer-Fertigkeiten: +3; Kälte-Widerstand: +33%; Feuerschaden: +5-30; Zauberin-Fertigkeiten: Wärme: +3; Feuerblitz: +3; Inferno: +3
Boshaftigkeit	15	1. Ith; 2. El; 3. Eth; Nahkampfwaffe mit drei Sockeln	Monster-Verteidigung: -100/Treffer; Gegner-Verteidigung: -25%; Monster heilen nicht; Offene Wunden: 100% Chance; angerichteter Schaden: +33%; max. Schaden: +9; Angriff: +50; Achtung: Spielfigur verliert ständig Lebenskraft!
Ehre	27	1. Amn; 2. El; 3. Ith; 4. Tir; 5. Sol; Nahkampfwaffe mit fünf Sockeln	Tödlicher Treffer: 25% Chance; Mana nach Volltreffer: +2; abgesaugtes Leben/Treffer: 7%; Lichtradius: +1; Leben auffüllen: +10; angerichteter Schaden: +160%; Angriff: +250; min. Schaden: +9; max. Schaden: +9; Stärke: +10; alle Fertigkeiten: +1
Glanz	27	1. Nef; 2. Sol; 3. Ith; Helm mit drei Sockeln	Verteidigung: +75%; erlittener Schaden: -7; erlittener Magieschaden: -3; erlittener Schaden verringert Mana: 15%; Verteidigung gegen Geschosse: +30; Mana: +33; Energie: +10; Vitalität: +10; Lichtradius: +5
Königliche Gnade	23	1. Amn; 2. Ral; 3. Thul; Schwert oder Zepter mit drei Sockeln	Angriff: +150; angerichteter Schaden: +100%; Angriff gegen Untote: +100; Schaden gegen Untote: +150%; Angriff gegen Dämonen: +100; Schaden gegen Dämonen: +200%; Kälteschaden: +3-14; Feuerschaden: +5-30; abgesaugtes Leben/Treffer: 7%
Heiliger Donner	23	1. Eth; 2. Ral; 3. Ort; 4. Tal; Zepter mit 4 Sockeln	Blitzschlag der Stufe 7: 60 Ladungen; Gegner-Verteidigung: -25%; angerichteter Schaden: +60%; max. Schaden: +10; Giftschaden: +20 für 1 Sek.; Feuerschaden: +5-30; Blitzschaden: +21-110; max. Blitz-Widerstand: +5%; Blitz-Widerstand: +60%; Paladin-Fertigkeit Heiliger Blitz: +3
Löwenherz	41	1. Hel; 2. Lum; 3. Fal; Rüstung mit drei Sockeln	Angerichteter Schaden: +20%; Anforderungen: -15%; alle Widerstände: +30%; Leben: +50; Energie: +10; Vitalität: +20; Ausdauer: +15; Stärke: +25
Melodie	39	1. Shae; 2. Ko; 3. Nef; Bogen oder Armbrust mit drei Sockeln	Schaden an Untoten: +400%; Schaden: +50%; Angriffsgeschwindigkeit: +20%; Ausdauer: +10; Rückstoßung; Alle Bogen/Armbrust-Fertigkeiten der Amazone: +3; Amazonen-Fertigkeiten Langsame Geschosse, Ausweichen und Kritischer Schlag: +3

Rezepte im **BATTLENET**

TIPP 4: Mit dem Patch 1.08 deaktivierte Blizzard alle Runen-Rezepte im Einspieler-Modus. Nur der Schwur der Urahen (RalOrtTal) ist geblieben. Im geschlossenen Battlenet gibt es dafür eine Vielzahl von Kombinationen, zu denen Blizzard stetig neue liefern will. Vorsicht: Einige Rezepte aus dem Battlenet-Beta-Test von Lord of Destruction wurden entfernt. Der Patch 1.09 soll alle Battlenet-Runenwörter auch für Einzelspieler zugänglich machen.

Der richtige **GEGENSTAND**

TIPP 5: Runen-Rezepte funktionieren nur in dafür vorgesehenen Gegenständen. Eine für Nahkampfwaffen gedachte Kombination bleibt etwa in Schilden wirkungslos. Dann gelten nur die Einzelboni der magischen Steine. Achten Sie also immer auf die Gegenstandsklasse.

Sockel-Zahl **BEACHTEN**

TIPP 6: Das schönste Runenwort erweist sich als sinnlos, wenn der Gegenstand für den Einbau zu viele Sockel hat. Zweisilbige Wörter entfalten ihre Wirkung nur in Gegenständen mit zwei Sockeln. Eine Kombination aus einem solchen Runenwort und zum Beispiel einem Juwel in einer dreifach gesockelten Waffe ist nicht möglich.



Falsch: In dieser Reihenfolge verschaffen die Runen dem verzerrten großen Schild lediglich einzelne Boni ohne Kälte-Widerstand.

Runen-Rezepte

Elementarkräfte			
Name	Mindest-Level	Zutaten	Werte
Nadir	13	1. Nef; 2. Tir; Helm mit zwei Sockeln	Schatten-Mantel der Stufe 13: 9 Ladungen; Mana nach Volltreffer: +2; Verteidigung: +50%; Verteidigung: +10; Verteidigung gegen Geschosse: +30; Stärke: +5; Gold von Monstern: -33%; Lichtradius: -3
Rauch	17	1. Nef; 2. Lum; Rüstung mit zwei Sockeln	Schwächen der Stufe 6: 18 Ladungen; Erholung nach Treffer: +20%; Verteidigung: +75%; Alle Widerstände: +50%; Verteidigung gegen Geschosse: +280; Lichtradius: -1
Reim	17	1. Shae; 2. Eth; Schild mit zwei Sockeln	Mana-Regeneration: +15%; Chance zum Blocken: +20%; Blockrate: +40%; Alle Widerstände: +25%; Chance auf mag. Gegenstand: +25%; Gold v. Monstern: +50%; Schutz v. Erstarrung
Schwur der Urahren	21	1. Ral; 2. Ort; 3. Tal; Schild mit drei Sockeln	Erlittener Schaden verringert Mana: 10%; Verteidigung: +50%; Blitz-, Feuer- und Giftwiderstand: +48%; Kälte-Widerstand: +43%
Stahl	13	1. Tir; 2. El; Schwert mit zwei Sockeln	Angriff: +50; Angriffsgeschwindigkeit: +25%; Mana nach Volltreffer: +2; offene Wunden: 50% Chance; angerichteter Schaden: +20%; min. Schaden: +3; max. Schaden: +3; Lichtradius: +1
Stärke	25	1. Amn; 2. Tir; Nahkampfwaffe mit zwei Sockeln	Schaden: +35%; tödlicher Schlag: 25% Chance; abgesaugtes Leben/Treffer: 7%; Mana nach Volltreffer: +2; Vitalität: +10; Stärke: +20
Stille	55	1. Dol; 2. Eld; 3. Hel; 4. Ist; 5. Tir; 6. Vex; Bogen oder Armbrust mit sechs Sockeln	Schaden: +200%; Schaden gegen Untote: +175%; Angriff gegen Untote: +50; Angriffsgeschwindigkeit: +20%; schnellere Erholung nach Treffer: +20%; Mana nach Volltreffer: +2; alle Fertigkeiten: +2; abgesaugtes Mana/Treffer: 11%; alle Widerstände: +75%; Monster fliehen: 25% Chance; Anforderungen: -20%; Treffer blendet Ziel
Sturm	-	1. Ort; 2. Tal; Waffe mit zwei Sockeln	Angriff: +1; Schaden: +14%; Giftschaden: +20 für 1 Sek.; Blitzschaden: +1-50; Gift-Widerstand: +25%
Überlieferung	27	1. Ort; 2. Sol; Helm mit zwei Sockeln	Mana nach Volltreffer: +2; erlittener Schaden: -7; Blitz-Widerstand: +30%; alle Fertigkeiten: +1; Lichtradius: +2
Verstohlenheit	17	1. Tal; 2. Eth; Rüstung mit zwei Sockeln	Max. Ausdauer: +15; Geschicklichkeit: +6; Zauberrate: +25%; schnellere Erholung nach Treffer: +25%; schneller rennen/gehen: +25%; erlittener Magie-Schaden: -3; Mana-Regeneration: +15%; Gift-Widerstand: +30%
Zephyr	21	1. Ort; 2. Eth; Bogen oder Armbrust mit zwei Sockeln	angerichteter Schaden: +33%; Angriff: +66; Angriffsgeschwindigkeit: +25%; Blitzschaden: +1-50; Verteidigung: +25; Gegner-Verteidigung: -25%; bei erlittenem Treffer Twister der Stufe 1 zaubern: 7% Chance; schneller Gehen/Rennen: +25%

Crafted Items

GRUNDLAGEN

TIPP 11: Jedes Crafted Item besteht grundsätzlich aus vier Zutaten: magischer Gegenstand, Rune, Juwel und ein perfekter Edelstein. Sie sollten aber keine sehr guten magischen, seltenen oder gar Unique-Items verwenden. Beim Erzeugen des Crafted Items werden nämlich sämtliche Eigenschaften gelöscht und neu ausgewürfelt. Es macht keinen Sinn, hervorragende Ausrüstung zu verschwenden. Gesockelte Ausrüstung hat nach dem Umwandeln im Würfel nur noch einen Sockel.

LEVEL berücksichtigen

TIPP 12: Die Eigenschaften des erzeugten Gegenstandes hängen zum Teil vom Level Ihrer Spielfigur ab. Je höher der Level des Aushilfs-Schmiedes, desto besser wird auch das Item. Der Horadrim-Würfel versieht die Crafted Items allerdings auch mit einem entsprechenden Level-Limit. Deshalb macht es keinen Sinn, mit einem starken Charakter Gegenstände für Schwächlinge zu basteln und zu tauschen.

Das richtige REZEPT

TIPP 13: Crafted Items gibt es in den Kategorien Blut, Schlagkraft, Sicherheit, Zauberer und Tödlich. Die ersten drei Bereiche sind vor allem für Nahkämpfer interessant. Magiebegabte Charaktere sollten die Zauberer-Rezepte nutzen. Tödliche Gegenstände eignen sich vor allem, Gegner mit wenigen Schlägen niederzustrecken.

Magische EIGENSCHAFTEN

TIPP 14: Jedes Crafted Item besitzt mehrere vom Rezept vorgegebene Eigenschaften. Dazu kommen noch bis zu fünf zufällig ausgewählte Modifikationen. Manche magischen Boni können sogar doppelt vorkommen (vorgegeben + zufällig) und den Gegenstand so besonders stark machen. Die meisten Rezepte existieren in mehreren Ausführungen. Für die stärkere Varianten benötigen Sie sehr seltene Runen und einen Elite-Gegenstand. Diese Klasse ist allerdings nur im Alptraum- oder Hölle-Schwierigkeitsgrad zu finden. Deshalb beschränken wir uns hier auf die »normalen« Crafted Items. Hochklassige Runen brauchen Sie auch für alle »tödlichen« Rezepte.

Rezepte

Blut-Rezepte		
Gegenstand	Zutaten	vorgegebene Werte
Helm	Großhelm; El-Rune; Juwel; perfekter Rubin	abgesaugtes Leben/Treffer: 1-4%; Leben: +10-20; tödlicher Schlag: +5-10% Chance
Amulett	Amulett; Tal-Rune; Juwel; perfekter Rubin	abgesaugtes Leben/Treffer: 1-4%; Leben: +10-20; schneller Gehen/Rennen
Rüstung	Feldharnisch; Ith-Rune; Juwel; perfekter Rubin	abgesaugtes Leben/Treffer: 1-4%; Leben: +10-20; Treffer an Dämonen saugen Leben: 1-3
Handschuhe	Schwere Handschuhe; Tir-Rune; Juwel; perfekter Rubin	abgesaugtes Leben/Treffer: 1-4%; Leben: +10-20; angerichteter Schaden verdoppelt: +5-10% Chance
Waffe	beliebige Waffe; Ort-Rune; Juwel; perfekter Rubin	abgesaugtes Leben/Treffer: 1-4%; Leben: +10-20; angerichteter Schaden: +34-67%
Schild	Hoher Schild; Eth-Rune; Juwel; perfekter Rubin	abgesaugtes Leben/Treffer: 1-4%; Leben: +10-20; Angreifer erleidet Schaden: 5-10
Ring	Ring; Ral-Rune; Juwel; perfekter Rubin	abgesaugtes Leben/Treffer: 1-4%; Leben: +10-20; Stärke: +5-10
Gürtel	Gürtel; Nef-Rune; Juwel; perfekter Rubin	abgesaugtes Leben/Treffer: 1-4%; Leben: +10-20; offene Wunden beim Gegner: +5-10% Chance
Schuhe	Leichte Plattenstiefel; Juwel; perfekter Rubin	abgesaugtes Leben/Treffer: 1-4%; Leben: +10-20; Leben Auffüllen: +5-10

Selbst ist der Schmied

Basteln im WÜRFEL

TIPP 10: Eine weitere neue Gegenstandsklasse in Lord of Destruction sind die »Crafted Items«, also selbst gemachte Ausrüstung. Sie erkennen die Klasse an der orangenen Schrift. Diese Items können Sie nicht finden oder beim Glücksspiel gewinnen, sondern lediglich im Horadrim-Würfel erzeugen. Achtung: Um alle Rezepte im Einzelspieler-Modus zu nutzen, müssen Sie mindestens den Patch 1.08 installiert haben. Im geschlossenen Battlenet funktionieren alle Zusammenstellungen.

Rezepte

Schlagkraft-Rezepte		
Gegenstand	Zutaten	vorgegebene Werte
Helm	Vollhelm; El-Rune; Juwel; perfekter Saphir	Bei gegn. Treffer Stufe-8-Frostnova zaubern: 5% Chance; Angreifer erleidet Schaden: 5-10; Wegstoßung
Amulett	Amulett; Tal-Rune; Juwel; perfekter Saphir	Bei gegn. Treffer Stufe-8-Frostnova zaubern: 5% Chance; Angreifer erleidet Schaden: 5-10; schnellere Erholung nach Treffer: 1-15%
Rüstung	Leichte Plattenrüstung; Ith-Rune; Juwel; perfekter Saphir	Bei gegn. Treffer Stufe-8-Frostnova zaubern: 5% Chance; Angreifer erleidet Schaden: 5-10; Monster fliehen nach Treffer: 10-20% Chance
Handschuhe	Lederhandschuhe; Tir-Rune; Juwel; perfekter Saphir	Bei gegn. Treffer Stufe-8-Frostnova zaubern: 5% Chance; Angreifer erleidet Schaden: 5-10; Verteidigung: +10-20
Waffe	Beliebige Waffe; Ort-Rune; Juwel; perfekter Saphir	Bei gegn. Treffer Stufe-8-Frostnova zaubern: 5% Chance; Angreifer erleidet Schaden: 5-10; angerichteter Schaden: +34-67%
Schild	Prunkschild; Eth-Rune; Juwel; perfekter Saphir	Bei gegn. Treffer Stufe-8-Frostnova zaubern: 5% Chance; Angreifer erleidet Schaden: 5-10; Chance zum Blocken: 5-10%
Ring	Ring; Ral-Rune; Juwel; perfekter Saphir	Bei gegn. Treffer Stufe-8-Frostnova zaubern: 5% Chance; Angreifer erleidet Schaden: 5-10; Geschicklichkeit: +5-10
Gürtel	Leichter Gürtel; Nef-Rune; Juwel; perfekter Saphir	Bei gegn. Treffer Stufe-8-Frostnova zaubern: 5% Chance; Angreifer erleidet Schaden: 5-10; erlittener Schaden auf Mana: 10-25%
Stiefel	Kettenstiefel; Eld-Rune; Juwel; perfekter Saphir	Bei gegn. Treffer Stufe-8-Frostnova zaubern: 5% Chance; Angreifer erleidet Schaden: 5-10; Verteidigung gegen Geschosse: +10-20

Sicherheits-Rezepte

Gegenstand	Zutaten	vorgegebene Werte
Helm	Krone; El-Rune; Juwel; perfekter Smaragd	erlittener Schaden: -3-9; erlittener Magie-Schaden: -2-5; Verteidigung: +10-33%; Blitz-Widerstand: +5-15%
Amulett	Amulett; Tal-Rune; Juwel; perfekter Smaragd	erlittener Schaden: -3-9; erlittener Magie-Schaden: -2-5; schnelleres Blocken: +1-15%
Rüstung	Brustpanzer; Ith-Rune; Juwel; perfekter Smaragd	erlittener Schaden: -3-9; erlittener Magie-Schaden: -2-5; Verteidigung: +10-33%; Dauer der Erstarrung halbiert
Handschuhe	Panzerhandschuhe; Tir-Rune; Juwel; perfekter Smaragd	erlittener Schaden: -3-9; erlittener Magie-Schaden: -2-5; Verteidigung: +10-33%; Kälte-Widerstand: +5-15%
Waffe	Beliebige Waffe; Ort-Rune; Juwel; perfekter Smaragd	erlittener Schaden: -3-9; erlittener Magie-Schaden: -2-5; angerichteter Schaden: +34-67%
Schild	Eckiger Schild; Eth-Rune; Juwel; perfekter Smaragd	erlittener Schaden: -3-9; erlittener Magie-Schaden: -2-5; Verteidigung: +10-33%; Magie-Resistenz: +5-15% (hilft nur gegen Zaubersprüche, nicht gegen Elementar-Angriffe)
Ring	Ring; Ral-Rune; Juwel; perfekter Smaragd	erlittener Schaden: -3-9; erlittener Magie-Schaden: -2-5; Vitalität: +5-10
Gürtel	Schärpe; Nef-Rune; Juwel; perfekter Smaragd	erlittener Schaden: -3-9; erlittener Magie-Schaden: -2-5; Verteidigung: +10-33%; Gift-Widerstand: +5-15%
Schuhe	Beinschienen; Eld-Rune; Juwel; perfekter Smaragd	erlittener Schaden: -3-9; erlittener Magie-Schaden: -2-5; Verteidigung: +10-33%; Feuer-Widerstand: +5-15%

Rezepte

Zauber-Rezepte		
Gegenstand	Zutaten	vorgegebene Werte
Helm	Maske; El-Rune; Juwel; perfekter Amethyst	Mana-Regeneration: +4-12%; Mana: +10-20; abgesaugtes Mana/Treffer: 1-4%
Amulett	Amulett; Tal-Rune; Juwel; perfekter Amethyst	Mana-Regeneration: +4-12%; Mana: +10-20; schnellere Zauberrate: 1-15%
Rüstung	Plattenharnisch; Ith-Rune; Juwel; perfekter Amethyst	Mana-Regeneration: +4-12%; Mana: +10-20; Mana-Auffüllen nach Volltreffer: 1-3
Handschuhe	Kettenhandschuhe; Tir-Rune; Juwel; perfekter Amethyst	Mana-Regeneration: +4-12%; Mana: +10-20; Mana-Auffüllen nach Volltreffer: 1-3
Waffe	Beliebige Waffe; Ort-Rune; Juwel; perfekter Amethyst	Mana-Regeneration: +4-12%; Mana: +10-20; angerichteter Schaden: +34-67%
Schild	Kleiner Schild; Eth-Rune; Juwel; perfekter Amethyst	Mana-Regeneration: +4-12%; Mana: +10-20; Chance zu blocken: +5-10%
Ring	Ring; Ral-Rune; Juwel; perfekter Amethyst	Mana-Regeneration: +4-12%; Mana: +10-20; Energie: +5-10
Gürtel	Schwerer Gürtel; Nef-Rune; Juwel; perfekter Amethyst	Mana-Regeneration: +4-12%; Mana: +10-20; schnellere Zauberrate: 1-15%
Schuhe	Stiefel; Eld-Rune; Juwel; perfekter Amethyst	Mana-Regeneration: +4-12%; Mana: +10-20; max. Mana: +5-10%

Tödliche Rezepte

Gegenstand	Zutaten	vorgegebene Werte	Zeitraum
Helm	Kriegshut; Lem-Rune; Juwel; perfekter Schädel	Verteidigung: +5-15%; angerichteten Schaden verdoppeln: +2-10% Chance; tödlicher Schlag: +2-10% Chance	Rezept gilt nur vom 1. bis 7. eines Monats
Handschuhe	Haileder-Handschuhe; Um-Rune; Juwel; perfekter Schädel	Verteidigung: +5-15%; angerichteten Schaden verdoppeln: +2-10% Chance; tödlicher Schlag: +2-10% Chance	Rezept gilt nur vom 8. bis 14. eines Monats
Gürtel	Dämonenleder-Schärpe; Mal-Rune; Juwel; perfekter Schädel	Verteidigung: +5-15%; angerichteten Schaden verdoppeln: +2-10% Chance; tödlicher Schlag: +2-10% Chance	Rezept gilt nur vom 15. bis 22. eines Monats
Schuhe	Dämonenleder-Stiefel; Pul-Rune; Juwel; perfekter Schädel	Verteidigung: +5-15%; angerichteten Schaden verdoppeln: +2-10% Chance; tödlicher Schlag: +2-10% Chance	Rezept gilt nur vom 23. bis 31. eines Monats

DATUM berücksichtigen

WEBSITE besuchen

TIPP 15: Wie von Blizzard angekündigt, funktionieren manche Rezepte nur an einem bestimmten Datum. Bislang scheint eine solche Beschränkung aber nur für die »tödlichen« Gegenstände zu gelten. Wenn ein Rezept einmal nicht funktioniert, sollten Sie überprüfen, ob es sich um eine zeitabhängige Kombination handelt. Geplant sind angeblich besondere Weihnachts- und Halloweenrezepte, die nur an diesen Feiertagen klappen.

TIPP 16: Die meisten der bisher bekannten Rezepte wurden nicht von Spielern herausgefunden. Unter www.battle.net/diablo2exp/ veröffentlicht Blizzard in loser Folge Rezepte für den Horadrim-Würfel. Außerdem finden Sie dort hin und wieder frische Runenwörter. Da es die Seite leider nur in Englisch gibt, bringen wir natürlich in den folgenden Ausgaben alle neuen Rezepte.

MS