

Оглавление

Глоссарий	1
1. Стартовый расклад	3
2. Положительные и отрицательные стороны билда	4
3. Особенности игры за некроманта	5
4. Перки некромантии	6
5. Артефакты некроманта	7
6. Заклинания	8
6.1. Призывы	8
6.2. Непосредственные баффы на саммонов	17
6.3. Дебаффы врагов	17
6.4. Бафы через спец спел	19
7. База о Мертвых треллах	21
7.1. Боссы бандиты \ маги \ драугры	21
7.2. Как узнать всю поднаготную всех миньонов в игре	22
7.3. Где хранить будущих кандидатов в треллы?	23
7.4. Дреморы	24
7.5. Вампиры	24
8. Самочар	27
9. Руны	28
10. Классовый квест \ Прокачка	28
10.1. Собрать части человеческой плоти	29
10.2. Провести ритуал оживления	29
10.3. Поглотить 20 душ	30
10.4. Убить не менее 80 гуманоидов	32
10.5. Собрать 20 праха вампиров	33
10.6. Убить 15 некромантов и поглотить их силу	33
10.7. Совершить ритуал с сигильским камнем	34
10.8. Получить филактерию колдовства	34
10.9. Убить архиличей - Силтине, Жнеца, Анахорета	37
11. Финальный вид билда	40
12. Боссы	40
13. Советы, которые никто не просил	42

Глоссарий

Билд - конкретная комбинация навыков, характеристик, экипировки и способностей персонажа, подобранная под определенный стиль игры.

Лейтгейм – поздний этап игры.

Мидгейм – средний этап игры.

Ерлигейм – ранний этап игры.

Перк - очко навыка.

Спелл – заклинание.

Диспел - способность или заклинание, которое снимает временные магические эффекты с игрока.

Бесплотка - механика игрового бессмертия или неуязвимости, когда персонаж временно теряет физическую форму.

Конжура – ветка Колдовства.

Некр - сокращение от слова некромант.

Зачар / Самочар - ветка Зачарования.

Тяж – ветка Тяжёлая броня.

Лайт / Тряпки – ветка навыков Уклонение.

Спич - ветка навыков Сила голоса \ Красноречие.

Химка – ветка Алхимии.

МР – ветка Руническое Мастерство.

СФ – ветка навыков Боевого мага в школе магии Изменение (три отдельных перка слева).

Кап - предельно полезные значения того или иного показателя, персонажа, набирая выше капа, не получим ощутимой пользы.

МС – (англ. *movement speed*) скорость передвижения.

АС – скорость нанесения урона.

Пенетра – пробивание брони оружием.

Статы – главные характеристики персонажа (ХП – здоровье, МП – мана, СТ или stamina – запас сил). Статы делятся на белые (базовые) и зеленые (получаемые от

зачарований, бафов и т.п.). Белые статьи повышаются с прокачкой уровня, прохождением отдельных заданий на некоторых стартах и использованием некоторых уник. предметов.

Резы (резисты) - сопротивление, персонажа тому или иному виду урона.

Резист Интокса - сопротивление в % эквиваленте тому, сколько наши эликсиры накопят единиц в шкале отравления алхимией.

Интоксикация - числовой показатель сколько отравления получит персонаж в секунду если переборщит с зельями из алхимии.

Хилка – лечение.

Кровоток - кровотечение.

Файт - Стычка, битва или драка.

Крафт - создание новых предметов, снаряжения, еды, зелий или построек из собранных сырьевых ресурсов и деталей.

Расходник - предмет, который исчезает или тратится полностью после одного применения.

Саммоны - существа, сущности или предметы, которые игрок вызывает с помощью магии, способностей или специальных предметов для помощи в бою

ДПС - показатель того, сколько вреда персонаж, оружие или навык наносят за одну секунду

Агр - уровень неприязни или внимания врагов (мобов или боссов) к конкретному персонажу.

Баш - удар, который временно оглушает, сбивает с ног или отталкивает врага

Баф - положительный эффект, который временно улучшает характеристики или способности персонажа.

Дебаф - негативный статус или эффект, который временно ухудшает характеристики или способности персонажа, или монстра.

Баунд – Призванная броня\оружие.

Скип - пропуск какой-либо части игрового процесса, обычно неинтересной, долгой или повторной.

Лутинг - процесс поиска, сбора и присвоения внутриигровых ценностей

1. Стартовый расклад

1.1. Раса: по большому счёту подойдёт любая кроме Орка (дебаф маны) и Снежного эльфа (собственный старт). Однако моими фаворитами являются:

- Имперец – имеет +2 перка со старта (важно для билда, с большой потребностью в перках); +58 статов до 30 уровня (помогает быстрее стать высшим личем); +25% бонус к торговле (помогает быстрее накапливать голду на спелы\расходники\ресурсы); +2 регена СТ во время спринта (помогает убежать от превосходящего по силе противника, пока саммоны отвлекают внимание)
- Бретон – имеет +10 магреса который относительно тяжело качать;. +15 навыка Колдовство со старта

1.2. Камень: Ритуал\Ученик

- Ритуал – дает +20% сопротивления магии нашим саммонам (эту характеристику сложнее всего повышать для наших треллов)
- Ученик - -10% получаемый магический урон (оверкап); дает + 5 перков (что важно для билда, с большой потребностью в перках); +1 прокачка МП (помогает быстрее стать высшим личем);

1.3. Ветка судьбы: Лич

- Только лич дает +1 к числу саммонов (от филактерии колдовства)

1.4. Классовый квест: Некромант: Темная Душа

- Только старт некра дает +1 к числу саммонов (за прохождение финальной стадии)

2. Положительные и отрицательные стороны билда

- + Огромная, чудовищная выживаемость. Мы банально не получаем урон, так как стоим где-то в сторонке от файта с первых уровней. У вас будет большое количество брони + пассивной регенерации + возможность заблокировать урон / снизить урон от магии подняв щит.
- + Безплотка с 1го уровня
- + Большие резисты от лича;
- + Вторая жизнь – практически легальные читы (если не ошибаться).

- Наличие двух боссов с диспелом (одного с лучами на чистый урон)
- Огромная потребность в перках
- Огромная потребность в ресурсах (рунах\уник.предметах\расходниках)
- Специфика игры за нежить (ограничения по еде, хп регена, входящего урона от серебрянного оружия и святой магии)
- Отсутствие специально предназначенного для игры за некра сета (брони\тряпок)
- Однообразность геймплея от старта до финала
- Необходимость уметь узнавать текущие параметры подчиненных (этот гайд поможет вам в этом)

3. Особенности игры за некроманта

Главное, что стоит знать при игре через саммонов – это постоянно усиливающийся дебаф, накладываемый на наших призванных\поднятых существ, по мере накопления курсы (число в кружочке, на экране, возле статов игрока). Под дебафом имеется ввиду снижение ХП\брони\МС\АС\маг.реза\физ и маг урона («спасибо» **refrain**). Чем больше число курсы, тем слабее становятся наши миньоны. Поэтому имеет смысл бафать наших подопечных перед боем, а не посреди файта (вне боя курса не копится).

Если с бафами саммонов всё относительно просто (бафаемся до боя), то с дебафами врагов всё не так просто. Вы не сможете ослабить своего оппонента, предварительно не заагрив его (если вы не сникер-некр), из-за чего курса будет копиться (чем сильнее спел, тем быстрее она накапливается), даже если заклинание потрачено в пустую (промазал). Как вариант можно купить гримуар подавления, который постепенно снижает магическую усталость, если она выше 25, но он снижает здоровье на 30. Также можно использовать спел из школы Иллюзии «Транс» - применение моментально выводит 30 маг. усталости (не срабатывает если меньше 30; непосильно для рунника).

Также стоит смириться с тем что, если ваш призванный\поднятый партнёр умеет призывать своих саммонов, или имеет свиток на это, или вы призываете его через силу

мастера, то ЕХ при убийстве врага этим саммоном получена игроком не будет! Саммон саммона игрока, не платит налоги игроку)

Если ваш миньон куда-то пропал\убежал\застрял, и он срочно вам нужен здесь и сейчас, лучшим решением будет использовать талант «Призыв» или заклинание\свиток «Общий сбор» которое является продвинутой версией упомянутого таланта. После применения потеряшкин(ы) появятся возле вас, если нет, то поздравляю ваш подопечный сдох (опять)!

Первое время, как любой некромант, будем бегать с призываемыми скелетами-милишниками (тут особо без вариантов, скелеты-лучники: косые; скелеты-маги: страдают от накопления собственной курсы), позже перейдём на поднимаемых трупов, о которых чуть позже.

Не стоит думать, что игра за некра – это сплошные ограничения. Нет, ~~все эти ограничения не просто так сделаны~~ одно из громадных достоинств игры за некроманта – это возможность сделать своих саммонов практически не уязвимыми. Взгляните на таблицу сборки, вкладка «подсказки по игре», тома есть пункт «резисты» который нам говорит о том, что кап резистов касается только игрока. Понимаете, да? Если где-нибудь найдёте себе трелла с полным иммунитетом к магии, то у какого-то мага-босса может случиться истерика)

4. Перки некромантии

Находятся в ветке конжуры (средняя ветка), а также сочетаются с общей веткой призыва, позволяя иметь дополнительного миньона-нежить.

1) Некромантия –. Для взятия необходимо вкачать первый перк конжуры, и развитие её до 35. Имеет следующие эффекты:

- +50% длительности Призыва/Воскрешения Нежити
- +1 к количеству подконтрольных скелетов
- Сила заклинаний Воскрешения Нежити в 3 раза эффективней и длится в 10 раз дольше
- Воскрешённые трупы получают следующие усиления:

❖ +150 ХП

❖ +100 % сопротивления ядам и болезням

❖ -30% сопротивления огню

❖ +85% сопротивления холоду

❖ +50% сопротивления электричеству

2) **Ритуализм** – Для взятия необходимо вкачать перк некромантии, и развить конжуру до 55. Имеет следующие эффекты:

- -25% стоимости заклинаний Призыва/Воскрешения Нежити
- +1 к количеству подконтрольных призраков

3) **Тёмная энергия** - Для взятия необходимо вкачать перк Ритуализм, и развить конжуру до 75. Имеет следующие эффекты:

- При смерти или окончании действия заклинания - Воскрешённая вами Нежить НЕ превращается в прах
- +1 к количеству подконтрольных трупов
- Воскрешённые трупы получают следующие усиления [заменяет эффект от перка «Некромантия»]:

❖ +500 ХП

❖ +100 % сопротивления ядам и болезням

❖ -15% сопротивления огню

❖ +95% сопротивления холоду

❖ +60% сопротивления электричеству

❖ +40% скорости передвижения

❖ +50 к рукопашному урону

- С кольцом Азидаловой некромантии дополнительно воскрешенная нежить получает:

❖ +250 ед. брони

❖ +25% сопротивления магии

5. Артефакты некроманта

1) **Амулет Некроманта** – Первый артефакт некроманта, который относительно легко добыть. Имеет следующие эффекты:

- +25/50/75 МП
- -10/15/20% стоимость заклинаний Колдовства
- Подконтрольная нежить в радиусе 30\40\50 исцеляется на 3\8\12 ХП в сек. (сила зависит от наличия перков «Некромантия» \ «Ритуализм» \ «Тёмная энергия»)
- Также позволяет создавать черные камни душ: Требования для создания (Создается в плавильне):
 - ❖ Перк "Камни душ"
 - ❖ Надетый амулет некроманта
 - ❖ Череп 1шт
 - ❖ Незаполненный великий камень душ 1шт
 - ❖ Время между 23.00 - 00.00
- Оказывает негативное воздействие на не некромантов (наносит урон ХП при отсутствии хотя бы одного перка некроманта)

Добывается по квесту «Кровь на снегу», который стартует на кладбище Виндхельма, при третьем посещении города. При прохождении квеста рекомендую иметь хотя бы перк адепта Конжуры, и банки на резисты. Быстрейшим способом получения амулета будет: Опросить свидетелей → Договориться с управителем → Подойти к Хьерему → Расспросить управителя о доме → Забрать ключ у Товы → Победить стражей мясника (рекомендую иметь ≈50+ резистов) → Собираем улики (собрать дневники мясника + листовку + странный амулет) → Показываем улики управителю → Говорим с Виолой → Говорим с Калисто (амулет оставляем у себя) → Говорим с Вунфертом → Получаем Амулет Некроманта

- 2) **Азидалово Кольцо Некромантии** – Лучший артефакт, обязательный к применению любому некроманту, который играет через поднятых трупов. Имеет следующие эффекты (до\после убийства Азидала):
- -12\20% стоимость заклинаний Колдовства
 - +130\175% регенерация магии
 - +250 брони и 25% сопротивления магии оживлённым существам (работает как до, так и после убийства Азидала)
 - Кольцо работает только с перками «Некромантия» и «Тёмная энергия»

Добывается по квесту «Раскопки», который стартует на Солстейме, у кургана Колбьорн. Быстрейшим способом получения амулета будет: Профинансировать Ралеса (нужна 1000 монет) → получить+прочитать письмо от Ралеса, курьерской доставкой через 3 дня → Поубивать драугров и открыть проход (убрать череп со стола) → Опять профинансировать Ралеса (нужны 2000 монет) → получить+прочитать письмо от Ралеса, курьерской доставкой через 3 дня → Опять убиваем драугров (могут попасться берсерки) → Находим тело Мирели (последний найденный труп рабочего). Идём в сторону коридора, который ведёт прямо, визуально тупиковый. В нём есть простенок с высеченными в нём сквозными полками, на которых стоят свечи, а кроме того можно найти камень душ и несколько харальдов. На обратной стороне простенка, у основания, находится неприметная рукоятка, активация которой откроет скрытый в тупике тайник. Внутри него на пьедестале лежит (может свалиться) азидалово кольцо некромантии.

- 3) **Свиток «Мертвый трелл»** - Аналог заклинания «Поднятие мертвецов». Единственный способ для рунника «нанимать себе элитных рабочих». Покупается у Нелота и Урага при наличии перка «Антиквар» ветки Сила голоса\Красноречие.

6. Заклинания

Все значения указаны для «0» курсы, в стоковом состоянии (до учёта баффов)

6.1. Призывы

- 1) **Трансмутация смерти** - Обращает труп гуманоида в прах позволив извлечь кучку костей для последующего использования колдуном.

Без этой кучки костей вы банально не сможете призывать скелетов себе во служение. Чем больше кучек вы соберете, тем больше скелетов сможете призвать (не превышая лимита призывов). Исключение составляют только два вида скелетов, и оба они мастер уровня: драконьи-скелеты требуют драконьи кости и баунд скелет (о них ниже)

- 2) **Вызов героя-скелета (Пика)** – Призывает Героя-скелета, использует кости для призыва. После смерти скелета кости возвращаются к заклинателю Ранг Ученик.

Лучший саммон для начала игры (имхо).

Покупается у любых придворных магов. Имеет следующие характеристики:

❖ Ур=18

❖ ХП=300

- ❖ Вооружен Нордской пикой, зачарованной на захват душ
- ❖ Благодаря наличию 2х перков «Пика», наносит доп. урон кровотоком
- ❖ Пенетра=22.5
- ❖ Навык Двуручного оружия=30
- ❖ Брони=100 (не носит доспехи)
- ❖ Маг рез=15
- ❖ Все стих\яд\болезнь резы=0

3) **Вызов сильного скелета-солдата** – С помощью костей заклинатель призывает сильного скелета-солдата из мира мертвых на бессрочное служение себе. После смерти скелета кости возвращаются к заклинателю. Ранг Адепт.

Покупается у Консельмо (Маркарт), либо у Финиса Гестора (Коллегия магов Винтерходла), при достижении конжуры 40 уровня. Имеет следующие характеристики:

- ❖ Ур=32
- ❖ ХП=600
- ❖ Вооружен Древним нордским мечом, зачарованным на захват душ
- ❖ Благодаря наличию 2х перков «Одноручный меч», наносит доп. урон увечьем с шансом 20% (у каждого скелета-солдата которые у вас в распоряжении)
- ❖ Пенетра=28
- ❖ В отличии от своего младшего брата додумался выйти на стрелку в доспехах. Одет в Стальную броню, Стальной шлем и носит Железный щит. Благодаря чему имеет суммарно 950 брони
- ❖ Умеет хорошо башить своим щитом
- ❖ Навыки Одноручного оружия и Блокирования=60

- ❖ Эффективность блока=30
- ❖ Маг рез=15
- ❖ Огне рез=-25
- ❖ Фрост рез=80
- ❖ Элетро рез=40
- ❖ Яд рез=100
- ❖ Болезнь рез=0
- ❖ Обладает аурой, которая в небольшом радиусе увеличивает показатель брони себе, своему хозяину и коллегам по работе на 50ед.

4) ***Вызов из Каирна Душ [Ранг III]*** – С помощью костей заклинатель вызывает яростного человека из Каирна Душ на бессрочное служение себе. После смерти скелета кости возвращаются к заклинателю. Ранг Эксперт.

Самый сильный скелет среди легко доступных.

Покупается у Финиса Гестора (Коллегия магов Винтерходла) при достижении конжуры 65 уровня. Имеет следующие характеристики:

- ❖ Ур=50
- ❖ ХП=900
- ❖ Вооружен Секирой выхватывания души, зачарованной на захват душ
- ❖ Благодаря наличию 3х перков «Секира», наносит на 1.2 больше физ. урона
- ❖ Пенера=51
- ❖ Навыки двуручного оружия и Блокирования=90
- ❖ Эффективность блока=50

- ❖ Несмотря на то, что, как и младшенький, не носит доспехи, имеет показатель брони в 1125
- ❖ Маг рез=15
- ❖ Огне рез=-5
- ❖ Фрост рез=80
- ❖ Элетро рез=75
- ❖ Яд рез=100
- ❖ Болезнь рез=0
- ❖ Обладает аурой, которая в небольшом радиусе увеличивает показатель брони себе, своему хозяину и коллегам по работе на 75ед.
- ❖ Умеют кричать крик «Безжалостная сила». Имеют скотскую привычку кричать со старта файта тем самым опрокидывая\отправляя в полёт игрока, прямо в сторону врага. (это главная причина моей нелюбви к этим скелетам)

5) **Вызов мрачной гончей** – Временно призывает Баргестра (Большую огненную собаку, которая постоянно рычит и лает). Ранг Эксперт. Покупается у Финиса Гестора (Коллегия магов Винтерходла) при достижении конжуры 65 уровня.

Уникальной особенностью данного моба является призыв 3й гончей со взятием перка «Тёмная энергия»; недостатком - полный игнор бафов от знака ритуала и некроаур (такой же недостаток у горгулий вампира), а также могут быть перехвачены под контроль противником (чаще магом-боссом), если у вас нет перка конжуры «Подчинение стихий».

Ввиду того что, это пёс, наносит урон своими клыками\когтями, следовательно, не имеет параметра пенетры (равна 0), что не мешает ему наносить значительный урон по большинству противников. В целом, весь контент до красных боссов, можно закрыть призывая собак (если ты не рунник). Имеет следующие характеристики:

- ❖ Ур=55

- ❖ ХП=1600
- ❖ Броня=1160
- ❖ Маг рез=70
- ❖ Огне рез=100
- ❖ Фрост рез=0
- ❖ Электрорез=0
- ❖ Яд рез=0
- ❖ Болезнь рез=0

6) ***Призыв скелета-героя с пикой*** – Призывает воина-скелета с копьем, используя кости и заполненный Черный камень души. После смерти кости помещаются в инвентарь.

Неудобство состоит в том, что мы навсегда теряем черный камень души, после призыва скелета. Не путайте его с героем-скелетом ранга Ученик, этот ранга Мастер, хотя в игре ранг указан как Ученик (~~оуж эти разработчики~~).

Покупается у Финиса Гестора (Коллегия магов Винтерходла) при достижении конжуры 90 уровня и выполнением Ритуального квеста колдовства в Коллегии Магов (см. TES Wiki). Имеет следующие характеристики:

- ❖ Ур=100
- ❖ ХП=1850
- ❖ МП=335 (мана у данного моба имеет значение)
- ❖ Вооружен Даэдрической Призванной Пикой (байунд пика со всеми перками баунда, короче)
- ❖ Благодаря наличию всех перков баунда, призванная пика имеет все свойства баунда
- ❖ Благодаря наличию 2х перков «Пика», наносит доп. урон кровотоком

- ❖ Пенера=44.5
- ❖ Навыки двуручного оружия и Блокирования=100
- ❖ Эффективность блока=70
- ❖ Из-за того, что не носит доспехи, имеет показатель брони всего 500ед
- ❖ Маг рез=20
- ❖ Огне рез=25
- ❖ Фрост рез=40
- ❖ Элетро рез=40
- ❖ Яд рез=100
- ❖ Болезнь рез=100 (Единственный скелет, имеющий этот показатель ≠0)
- ❖ Обладает собственной ледяной аурой
- ❖ Обладает собственным знаком: Воин (со всеми его эффектами)

7) **Вызов костяного солдата** - с помощью костей дракона заклинатель вызывает костяного солдата из мира мертвых на бессрочное служение себе. После смерти скелета кости возвращаются к заклинателю. Ранг Мастер.

Лучший скелет-милишник по моему мнению.

Покупается у Финиса Гестора (Коллегия магов Винтерходла) при достижении конжуры 90 уровня и выполнением Ритуального квеста колдовства в Коллегии Магов (см. TES Wiki). Имеет следующие характеристики:

- ❖ Ур=65
- ❖ ХП=1200
- ❖ Вооружен Дракониий костяной боевой топор, без зачара

- ❖ Благодаря наличию 3х перков «Боевой топор», наносит на 1.3 больше физ. урона
- ❖ Пенера=54
- ❖ Навыки Одноручного оружия и Блокирования=120
- ❖ Эффективность блока=70
- ❖ Носит полный комплект Драконьих панцирных доспехов + Драконий панцирный щит (не зачаренные). Благодаря которым показатель брони=1900ед (с учетом собственной ауры)
- ❖ Маг рез=15
- ❖ Огне рез=-25
- ❖ Фрост рез=80
- ❖ Элетро рез=40
- ❖ Яд рез=100
- ❖ Болезнь рез=0
- ❖ Обладает аурой, которая в небольшом радиусе увеличивает показатель брони себе, своему хозяину и коллегам по работе на 100ед.
- ❖ Умеет хорошо башить своим щитом. А благодаря наличию всех перков Блокирования, своим башем сбивает перентру врагам.

8) **Вызов костяного лучника** – С помощью костей дракона заклинатель вызывает костяного лучника из мира мертвых на бессрочное служение себе. После смерти скелета кости возвращаются к заклинателю. Ранг Мастер.
 Покупается у Финиса Гестора (Коллегия магов Винтерходла) при достижении конжуры 90 уровня и выполнением Ритуального квеста колдовства в Коллегии Магов (см. TES Wiki). Имеет следующие характеристики:

- ❖ Ур=65
- ❖ ХП=1000
- ❖ Вооружен Луком из драконьей кости + Драконьими костяными стрелами (999шт.),
без зачара
- ❖ Имеет все перки ветки Стрельба
- ❖ Пенера=71
- ❖ Навыки Стрельба=120
- ❖ Эффективность блока=0
- ❖ Носит полный комплект Драконьих панцирных доспехов (не зачаренные).
Благодаря которым показатель брони=1400ед
- ❖ Маг рез=15
- ❖ Огне рез=-25
- ❖ Фрост рез=80
- ❖ Элетро рез=40
- ❖ Яд рез=100
- ❖ Болезнь рез=0
- ❖ Обладает аурой, которая в небольшом радиусе увеличивает показатель МС себе,
своему хозяину и коллегам по работе на 10ед.

9) **Вызов костяного боевого мага** - с помощью костей дракона заклинатель вызывает костяного боевого мага из мира мертвых на бессрочное служение себе. После смерти скелета кости возвращаются к заклинателю. Ранг Мастер.

По своей полезности может посоперничать с большинством саммонов, вплоть до дремор старой цитадели и вампиров.

Покупается у Финиса Гестора (Коллегия магов Винтерходла) при достижении конжуры 90 уровня и выполнением Ритуального квеста колдовства в Коллегии Магов (см. TES Wiki). Имеет следующие характеристики:

- ❖ Ур=65
- ❖ ХП=1000
- ❖ Вооружен тремя стихийными заклинаниями (Испепеление; Ледяная пика; Грозовой разряд), Магическим оберегом Ранг IV, и Трансмутация: Магическая кожа на себя (не та что у игрока)
- ❖ Имеет все стихийные перки ветки Разрушения (но не основную ветку)
- ❖ Все магические школы развиты на 100, кроме рестора=110
- ❖ Носит комплект Драконьих панцирных доспехов (не зачаренные), кроме шлема. В место него носит Черный капюшон мага, зачаренный на повышение магии на20ед. Благодаря которым показатель брони=1364ед (до магической кожи)
- ❖ Маг рез=30
- ❖ Огне рез=-10
- ❖ Фрост рез=95
- ❖ Элетро рез=55
- ❖ Яд рез=100
- ❖ Болезнь рез=0
- ❖ Обладает аурой, которая в небольшом радиусе увеличивает показатель МП себе, своему хозяину и коллегам по работе на 35ед.

- ❖ Так де может применять стихийные плаци (в зависимости от резов врага), хотя среди спелов они не числятся почему-то)

10) **Вызов Потемы** - Заклинание, призывающее Потему.

✓ Получение Потемы:

- Для создания реагентов необходимо иметь перк «Тёмная энергия», Колдовство не ниже 75, а в инвентаре Гримуар Мейлина Варена и Амулет некроманта.
- Необходим Могущественный Чёрный камень душ. Рецепт: 3 Чёрных камня душ [пустых] + 1 Странные останки
- Необходим Свиток Могущественного захвата души. Рецепт: 1 Костяная мука + 1 Перо + 1 Ядовитый колокольчик + 1 Свиток захвата душ
- Создавать это нужно на Пентаграмме Мейлина Варена, которая находится в комнате рядом с его скелетом по квесту «Чёрная звезда».
- Во время сражения с Потемой необходимо иметь в инвентаре Могущественный Чёрный камень душ и использовать на неё Свиток Могущественного захвата души, после этого убить её в течение 12000 секунд [потом эффект спадёт, и вы не получите её душу] и забрать череп с трона.

✓ Если вы убили Потему под эффектом Свитка Могущественного захвата души, то получите камень душ с душой Потемы, а также Свиток Ритуала подчинения.

- НЕ относите Череп Потемы Жрецу в Солитьюд.
- Для успешного Ритуала подчинения нужно прийти на место, где некроманты призывали Потему по первому квесту. Далее надеть Амулет некроманта и иметь не менее 100 колдовства. Читать свиток необходимо на алтаре на вершине башни, где до этого обитал Мастер ритуалов.

✓ Если условия были соблюдены неправильно, то ритуал вас убьёт.

- После успешного ритуала вам добавится Череп Потемы с её камнем души, с помощью которого приывается Потема.

✓ **Существование Потемы занимает 3 слота призываемых существ.**

- ✓ Является призраком
- ✓ После ритуала можете сообщить Фолку Огнебороду в Солитьюде, что с Потемой покончено и квест завершится.

Имеет следующие характеристики:

- ❖ Ур=125
- ❖ ХП=2620
- ❖ Вооружена Призванным мечом Потемы, который почему-то не имеет всех свойств баунда (хотя все перки баунда у Потемы есть).
- ❖ Также пользуется заклинаниями:
 - Стихийный плащ потемы (дестракт 150 со всеми перками, аналог стихийного плаща СФа, но не дающий резисты);
 - Некроисцеление Потемы (аналог Некротическое усиление (рангIII));
 - Высылка даэдра (прогоняет призванных даэдр врага);
 - Трансмутация: Магическая кожа на себя (не та что у игрока);
 - Ужасный зомби (конжура 125 со всеми перками, но почему-то поднимает только 2х миньонов);
 - Стрелы души (что конкретно делает я не знаю, но вроде как наносит урон магией, с базой в 250)
- ❖ Имеет все перки магических школ, кроме иллюзии;
- ❖ Носит: Эбонитовую броню, волчьи перчатки и сапоги + Медный обруч с рубином.
Все не чаренные!
- ❖ Рейтинг брони 750 до того, как оденет броню (изначально голая, не смотря на модельку). После 1566
- ❖ Пенетра=118 (75 базовой + от перков одноруча)
- ❖ Маг рез=45

- ❖ Огне рез=100
- ❖ Фрост рез=150
- ❖ Элетро рез=50
- ❖ Яд рез=100
- ❖ Болезнь рез=0

11) **Поднятие мертвецов** [Ранг IV и V]- главное заклинание любого некроманта.

Покупается у Финиса Гестора (Коллегия магов Винтерходла) при достижении конжуры 65\90 уровня (рекомендую поднять до 75 и взять перк «Тёмная энергия» что избежать превращения трупа в прах, по окончанию\прерыванию действия спела). Пятый ранг имеет бесконечное действие, в отличии от четвёртого, и не имеет КД. Если коротко, то позволяет оживлять в качестве саммонов большинство мобов в игре (НЕ ВСЕХ!), дополнительно усиливая их в зависимости от перков некромантии в конжуре. Подробнее смотри в разделах «Перки некромантии» (выше) и «База о мертвых треллах» (ниже).

12) **Призыв Мертвого капитана** - Призывает Капитана Мертвоглаза на Y с., благодаря

ему можно сохранить на будущее нужные вам трупы. Активируйте труп, чтобы сохранить его. Активируйте капитана чтобы выложить труп. Ранг ученик.

Маст хев заклинание, если вы еще не вкачали перк «Темная энергия», или не обзавелись дополнительным слотом призыва, а полезный труп прямо перед вами. Порядок действий такой: призываете капитана → жмете E (по умолчанию) на труп → появляется окно с выбором: осмотреть или сохранить труп (единовременно можно сохранить только одно тело) → труп исчезает → ждем нужного нам момента \ выполнения условий для использования отложенного друга (не обязательное условие для работы заклинания) → опять призываем капитана → ждем на него E → сохранённый резервист появляется у ног капитана → делаете с ним что должно\хотели. Покупается у Финиса Гестора (Коллегия магов Винтерходла), при достижении конжуры 65 (почему так я не знаю).

В бою очень слаб, поэтому характеристики расписывать не буду.

13) **Даэдрический полумесяц** - Снаряжает призванного дремора или гуманоида даэдрическим полумесяцем на Y с (зависит от навыка конжуры). Пока в полумесяце есть заряд, он наносит 50 дополнительного урона магией и ошеломляет противников. Лучшее оружие, которым можно вооружить наших треттов, до прокачки кузнечки и\или самочара. Имеет базу урона в 18 единиц (по аналогии значений в таблице). Недостатком будет то что, его надо обновлять у наших подчиненных. Если фэйт затянется, то лучше держать у них в инвентаре запасную пушку, чтобы не копить курсу от применения спела по среди боя.

6.2. Непосредственные баффы на саммонов

14) **Некроаура защиты** – обязательное заклинание к применению (исключает работу с другими некроаурами). Значительно повышает выживаемость наших миньонов, в определённом радиусе от игрока, за ману в секунду (радиус зависит от навыка конжуры в соотношении 1:1, мана отток в соотношении 1:10, а значение усиления защиты неизменно); следовательно, и нашу выживаемость.

Единственные недостатки спела, состоят в микро-задержке между постоянным самообновлении этого радиуса (короче это как круг паладина, но привязан к игроку и работает только на саммонов); и отсутствии визуального эффекта работы спела (который есть у некроаур скорости\урона)

Имеет следующие эффекты повышения защиты:

- ❖ Увеличение сопротивление стихиям на 40%
- ❖ Увеличение сопротивление магии на 20%
- ❖ Увеличение показатель брони на 500 единиц,

15) **Трансмутация: Магическая кожа на цель** – крайне полезный баф для наших камикадзе. Увеличивает класс брони (зависит от значения базовой маны), действует Y с. Снижает получаемый целью урон от стрел. Усиливается при взятии перка «Ученик школы изменения»

6.3. Дебаффы врагов

16) **Проклятия** – одни из самых полезных дебафов в игре даже если вы не некромант. Каждое проклятье исключает другое. Рассмотрим по ближе в порядке прогрессии конжуры:

❖ **Ослабление** - Проклинает существ в области взрыва на X секунд (зависит от конжуры, чем больше навык, тем дольше длится). Их сила атаки и магические навыки слабеют на 20% (не зависит от конжуры, даже первый перк не обязателен).

В целом самый простой и эффективный дебаф, повышающий выживаемость игрока и его компании. Даже рунник, при желании, может его использовать.

❖ **Хрупкость** - Проклинает существ в области взрыва на X секунд (зависит от конжуры, чем больше навык, тем дольше длится). Их броня уменьшается на 200 (не зависит от конжуры).

Честно – для нас херня (имхо). Предыдущее считаю полезней. (мнение не претендует на первенство)

❖ **Железная дева** - Существа прокляты на X секунд (зависит от конжуры, чем больше навык, тем дольше длится). Наносит 50 ед урона каждый раз, когда они атакуют или произносят заклинания (не зависит от конжуры).

Очень полезный дебаф, даже на некоторых лейт боссах. Если в битве с противником вы зашли в тупик, не вы его не можете убить, и не он вас. Советую применить это заклинание, и он сам себя ~~захуярит~~ уничтожит.

Советую попробовать его на девочках Меридии и Мираке (если для этого найдёте ≈700 маны на руннике, в тяже, с перком «Рыцарь-маг»).

❖ **Жизнеотвод** - Существа прокляты на X секунд (зависит от конжуры, чем больше навык, тем дольше длится). Атаки в ближнем бою поглощают 25 здоровья (не зависит от конжуры).

Хороший источник отжора для наших миньонов. Но, когда вкачаем перки в мастера рун, особо не по спамишь. С другой стороны, оно уже особо и ненужно будет к этому моменту.

На руннике можете про него забыть

❖ **Изувечить** - Существа прокляты на X секунд (зависит от конжуры, чем больше навык, тем дольше длится). Они наносят на 25% меньше урона, количество

брони уменьшено на 250, атакуя в ближнем бою они наносят себе 100 урона и когда их атакуют в ближнем бою, атакующий поглощает 25 ед. здоровья. (не зависит от конжуры).

В целом это просто суммарная версия всех ранее озвученных проклятий. Главным недостатком которого является его астрономическая цена, и длительный каст, даже без ветки мастера рун (с ней просто забудьте о нем, 2500+ маны вы не найдёте)

На руннике можете про него забыть

- 17) **Гибельный огонь** - Искаженный огонь наносит X урон магией (зависит от конжуры, чем больше навык, тем больше значение) и 3 (не зависит от конжуры) урона ядом на протяжении 20 секунд (не зависит от конжуры). Цели заклинания уязвимей к атакам слуг чернокнижника на 30% (не зависит от конжуры).

Ещё один вид проклятия, специализированный под саммонера, который можно использовать совместно с ранее озвученными.

Пожалуй, главным недостатком этого спела является то что он срабатывает лишь при касании игроком противника на расстоянии вытянутой руки, а не на удалении как в стандартных проклятиях

- 18) **Увязание** - Скорость передвижения цели уменьшается на X%, броня уменьшается на X ед. на Y сек. (зависит от навыка и перков школы Изменение) Не режется, всегда срабатывает.

Пригодится практически в любом билде. По мане стоит очень дешево.

- 19) **Забывчивость** - Понижает уровень всех навыков на X в течение Y с. (зависит от навыка и перков Восстановления)

Серьёзный дебаф противника, который режется об магрес. (если для его применения найдёте ≈600 маны на руннике, в тяжё, с перком «Рыцарь-маг»).

6.4.Бафы через спец спел

- 20) **Сила мастера** - Ближайшие призванные заклинателем существа произносят направленное на себя заклинание из левой руки призвавшего

В чём суть, заклинание всегда применяется с правой руки (в левую оно никогда не возьмётся, да и не надо это), в этот момент у вас должно быть подготовлено\взято в левую руку одно из бафующих заклинаний (например, плащ морозного огня). Если в

левую руку ничего не взято, или там щит\меч\~~чи-то-то~~ трусы\посох, то ничего не произойдёт.

Когда заклинание применено, на всех ваших саммонов разом применяется баф из левой руки; с той же силой с какой он сработал бы на вас (если у саммона выполняются условия срабатывания спела).

Именно этим заклинанием можно увеличить число ваших сторонников в 2 раза. Всё что нужно сделать, это добыть спел призыва какого-нибудь даэдра (например, Призыв дремора-гвардейца; с духами не работает, а некроманские призывы все делаются ритуальным кастом, с двух рук), и взять его в левую руку. Применив силу мастера, каждый ваш миньон призовёт дремору которая будет к нам дружелюбна. Более того применив силу мастера уже с бафающим спелом (например, Аура мощи на себя), то этот баф применится как на ваших саммонов, так и на саммонов ваших саммонов (кастить призыв ещё одной дремору не рекомендую, это отменит первый призыв, если у нашего миньона нет второго слота призыва, а такой мало у кого есть)

Стоит отметить что работает это заклинание с ограниченным числом заклинаний. Вызов дремор ранга заклинаний мастер, закончится провалом. Вы призовёте только воздух. Также и с большинством слишком мощных заклинаний (а я так хотел собрать своих миньонов вокруг Харкона, и силой мастера применить солнечную нову, но увы не судьба похоже).

Ниже указанные заклинания, для которых сила мастера применяет нормально.

- 21) **Плащ морозного огня** – Окружает применившего синим стихийным плащом, который наносит X урона огнём и X урона холодом врагам. Повышает сопротивление огню и холоду на 20%. Урон увеличивается от всех источников повышения урона каждой из стихий.

Добывается при взятии перка "Носитель тьмы" ветки судьбы "Черный страж" (10лвл и 2 убийства в статистике)

Учитывая, что некромант имеет дело с нежитью, ахиллесовой пятой у большинства из которой, является уязвимость к урону огнём, +20% огне реза будут далеко не лишними, как и стихийный урон.

- 22) **Аура мощи** – Заклинатель\цель окружен(а) аурой, которая увеличивает урон дальнобойного/двуручного/кулаков/одноручного оружия на X% (зависит от навыка и перков Восстановление) в течение 7200 с.

Урона много не бывает как говорится.

23) **Аура коррозии брони** - На дистанции ближнего боя снижает у окружающих врагов 300 ед. брони (не зависит от навыка). Аура длится 1 сек. (зависит от навыка и перков
Изменение)

Дополнительный гвоздь в братскую могилу боссов.

24) **Проведения энергий** – что делают смотрите в таблице с заклинаниями. Сюда я включил этот спел для того чтобы на его примере вы увидели версию спела со спец условиями, который на одних саммонах срабатывает (например, Дремора-архимаг), а на других нет (например, Костяной боевой маг).

7. База о Мертвых треллах

То с чем стоит смириться при попытке использовать спел «Поднятие мертвеца» – это невозможность брать себе в подчинение:

- 1) Механизмы двумеров;
- 2) Вервольфов;
- 3) Высокоуровневых скелетов\личей;
- 4) Драугра-военноначальника;
- 5) Создания апокрифа;
- 6) Особо сильных мобов\боссов, в основном 100+ уровня.

Угар кстати состоит в том, что можно поднять великанов и мамонтов. Можете попробовать так сделать, и наблюдать как в бою они будут кидаться вашими врагами (в основном бандитами) везде, где не застрянут. Правда хорошими бойцами они от этого не становятся, ибо застревают практически в каждом данже.

Какие у нас есть нормальные варианты? Мы можем поднять:

7.1. Боссы бандиты \ маги \ драугры

Являются больше опциональным вариантом для перехода к следующим товарищам. Так что можно их вообще скипнуть. Почему я решил их упомянуть? Просто большинство из них обладает, куда более лучшими характеристиками и особенностями, нежели тот же Яростный человек из Каирна душ. Плюс они получают улучшения в зависимости от наличия перков «Некромантия» или «Тёмная энергия»)

Объясню на примере Мясника:

- 1) ХП≈1000+ (ещё добавьте сюда ХП от перка «Тёмная энергия»)

- 2) Чел обладатель уник сета с отражением урона (которую можно лутать с него в бесконечном количестве; если знать, как);
- 3) По расе данмер (+50 огне реза для нежити это о-го-го);
- 4) Является дуалом (две пушки → двойной урон);
- 5) В руки можно дать любую пушку (на призывах болванах такой опции нет)

Лучшим вариантом в этой категории будет Валс Веран (имхо). Он обладает уникальной способностью реанимировать всех в ближайшем радиусе, почти без ограничений. Благодаря этой особенности, можно собрать реально большую армию. Объясню на примере Старой цитадели: заходим туда → друзья вампиры-треллы (или кто-то другой) убивают здешних обитателей → Валс их через какое-то время реанимирует (если файт не закончен) → набрав себе помощников, он довольно легко убивает проекцию сефирота → на этом можно не останавливаться и пойти к настоящему сефироту → собрав ещё попутчиков тпаемся в Сефироту и там уже (если сами не будете умирать) Валс с компанией его победят. Главное, чтобы Сефик не убил Валса первым (тут уже как повезёт).

7.2. Как узнать всю поднаготную всех миньонов в игре

Вариантов, кого поднять тут так много что понадобится отдельная база знаний. Поэтому объясню общий принцип\порядок действий как научиться узнавать параметры наших будущих рекрутов уже непосредственно в самой игре.

- 1) Первым, относительно простым вариантом, будет: подойти к мобу почти в плотную → наведясь на него → выйти в меню игры (нажать **esc**) → MCM → RDO → Обзор статов НПС. Тут мы можем наблюдать все основные параметры наших рекрутов (статы\навыки\резисты), но не специфические параметрв RFAD.
- 2) Вторым, уже полным вариантом будет просмотр параметров через консоль. Как это сделать: открываем консоль (клавиша «~») → выделяем НПС кликом мыши (можно покрутить колёсико если не выделяется кликом) → в левом верхнем углу экрана открывается окно, содержащее нужную нам информацию.

В этом окне можно сразу увидеть информацию о текущих статях, уровне и расе. Чтобы посмотреть остальное, необходимо навестить на нужную категорию и нажать shift или ctrl. Рассмотрим эти категории:

- ❖ Spells – показывает заклинания и способности объекта;
- ❖ Effects – показывает активные и пассивные эффекты объекта на текущий момент;

- ❖ Equipment – показывает что, на какой части тела экипировано у объекта;
- ❖ Inventory – показывает полностью все предметы находящиеся в инвентаре объекта;
- ❖ Keywords – показывает принадлежность объекта той или иной категории;
- ❖ Actor Values – показывает параметры объекта (навыки\ резисты\ пенетру\ абсорб и т.д.)
- ❖ Perks – показывает какими перками обладает объект.

7.3. Где хранить будущих кандидатов в треллы?

Допустим перед вами возник будущий, прекрасный кандидат вам в слуги. Однако все вакантные места на текущий момент заняты, но в будущем появятся. Не бросать же перспективного новичка, правильно? На помощь придёт спел «призыв Мертвого капитана», но и тут есть пара нюансов. Первый – так можно хранить только одного рекрута. Второй – это работает только с вампирами, которые спавнятся в данжах. Если ваш рекрут был изначально заспавнен на улице, то с большой вероятностью он через какое-то время исчезнет (вампиры которые первый раз спавнятся перед Фортом Стражи Рассвета – считаются данжовыми).

Как же хранить больше одного моба? Тут также стоит выполнить несколько условий.

Первое, найти локацию, которая не претерпевает серьёзных изменений по ходу игры. Например, цистерна буйной фляги; покои архимага; любой покупной дом довакина (медовик и прочие).

Второе, найти предмет «консерватор». Что это за предмет такой? Коротко, это любой предмет, который не хочет пропасть из игры. Чаще всего привязанный к какому-либо квесту, но не обязательно. Как отсеять такой предмет от обычного? Нужен торговец. Вообще подойдёт любой, но удобней будет использовать тех, у кого выбор товара минимален. Среди таковых, хорошими вариантами будут скупщики краденного, торговка меридии и дремора-торговец. Лично я предпочитаю юзать Тонилу. Продаем ей предметы, и, если они потом появляются у неё в продаже (хотя до этого их небыло), это наш предмет «консерватор». Чаще всего это листовки с заказами, но я их не рекомендую. После

выполнения квеста на зачистку локи указанной в листовке и получения награды, листовка может потерять свойство «консерватора».

Третье, моб должен быть «данжевым», а не «уличным» (вампы что спавнятся возле форта стражи рассвета тоже считаются «данжевыми»)

Четвертое, доставить труп в сейвовую зону (способ на ваше усмотрение) и положить в него хотя бы один «консерватор».

7.4. Дреморы

Первым действительно хорошим вариантом на реанимацию будут дреморы. В чём их преимущества и недостатки?

- + Отсутствие необходимости вкачивать перки в зачар (вампы без этого значительно менее живучи);
- + Изначально хорошо развита пенетра (20 + от перков пушки);
- + Изначально хорошо развиты резисты (маг рез=50; огне рез=135);
- + Именно дреморам принадлежит моб с самым большим запасом ХП=4100 (у дреморы-чемпиона с луком; просто поменяйте ему пушку)
- На некоторых боссах, требуют отхила от игрока (что копит курсу);
- Среди дремор попадают бретонцы, которые только притворяются своими (имеют меньшие параметры (маг рез=10); Чемпион дремора с кинжалами как раз такой)

7.5. Вампиры

Самыми сильными, в тоже время требовательными и практически не убиваемыми мобами в игре, годные к реанимации, будут однозначно АЗК-вампиры. В чём их преимущества и недостатки?

- + Самое полезное что у них есть, наличие вампирской способности, которая очень прилично их отхиливает и делает их почти не убиваемыми при разгоне резистов;

- + Вторая самая полезная особенность, которая есть у некоторых вампиров, это периодический каст вампирской новы. (часто оказывается полезней любой пушки, которую вы дадите вампу);
- + Частичная кастомизация (возможность сменить броню и бижутерию в ограниченном выборе; об этом позже);
- + Возможность зачарить каждый элемент брони под свои нужды (которую носит вампир)
- + Возможность дополнительно, пассивно усилить вампиров-трелов используя руны;
- Изначально низкие резисты (особенно огнерез=-45);
- Однозначная потребность в перках самочара (без самочар брони, вампы значительно менее эффективны и живучи);
- Уличных вампиров реанимировать не советую, особенно тех которые убегают от дозорных (с ними чаще всего возникает агрессивный вампир момент). При перемещении из локи в локу, или просто загрузке сейва, могут начать кусаться (станут агрессивными к игроку)

1) Какие вообще есть вампиры, годные к реанимации?

Основную информацию скомпоновал в мини таблицу.

Лвл	Пол	Урон	Базовая пенетра	Броня	Примечание
50	жен	Дуал пушки	5 + ветка пушки	Рандом комплект (кроме шлема)	Вместо шлема капюшон на МП
55	жен	Двуручная пушка	5 + ветка пушки	Рандом комплект (кроме шлема)	Вместо шлема капюшон на МП
62	муж	Дуал пушки	10 + ветка пушки	Рандом комплект	Умеют кастить вампирскую нову
67	муж	Двуручная пушка	10 + ветка пушки	Рандом комплект	Умеют кастить вампирскую нову
75	жен	Пушка + стих. магия	5 + ветка пушки	Рандом комплект (кроме шлема)	Вместо шлема капюшон на МП
80	жен	Пушка + магия крови	5 + ветка пушки	Эбонит (кроме шлема)	Призывает горгулью;

					Вместо шлема капюшон на МП
87	муж	Пушка + стих. магия	10 + ветка пушки	Рандом комплект	Умеют кастить вампирусную нову
91	муж	Пушка + стих. магия	10 + ветка пушки	сталгрим лайт (без шлема)	Умеют кастить вампирусную нову и снежную бурю

При подсчёте пенетры следует учитывать, что перки «Варварская мощь» и «Проникающие удары», у вампов вкачаны только по одному разу. То есть дают только 5 пенетры, а не 10!

Также хочется отметить что реанимировать стоит

2) Какой расы бывают вампиры?

Не знаю по какой причине, но в RFAD количество рас у вампиров ограничено. Давайте рассмотрим доступные нам варианты:

- ❖ Бретон – даст халявный маг рез;
- ❖ Данмер – даст халявный огне рез;
- ❖ Норд – особых преимуществ не имеет;
- ❖ Имперец – особых преимуществ не имеет;
- ❖ Босмер – редко встречается, особых преимуществ не имеет;
- ❖ Альтмер – худший выбор для вампира-трелла из-за дебафа к маг резу.

Также хочется упомянуть, что в игре присутствует всего один редгард-вампиры доступный для реанимации. Одно из главных преимуществ которого это настакивать урон с каждым своим ударом. Однако тут есть ряд проблем. Одна из главных – это женщина (разного лвла), а значит не носит шлем (минус чарка), и имеет -5 пенетры по сравнению с вампами мужланами. С другой стороны, сниженная пенетра компенсируется расовой способностью редгардов получать пенетру за каждый меч в руке. Вторая проблема – эта вампуса стоит прям подле Вигхара (лока Кровавый трон), а этого дядю ещё попробуй убить, до того, как этот редгард станет нам особо не нужен.

Остальные расы нам недоступны (Орк по имени Малк не подвержен реанимации).

3) Как поменять шмотку на вампире?

Запомни главное мой юный конжураст! Одеть саммона в любые уники **НЕПОЛУЧИТСЯ**. Мертвые-треллы носят только ту броню, которую носили при «жизни», бижутерии это тоже касается. Большинство вампиров носят один из следующих вариантов комплекта брони (вся не чаренная):

- ❖ Стальная пластинчатая;
- ❖ Нордская резная;
- ❖ Стеклоанная;
- ❖ Эльфийская (иногда золоченная);
- ❖ Хитиновая (тяж и лайт)

За исключением двух типов, переодеть можно только в один из этих вариантов брони. Как это сделать? Снимаем ВЕСЬ экипированный шмот с нашего вампира (**В ТОМ ЧИСЛЕ БИЖУТЕРИЮ**) → реанимируем бойца → совершаем перемещение из экстерьера в интерьер (или наоборот); лучше всего работает с воротами больших городов → вампир одевается в новый комплект брони (рандом из вариантов выше) и новую бижутерию (рандом покупной). Если вампир оделся не в тот вид брони, который вы хотели – диспелимся (банка очищения) и начинаем с начала. Аналогичная ситуация с бижутерией. Если хотите надеть на вампа полезную бижутерию, то скорее всего, придется повторять этот процесс достаточно долго. Лучшей бижутерией для наших саммонов, будет бижута на магрез и на урон оружием (в зависимости от того что вам нужнее). Просто, когда выбьете нужные кольцо и амулет закиньте их в вампа (предварительно убрав ненужные), и при следующем перемещении он их наденет.

8. Самочар

Перейдем к тому без чего наши вампиры будут неполноценными.

Если захотите поиграть вампами без самочара – флаг вам в руки. Только потом, когда ваших вампов будут сдувать всякие Мираки \ Сефироты и др., **не плачьте**, вы сами сделали такой выбор.

Самочар значительно повышает эффективность наших комаров-переростков. Усиливает их положительные стороны и убирает\снижает слабости.

Схема зачара наших вампов аналогична предыдущей по замене брони. Разница лишь в том что, после того как мы забираем броню у наших подопечных, мы её возвращаем обратно в труп, после того как зачаруем на чарном столе. **БИЖУТЕРИЮ И ВСЁ ОСТАЛЬНОЕ ЧТО ЭКИПИРОВАНО НА МОБЕ ТОЖЕ НУЖНО БУДЕТ ПЕРЕЗАКИНУТЬ, ИНАЧЕ МОБ НЕ ОДЕНЕТСЯ** (если это не входит в ваш изначальный план, *извращения*).

Какие чарки я рекомендую к какой шмотке?

Броня:

- ❖ 15% сопротивления магии;
- ❖ 100 брони + 10% рейтинга надетой брони;
- ❖ Повышает пробивание брони на 8% (только на 1 шмотке может быть);

Перчатки:

- ❖ 25% к урону одноручного оружия;
- ❖ 35% защиты от огня;
- ❖ Увеличивает восстановление здоровья на 4;

Сапоги:

- ❖ 35% защиты от огня;
- ❖ Увеличивает восстановление здоровья на 4;
- ❖ 12% скорости передвижения (если играете не личом то 16% поглощение магии; лич снижает поглот у всех вокруг себя на 150, что делает бесполезным любое усиление поглота);

Шлем (при наличии):

- ❖ 25% к урону одноручного оружия;
- ❖ 35% защиты от огня;

- ❖ Увеличивает восстановление здоровья на 4;

Щит (для НЕ дуалов; когда вампы не используют магию они экипируют щит):

- ❖ 15% сопротивления магии;
- ❖ Увеличивает восстановление здоровья на 4
- ❖ 35% защиты от огня; либо Вы блокируете на 40% больше урона; либо 12% скорости передвижения (если играете не личом то 16% поглощение магии; лич снижает поглот у всех вокруг себя на 150, что делает бесполезным любое усиление поглота);

Пушка (если не хотите собирать уникаи):

- ❖ Поглощает 30 всех статов (не режется об маг рез), либо 300 дополнительного магического урона нежити (второе больше для Харкона нужно);
- ❖ 37 единиц урона магией в течении 10 секунд (стак)
- ❖ Наносит 150 урона броне в течении 10 секунд (стак)

Следует учитывать, что сталгрим усиливает все чарки на 25%. Однако единственный такой вампир ходит без шлема, причем в лайте.

9. Руны

Одна из уникальных особенностей всех мертвых трелов, с которых можно содрать броню –это возможность инкрустировать в их шмотки руны, с получением эффекта синергии. За все синергии не скажу, но синергия на усиление чарок предмета однозначно работает! По этому её я устанавливаю на доспех, т.к. только на нем можно поставить маг рез (на щит увы, руны не поставить), самый важный резист для выживаемости моба на боссах. Из других синергий могу порекомендовать:

- 1) рефлект физы;
- 2) имун к проклятиям нежитии
- 3) любой сопрот физ урону (смотрите на свой запас рун)

Из чего крафтятся руны:

- Руна земли:
 - а) Безупречный изумруд + Карьерный камень + Руна солнца = 2 руны земли
 - б) Безупречный изумруд + Карьерный камень + Руна луны = 3 руны земли
- Руна луны:
 - а) 2 Лунная руда + 2 Безупречный сапфир + 2 Странные останки + 2 Руны солнца = Руна луны
 - б) 3 Лунная руда + 3 Безупречный сапфир + 3 Странные останки + 3 Руны земли = Руна луны
- Руна солнца:
 - а) 2 [Превосходное] Зелье лечения + 2 Безупречный бриллиант + 2 Руна земли = Руна солнца
 - б) [Превосходное] Зелье лечения + Безупречный бриллиант + Руна земли = Руна солнца

10. Классовый квест \ Прокачка

Равномерно качаем базовые характеристики до 150 ХП/СТ/МП. После 150 всех характеристик качаем 250 базовой МП, остальное в ХП.

Стартуем обучение обязательно!! (если проходим сборку в первый раз) Читаем книжки и изучаем врагов и механики. Можно все тратить, все равно из обучения ничего нельзя вынести – ни предметы, ни опыт.

Ищем и лутаем кольцо Зодиаков на поляне выбора Знака. Там рандом места, найти не сложно, по пути собираем травки и цветочки, которые потом разберем на алхимическом столе на ингредиенты для зелий. Кольцо даст нам так нужную в начале МС и еще и уровень Спича (больше денег от продажи лута).

Выбираем камень хранитель и при разговоре с девицей-красавицей выбираем вариант некроманта.

10.1. Собрать части человеческой плоти

Просыпаемся в склепе/кургане. С нулевой имеем камни душ и кинжал захвата душ (сохраните их, понадобятся), на столе лежит разный хлам, в том числе те самые части тел, которые надо просто подобрать себе в инвентарь. Всего их 4шт. Не выкидывайте их они

нам ещё пригодятся. В награду получаем +5k exp и свиток для проведения ритуала оживления.

10.2. Провести ритуал оживления

Помимо частей тела и свитка для проведения ритуала нам понадобятся ещё 20 шт. паслёна (легко собираются в больших городах возле кладбищ) и 8шт. лечащих припарок (купить у алхимиков \ скрафтить на дубильном станке, предварительно прочитав рецепт, который есть на столах у алхимиков (забирать нет необходимости)).

Лутаем всё что можем унести из склепа, и бежим выполнять социалку. Перед выходом из склепа рекомендую сохраниться. За дверью находится большой сундук с рандомным лутом. Если содержимое вас не устраивает можете отгрузиться на сейв перед выходом. Авто сейв загрузит нас уже после выхода, когда содержимое уже было определено. Я рекомендую вам загружаться (если вам не в падлу) пока не выпадет одна из следующих вещей:

- ❖ Сталгримовая броня выжившего (+40 статов и +10 маг реза);
- ❖ Сталгримовый щит жизни (+45ХП и +10магреза; самый халявный щит на ХП);
- ❖ Двемерские сапоги неумолимости (+15МС и +10магрез);
- ❖ Сталгримовый кинжал буйства стихий (урон стихиями и чистый урон нежити).

Это самые полезные вещи, которые только можно залутать на старте игры!

Второе место где их можно со старта получить, находится в цистерне буйной фляги. Чтобы туда добраться выполняем первые квесты Бриньольфа, пока тот не начнёт официальный посвят в гильдию. Также сохраняемся перед входом в цистерну и чекаем содержимое.

Третий легкий сундук можно найти на балконе горы килкрит. Это где статуя Меридии (попрыгайте там вокруг, найдёте). Чтобы содержимое обновлялось, лучше бегать прямо от входа в Солитьюд. Что наименее удобно по сравнению с предыдущими.

Четвертый легкий сундук находится на юго-запад от Лагеря Сонное Дерево (великаны). Кинжал вовсе не обязателен, но для нас будет очень полезен вплоть до конца игры. Я так и бегал.

Прокатываемся по всему Скайриму, попутно беря заказы с досок объявлений, воруя, что плохо лежит, и выполняя простые квесты, не требующие особых навыков и предметов (квест Слухи в Солитьюде – лутаем все с сундука и продаем после прокачки Спича, квест красивой одежды Тари там же, делаем квест Заговор изгоев в Маркарте – если повезет лутаем 2 превосходки, квесты Гильдии Воров до Златоцвета в Рифтене и тд.) Рекомендую поставить рядом с Тонилой в Гильдии Воров – путеводный камень, чтобы иметь постоянный доступ к торговцу. Убиваем всех в храме богов Солитьюда и по желанию еще Белетора в Вайтроне для 4х убийств в Статистику для дальнейшей прокачки ветки Черного Стража. Подойдут любые невинные жертвы, но эти самые простые по ходу игры.

Как только соберете все ингредиенты используем свиток, который призывает бесполезного моба и идём дальше.

10.3. Поглотить 20 душ

Далее нужно пойти нафармить опыта, денег. Мы 8-9 уровня и все еще слабые для бандитов. Идем убивать великанов из арбалета «Убийца великанов», убиваем сильного элементаля Грома у камня Атронаха (для этого залезаем на крышу Туманной заставы для безопасного убийства), делаем всякие мелкие поручения за золото. Забираем кольцо Шашева с трупа мага в храме Лиризиуса: забраться туда можно на украденной лошади имперских солдат (местоположение храма можно найти в памятке новичка в канале дискорда). Выкупаем всю экспу у учителей.

Также не забываем трогать свой камень в круге камней у Откоса Крегвеллоу, дает на 2 дня +150% регена СТ и МП. Скушать малый синий и средний красный мутаген (В лагере шаглака или по квесту ГВ, в сундуках гильдии - рандом)

Перед началом похода рекомендую закупиться супчиками и выпечкой. Биндим их в группу быстрого применения, для меня это F1 (у всех одинаковое время эффекта). Так же можно купить Вино Джесики (дает 45ХП), зелье на 50 сопрота ядам и зелье парения. Действуют в вдвое меньшее время чем элексиры, поэтому биндим на отдельную группу (так благодаря максимальному запасу ХП можно понимать работает парилка или нет, а парилка должна работать всегда). Следует сначала съесть еду и только после пить вино, иначе не сработает (*сработает начиная с патча 29.08*).

Можно, подраться с Удгерт Несломленной в таверне Вайтрона, взять её в напарники, и дать ей пику. У неё есть перки пики, поэтому будет вносить доп урон кровотоком. Потом можно променять её на Мьёл Львицу из Рифтена, у неё перки молота.

Пока занимаемся всеми выше описанными делами, убиваем стартовым кинжалом захвата душ всяких кроликов, лисичек, коз, крабов, волков. Таким образом собираем души для прохождения стадии классового квеста. Не продавайте камни душ, **ВООБЩЕ**, они нам пригодятся для перезарядки самочар оружия, у поднятых вампов.

К концу этой стадии у нас должны быть следующие перки:

- ❖ Темный страж: «Темный пакт» и «Носитель тьмы». Включаем ледяную ауру и Инеевую кожу в разделе Магия - способности (они стакаются).
- ❖ 25 Силы голоса: перки «Торговец» и «Лавочник» — это база. Нам нужна голда для покупки экспы и расходников, покупаем ожерелье на 40ХП.
- ❖ 35 Конжуры: перк Новичок и Ученик, а также «Некромантия». Покупаем у любого придворного мага или же у учителя Колдовства коллегии Финиса Гестора спел на призыв скелета с пикой (кости можете взять с трупов служителей богов в храме солитьюда, либо по квесту изгоев, а ещё есть Грелот ~~Мертвая~~Добрая), силу мастера и путеводные камни.
- ❖ 35 Тяжа: для перков «Упорная тренировка» (одного достаточно), «Неумолимый натиск» (для ускорения) и «Рыцарь-Маг» (позволит нам кастовать без штрафа за тип брони (не вес))
- ❖ 30 алхимии: для перка «Основы интоксикации». Варим эликсир Волка (если хотите непосредственно участвовать в бою), либо Рыцаря (чтобы получать меньше урона от случайных тычек, если они вообще будут) и пьем постоянно (биндим в отдельную группу совместно с лечащей припаркой).
- ❖ перк «Идеальный баланс» из ветки изменения, продолжаем качать базовые характеристики до 150;

10.4. Убить не менее 80 гуманоидов

Дальше у нас начинается полное и безоговорочное истребление бандитов и прочих агрессивных простых существ. Скелеты с писками их в лёгкую выносят, благодаря

кровотоку. Также полезно будет перед началом боя через силу мастера применить на саммонов плащ морозного огня, для ускорения фарма.

Тактика проще некуда. Подбегаем поближе к врагу, но на «безопасную» для нас дистанции и применяем талант «Призыв» (он не копит курсу). Дальше наши коллекторы объясняют агрессорам кто кого обчистит и выбьют из них ЕХ. На действительно потных противников кидаемся проклятиями, но не спамим (курса накажет). Для большей безопасности можете закупиться гримуаром подавления. Он частично защищает от курсы, но съедает 30ХП.

Таким образом проносим всех бандитов, изгоев, фалмеров и легкую нежить по квестам ГВ, курган Ингола, Соротников и тд.

Рекомендую зачистить бандитов в Хелгене (появляются после 5 игровых дней; 10лвл и случайной фразы стражника: “Говорят на Хелген напал дракон...”) и забрать оттуда отличный шлем на 30ХП и 3ХПреген. В пещере к югу от Рифтена, забрать перчатки охотника серебряной руки на 10маг реза. С папы Краба (Канализация Вайтрана) забираем его кольцо и надеваем.

Для упрощения пере призыва скелетов, лутаем Ожерелье мистической связи в Факельной шахте, и Кольцо Брюрида в Тверской заставе, а также всякие маг тряпки какие найдём (можно использовать доспехи Брюрида, они дают оверкап скидку ко всей магии).

На каком-то этапе нужно будет распылять опыт в ненужные ветки навыков, чтобы получать перки. Их мы качаем в следующем приоритете:

- ❖ 75 конжуры: перки «Когнитивная гибкость», «Темная энергия» и «Эксперт колдовства». По мере роста обновляем нашу свиту на более высокого уровня, вплоть до яростных людей и\или мрачных гончих (покупаются в коллегии). Покупаем некроауру защиты и ходим под ней постоянно, периодически перекастовывая по мере повышения навыка конжуры (повышает радиус действия).
- ❖ Черный Страж: берем Вестник смерти и как только достигнем 30 ур. берем Лик смерти.
- ❖ 75 алхимии: перки «Знание алхимии», «Технология очистки» и «Вывод токсинов». Пьем зелья на 30% стих резов, 20% магреса, очищенный эликсир Бабочки. Делаем усиленные банки регена статов. Мутагены: малый зеленый, средний синий, большой красный.

❖ 50 тяжа: перки «Боевой транс» и «Стойкость»

❖ 20 блока: для перка «Крепкая хватка»

10.5. Собрать 20 праха вампиров

Вкидываем перк в «Великий купец» на 50 спича, покупаем недостающее количество праха.

10.6. Убить 15 некромантов и поглотить их силу

Локации где можно встретить некров: Ансилвунд, Крепость Феллглоу, Глубины Илиналты, Южное святилище, Камнепадная пещера, Пещера Хоба, Пещера Волчий Череп, Сторожевая башня Фолкирита, Камень Ритуала, Форт Сноухок, Откос Крегвеллоу, Морвунскар, Лагерь Тихих Лун (добавленная лока).

Лучше поубивать магов прещеры Хоба, для старта квеста на лича.

В принципе победить их можно при помощи Яростных скелетов, но если попадётся маг с огнём, то начнутся проблемы. В крайнем случае можно призывать мрачных гончих через силу мастера, но ЕХ вы за убийство от такой гончей не получите.

Поэтому я рекомендую сначала выполнить квест «Кровь на снегу» для получения амулета некроманта (отпадёт необходимость пере призывать скелетов \ пере поднимать трупы), и квест на Бритву Мерунеса. У святилища Мерунеса Дагона забрать себе во служение появившуюся дремору-милишника. Резисты у простых дремор прилично лучше, чем у призываемых скелетов. Также благодаря перку «Темная энаргия» имеют +500ХП.

Также можете «нанять» некоторых боссов бандитов (с хорошими маг и огне резистами), и дать им в руки хорошую булаву\молот (больше пенетры). Подойдут данмеры\орки\бретоны.

Для большей собственной безопасности можете сходить в Ральбтхар и залутать Этериевую броню.

Для усиления поднятых трупов однозначно идем выполнять квест «Раскопки» и лутаем там Азидалово кольцо некромантии (усиление работает только на трупы). Оно значительно повысит выживаемость наших треллов. Благо там для его лутинга необходимы всего две сталии раскопок пройти.

10.7. Совершить ритуал с сигильским камнем

Вкачиваем 90 конжур, и бежим выполнять появившийся квест у Финиса Гестора в коллегии магов. 0 сложности.

10.8. Получить филактерию колдовства

Тут у нас первое по-настоящему сложное препятствие. Лучше хорошо подготовиться. В конце концов чтобы получить филактерию необходимо стать высшим личом и изготовить её на алтаре некроманта в склепе личессы. Для чего требуется:

- ❖ Филактерия превосходства
- ❖ Книга проклятых (лаборатория Валерики в замке Волкихар)
- ❖ x2 золотой слиток
- ❖ x1 заполненный черный камень душ
- ❖ Перк мастера конжур

Для становления высшим личем нам необходимо иметь:

- ❖ Перк "Лик Смерти"
- ❖ 90 белого навыка Колдовства
- ❖ 90 белого навыка Зачарования
- ❖ 250 белой маны
- ❖ Больше 400 общей маны
- ❖ 10 Чёрных камней душ (заполненные)
- ❖ Надетая Филактерия Превосходства

Для изготовления Филактерии Превосходства надо:

- ❖ Заготовка филактерии

- ❖ Чёрный камень душ
- ❖ Золотой слиток
- ❖ Двимерское масло
- ❖ Том Нежизни в инвентаре

Начать я рекомендую с фарма ЕХ. В конце концов это самый прямой путь к качу зачара и белой МП. Для ускорения кача МП выполняем квест на огму. В ходе которого получаем книжку «Высшие чары» (позже пригодится), +15МП (если МП собрали, то выбираем +15ХП) и +2 перка. После взятия мастер перка конжуреры, кидаем перки в зачар. Финальный перк зачара можно отложить.

Затем выполняем квест Меридии, для получения заготовки хорошего меча. Она всё равно подкинет нам свою звезду, а ЕХ лишений не бывает. Затем выполняем квест на чёрную звезду азуры. В комнате со скелетом Мейлина Варена есть сундук, в котором лежат 10 черных камней душ (заполненных), двимерское масло и золотой слиток.

Для получения заготовки филактерии необходимо убить личессу, а для её убийства нам понадобятся элитные солдаты. Тут без мрачных гончих не обойтись. Можно пойти в Старую Цитадель, и взять тамошних дремор, но я предпочитаю идти сразу за вампирами.

Так как в RFADe, с обновлением классового квеста вампира, Зал Дозора больше не горит автоматом, после 30 уровня. То халявных вапиров мы увы не получим, как это было когда-то.

Идем к северному входу Бастиона Кричащего Ветра, перед входом призываем мрачных гончих, можете маг кожу ещё на них применить, и личевский плащ, сохраняемся и заходим. На входе нас встретит одинокая вампирша рандомного уровня (очень редко эбонитовая херня 125ур.; тут с нулевой разворачиваемся и бежим на выход). Гончие вампиршу легко убивают, и если она вас не устраивает, то загружаемся и повторяем заход по новой. Лучшее что мы тут можем получить это дуал бретонка, но остальные тоже подойдут. Затем идём уже за действительно сильными вампирами, в глубь бастиона не заходим! Там дальше уже сразу 3 вампира, а такую армию мы сейчас увы вряд-ли потянем (без F9).

Заходя на перёд скажу, что для прохождения игры подойдут любые вампиры. Просто с одними проще, с другими сложнее.

Следующая наша остановка «Развалины», там всего один вапир, но лучше прошлого варианта (до бафов некра). Рекомендую перед походом туда, сохраниться в Рорикстед, иначе моб в развалинах будет один и тот же, почему-то. Повторяем бафы как в прошлом случае, и осторожно заходим т.к. тут обитает уже вампир, что умеет использовать кровавый взрыв. Поэтому бесплотку держим наготове.

Рекомендую заморочиться и выбить сталгримового вампира. Почему его? Это единственный вариант вампира, у которого можно разогнать пенетру до 75, но остальные мужские варианты тоже хорошим выбором будут. Главное обзавестись вампирами, обладающими взрывом крови.

Как только в развалинах закончили, идём ко входу в Красноводное Логово. Так-же перед входом бафаемся, сохраняемся и заходим. Первым вампиром после входа будет опять мужской вариант. Опять выбиваем себе сталгримового вампира, в идеале. Идти дальше или нет, ваш выбор. Я ухожу, как минимум для того чтобы поднятый вампир обновился. После подъёма у мертвых треллов ОЧЕНЬ низкий АС, и неактивны плюшки от темной энергии. Чтобы это исправить нужно либо пере заходить в игру, либо менять локацию (проход через ворота крупных городов - гарантированный метод). В версии патча от 16.09 проблему вроде как решили, но я не проверял

Дабы наши вампиры гарантированно убили личессу, лучше всего будет зачарить их броню так как писал в главе про самочар. Иначе, пусть и с небольшой долей вероятности, но личеса может их победить. После победы, рекомендую вернуться ко входу и у появившегося там черепа заказать стол зачарователя (получим ОЧЕНЬ много черных камней душ), спальню (получим больше черных камней душ чем потратим) и алтарь некроманта (необходим для филактерии). Чтобы выйти из склепа нужно активировать\повернуть один из подсвечников в конце данжа, и выход откроется.

Далее идём в дом Древаса, и забираем Том Нежизни.

После чего крафтим Филактерию Превосходства и Погасший рассвет (нужно иметь перк «Лик смерти». А также иметь в инвентаре Том Нежизни, Гримуар Мейлина Варена и Амулет некроманта). Крафтить можно на пентаграмме Мейлина Варена, которая находится рядом с его скелетом Мейлина, или на алтаре некроманта что в склепе личессы:

❖ Сияние Рассвета

❖ 1 Сердце Даэдра

❖ Чёрная звезда Азуры

Выполнив условия для становления личём, применяете "Свиток Превосходства" (появится у вас в инвенторе). Ждёте 6 дней. Каждая стадия сопровождается штрафом к здоровью (-10 на первой и -50 на последней). В процессе превращения НЕЛЬЗЯ снимать Филактерию, так как связь вашей души с телом прервётся, и вы умрёте. Поздравляю теперь у вас есть вторая жизнь.

Бежим выполнять линейку квестов Стражи Рассвета, в плоть ДО Каирна Душ. Среди попадающихся на пути вампиров «сохраняем» понравившихся (как это сделать расписано в п.7.2) Забираем со стола Валерики проклятую книгу, крафтим нужную нам филактерию и экипируем её. Поздравляю у нас появилась новая вакансия, на которую мы берём заранее сохраненного вампира.

10.9. Убить архиличей - Силтине, Жнеца, Анахорета

Начинаем подготовку к двум действительно жёстким локациям в игре.

Постоянно носить филактерию не обязательно. Можете поднять труп, и переключиться на более полезный «Неделимый Трактат», с последующим переходом на «Венец Познаний». Который начинаем собирать. Самое опасное что тут может быть это Двимерский босс Колосс, хранитель «Гримуара Мощи». Эта херня однозначно потребует от нас зачарить наших вампов на огне рез. В остальном, с гримуарами проблем не будет.

Когда будете в Кагрумезе, можете взять себе в помощники Малую Зачарованную Сферу. Она занимает слот питомца, и имеет флатовый реген, благодаря которому не откисает в бою, а сразу поднимается и опять начинает переагривать врагов. Так-же достаточно точно стреляет, хоть урон и маловат. Умереть наши спутники\питомцы (не призывы\трупы) без вины игрока не могут. Кстати можете превратить своего основного спутника в АЗК-спутника по аналогии со своими трелами. Главное дайте им хотя бы один источник флатового регена ХП. Тоже самое проделываем с Сераной (она занимает отдельный слот спутника)

Интересным вариантов выглядит возможность дать нашим спутникам маску драконьего жреца солстейма, и пушку с соответствующим видом стихийного урона, лучше самочар пушку с элементной яростью. Она усилит все остальные чарки. Насколько это эффективно я так и не понял, на этом билде, но можно взять на заметку.

Как только соберём эти куски бумаги, бежим в Старую Цитадель, и там на втором этаже крафтим трактат. Не отходя от кассы совершаем разбой над проекцией Сефирота, и бежим чарить его броню. Предварительно собираем 3 души дракона (против драконов рекомендую залутать Разрушитель Заклинаний), и вкачиваем последний перк самочара.

Броня (легендарный чар):

- ❖ +53ХП;
- ❖ 15% сопротивления магии;
- ❖ 100 брони + 10% рейтинга надетой брони;
- ❖ Увеличивает восстановление здоровья на 4;

Перчатки:

- ❖ Вы блокируете на 40% больше урона;
- ❖ 12% скорости передвижения;
- ❖ Увеличивает восстановление здоровья на 4;

Сапоги:

- ❖ 12% скорости передвижения;
- ❖ Увеличивает восстановление здоровья на 4;
- ❖ 16% поглощение магии;

Щит (когда не используем щит с оберегом):

- ❖ 15% сопротивления магии;
- ❖ Вы блокируете на 40% больше урона;
- ❖ 12% скорости передвижения;

Броня Сефирота является самым лучшим вариантом для некромана, ибо даёт (при активации) пассивную ауру, которая значительно ослабляет наших врагов. Снижение ХП конечно неприятно, но польза ауры компенсирует этот недостаток с лихвой. В конце

концов, мы вообще почти не получаем урона и сами напрямую не вносим свой из-за чего саморефлект нам тоже не страшен. Про снижение % регена ХП скажу, что снижение, умноженное на 0 в конечном итоге, даст 0.

Чистим скайрим от позабытых драконов и чёрных книг. На них можно пойти на прошлой стадии классового квеста.

Дальше мы встаём перед выбором. Качать кузнечное дело, или нет? Да, представьте себе, есть вариант сэкономить перки на кузне.

Кузнечное дело позволит нам заточить как свою броню, так и броню с оружие наших рабов. Что сохраняет возможность использовать уникальные пушки нашими подневольными.

С другой стороны, мы, минуя кузню, качаем силу голоса в 100 и берём перк «Антиква» (его мы берём в любом случае, особенно когда соберёмся вложиться в руны), и выполняем квест на новый источник столгрима. После завершения, которого у торговца на старом торговом посту (приходит туда ≈12 часов ночи, главное не находитесь поблизости, когда будете мотать время, иначе спугнёте) становится доступно уже заточенное сталгримовое оружие.

Каким из этих вариантов пойти, решайте сами. Они не исключают друг друга. Вариант без кузни, плох тем что мы лишаем себя возможности точить броню, и крафтить сталгримовые щиты для наших букашек, но даэдрически щиты из кузницы атронахов (Эбонитовый элемент брони + сердце даэдра + черный камень душ + сердечник генератора центуриона; Нужен сигильский камень), возможно будут неплохой заменой.

Мы готовы зачищать Каирн Душ. С текущим объёмом сил вы его даже не почувствуете. Пока гуляем по каирну, выполняем квест Джуба, и выносим Жнеца с обеих ног. Как только покинем каирн, бежим крафтить «Венец Познаний» в Старой Цитадели.

После каирна духоты у нас должно быть достаточно чтобы вкачать ветку мастера рун на 100. Некромант, пожалуй, единственный класс в игре, которому действительно нужен перк «Рунный Кузнец». Сейчас объясню почему.

Даже с учетом всех пройденных боссов у нас будет не хватать рун на каждого нашего головастика, а ещё себе любимому нужно что-то оставить. А в избытке у нас только руны земли. Рекомендую крафтить недостающие руны в следующем порядке. Сначала крафтим руны луны из рун земли, а руны солнца из рун луны (рецепты см. в п.8). Логика тут

простая, все ингредиенты для рун восполняемы кроме самих рун (кто бы мог подумать) и превосходок.

Главное, синергию на усиление чарок сделайте на кирасу, и тогда все резисты наших треллов должны перевалить за 100+ (даже на не бретонцах, без щитов). Но на этом плюшки не заканчиваются. Если вы последовали моему совету, нанимать сталгримовых вампиров, то у них, при ношении в арсенале булавы, пенетра разгонится до предела. 10 изначальной пентры вампира босса + 50 пенетры от ветки одноруча(булава) + 15 пенетры с кирасы = 75 общей пентры у вампира!

Себе забираем усиление чарок также на кирасу. На остальное берём интокс, защиту от нежити и резист к рубящему урону.

Мы готовы проходить Забытую Долину. Самое опасное что вы там встретите это Долинные Личи (да не Анахорет). Эти ребята постоянно тпешатся, и спамят своими святыми волнами, которые дамажат почти как лучи Харкона, при этом получая минимум физ. урона от наших трелов. Самое эффективное против них оружие, это вампирский взрыв крови. Когда Долинный лич попадает под этот взрыв сразу от четырёх вампиров он очень быстро умирает (как и почти всё прочее враждебное, кроме боссов и драконов).

Тактика против Анахорета такая же, как и со всеми. Подбегаем, используем талант призыв, вампы перечитывают кости у Анахорета, ибо крови у него увы нет) Главное держите щит с оберегом, поднятым всё время. Я рекомендую Разрушитель Заклинаний. Ибо Разрушителем Страх можно заагрить собственных вампов, случайно отрефлексившим спелом. Ну или сначала залутать Щит Ауриэты с Викария Виртура, а потом пойти на Анахорета.

После победы над последним Архиличом, нас переместит на стартовую поляну. Можете в качестве награды взять меч, заточить его и отдать треллу двуручнику (если такового используете). Самое главное, что теперь у нас открылась последняя вакансия в треллы. На которую «нанимаем» зарание отложенного вампира.

11. Финальный вид билда

Перки:

- ❖ 100 конжуры: перк мастера и вся ветка некромантии + Когнитивная гибкость;
- ❖ 100 тяжа: все перки;

- ❖ 100 зачара: все перки;
- ❖ 100 алхимии: все перки (для чистой серебряницы на Харкона);
- ❖ 100 торговли: перк Антиквар (ради свитка мертвого трелла);
- ❖ 100 руны: левая ветка;
- ❖ 60+ блока: левая ветка;
- ❖ ИБ + Вся ветка лича;
- ❖ 100 кузни: легендарный и перки даэдрика\сталгрима (опционально)

Эквип:

- ❖ Сет Сефирота;
- ❖ Азидалово кольцо некромантии\Перстень падшего паладина (ситуативно);
- ❖ Щит с оберегом\Самочар щит (ситуативно);
- ❖ Самочар кинжал;
- ❖ Венец Познаний\Филактерия конжуры;
- ❖ Серьги Ольве;
- ❖ Полностью прокачанные 5 АЗК-вампиров

Алхимка:

- ❖ Концентрированные на маг и стих рез зелья;
- ❖ Рыцарь + Волк + Черепаха + Олень\Дракон (на ваш выбор)

12. Боссы

◆ Сефирот

Первым рекомендую пойти на Сефирота, тупо чтобы избавиться от дебафа на -70ХП. Когда у нас билд собран, у него против нас шансов не будет вообще.

◆ Анкано

Неожиданный босс в этом разделе. Дело в том, что он в самом начале файта кидает на всех, кроме игрока, паралич. Чтобы наши бедолаги не превратились в застывших болванов, встаньте между Анкано и Толфдиром (ближе к Анкано) с поднятым щитом в виде оберега. Оберег поглотит спел цирозного эльфа, и делайте с ним что хотите.

◆ Алдуин

Ещё одна неожиданность — это то что первая встреча на Глотке Мира, для нас может быть опасней финальной. Проблема в диспеле от чтения древнего свитка. Поэтому рекомендую, предварительно сложить наших подчинённых в сейвовой зоне и поставить путеводные камни. После чтения свитка, сразу переместиться за нашими наемниками, и возвращаемся на гору. Всё закончится очень быстро.

Касаемо финального файта. Просто не дайте вашим миньонам упасть с моста, а то я из-за этого однажды переигрывал)

◆ Мирак

Как и у предыдущего недруга, просто не дайте треллам упасть за арену, и дайте им как можно больше резистов. Проблем быть не должно.

◆ Деласко

Реально особо опасного у него ничего нет. Единственный нюанс заключается в том, что вы можете убивать его драконов дольше чем самого Мексиканца.

◆ Заточеная

Самое опасное что у неё есть – это её нова в начале второй фазы. Как только заканчивается первая, отходим как можно дальше от большого дерева, и как только

увидим, что она почти закончила свой каст, сразу применяем свиток общего сбора. Дальше всё пройдет, как и с большинством противников.

◆ Ольве

Пока он сидит на своём троне, агрим (неважно как). Как только с агрится, убегаем подальше. Не дайте ему по себе хоть раз ударить, ибо если ударит, может случиться диспел. Как только появится тотем, рядом с ним применяем призыв, и вампы быстро от него избавятся. Дальше просто носимся по арене с одной целью, не попасть под тычку.

◆ Харкон

~~Гнида. Тварь.~~ Единственный (почти) криптонит для некромантов. На первой стадии всё будет относительно нормально. Он будет периодически тпшиться к нам, тут просто переводим агр на своих тралей.

Челенж начинается со второй фазы!

Мало того, что после каждого своего телепорта, спустя ≈ 10 с. он вокруг себя кидает диспельную нову (если попали в неё, то сразу переходим к тактике, описанной для последних стадий), так еще количество лучей становится больше, а они могут довольно быстро убить наших вампиров (следите чтобы они под лучом не начали проводить ритуальный каст, как заметите это, сразу применяйте талант Призыв или свиток общий сбор). Из-за новы надо успеть переагрить Харкона на вампиров, и отойти на безопасную дистанцию (а часики тикают). После того как на безопасной дистанции увидите взрыв серого дыма, подбегаем так чтобы ослабляющая аура Бездны Обливиона начала действовать на Харкона (характерный звук).

На третьей фазе слава богу диспелов нет, но лучей становится просто «тьма». На этой стадии я умудрился потерять одного вампира и сферу, ибо лучи почти везде. Аккуратно в зоне, между лучами умудряемся избивать Харкона. Как только полоска Харкона опустится до половины, начнется катсцена, и нас переместит к четвертой фазе.

Если не хотите насовсем потерять, то что осталось от нашей армии, то рекомендую через путеводный камень отправить отдыхать наших героев, в сейвовую зону, где вы до этого хранили вампиров (у меня это фляга, в которой путеводка, обычно с начала игры стоит). Заканчиваем со слёзным прощанием (пьем банку очищения), и возвращаемся на арену получать гарантированный диспел.

На последних двух стадиях, тактика у нас такая же как у чистого АЗК с кинжалом (надеюсь вы зачарили заранее подходящий). Одеваем Печатку павшего паладина, с активированной пылающей аурой. Главное уйти в бесплотку как только увидим ритуальный каст. Держим щит поднятым от случайных тычек босса, и по возможности атакуем лайт тычками. Чарки на урон нежити и маг рану будут вносить приличный дамаг, а чарка на чистый поглот статов компенсирует саморефлект от бездны обливиона.

13. Советы, которые никто не просил

Если вас убивают - не умирайте. Если вам наносят слишком много урона - перестаньте получать урон. Если вы слишком слабый - не всех злокрысов зафармили. Мне не хватает резистов/ живучести/ веры в себя - начни кушать супчики и пить баночки (глядишь и вера в себя появится). Маг это не значит только магичить - в начале пользуйтесь всем что под руку подвернется (далее просто не понадобится почти). Мало урона - нажимай больше одной кнопки (реально рабочая схема). Билд не работает - ну значит у тебя билд дерьмовый, а у меня вот всё работает. Почему я несправедливый - а ты на кой грешил дурак, ты чё клептоманией страдаешь или неконтролируемой агрессией - держи себя в руках, и боги будут давать тебе своё благо. Не бейте двумеров электричеством - они возбуждаются. Бейте гаргулий как можно чаще и больше - если их не бить они нагледят. Не бейте рефлекты Харкона - а хотя подожди, мы ж не получаем урона от святой магии - можете продолжать бить Харкона в рефлект. Сундуки можно взламывать просто надев кросис и выпив банку на взлом - хватает вплоть до эксперта, захотите мастера можно вложится в первый перк взлома, но это худшее вложение в этой игре по моему мнению. Не трогайте мамонтов - эти павды способны запылесосить весь опыт вместо вас. Босс/ враг не убивается/ непроходим - либо подкачайся, либо подруби свою смекалочку и найди способ его заабузить (абузов дофигища и некоторые очень крутые, тут прям отдельный вид геймплея). Вау, я получил крутую книгу после убийства Вызывающей по квесту коллегии магов - бери скорость передвижения и не думай, т.к. мувспид лучшая защитная механика, а остальные бонусы какими бы классными они не казались на самом деле фигня по сравнению с этим. Хил - это конечно крутая штука, но не наклейте - можно легко словить ваншот или 10 стаков периодического урона и сдохнуть. Не забывайте периодически сливать голду на опыт - кстати, можете сделать это прямо со старта, до вложения первых крупниц опыта, дабы сразу дать себе буст по уровню. Берите всё что не прибито (и ничейное!) и набивайте в лошадь и спутника сколько влезет - деньги они вещь необходимая. Аккуратнее с беготней - вы всё ж тяжелая туша в тяже, вполне реально убить какую-то бабку сбив её с ног и снять себе праведность.

Изучайте игру, старайтесь, играйте вдумчиво и всё получится. Не ну реально на этом билде даже макака пройдёт. Тут всего две кнопки жать надо. И вообще вы в итоге живучий до неприличия. Ну если включать мозг конечно.

Всего наилучшего (автор пасты: “Нерурия, Принц Дедлайнов”)