Чернокнижник Ткач душ м29 by@necromancehero



Данный гайд был написан по причине частых задаваемых вопросов по классу и отсутствием других текстовых гайдов.

Версия для мобильных: **Чернокнижник Ткач душ М29 (моб.версия)**

Если вы не особо опытный игрок и только делаете свои первые шаги в Neverwinter Online - руководство для новичков от автора:

Neverwinter Online. Руководство для новичков

NWO: Краткий путеводитель по подземельям - Произвольные

Справочник "Бафы и Дебафы или как приносить пользу группе"

Также от автора:

Чернокнижник Вестник ада м29

Бард Менестрель М28

Важный момент

Реалии модуля М29 таковы, что каждый собирает себе параметры (Рейтинг и проценты) в зависимости от доступных и имеющихся у него ресурсов, подбирайте себе снаряжение, камни, знаки, бижутерию и прочие ништяки с осторожностью.

Как собираются ваши параметры?

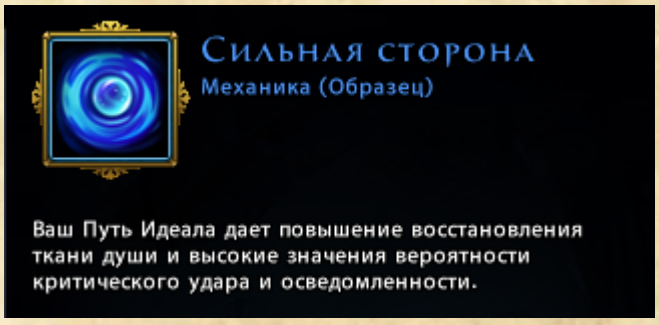
Обращаем внимание на 3 ваших ваших показателя на листе персонажа:

1. Общий уровень предметов(ОУП)
2. Рейтинг
3. Всего

ОУП - Это сумма показателя **Уровень предметов** у всего вашего снаряжения
Рейтинг - это числовое значение ваших параметров.
Всего - это итоговый процент ваших параметров(ваши непосредственные статы)
Максимальное значение: 90%

Суть всего этого в том, что вам нужно собрать значение **рейтинга** равным или более приближенным к значению вашего **ОУПа**.
В случае, если ваш показатель **рейтинга** будет равен показателю вашего **ОУПа** - вы получите максимальный прирост от **рейтинга** к вашему итоговому показателю параметра (**Всего**).
Максимум прироста от **рейтинга** - 50% к параметру.
Каждая 1000 рейтинга = 1% стата
Внимательно следите за тем, чтобы показатель рейтинга у вас не был сильно выше чем ваш ОУП, ибо после превышения показателя **рейтинга** по отношению к вашему **ОУПу** никаких прибавок к вашим процентам стат вы не получите
Далее процентный показатель параметра мы собираем уже из других источников.

Один момент: У вас есть такой параметр как **Сильная сторона**



В чём её суть?
Чем больше у вас сильной стороны, тем больше вы получите вклад в ваш итоговый показатель параметров (**Всего)**
Каждый 1% Сильной стороны даёт вам: ? скорость восстановление ткани, 0.25% Шанса крита, 0.25% осведомленности.

Какие параметры качать приоритетнее?

1. Могущество
2. Исходящее лечение
3. Шанс критического удара
4. Критический урон

Могущество и Исходящее лечение - два самых важных параметра целителя.
По формуле отхила (про неё ниже) - шанс крита и критический урон ВМЕСТЕ дадут вам прибавку к вашему отхилу вдвое меньшую, чем могущество или исходящее лечение.
Так что правильно расставляйте приоритеты.

Раса

Дракониды - 3% Шанса критического удара и могущества

Человек - По 1% всех параметров

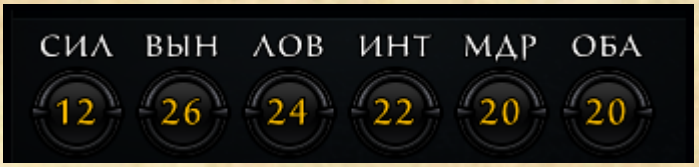
Лесной эльф - 5% шанс критического удара

Полуорк - 5% критического урона

Аасимар - +2% могущества, исходящего лечения, принимаемого лечения, обороны и максимума хп, +2% хп всей пати.

Дроу или Мензоберранзанский отступник - Накладывает дебаф на сопротивляемость урону/исходящий урон противника

Характеристики персонажа



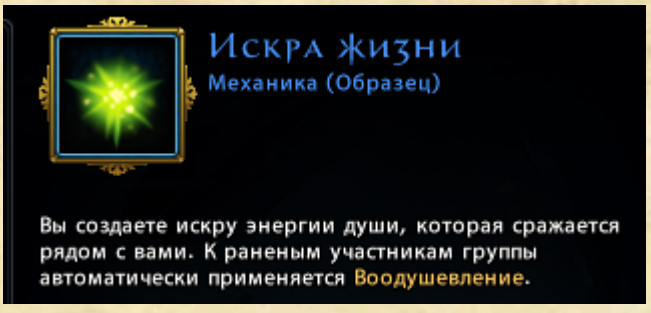
Какие характеристики качать?

1 ед Мудрости = 0.5% Сопротивляемость контролю(мусор) и 0.25% исходящего лечения(то что нам надо)

1 ед Ловкости = 0.5% Критического урона и 0.25% к скорости движения.

Механика искры души

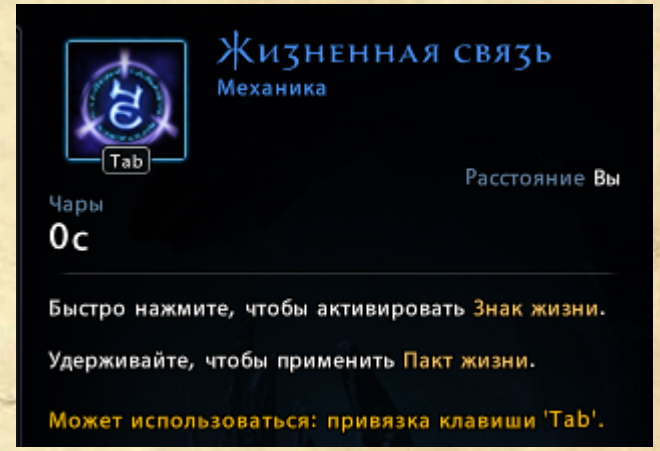
Рядом с ткачом постоянно летает шарик.



Данный шарик не требует какого либо управления и сам отхиливает ближайших участников группы (механика **Воодушевление**)

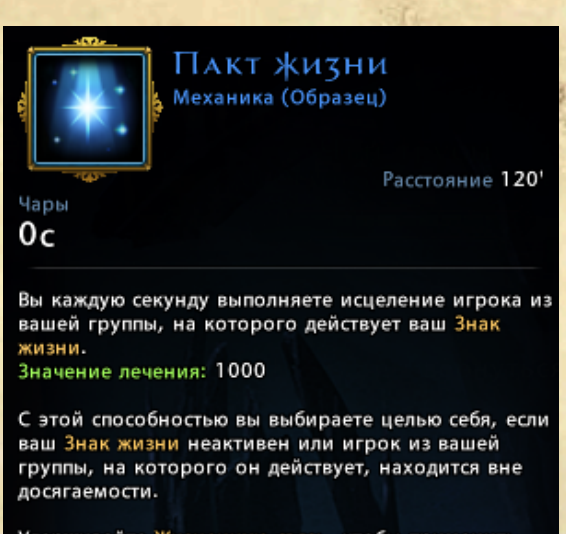


С помощью быстрого нажатия кнопки **ТАБ** мы можем повесить метку на нужного нам сопартийца





При зажатом табе мы выдаём очень хороший отхил в соло цель



Билд

Вариант 1. Пакт фэйри



Навыки



Сущность силы
Когда вы наносите урон врагу, повышает восстановление вашей ткани души(маны) на 15%



Исправление души
При показателе ткани души ниже 30% наша искра души перестаёт хилить участников группы и сосредотачивается на восстановлении чернокнижнику его ткани души (бонус 50%)



Кража души
Раз в 10 секунд, получая удар мы восстанавливаем совсем чуть чуть ткани души



Яркая искра
При применении ежедневного умения наша искра души на 12 секунд улучшает отхил воодушевлением.



Пакт Фэйри
Вампирские объятия, Оживление, Буря души и Воодушевление теперь дают отложенный отхил.

Плюсы пакта фэйри

+ Хороший дотовый(постоянный) отхил
+ Проще в освоении и общем применении (им просто легче играть)
+ Лучшая выживаемость группы в затяжных сражениях, когда группа постоянно получает урон (в том числе и на дпс чеках)
+ Меньший расход ткани души (маны)

Умения

Боевые

У нас будет 2 основных боевых умения, которые будут всегда(или почти всегда) закреплены на панели умений:



Сделка чернокнижника
Даёт 150 ткани души и на 10 секунд увеличивает наше исходящее лечение на 10%
(На 10 секунд ваша искра души исчезает)
Примечание: Исчезновение искры больше не блокирует отхил ТАБом.



Вампирские объятия
Отличный разовый отхил и хороший отложенный отхил в течение 12 сек.

Третье боевое умение у нас будет на панели в зависимости от ситуации и личных предпочтений:



Буря души
Создает круг небольших размеров, внутри которого все получают хороший отхил, также добавляет эффект отложенного исцеления на 12 сек(отсчет начинается в момент выхода из круга или окончания действия бури души. Идеально в период получения постоянного урона.



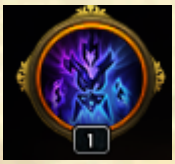
Оживление
Дает хороший разовый отхил(который правда делится на количество попавших в круг персонажей), даёт отложенное исцеление, а также снимает дебафы с союзников.



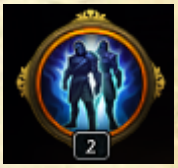
Колонна могущества
Создает небольшой круг, внутри которого союзники получают 5% к урону, сопротивляемости урону и исходящему лечению. Применяется, когда группе хватает исцеления от вампирского объятия и когда нет необходимости снимать с группы дебафы.

Примечание: Все источники отложенного исцеления могут работать одновременно!

Ежедневные умения



Барьер души
Ваша искра преображается и создает вокруг себя барьер, который дает всем стоящим внутри постепенное исцеление, щиты(синие хп) и 10% сопротивляемости урону.
Данная ежа применяется тогда, когда по группе прилетает постоянный урон.
Примечание: Во время действия барьера души не использовать ***Сделку Чернокнижника***

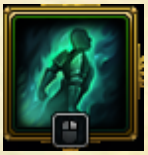


Договор о душе
Хороший разовый отхил. Дает 10% сопротивляемости урону всей группе.

Свободные умения



Жуткий взрыв
Помогает нам настакивать предметы снаряжения и прокает навык **“Сущность силы”**



Адская директива
Дает хорошее количество щитов(синие хп), применять для поддержки танка а также тех, кто больше всего получает урон(имеет большее количество черепов)

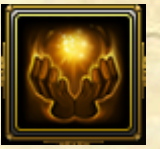
Классовые особенности



Связь душ
Раз в 10 секунд, если здоровье сопартийца упадёт ниже 50%, он получает небольшое исцеление.

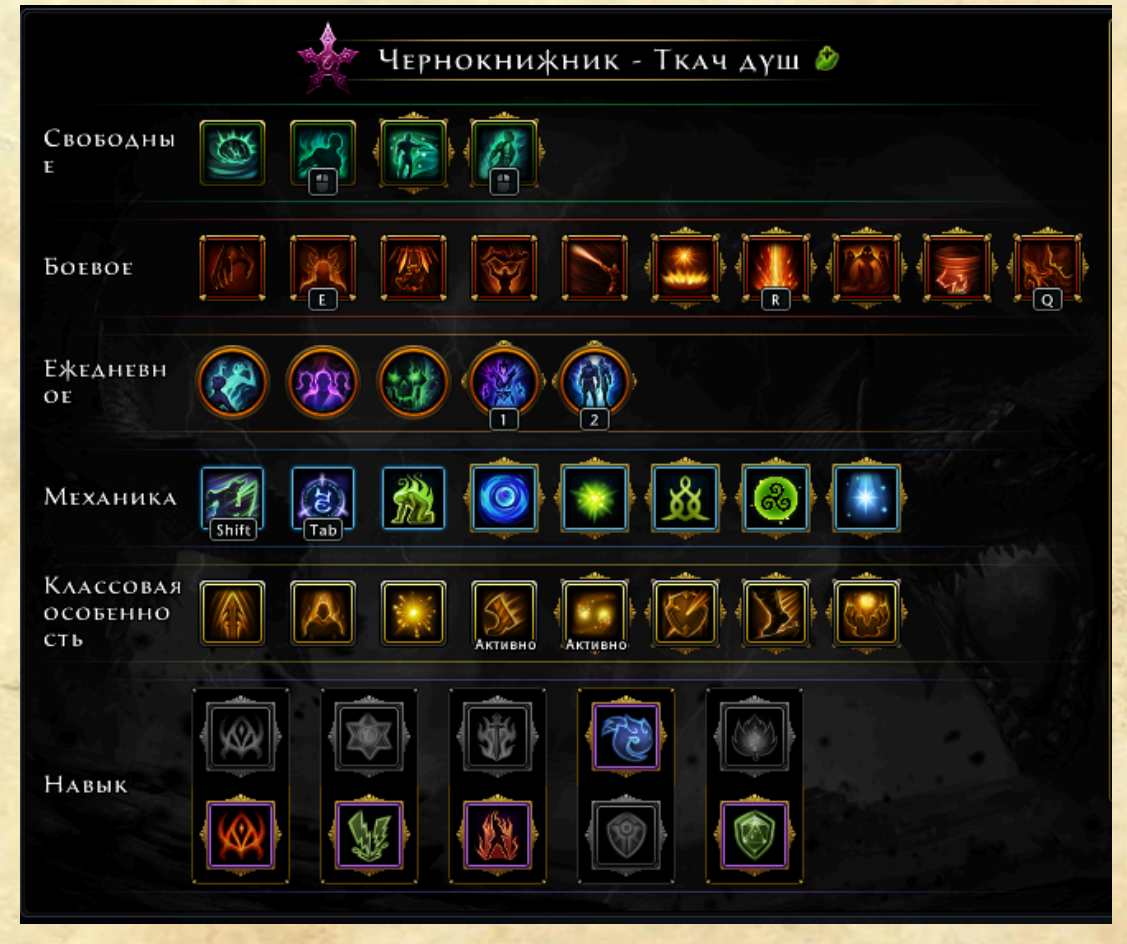


Тропа теней
Повышает нашу скорость на 10% и даёт 2.5% к парированию и шансу крита



Присвоенный дух (В испытаниях вместо тропы теней)
Раз в 10 секунд даёт нам 50 ткани души, в случае получения лечения от другого участника группы

Вариант 2. Адский пакт



Навыки



Сущность силы
Когда вы наносите урон врагу, повышает восстановление вашей ткани души(маны) на 15%



Исправление души
При показателе ткани души ниже 30% наша искра души перестаёт хилить участников группы и сосредотачивается на восстановлении чернокнижнику его ткани души (бонус 50%)



Кража души
Раз в 10 секунд, получая удар мы восстанавливаем совсем чуть чуть ткани души



Яркая искра
При применении ежедневного умения наша искра души на 12 секунд улучшает отхил воодушевлением.



Адский пакт
Вампирские объятия, Оживление, Буря души и Воодушевление теперь дают щиты (синие хп), также увеличивает щиты свободного умения - **Адская директива**.

Плюсы адского пакта

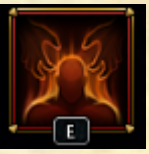
+ Лучший сейв группы от сильного разового урона или очень быстрого множественного урона (например на треше)
+ Лучший сейв танка

Умения

Боевые



Сделка чернокнижника
Даёт 150 ткани души и на 10 секунд увеличивает наше исходящее лечение на 10%
(На 10 секунд ваша искра души исчезает)
Примечание: Исчезновение искры больше не блокирует отхил ТАБом.



Вампирские объятия
Наше основное боевое умение - отличный разовый отхил и приемлемое количество щитов (синие хп).

Третье боевое умение у нас будет на панели в зависимости от ситуации и личных предпочтений:



Буря души
Создает круг небольших размеров, внутри которого все получают хороший отхил и приемлемое количество щитов, отличное умение для сейва группы, но только если она стоит на месте.

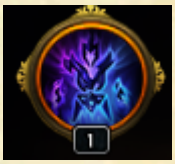


Оживление
В адском пакте применяется преимущественно только ради снятия дебафов.

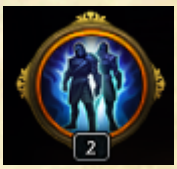


Колонна могущества
Создает небольшой круг, внутри которого союзники получают 5% к урону, сопротивляемости урону и исходящему лечению. Применяется, когда группе хватает исцеления от вампирского объятия и когда нет необходимости снимать с группы дебафы

Ежедневные умения



Барьер души
Ваша искра преображается и создает вокруг себя барьер, который дает всем стоящим внутри постепенное исцеление, щиты(синие хп) и 10% сопротивляемости урону.
Данная ежа применяется тогда, когда по группе прилетает постоянный урон.
Примечание: Во время действия барьера души не использовать ***Сделку Чернокнижника***



Договор о душе
Хороший разовый отхил. Дает 10% сопротивляемости урону всей группе.

Свободные умения



Жуткий взрыв
Помогает нам настакивать предметы снаряжения и прокает навык **“Сущность силы”**



Адская директива
Дает хорошее количество щитов(синие хп), применять для поддержки танка а также тех, кто больше всего получает урон(имеет большее количество черепов)

Классовые особенности



Связь душ
Раз в 10 секунд, если здоровье сопартийца упадёт ниже 50%, он получает небольшое исцеление



Тропа теней
Повышает нашу скорость на 10% и даёт 2.5% к парированию и шансу крита



Присвоенный дух (В испытаниях вместо тропы теней)
Раз в 10 секунд даёт нам 50 ткани души, в случае получения лечения от другого участника группы

Небольшой итог по пактам

<u>В испытаниях на 10 игроков</u> всё предельно просто: если в нашей группе нет палохила, но есть клирик или бард - берём **адский пакт**. В полной мере мы палохила конечно не заменим, но свои задачи по обеспечению щитами группы и сейву танка с помощью адской директивы вполне способны выполнять. В случае если в пати есть палохил - берём **пакт фэйри**. Задачи по отхилу наш ткач с этим пактом способен выполнять в полной мере.

<u>В подземельях на 5 человек</u> всё чуть сложнее: если вашей группе нужно меньше непредвиденных ваншотов и если танку нужно больше выживаемости - берём **адский пакт**.
Если ваш танк достаточно крепкий, а ДД достаточно опытны и умеют регулярно уворачиваться от AoE зон и атак треша - берём **пакт фэйри**, с этим пактом у нас менее серьезный расход божественности, а благодаря наличию хорошего количества дотового отхила - ваш геймплей будет более комфортным, а в случае если группа разбежится в разные стороны, даже если вы находитесь далеко от конкретного члена группы - дотовый отхил может спасти вашему товарищу жизнь.
Имейте ввиду что **адский пакт** требует от вас большего скилла (в плане контроля ткани души) и больших инструментов восстановления ткани души.

Экипировка

Шмот

Голова:



Прославленный живительный капюшон Девы (Лучший вариант*)
+20% к набору ткани душ(маны).
*Примечание: Два 20% бонуса “Божественной музы” вместе не работают, однако 10% и 20% бонусы складываются
Где взять: Храм паука (мастер)



Зачарованный дубленый в глубинах кольчужный капюшон
+0.5% Исходящего лечения и могущества каждые 5 сек. боя (Макс. стаков: 10)
Где взять: Логово безумного дракона (Мастер)



Ультрафиолетовый эльфийский кольчужный капюшон (Высокая польза)
+0.5% Исходящего лечения и могущества каждые 5 сек. боя (Макс. стаков: 10)
Где взять: Имперская цитадель (мастер)



Пульсарный кольчужный капюшон (Средняя польза)
Используется преимущественно в испытаниях, даёт +12% к ШК*
Примечание: После смерти шапка багуется и не даёт бонус.
Где взять: Оборона Лунопляса (Улучшенный)

Доспех:



Зачарованная полотняная одежда эксперта Бреган д’Эрте (Лучший вариант)
-5% Осведомленности, обороны и критического уклонения врагам поблизости
Где взять: Кампания “Мензоберранзан”, улучшается в кампании “Кромешная паутина”



Целительное одеяние покорителя бездны (высокая польза)
В группе даёт 7.5% исходящего лечения и 2% шанса крита группе.



Улучшенный латный доспех охотника на драконов (высокая польза)
В группе даёт 7.5% исходящего лечения вам и 1.5% сильной стороны всем членам группы
Где взять: Охота на драконов



Тактичная кожанка охотника на драконов (средняя польза)
1.5% Шанса крита и Критического урона за каждое повреждение цели на 10% от вашего максимума хитов
Где взять: Охота на драконов. (Есть аналог с большим ОУП в Обороне Лунопляса Мастер)



Одеяние из драконьей шкуры (средняя польза)
В группе дает 5000 могущества и исходящего лечения
Где взять: Торговец печатями

Руки:



Безмятежные рукавицы охотника на драконов (высокая польза)
При лечении соратника даёт 1.5% могущества. Макс стаков: 5
Где взять: Охота на драконов



Зачарованные дубленые в глубинах браслеты
Даёт +20% к максимуму ткани души а также +3.5% к Сильной стороне.
Где взять: Логово безумного дракона (Мастер)



Ультрафиолетовые эльфийские браслеты (Высокая польза)
Даёт +25% к максимуму ткани души а также +2.5% к Сильной стороне.
Где взять: Имперская цитадель (мастер)



Краги из звёздной шкуры (Высокая польза)
Даёт +25% к максимуму ткани души.
Где взять: Оборона Лунопляса (Мастер)



Рукава астрального налётчика
Даёт до 20% лечения в зависимости от степени скалирования контента
Где взять: Дикий космос, торговец в трюме Лунопляса.

Ноги:



Краковы из звёздной шкуры (Лучший вариант*)
+20% к набору ткани душ(маны).
*Примечание: Два 20% бонуса “Божественной музы” вместе не работают, однако 10% и 20% бонусы складываются
Где взять: Оборона Лунопляса (Мастер)



Ультрафиолетовые эльфийские сапоги (Высокая польза)
+20% к набору ткани душ(маны) в диком космосе и 10% везде, +2.5% к исходящему лечению.
*Примечание: Два 20% бонуса “Божественной музы” вместе не работают, однако 10% и 20% бонусы складываются. Где взять: Имперская цитадель (мастер)



Целительные солереты штурмовика Бездны
В группе дает 5500 исходящего лечения и сильной стороны
Где взять: Кромешная Паутина(мастер)
Примечание: Подобные сапоги с чуть меньшим ОУПом можно выбить из охоты в Бездне



Зачарованные дубленые в глубинах сапоги (Высокая польза)
+15% к набору ткани души на огненных картах (7.5% на всех) и +3.5% к исходящему лечению
Где взять: Логово безумного дракона (Мастер)

Кольца:



Милость Эйлистри (Лучший вариант)
Снижает оборону и осведомленность цели на 3.5%
Где взять: Храм паука(мастер)



Блестящая печатка Зариксиды (Высокая польза)
+1.2% к исходящему лечению за каждого союзника в группе.
Где взять: Имперская цитадель (мастер)



Кольцо красного карлика Зариксиды (Высокая польза)
+7% к могуществу в зависимости от уровня вашего здоровья(чем больше тем лучше)
Где взять: Имперская цитадель (мастер)



Флогистоновое кольцо господства (Высокая польза)
+1% исходящего лечения за каждого сопартийца (5%)
Где взять: Оборона Лунопляса (Мастер)



Опаловое кольцо бездны (Средняя польза)
Хорошие статы и +7% лечения направленного на несколько целей
Где взять: Кромешная Паутина (мастер)



Сияющее дающее жизнь кольцо (Средняя польза)
+5% исходящего лечения в зависимости от кол-ва ваших хитов (чем больше тем лучше)
Где взять: Мастеркрафт Шарандара или аукцион
Примечание: Подобное кольцо, только чуть лучше можно создать в МК Андердарка.



Кольцо оправдания предсказателя (средняя польза)
+7% к шансу крита в зависимости от уровня вашего здоровья(чем больше тем лучше)
Где взять: Охота на драконов

Рубаха:



Яркая/Блестящая рубаха из сверкающего волокна
+1.5% к исходящему лечения за каждого сопартийца (7.5%)
Где взять: Оборона Лунопляса (Улучшенный/Мастер)



Нечистая рубаха культа дракона
+5% к исходящего лечения
Где взять: Аукцион, мини боссы в долине драконьих костей

Штаны:

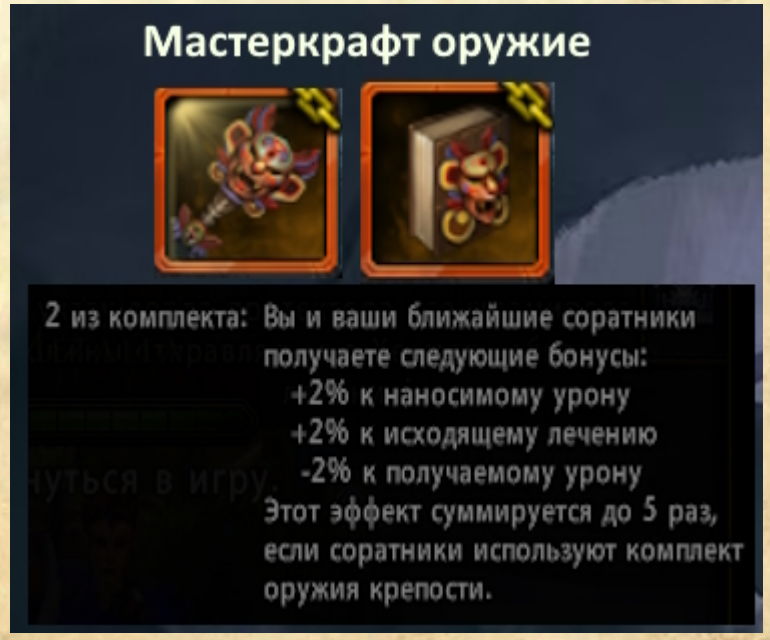


Скрытные дающие жизнь штаны Фэй-Бранче
5% могущества и обороны, если один из членов группы находится дальше 30 фт. от вас
Где взять: Героические встречи в Нарбонделлине, аукцион



Объятия Лолт: ненависть, низ.
+2400 ШК. Где взять: Героические встречи в Нарбонделлине, аукцион

Оружие:

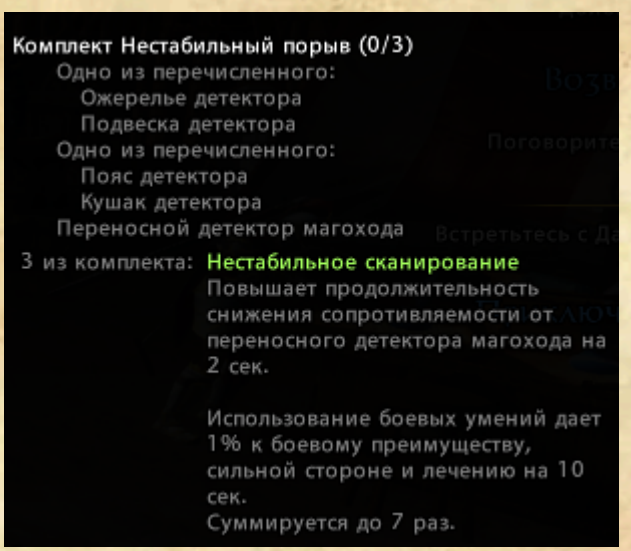


Сет Шеи и Пояса:





Примечание: Если вам нужно больше ОУПа и/или не хватает отхила, можно рассмотреть сет Нестабильного сканирования (Оборона Лунопляса Улучшенное/Мастер)

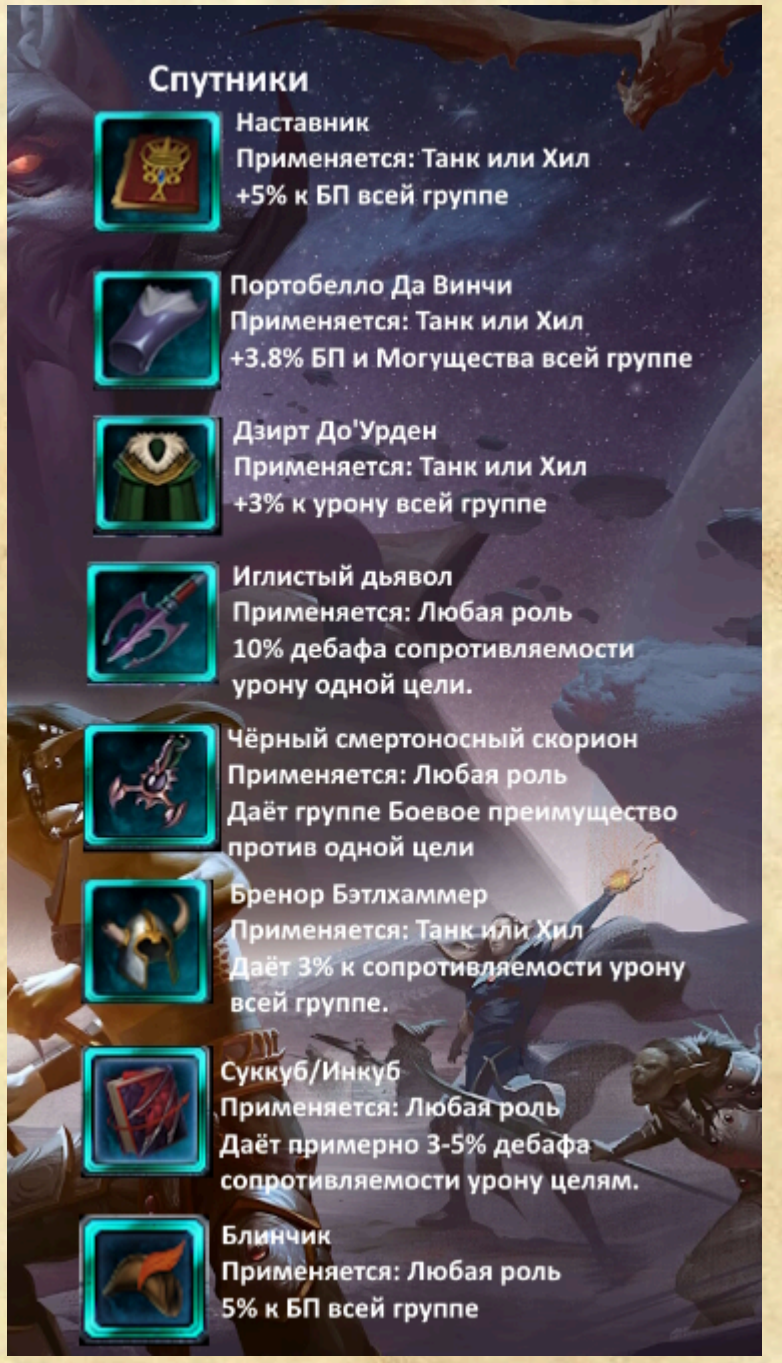


Артефакты:

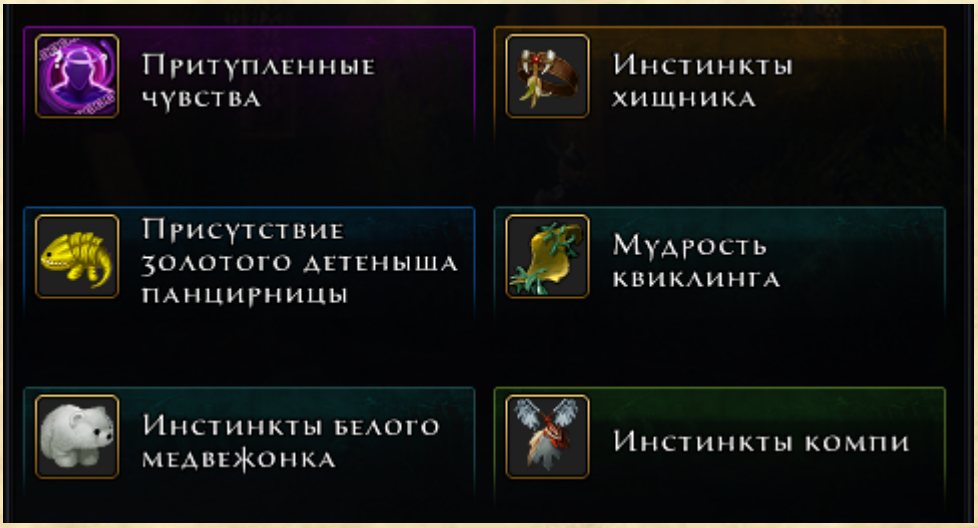

By @necromancehero
Бафы и Дебафы или как приносить пользу группе
Neverwinter
DEMONWEB PITS
Артефакты
Данные артефакты не стакаются:
Отличные Артефакты
Хорошие Артефакты
Резервные Артефакты
Размах Демогоргона
Применение: Любая роль
В среднем 12% дебафа/10 сек
Фрагмент Миталлара
Применение: Любая роль
15% дебафа/10 сек
Взрывной скипетр Халастера
Применение: Любая роль
15% дебафа/10 сек
Клинки из драконьей кости
Применение: Танк или ДД
12% дебафа сопры и исходящего урона цели/10 сек
Кристалл полёта души
Применение: ДД
10% дебафа цели и +15% к урону владельца/10 сек.
Мистический маркировщик Марко
Применение: ДД
10% дебафа цели и неплохой урон/10с
Взрывной скипетр Зелета
Применение: Любая роль
15% дебафа/10 сек
Светильник прозрения
Применение: Любая роль
10% дебафа/10 сек
Амулет змея
Применение: Любая роль
10% дебафа/10 сек
Сердце чёрного дракона
Применение: Любая роль
10% дебафа/10 сек
Игральные кости убийцы
Применение: Любая роль
10% дебафа/15 сек
Палочка с щупльцами
Применение: Любая роль
10% дебафа/10 сек
Знак чёрного дракона
Применение: Любая роль
10% дебафа/10 сек
Переносной детектор Магохода
Применение: Любая роль
10% дебафа/10 сек
Маяк метеоритного дождя
Применение: Любая роль
10% дебафа по области/10 сек
Маска Марилит
Применение: Любая роль
7.5% дебафа/10 сек
Жезл превосходства
Применение: Танк или ДД
7.5% дебафа/10 сек
Знамя Авангарда
Применение: Танк
5% дебафа/30 сек
Примечание: Цель должна стоять на месте
Жемчужина севера
Применение: Хил или ДД
10% дебафа/10 сек
Примечание: Владелец улетает вперед
Жажда
Применение: Хил или ДД
10% дебафа/10 сек
Примечание: Владелец улетает вперед
Жетон радужной бури
Применение: Любая роль
10% дебафа/10 сек
Примечание: Неудобный каст
Замерзший дневник рассказчика
Применение: Любая роль
10% бафа к урону и сопры группы/15 сек
Примечание: Порой баф не навешивается
Ядро двигателя королевства
Применение: Любая роль
7.5% дебафа/10 сек
Печать паладина
Применение: Хил или Танк
15% к сопротивляемости урону группы/15 сек

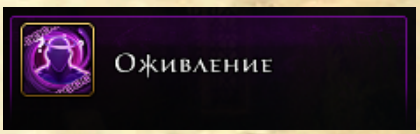
Спутники

Активный спутник

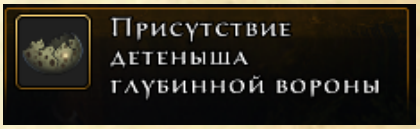


Пассивные бонусы спутников:

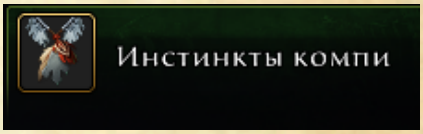




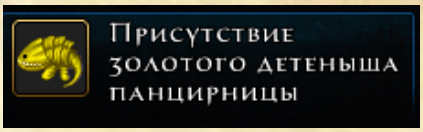
Усиление спутника
Ставим умение на дебаф цели или на тот стат, которого вам не хватает.



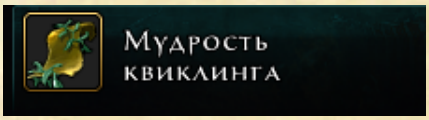
Детеныш глубинной вороны
+7.5% могущества



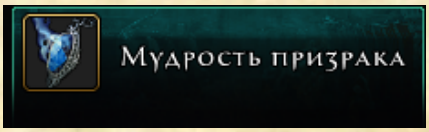
Вожак компи
+7.5% могущества



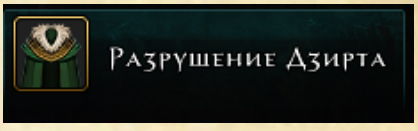
Золотой детеныш панцирницы
+7.5% исходящего лечения



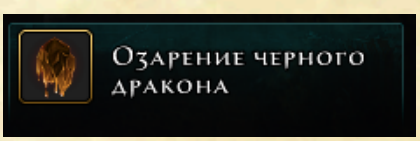
Квиклинг
+3.8% исходящего лечения и шанса крита



Призрак
+3.8% Могущества и шанса крита(подобный бонус есть у **Олененка Шаалы**)

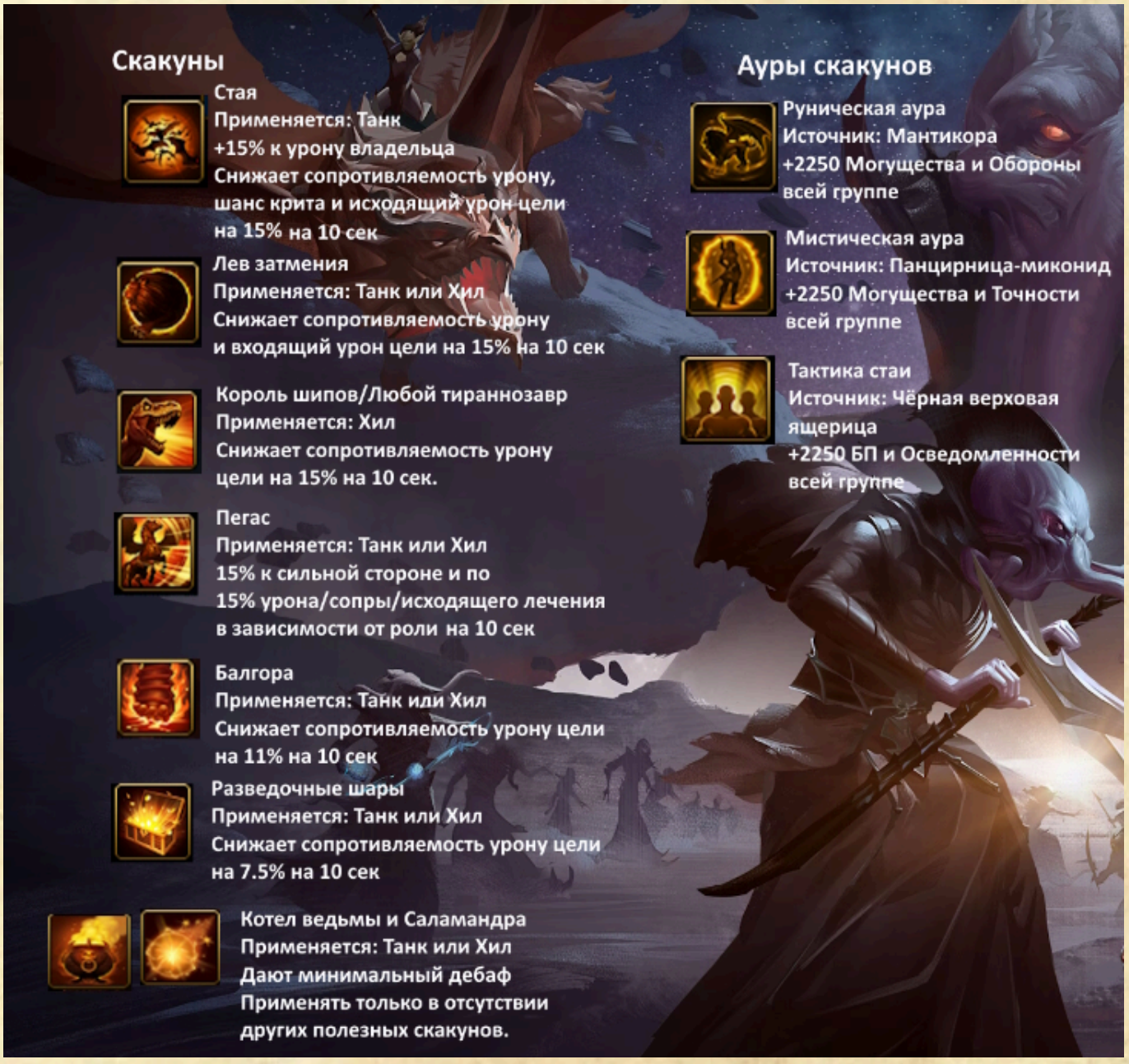


Дзирт
+3.8% к Шансу крита и критическому урону

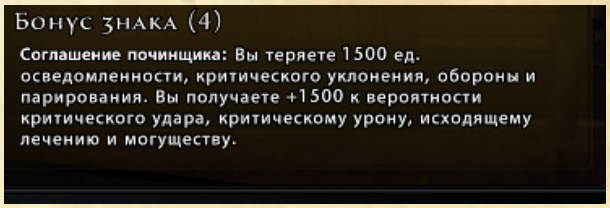


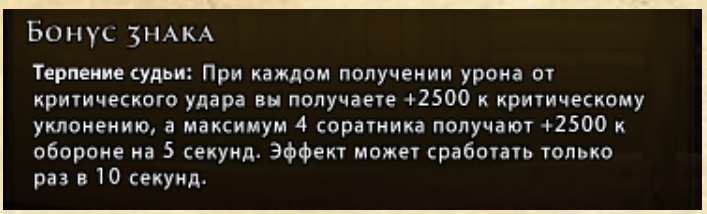
Айонский камень чёрного дракона
+7.5% к шансу крита

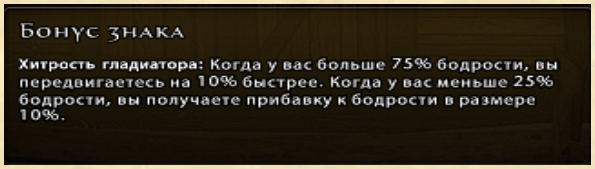
Скакуны



Бонусы знаков скакунов:







Камни и знаки

Волшебные камни в полезность:



Нефритовый камень
+2700 к исходящему лечению

Камень бонуса:



Бонус к скорости
+18% к скорости движения



Бонус к ОД
+6% к скорости набора ОД

Рунные камни в спутника:



Волшебный камень спутника
+180% к урону спутника или +9000 стат спутнику-усилителю

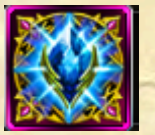
Камень боя



Божественная эгида (оптимальный вариант)
+9% бонуса к лечению (Не Исходящее лечение, бонус поверх капа 90%)



Вспышка молнии
+10.8% к шансу критического удара



Сверкающее укрепление
+18% к скорости и 6% к сопротивляемости урону одной цели на 4с.

Камни и знаки подбираются исключительно по вашему персонажу.

Ошейники



Прочный серповидный ошейник V

Боевые умения наносят на 5% больше урона



Странствующий шипастый ошейник V

+5% критического урона



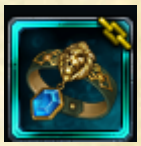
Унифицированный серповидный ошейник V

+5% к скорости движения



Поддерживающий царственный ошейник V

+5% исходящего лечения



Практичный царственный ошейник V

+10% к выпадающим астральным алмазам

Дары



Крепость гильдии



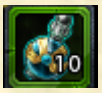
Допинг



Арбузный сорбет
Увеличивает на 10% могущество и точность (более дешевые альтернативы дают по 5%)



Кабачковый суп
5% Шанса крита и крит урона



Эликсир дикой дури
+5% Критического урона и 2000 шанса крита



Фляга могущества
+5% критического урона и 550 рейтинга Вероятности крита, точности, могущества и критического урона



Гильдейская еда



Божественное благословение
Дает 1000 к случайной характеристике



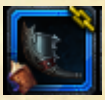
Волшебный камень осквернённого черного льда
25% шанс при ударе получить в течении 8 секунд получить 10% од. Срабатывает раз в 70 сек.



Дьявольская точность
+5% к вероятности критического удара и точности



Пробужденная коробка кузнеца
Дает 3% могущества(гарантированно) и бонус к случайному параметру



Боевой горн альянса
В течении одной минуты заливает 32% ОД



Чудесный дракон
+3% к скорости набора ОД

Еще возможные вопросы и моменты

В: Бонусы знаков скакунов стакаются?
О: Большинство бонусов скакунов стакается, но при этом их эффективность падает в два раз в зависимости от кол-ва бонусов Например: За первую хитрость гладиатора вы получаете 10% к скорости движения, за вторую хитрость вы получите уже 5% к скорости, за третью - 2.5% В сумме, за трех скакунов на хитрость гладиатора вы получите 17.5% к скорости движения

В: У меня на ткаче пропал хилящий шарик, что делать?
О: Использование сделки чернокнижника помогает вернуть шарик, также помогает смерть

В: Я использовал ежедневку “Барьер души” и он пропал раньше времени, как так?
О: Не используйте сделку чернокнижника во время действия барьера души.

В: Какие скакуны на дебаф стакуются?
О: Боевые умения от одного скакуна - не стакаются, от разных - стакаются Например: 2 стаи стаковаться не будут, но вот Стая + Лев затмения - будут.

В: ОУП в этой игре - это всё?
О: Нет, ваши умения, навыки, опыт и знание класса - вот всё.

В: Чем у нас восстанавливается ткань души?
О:

- Базовое количество восстанавливаемой Ткани Души: 30 ед/3 сек.
- Сущность силы: +15%.
- Сущность времени: +10% за каждый стак.
- Исправление души(навык): +50% при 0 - 30% Ткани души.
- Сделка чернокнижника: +150 Ткани души. Кража души: 25 Ткани души при ударе раз в 10 секунд.
- Божественная муза(Шапка с кампании Нортдарка или Сапоги с испытания "оборона Лунопляса": +20% (Одинаковый бонус не стакуется).
- Присвоенный дух: +50 Ткани души при отхиле от союзника раз в 10 секунд.

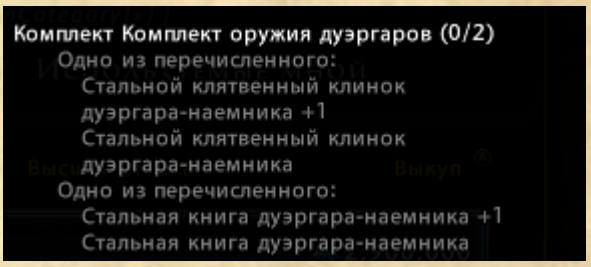


Примечание 1. Моя сборка снаряжения

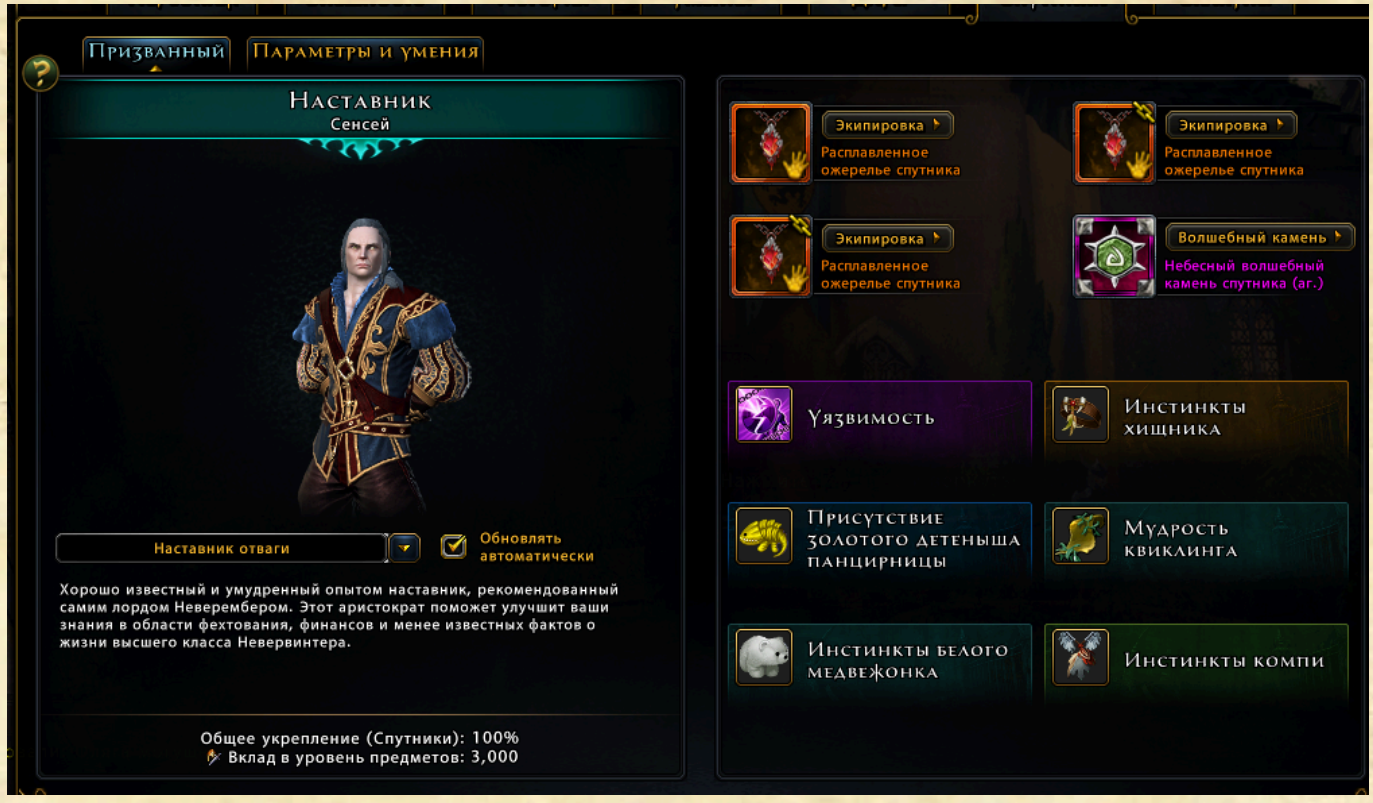
Заранее предупреждаю, мой вариант снаряжения не идеален, отражает исключительно мой стиль игры и может кардинально отличаться от вашего видения и имеющихся у вас ресурсов. Как я уже написал - каждый индивидуально подбирает себе снаряжение, камни, знаки, бонусы знаков и прочие элементы.
То что у меня выставлено так - еще не значит что так должно быть и у вас, ваша сборка вполне может быть эффективнее моей.



Примечание: МК комплект оружия Дуэргаров будет лучше




Атака
Небесный кобальт (ат.)
Оборона
Небесный аметист (ат.)
Перегрузка
Дьявольская точность
Атака
Небесный кобальт (ат.)
Оборона
Небесный аметист (ат.)
Перегрузка
Осквернённого черного льда
Атака
Небесный гранат (ат.)
Оборона
Небесный аметист (ат.)
Бой
Небесная божественная эгида (ат.)
Атака
Небесный гранат (ат.)
Оборона
Небесный гранат (ат.)
Полезность
Небесный нефрит (ат.)
Бонус
Небесный бонус к скорости (ат.)
Основной артефакт
Взрывной скипетр Зелета


Призванный
Параметры и умения
Наставник
Сенсей
Наставник отваги
Обновлять автоматически
Хорошо известный и умудренный опытом наставник, рекомендованный самим лордом Неверембером. Этот аристократ поможет улучшит ваши знания в области фехтования, финансов и менее известных фактов о жизни высшего класса Невервинтера.
Общее укрепление (Спутники): 100%
Вклад в уровень предметов: 3,000
Экипировка
Расплавленное ожерелье спутника
Экипировка
Расплавленное ожерелье спутника
Экипировка
Расплавленное ожерелье спутника
Волшебный камень
Небесный волшебный камень спутника (ат.)
Уязвимость
Инстинкты хищника
Присутствие золотого детеныша панцирницы
Мудрость квиклинга
Инстинкты белого медвежонка
Инстинкты компи


Рука Невервинтера
Хитрость гладиатора: Вы двигаетесь быстрее при высоком уровне бодрости и восстанавливаете ее при низком уровне.
Хитрость гладиатора: Вы двигаетесь быстрее при высоком уровне бодрости и восстанавливаете ее при низком уровне.
Соглашение починщика: Показатели обороны снижаются, показатели нападения повышаются.
Соглашение починщика: Показатели обороны снижаются, показатели нападения повышаются.
Терпение судьи: При нанесении вам урона от критического удара вы получаете повышение критического уклонения, а соратники — усиление обороны.
Просвещенный знак таланта
Ячейка для просвещенных
Украшенный знак господства
Ячейка для украшенных
Царственный знак господства
Универсальная ячейка
+0%
Царственный знак агрессии
Универсальная ячейка
Бонус знака (3)
Хитрость гладиатора: Когда у вас больше 75% бодрости, вы передвигаетесь на 10% быстрее. Когда у вас меньше 25% бодрости, вы получаете восстановление бодрости в размере 10%.


Облик
Костяной скакун
Снаряжение затмения
Мистическая аура
Галоп

Статы в бою - манекен
(Без учёта Велоцирапторов, одной ауры, наличия группы)

В группе мы получаем дополнительно 10% исходящего лечения (Кольцо и рубаха), а также выводим могущество в кап при наличии у группы велоцирапторов.

