

## IL CUBO HORADRIM

Il Cubo Horadrim è un antico oggetto magico appartenuto all'Ordine degli Horadrim, che troverete sepolto sotto le sabbie del deserto di Lut Golhein, e vi sarà necessario per completare alcune missioni successive; vi servirà inoltre come magazzino dove tenere gli oggetti in sovrannumero, e per crearne di nuovi. Potrete aprirlo comodamente cliccando col destro su di esso.

Esistono varie formule per utilizzare i poteri magici del Cubo nella creazione di oggetti magici; ecco una sintesi di quelli finora conosciuti.

### **3 Anelli (di qualsiasi tipo) = 1 Amuleto (Generazione Casuale)**

Unite 3 anelli magici che non vi servono per ottenere la possibilità di crearne uno di maggiore utilità. Consiglio valido per qualsiasi formula che troverete: non mettete mai oggetti oltre quelli specificati nella formula, o spariranno (e non è simpatico vedere le proprie gemme faticosamente sudate sparire nel nulla, ve l'assicuro....).

### **3 Amuleti (di Qualsiasi Tipo) = 1 Anello (Generazione Casuale)**

Stesso discorso fatto per la formula precedente: usate solo amuleti che siete sicuri non vi serviranno in futuro... ..potreste ottenere un anello anche peggiore. Questione di fortuna..

### **3 Pozioni Guaritrici + 3 Pozioni del Mana = 1 Pozione della Giovinezza**

Usate questa formula se avete urgente bisogno di cure istantanee.

Un consiglio: visto che funziona con qualsiasi grado di pozioni, cercate di usare sempre Pozioni Leggere.

### **3 Pozioni Guaritrici + 3 Pozioni del Mana + 1 Gemma (di Qualsiasi Grado) = 1 Pozione della Giovinezza Completa**

Esattamente lo stesso discorso usato in precedenza.

### **3 Gemme dello Stesso Tipo e Grado (Inferiore al Perfetto) = 1 Gemma dello Stesso Tipo di Grado Superiore**

Usate questa formula per perfezionare le gemme di cui disponete, e per togliervi dai piedi le eventuali masse di gemme di bassa qualità che potrebbero intasarvi l'inventario.

### **6 Gemme (di Qualsiasi Grado) e 1 Spada = 1 Spada Lunga con 1 Incavo**

Ideale per chi avesse problemi a trovare spade con incavi (ma chi??). Potete usare qualsiasi spada a una mano.

### **2 Farette di Dardi = 1 Faretra di Frece**

Per gli arcieri a corto di munizioni. Con questa formula vengono prodotte frecce di qualsiasi tipo.

### **2 Farette di Frece = 1 Faretra di Dardi**

Per coloro che usano la balestra e hanno finito i dardi a loro disposizione. Stessa regola della precedente.

### **1 Picca + 1 Faretra di Frece = 1 Fascio di Giavellotti**

Ideale per le Amazzoni a corto di Giavellotti. Può essere usata qualunque classe e tipo di Picca.

### **1 Ascia + 2 Pugnali = 1 Ascia la Lancio**

Può essere usata qualunque classe/tipo di Ascia. Vengono prodotte quantità a generazione casuale di asce.

### **3 Gemme Perfette (di Qualsiasi Tipo) + 1 Oggetto Magico = 1 Nuovo Oggetto Magico dello Stesso Tipo (Generazione Casuale)**

Potete usare questa formula per avere nuove probabilità nella creazione di un oggetto magico che non vi soddisfa. Attenzione: è possibile ottenere oggetti con qualunque suffisso o prefisso.

Potete usarla (con un Amuleto) per cercare di creare un Amuleto +2 ai Livelli. Il discorso non vale per quanto riguarda gli oggetti rari.

**1 Pozione di Gas Soffocante + 1 Pozione Guaritrice (di Qualsiasi Tipo) = 1 Pozione di Antidoto**

**Gamba di Wirt + Tomo del Portale Cittadino = Portale per il Livello Segreto della Mucca**

Per accedere al famoso Livello della Mucca Segreta dovrete prima assicurarvi di aver preso a Tristram la Gamba dal Corpo di Wirt; inoltre il portale non si aprirà se prima non avrete ucciso

Diablo nello stesso Livello di Difficoltà. Attenzione: se morite potreste non essere in grado di

tornare e recuperare il corpo, per cui cercate di aprire sempre un portale per qualsiasi evenienza.