

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<ItemFilter xmlns:i="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance">
  <name>BladeDancer</name>
  <filterIcon>6</filterIcon>
  <filterIconColor>0</filterIconColor>
  <description>SPEEEEEEEEEED!!!! I AM SPEEEED</description>
  <lastModifiedInVersion>0.8.3e</lastModifiedInVersion>
  <lootFilterVersion>1</lootFilterVersion>
  <rules>
    <Rule>
      <type>HIDE</type>
      <conditions>
        <Condition i:type="SubTypeCondition">
          <type>
            <EquipmentType>ONE_HANDED_AXE</EquipmentType>
            <EquipmentType>ONE_HANDED_MACES</EquipmentType>
            <EquipmentType>ONE_HANDED_SCEPTRE</EquipmentType>
            <EquipmentType>ONE_HANDED_SWORD</EquipmentType>
            <EquipmentType>WAND</EquipmentType>
            <EquipmentType>TWO_HANDED_AXE</EquipmentType>
            <EquipmentType>TWO_HANDED_MACE</EquipmentType>
            <EquipmentType>TWO_HANDED_POLEARM</EquipmentType>
            <EquipmentType>TWO_HANDED_STAFF</EquipmentType>
            <EquipmentType>TWO_HANDED_SWORD</EquipmentType>
            <EquipmentType>BOW</EquipmentType>
            <EquipmentType>CATALYST</EquipmentType>
            <EquipmentType>SHIELD</EquipmentType>
            <EquipmentType>QUIVER</EquipmentType>
          </type>
          <subTypes />
        </Condition>
      </conditions>
      <color>0</color>
      <isEnabled>true</isEnabled>
      <levelDependent>false</levelDependent>
      <minLvl>0</minLvl>
      <maxLvl>0</maxLvl>
      <emphasized>false</emphasized>
      <nameOverride />
    </Rule>
    <Rule>
      <type>HIDE</type>
      <conditions>
        <Condition i:type="RarityCondition">

```

```

    <rarity>NORMAL</rarity>
  </Condition>
</conditions>
<color>0</color>
<isEnabled>true</isEnabled>
<levelDependent>>false</levelDependent>
<minLvl>0</minLvl>
<maxLvl>0</maxLvl>
<emphasized>>false</emphasized>
<nameOverride />
</Rule>
<Rule>
  <type>HIDE</type>
  <conditions>
    <Condition i:type="ClassCondition">
      <req>Primalist Mage Sentinel Acolyte</req>
    </Condition>
  </conditions>
  <color>0</color>
  <isEnabled>true</isEnabled>
  <levelDependent>>false</levelDependent>
  <minLvl>0</minLvl>
  <maxLvl>0</maxLvl>
  <emphasized>>false</emphasized>
  <nameOverride />
</Rule>
<Rule>
  <type>HIDE</type>
  <conditions>
    <Condition i:type="AffixCondition">
      <affixes>
        <int>50</int>
        <int>504</int>
        <int>49</int>
        <int>502</int>
        <int>501</int>
        <int>4</int>
        <int>84</int>
        <int>38</int>
        <int>88</int>
        <int>87</int>
        <int>507</int>
        <int>101</int>
        <int>431</int>
      </affixes>
    </Condition>
  </conditions>
  <color>0</color>
  <isEnabled>true</isEnabled>
  <levelDependent>>false</levelDependent>
  <minLvl>0</minLvl>
  <maxLvl>0</maxLvl>
  <emphasized>>false</emphasized>
  <nameOverride />
</Rule>

```

<int>432</int>  
<int>433</int>  
<int>434</int>  
<int>16</int>  
<int>9</int>  
<int>12</int>  
<int>23</int>  
<int>18</int>  
<int>93</int>  
<int>61</int>  
<int>37</int>  
<int>15</int>  
<int>0</int>  
<int>32</int>  
<int>35</int>  
<int>39</int>  
<int>100</int>  
<int>103</int>  
<int>72</int>  
<int>41</int>  
<int>3</int>  
<int>81</int>  
<int>74</int>  
<int>426</int>  
<int>65</int>  
<int>83</int>  
<int>66</int>  
<int>82</int>  
<int>67</int>  
<int>75</int>  
<int>96</int>  
<int>99</int>  
<int>95</int>  
<int>26</int>  
<int>64</int>  
<int>71</int>  
<int>70</int>  
<int>73</int>  
<int>98</int>  
<int>102</int>  
<int>643</int>  
<int>384</int>  
<int>401</int>  
<int>402</int>

<int>410</int>  
<int>411</int>  
<int>412</int>  
<int>413</int>  
<int>415</int>  
<int>420</int>  
<int>421</int>  
<int>422</int>  
<int>423</int>  
<int>424</int>  
<int>435</int>  
<int>404</int>  
<int>405</int>  
<int>406</int>  
<int>407</int>  
<int>408</int>  
<int>409</int>  
<int>414</int>  
<int>416</int>  
<int>417</int>  
<int>418</int>  
<int>419</int>  
<int>192</int>  
<int>572</int>  
<int>573</int>  
<int>574</int>  
<int>576</int>  
<int>577</int>  
<int>578</int>  
<int>579</int>  
<int>580</int>  
<int>581</int>  
<int>582</int>  
<int>583</int>  
<int>586</int>  
<int>594</int>  
<int>607</int>  
<int>623</int>  
<int>632</int>  
<int>633</int>  
<int>634</int>  
<int>635</int>  
<int>636</int>  
<int>571</int>

<int>647</int>  
<int>649</int>  
<int>650</int>  
<int>53</int>  
<int>339</int>  
<int>381</int>  
<int>382</int>  
<int>383</int>  
<int>385</int>  
<int>386</int>  
<int>387</int>  
<int>388</int>  
<int>389</int>  
<int>390</int>  
<int>391</int>  
<int>392</int>  
<int>393</int>  
<int>394</int>  
<int>395</int>  
<int>396</int>  
<int>398</int>  
<int>399</int>  
<int>400</int>  
<int>397</int>  
<int>546</int>  
<int>547</int>  
<int>548</int>  
<int>549</int>  
<int>550</int>  
<int>551</int>  
<int>552</int>  
<int>553</int>  
<int>554</int>  
<int>556</int>  
<int>557</int>  
<int>575</int>  
<int>584</int>  
<int>587</int>  
<int>597</int>  
<int>598</int>  
<int>624</int>  
<int>625</int>  
<int>628</int>  
<int>630</int>

<int>637</int>  
<int>593</int>  
<int>645</int>  
<int>21</int>  
<int>334</int>  
<int>335</int>  
<int>336</int>  
<int>337</int>  
<int>338</int>  
<int>342</int>  
<int>346</int>  
<int>347</int>  
<int>348</int>  
<int>349</int>  
<int>350</int>  
<int>351</int>  
<int>352</int>  
<int>353</int>  
<int>354</int>  
<int>355</int>  
<int>356</int>  
<int>357</int>  
<int>648</int>  
<int>332</int>  
<int>333</int>  
<int>340</int>  
<int>343</int>  
<int>344</int>  
<int>345</int>  
<int>539</int>  
<int>540</int>  
<int>541</int>  
<int>542</int>  
<int>543</int>  
<int>544</int>  
<int>545</int>  
<int>555</int>  
<int>558</int>  
<int>559</int>  
<int>585</int>  
<int>590</int>  
<int>591</int>  
<int>595</int>  
<int>599</int>

<int>602</int>  
<int>606</int>  
<int>621</int>  
<int>622</int>  
<int>626</int>  
<int>627</int>  
<int>629</int>  
<int>644</int>  
<int>646</int>  
<int>331</int>  
<int>358</int>  
<int>359</int>  
<int>363</int>  
<int>364</int>  
<int>365</int>  
<int>366</int>  
<int>367</int>  
<int>368</int>  
<int>369</int>  
<int>370</int>  
<int>371</int>  
<int>372</int>  
<int>373</int>  
<int>374</int>  
<int>375</int>  
<int>376</int>  
<int>377</int>  
<int>378</int>  
<int>379</int>  
<int>380</int>  
<int>655</int>  
<int>656</int>  
<int>360</int>  
<int>361</int>  
<int>362</int>  
<int>560</int>  
<int>561</int>  
<int>562</int>  
<int>563</int>  
<int>564</int>  
<int>565</int>  
<int>566</int>  
<int>567</int>  
<int>568</int>

<int>569</int>  
<int>570</int>  
<int>588</int>  
<int>589</int>  
<int>592</int>  
<int>596</int>  
<int>600</int>  
<int>601</int>  
<int>603</int>  
<int>604</int>  
<int>605</int>  
<int>631</int>  
<int>639</int>  
<int>652</int>  
<int>653</int>  
<int>654</int>  
<int>155</int>  
<int>165</int>  
<int>166</int>  
<int>174</int>  
<int>176</int>  
<int>177</int>  
<int>178</int>  
<int>175</int>  
<int>179</int>  
<int>180</int>  
<int>181</int>  
<int>182</int>  
<int>183</int>  
<int>184</int>  
<int>185</int>  
<int>186</int>  
<int>187</int>  
<int>188</int>  
<int>189</int>  
<int>190</int>  
<int>191</int>  
<int>237</int>  
<int>238</int>  
<int>239</int>  
<int>240</int>  
<int>241</int>  
<int>242</int>  
<int>243</int>

<int>244</int>  
<int>245</int>  
<int>247</int>  
<int>248</int>  
<int>249</int>  
<int>250</int>  
<int>251</int>  
<int>252</int>  
<int>253</int>  
<int>254</int>  
<int>255</int>  
<int>256</int>  
<int>327</int>  
<int>328</int>  
<int>651</int>  
<int>657</int>  
<int>129</int>  
<int>167</int>  
<int>246</int>  
<int>126</int>  
<int>131</int>  
<int>130</int>  
<int>132</int>  
<int>133</int>  
<int>144</int>  
<int>145</int>  
<int>146</int>  
<int>147</int>  
<int>148</int>  
<int>149</int>  
<int>150</int>  
<int>151</int>  
<int>152</int>  
<int>153</int>  
<int>154</int>  
<int>156</int>  
<int>157</int>  
<int>158</int>  
<int>159</int>  
<int>163</int>  
<int>164</int>  
<int>213</int>  
<int>214</int>  
<int>215</int>

<int>216</int>  
<int>217</int>  
<int>218</int>  
<int>219</int>  
<int>220</int>  
<int>221</int>  
<int>222</int>  
<int>223</int>  
<int>224</int>  
<int>225</int>  
<int>226</int>  
<int>227</int>  
<int>228</int>  
<int>229</int>  
<int>230</int>  
<int>231</int>  
<int>232</int>  
<int>233</int>  
<int>234</int>  
<int>235</int>  
<int>236</int>  
<int>329</int>  
<int>160</int>  
<int>161</int>  
<int>162</int>  
<int>168</int>  
<int>169</int>  
<int>170</int>  
<int>171</int>  
<int>172</int>  
<int>173</int>  
<int>127</int>  
<int>128</int>  
<int>193</int>  
<int>194</int>  
<int>195</int>  
<int>196</int>  
<int>197</int>  
<int>198</int>  
<int>199</int>  
<int>200</int>  
<int>201</int>  
<int>202</int>  
<int>203</int>

<int>204</int>  
<int>205</int>  
<int>206</int>  
<int>207</int>  
<int>208</int>  
<int>209</int>  
<int>211</int>  
<int>212</int>  
<int>270</int>  
<int>271</int>  
<int>272</int>  
<int>273</int>  
<int>274</int>  
<int>275</int>  
<int>276</int>  
<int>277</int>  
<int>278</int>  
<int>279</int>  
<int>280</int>  
<int>281</int>  
<int>282</int>  
<int>283</int>  
<int>298</int>  
<int>299</int>  
<int>300</int>  
<int>301</int>  
<int>326</int>  
<int>403</int>  
<int>658</int>  
<int>659</int>  
<int>210</int>  
<int>305</int>  
<int>306</int>  
<int>307</int>  
<int>78</int>  
<int>77</int>  
<int>79</int>  
<int>76</int>  
</affixes>  
<comparsion>ANY</comparsion>  
<comparsionValue>0</comparsionValue>  
<minOnTheSameItem>1</minOnTheSameItem>  
<combinedComparsion>ANY</combinedComparsion>  
<combinedComparsionValue>1</combinedComparsionValue>

```

    <advanced>false</advanced>
  </Condition>
</conditions>
<color>0</color>
<isEnabled>true</isEnabled>
<levelDependent>false</levelDependent>
<minLvl>0</minLvl>
<maxLvl>0</maxLvl>
<emphasized>false</emphasized>
<nameOverride />
</Rule>
<Rule>
  <type>HIGHLIGHT</type>
  <conditions>
    <Condition i:type="SubTypeCondition">
      <type>
        <EquipmentType>ONE_HANDED_DAGGER</EquipmentType>
      </type>
      <subTypes>
        <int>10</int>
      </subTypes>
    </Condition>
    <Condition i:type="AffixCondition">
      <affixes>
        <int>30</int>
        <int>6</int>
        <int>63</int>
      </affixes>
      <comparsion>ANY</comparsion>
      <comparsionValue>0</comparsionValue>
      <minOnTheSameItem>1</minOnTheSameItem>
      <combinedComparsion>ANY</combinedComparsion>
      <combinedComparsionValue>1</combinedComparsionValue>
      <advanced>false</advanced>
    </Condition>
  </conditions>
  <color>7</color>
  <isEnabled>true</isEnabled>
  <levelDependent>false</levelDependent>
  <minLvl>0</minLvl>
  <maxLvl>0</maxLvl>
  <emphasized>false</emphasized>
  <nameOverride />
</Rule>

```

```

<Rule>
  <type>HIDE</type>
  <conditions>
    <Condition i:type="SubTypeCondition">
      <type>
        <EquipmentType>ONE_HANDED_DAGGER</EquipmentType>
      </type>
      <subTypes>
        <int>0</int>
        <int>1</int>
        <int>2</int>
        <int>3</int>
        <int>4</int>
        <int>5</int>
        <int>6</int>
        <int>7</int>
        <int>8</int>
        <int>9</int>
      </subTypes>
    </Condition>
  </conditions>
  <color>0</color>
  <isEnabled>true</isEnabled>
  <levelDependent>>false</levelDependent>
  <minLvl>0</minLvl>
  <maxLvl>0</maxLvl>
  <emphasized>>false</emphasized>
  <nameOverride />
</Rule>
<Rule>
  <type>HIGHLIGHT</type>
  <conditions>
    <Condition i:type="SubTypeCondition">
      <type>
        <EquipmentType>HELMET</EquipmentType>
      </type>
      <subTypes>
        <int>50</int>
      </subTypes>
    </Condition>
    <Condition i:type="AffixCondition">
      <affixes>
        <int>439</int>
        <int>448</int>
      </affixes>
    </Condition>
  </conditions>
</Rule>

```

```
<int>461</int>
<int>487</int>
<int>515</int>
<int>609</int>
</affixes>
<comparsion>ANY</comparsion>
<comparsionValue>0</comparsionValue>
<minOnTheSameItem>1</minOnTheSameItem>
<combinedComparsion>ANY</combinedComparsion>
<combinedComparsionValue>1</combinedComparsionValue>
<advanced>false</advanced>
</Condition>
</conditions>
<color>7</color>
<isEnabled>true</isEnabled>
<levelDependent>false</levelDependent>
<minLvl>0</minLvl>
<maxLvl>0</maxLvl>
<emphasized>false</emphasized>
<nameOverride />
</Rule>
<Rule>
  <type>HIDE</type>
  <conditions>
    <Condition i:type="SubTypeCondition">
      <type>
        <EquipmentType>HELMET</EquipmentType>
      </type>
      <subTypes>
        <int>24</int>
        <int>25</int>
        <int>26</int>
        <int>27</int>
        <int>28</int>
        <int>29</int>
        <int>30</int>
        <int>31</int>
        <int>41</int>
        <int>16</int>
        <int>17</int>
        <int>18</int>
        <int>19</int>
        <int>20</int>
        <int>21</int>
```

```
<int>22</int>
<int>40</int>
<int>23</int>
<int>32</int>
<int>33</int>
<int>34</int>
<int>35</int>
<int>36</int>
<int>37</int>
<int>38</int>
<int>39</int>
<int>8</int>
<int>9</int>
<int>10</int>
<int>11</int>
<int>12</int>
<int>13</int>
<int>14</int>
<int>15</int>
<int>42</int>
<int>43</int>
<int>44</int>
<int>45</int>
<int>46</int>
<int>47</int>
<int>48</int>
<int>49</int>
</subTypes>
</Condition>
</conditions>
<color>0</color>
<isEnabled>true</isEnabled>
<levelDependent>>false</levelDependent>
<minLvl>0</minLvl>
<maxLvl>0</maxLvl>
<emphasized>>false</emphasized>
<nameOverride />
</Rule>
<Rule>
  <type>HIGHLIGHT</type>
  <conditions>
    <Condition i:type="SubTypeCondition">
      <type>
        <EquipmentType>BODY_ARMOR</EquipmentType>
```

```
</type>
<subTypes>
  <int>51</int>
</subTypes>
</Condition>
<Condition i:type="AffixCondition">
  <affixes>
    <int>503</int>
    <int>439</int>
    <int>448</int>
    <int>461</int>
    <int>475</int>
    <int>487</int>
    <int>609</int>
  </affixes>
  <comparsion>ANY</comparsion>
  <comparsionValue>0</comparsionValue>
  <minOnTheSameItem>1</minOnTheSameItem>
  <combinedComparsion>ANY</combinedComparsion>
  <combinedComparsionValue>1</combinedComparsionValue>
  <advanced>false</advanced>
</Condition>
</conditions>
<color>7</color>
<isEnabled>true</isEnabled>
<levelDependent>false</levelDependent>
<minLvl>0</minLvl>
<maxLvl>0</maxLvl>
<emphasized>false</emphasized>
<nameOverride />
</Rule>
<Rule>
  <type>HIDE</type>
  <conditions>
    <Condition i:type="SubTypeCondition">
      <type>
        <EquipmentType>BODY_ARMOR</EquipmentType>
      </type>
      <subTypes>
        <int>24</int>
        <int>25</int>
        <int>26</int>
        <int>27</int>
        <int>28</int>
```

<int>29</int>  
<int>42</int>  
<int>30</int>  
<int>31</int>  
<int>16</int>  
<int>17</int>  
<int>18</int>  
<int>19</int>  
<int>20</int>  
<int>21</int>  
<int>22</int>  
<int>23</int>  
<int>41</int>  
<int>32</int>  
<int>33</int>  
<int>34</int>  
<int>35</int>  
<int>36</int>  
<int>37</int>  
<int>40</int>  
<int>38</int>  
<int>39</int>  
<int>8</int>  
<int>9</int>  
<int>10</int>  
<int>11</int>  
<int>12</int>  
<int>13</int>  
<int>14</int>  
<int>15</int>  
<int>43</int>  
<int>44</int>  
<int>45</int>  
<int>46</int>  
<int>47</int>  
<int>48</int>  
<int>49</int>  
<int>50</int>  
</subTypes>  
</Condition>  
</conditions>  
<color>0</color>  
<isEnabled>true</isEnabled>  
<levelDependent>>false</levelDependent>

```

<minLvl>0</minLvl>
<maxLvl>0</maxLvl>
<emphasized>>false</emphasized>
<nameOverride />
</Rule>
<Rule>
  <type>HIGHLIGHT</type>
  <conditions>
    <Condition i:type="SubTypeCondition">
      <type>
        <EquipmentType>BELT</EquipmentType>
      </type>
      <subTypes>
        <int>4</int>
        <int>6</int>
        <int>2</int>
      </subTypes>
    </Condition>
    <Condition i:type="AffixCondition">
      <affixes>
        <int>330</int>
        <int>30</int>
        <int>97</int>
      </affixes>
      <comparsion>ANY</comparsion>
      <comparsionValue>0</comparsionValue>
      <minOnTheSameItem>1</minOnTheSameItem>
      <combinedComparsion>ANY</combinedComparsion>
      <combinedComparsionValue>1</combinedComparsionValue>
      <advanced>>false</advanced>
    </Condition>
  </conditions>
  <color>7</color>
  <isEnabled>>true</isEnabled>
  <levelDependent>>false</levelDependent>
  <minLvl>0</minLvl>
  <maxLvl>0</maxLvl>
  <emphasized>>false</emphasized>
  <nameOverride />
</Rule>
<Rule>
  <type>HIDE</type>
  <conditions>
    <Condition i:type="SubTypeCondition">

```

```

    <type>
      <EquipmentType>BELT</EquipmentType>
    </type>
    <subTypes>
      <int>0</int>
      <int>1</int>
      <int>5</int>
    </subTypes>
  </Condition>
</conditions>
<color>0</color>
<isEnabled>true</isEnabled>
<levelDependent>>false</levelDependent>
<minLvl>0</minLvl>
<maxLvl>0</maxLvl>
<emphasized>>false</emphasized>
<nameOverride />
</Rule>
<Rule>
  <type>HIGHLIGHT</type>
  <conditions>
    <Condition i:type="SubTypeCondition">
      <type>
        <EquipmentType>BOOTS</EquipmentType>
      </type>
      <subTypes>
        <int>6</int>
        <int>8</int>
        <int>5</int>
        <int>3</int>
      </subTypes>
    </Condition>
    <Condition i:type="AffixCondition">
      <affixes>
        <int>28</int>
        <int>503</int>
        <int>97</int>
      </affixes>
      <comparsion>ANY</comparsion>
      <comparsionValue>0</comparsionValue>
      <minOnTheSameItem>1</minOnTheSameItem>
      <combinedComparsion>ANY</combinedComparsion>
      <combinedComparsionValue>1</combinedComparsionValue>
      <advanced>>false</advanced>
    </Condition>
  </conditions>
</Rule>

```

```

    </Condition>
  </conditions>
  <color>7</color>
  <isEnabled>true</isEnabled>
  <levelDependent>>false</levelDependent>
  <minLvl>0</minLvl>
  <maxLvl>0</maxLvl>
  <emphasized>>false</emphasized>
  <nameOverride />
</Rule>
<Rule>
  <type>HIDE</type>
  <conditions>
    <Condition i:type="SubTypeCondition">
      <type>
        <EquipmentType>BOOTS</EquipmentType>
      </type>
      <subTypes>
        <int>0</int>
        <int>1</int>
        <int>2</int>
        <int>4</int>
        <int>9</int>
      </subTypes>
    </Condition>
  </conditions>
  <color>0</color>
  <isEnabled>true</isEnabled>
  <levelDependent>>false</levelDependent>
  <minLvl>0</minLvl>
  <maxLvl>0</maxLvl>
  <emphasized>>false</emphasized>
  <nameOverride />
</Rule>
<Rule>
  <type>HIGHLIGHT</type>
  <conditions>
    <Condition i:type="SubTypeCondition">
      <type>
        <EquipmentType>GLOVES</EquipmentType>
      </type>
      <subTypes>
        <int>6</int>
        <int>7</int>

```

```

    </subTypes>
  </Condition>
  <Condition i:type="AffixCondition">
    <affixes>
      <int>2</int>
      <int>503</int>
      <int>97</int>
    </affixes>
    <comparsion>ANY</comparsion>
    <comparsionValue>0</comparsionValue>
    <minOnTheSameItem>1</minOnTheSameItem>
    <combinedComparsion>ANY</combinedComparsion>
    <combinedComparsionValue>1</combinedComparsionValue>
    <advanced>false</advanced>
  </Condition>
</conditions>
<color>7</color>
<isEnabled>true</isEnabled>
<levelDependent>false</levelDependent>
<minLvl>0</minLvl>
<maxLvl>0</maxLvl>
<emphasized>false</emphasized>
<nameOverride />
</Rule>
<Rule>
  <type>HIDE</type>
  <conditions>
    <Condition i:type="SubTypeCondition">
      <type>
        <EquipmentType>GLOVES</EquipmentType>
      </type>
      <subTypes>
        <int>0</int>
        <int>1</int>
        <int>2</int>
        <int>3</int>
        <int>4</int>
        <int>5</int>
      </subTypes>
    </Condition>
  </conditions>
  <color>0</color>
  <isEnabled>true</isEnabled>
  <levelDependent>false</levelDependent>

```

```

<minLvl>0</minLvl>
<maxLvl>0</maxLvl>
<emphasized>>false</emphasized>
<nameOverride />
</Rule>
<Rule>
  <type>HIGHLIGHT</type>
  <conditions>
    <Condition i:type="SubTypeCondition">
      <type>
        <EquipmentType>RELIC</EquipmentType>
      </type>
      <subTypes>
        <int>55</int>
        <int>54</int>
        <int>52</int>
      </subTypes>
    </Condition>
    <Condition i:type="AffixCondition">
      <affixes>
        <int>6</int>
        <int>503</int>
        <int>30</int>
        <int>330</int>
      </affixes>
      <comparsion>ANY</comparsion>
      <comparsionValue>0</comparsionValue>
      <minOnTheSameItem>1</minOnTheSameItem>
      <combinedComparsion>ANY</combinedComparsion>
      <combinedComparsionValue>1</combinedComparsionValue>
      <advanced>>false</advanced>
    </Condition>
  </conditions>
  <color>7</color>
  <isEnabled>>true</isEnabled>
  <levelDependent>>false</levelDependent>
  <minLvl>0</minLvl>
  <maxLvl>0</maxLvl>
  <emphasized>>false</emphasized>
  <nameOverride />
</Rule>
<Rule>
  <type>HIDE</type>
  <conditions>

```

```
<Condition i:type="SubTypeCondition">
  <type>
    <EquipmentType>RELIC</EquipmentType>
  </type>
  <subTypes>
    <int>3</int>
    <int>4</int>
    <int>5</int>
    <int>29</int>
    <int>30</int>
    <int>31</int>
    <int>32</int>
    <int>33</int>
    <int>34</int>
    <int>35</int>
    <int>36</int>
    <int>37</int>
    <int>20</int>
    <int>21</int>
    <int>22</int>
    <int>23</int>
    <int>24</int>
    <int>25</int>
    <int>26</int>
    <int>27</int>
    <int>28</int>
    <int>38</int>
    <int>39</int>
    <int>40</int>
    <int>41</int>
    <int>42</int>
    <int>43</int>
    <int>44</int>
    <int>45</int>
    <int>46</int>
    <int>11</int>
    <int>12</int>
    <int>13</int>
    <int>14</int>
    <int>15</int>
    <int>16</int>
    <int>17</int>
    <int>18</int>
    <int>19</int>
```

```

        <int>47</int>
        <int>48</int>
        <int>49</int>
        <int>50</int>
        <int>51</int>
        <int>53</int>
    </subTypes>
</Condition>
</conditions>
<color>0</color>
<isEnabled>true</isEnabled>
<levelDependent>>false</levelDependent>
<minLvl>0</minLvl>
<maxLvl>0</maxLvl>
<emphasized>>false</emphasized>
<nameOverride />
</Rule>
<Rule>
    <type>HIGHLIGHT</type>
    <conditions>
        <Condition i:type="SubTypeCondition">
            <type>
                <EquipmentType>RING</EquipmentType>
            </type>
            <subTypes>
                <int>3</int>
                <int>9</int>
                <int>2</int>
                <int>4</int>
                <int>6</int>
                <int>0</int>
            </subTypes>
        </Condition>
        <Condition i:type="AffixCondition">
            <affixes>
                <int>503</int>
                <int>330</int>
                <int>30</int>
                <int>97</int>
            </affixes>
            <comparsion>ANY</comparsion>
            <comparsionValue>0</comparsionValue>
            <minOnTheSameItem>1</minOnTheSameItem>
            <combinedComparsion>ANY</combinedComparsion>
        </Condition>
    </conditions>
</Rule>

```

```

    <combinedComparsionValue>1</combinedComparsionValue>
    <advanced>false</advanced>
  </Condition>
</conditions>
<color>7</color>
<isEnabled>true</isEnabled>
<levelDependent>false</levelDependent>
<minLvl>0</minLvl>
<maxLvl>0</maxLvl>
<emphasized>false</emphasized>
<nameOverride />
</Rule>
<Rule>
  <type>HIDE</type>
  <conditions>
    <Condition i:type="SubTypeCondition">
      <type>
        <EquipmentType>RING</EquipmentType>
      </type>
      <subTypes>
        <int>7</int>
        <int>1</int>
        <int>8</int>
      </subTypes>
    </Condition>
  </conditions>
  <color>0</color>
  <isEnabled>true</isEnabled>
  <levelDependent>false</levelDependent>
  <minLvl>0</minLvl>
  <maxLvl>0</maxLvl>
  <emphasized>false</emphasized>
  <nameOverride />
</Rule>
<Rule>
  <type>HIGHLIGHT</type>
  <conditions>
    <Condition i:type="SubTypeCondition">
      <type>
        <EquipmentType>AMULET</EquipmentType>
      </type>
      <subTypes>
        <int>8</int>
        <int>7</int>

```

```

        <int>9</int>
        <int>1</int>
    </subTypes>
</Condition>
<Condition i:type="AffixCondition">
    <affixes>
        <int>33</int>
        <int>30</int>
        <int>503</int>
    </affixes>
    <comparsion>ANY</comparsion>
    <comparsionValue>0</comparsionValue>
    <minOnTheSameItem>1</minOnTheSameItem>
    <combinedComparsion>ANY</combinedComparsion>
    <combinedComparsionValue>1</combinedComparsionValue>
    <advanced>false</advanced>
</Condition>
</conditions>
<color>7</color>
<isEnabled>true</isEnabled>
<levelDependent>false</levelDependent>
<minLvl>0</minLvl>
<maxLvl>0</maxLvl>
<emphasized>false</emphasized>
<nameOverride />
</Rule>
<Rule>
    <type>HIDE</type>
    <conditions>
        <Condition i:type="SubTypeCondition">
            <type>
                <EquipmentType>AMULET</EquipmentType>
            </type>
            <subTypes>
                <int>5</int>
                <int>3</int>
                <int>0</int>
                <int>2</int>
                <int>4</int>
                <int>6</int>
            </subTypes>
        </Condition>
    </conditions>
    <color>0</color>

```

```

<isEnabled>true</isEnabled>
<levelDependent>false</levelDependent>
<minLvl>0</minLvl>
<maxLvl>0</maxLvl>
<emphasized>false</emphasized>
<nameOverride />
</Rule>
<Rule>
  <type>SHOW</type>
  <conditions>
    <Condition i:type="RarityCondition">
      <rarity>UNIQUE SET EXALTED</rarity>
    </Condition>
  </conditions>
  <color>0</color>
  <isEnabled>true</isEnabled>
  <levelDependent>false</levelDependent>
  <minLvl>0</minLvl>
  <maxLvl>0</maxLvl>
  <emphasized>false</emphasized>
  <nameOverride />
</Rule>
<Rule>
  <type>HIGHLIGHT</type>
  <conditions>
    <Condition i:type="AffixCondition">
      <affixes>
        <int>439</int>
        <int>448</int>
        <int>461</int>
        <int>475</int>
        <int>487</int>
        <int>515</int>
        <int>609</int>
        <int>619</int>
      </affixes>
      <comparsion>ANY</comparsion>
      <comparsionValue>0</comparsionValue>
      <minOnTheSameItem>1</minOnTheSameItem>
      <combinedComparsion>ANY</combinedComparsion>
      <combinedComparsionValue>1</combinedComparsionValue>
      <advanced>false</advanced>
    </Condition>
  </conditions>

```

```
<color>14</color>
<isEnabled>true</isEnabled>
<levelDependent>false</levelDependent>
<minLvl>0</minLvl>
<maxLvl>0</maxLvl>
<emphasized>false</emphasized>
<nameOverride />
</Rule>
</rules>
</ItemFilter>
```