

Искусство быть Кардиналом

(Гайд кардинала СкораяПомощь, бывшего хиро БП сервера Десперион-Руофф)

Умения класса

Выкладывая описание всех скиллов я не буду (ну может буду, но чуть попозже), а начнем с столь долгожданного момента как получение 3-й профессии. И вот, ВЫ КАРДИНАЛ!!! Теперь рассмотрим подробно все скиллы (откат скиллов указан без бафа и эпик бижы)

Баланс жизни (активный) 123мп Откат 23сек

Как только взяли профу идем и первым делом учим это скилл, ибо эта штука просто уникальна в том что есть только у вас и тем что заменяет кучу хилов которые вы потратите на толстого танка или дестра. Суть скила в том, что после его действия суммарное количество жизней в пати остается точно таким же, просто выравнивается по проценту.

Мудрость (пассивный)

Баланс выучили? Теперь учим второй не мало важный скилл Мудрость. Эта пассивка спасет вас от корней, сна, безмолвия, страха ну и прочих неприятных вещей
Увеличивает сопротивляемость к слипу, руту и прочим ментал атакам (например сайленс) на 20.

Мастерство Символов (пассивный)

Если вы купили себе символ, то смело, не жалея SP, учим эту пассивку. Она дает право получать бонус от символов, которые вы одеваете, бонус это сила хила +30 и регенерация манны +17%.

Очень хорошая вещь на каче и в пвп с магами, недостатки в том что символ дает очень мало физ.защ и не является щитом что делает его совершенно непригодным для блокировки ударов.

Так что если у вас пвп с лучниками или милишниками, то символ вас не спасет.

Здоровье (пассивный)

Пассивка, казалось бы, бесполезна да такова она и есть. У вас есть которым вы в момент, можете избавиться от яда и кровотечения, выучить ее все же когда – то да надо будет =)
Увеличивает на 20 защиту от яда и кровотечения.

77-ой уровень предоставляет возможность выучить 3 скилла.

Массовая Блокировка Щита (активный) 105 МП Откат 23сек

Очень полезная штука, если вы в мили или луко-паке. Этот массовый скилл имеет 2 исхода:

1. он снимет баф щита (включительно и комбо баф, а это значит еще и физ.атаку.)
2. это пункт 1. + накладывается дебаф который уменьшает физ.защ. на 10%, висит он 2 минуты, не давая возможность перебафать снятый или аналогичный баф.

Божественная защита

Сопротивление тьме +30, святости +20.

Мастерство Умений (пассивный)

Своеобразный скилл. Выучив его вы заметите (если еще заметите) 2 вещи :

1. Вы бафнули себе ноблесс на 2 часа
2. Вы делаете баланс жизни 2 раза подряд

Частота таких явлений зависит от вашего интеллекта (нет не того что в голове, а от того что

в статах)

Эта пассивка дает такие прекрасные моменты как безоткатный баланс или перо, но за всю игру за Кардинала, у меня ни разу он не сработал на перо, а баланс юзался 2 раза подряд. Зато она может сработать на Превращение в Камень (описание этого скила будет чуть ниже) и вы будете курить вместо 8сек все 16.

В общем, учить надо, но не срочно.

На 78-ом уровне скилы будут уже повкуснее

Искупление (активный) 58мп Откат 4-5 сек

Как и Баланс Жизни этот скил уникален и незаменим. Искуплением вы можете снять с себя, сопартийца или любого другого парня ЛЮБОЙ ДЕБАФ (за исключением геройских дебафов и проклятье РБ). Но не все так просто, эта убер штука расходует одну Святую Воду Эйнхасад которая ударит по карману и продается на торговом этаже в Башне Слоновой Кости.

Божественное Знание (пассивный)

Эта пассивка уменьшает расход МП всех ваших умений на 5%. Вы подумаете, что 5% это фигня но это не так =D

Тайная Мудрость (аура) 36мп

Очень приятная штука учитывая то, что это +30% кларити и всего лишь -10% скорости каста, потребляет 36мп чтоб включить и в последствии *съедает* 50 хп/сек. Не пригоден в пвп но на каче можно и включить если есть проблемы с мп.

Массовая Блокировка Легкой Походки (активный) 107мп Откат 23 сек

Практически, то же самое, что и Массовая Блокировка Щита, но как по мне, намного полезнее. Так же есть 2 варианта исхода только с бафами на скорость передвижения. Если дебаф прошел на противника, он режет ему 10% скорости в течение 2-х минут и не дает возможность перебафать.

79-й уровень

Спасение (активный) 87мп Радиус 400 Откат 1 час

Ну вот она, панацея. Это баф который можно повесить на кого угодно включая себя. При смерти с этим бафом у вас сразу появится табличка о воскрешении, которое восстанавливает 100% утерянного опыта, восстановит фулл хп/мп и сохранит все бафы (кроме ноблеса). Просто читерский скилл и дает огромную свободу в использование для своих коварных целей.

Божественная Сила (активный) 109мп Откат 12 мин

Это селф бафф на 15 сек, который увеличивает силу хила на 1000хп. Откат скила 12мин, что позволяет им баловаться почти при каждом пвп. На вид не фонтан, но на деле очень полезен.

80-й уровень

Поле Очищения (активный) 70мп Откат фиксированный 20мин

Это ни фига не поле))) но как возьмете 80-й уровень и 150кк SP то учим, учим и даже не задумываемся. Как только вы клацнули этот скилл, со всех членов клана в зоне видимости снимаются все дебафы. Этот скилл расходует 1 Магический символ (который продается где и вода и стоит стока же).

Чудо (активный) 72мп Откат фиксированный 1 час

Только после того как выучили Поле Очищения можно учить и это *Чудо*. Стоит он тоже 150кк SP и расходует 1 Магический символ. Восстанавливает хп членам клана в зоне видимости (другим словом, не членам – не восстановит).

Хочу вас предупредить, что это не последний скилл который для изучения требует SP, так что будьте уверены что вам хватит СП для изучения еще одного скилла на 83 уровне.

81-й уровень

Просветление лекаря (активный) 73мп Откат фиксированный 10 мин.

Почувствуйте себя БОГОМ на 20 сек!!! Селф баф, используется мгновенно и увеличивает... увеличивает... увеличивает ВСЕ!!! увеличивает м.атаку на 10%, силу хила на 40%, на 50% скорость каста, на 50% шанс магического крита, самое главное дает 90% кларити! Чтобы его выучить, вам нужна книжка, которая рандомно выдается в Семени Бессмертия, после убийства братьев близнецов. Как только достали книгу, клацаем на нее 2 раза и идем нагибааААаааать.!!!

Превращение в Камень (активный) 0 мп Откат фиксированный 10мин.

Вот этот скилл был упомянут выше. В самом названии все сказано, превращает себя в камень на 8 сек, в это время ты не получаешь урон и не ловишь дебафы но тебя могут канселить (что-то вроде медузы, но по заказу и на 8 сек). Висит оно как дебаф и снимается Очищением (пурифи) или Искуплением (клинсом). Вся проблема в том что сам с себя ты его никак не снимешь и при неправильном использовании похоронишь всю свою пати у себя на глазах ^_^ Не смотря не на что, надо учить. Это физическое умение, следовательно его можно использовать даже если на вас прошло *Безмолвие*.

Воля Мага (пассивный)

Отличная пассивка. Дает +5% м. атак, скорости каста, маг. крит и кларити.

82-й уровень

Получение 82-го уровня предоставляет возможность выучить 3 пассивки при помощи книг, каждая хороша по своему и дает возможность срабатывания триггеру. Триггер один на все 3 пассивки, и дает 1000 магической защиты и дополнительный резист к атрибутам

Защита Рун (пассивный)

Очень важная пассивка, если у вас будет выбор какую книгу учить первой, то без колебаний выбирайте эту. Пассивка дает 15% магической защиты, при получении повреждений может сработать как триггер который дает еще 1000 м.дефа

Защита Стихий (пассивный)

Пассивный скилл дает +20 атрибута от каждой элементарной стихии огонь/вода/ветер/земля. Может сработать как триггер, увеличит мдеф на 1000 и даст еще по 20 атрибута защиты.

Защита Равновесия (пассивный)

То же самое, что и Защита стихий только вместо элементарного резиста дает по 20 резиста к свету и тьме. Это не самая важная книга и если нет возможности ее выучить, не расстраивайтесь, отложите на потом так как предыдущие важнее

83-й уровень

Именно ради этого скилла стоило перебить столько мобов!! И так!!! Барабанная дробь!!!!

Великая Жертва 4000хп 218мп Откат 48 мин

Вот это действительно ЧУДО, а не та фигня что стоит кучу СП и откатывается вечность. Этот скилл не работает в мирной зоне, ну разве что кинет целест на всех рядом стоящих нпц. НЕ В МИРНОЙ ЗОНЕ работает на ВСЕХ, кроме себя самого, тех кто находится в состоянии войны с Кардиналом и тех кто находится не в радиусе действия скила. Восстанавливает ВСЕ СР\НР\МР и дает неуязвимость на 15 секунд. Для использования нужно 4000 хп и 218мп. Откат НЕ фиксированный, без сонгов, бафов на откат и эпик бжи откат 48 мин.

Ценное Исцеление 198мп Откат 3 сек

Восстанавливает на 30% Макс НР цели и 10-ти союзников вокруг цели, получивших наиболее сильные повреждения. Величина восстановления НР постепенно уменьшается. Потребляет 4 Руды Духов.

Обновление НР дало нам возможность выучить еще один хил, скорее дополнительный чем основной. Суть в том, что хилл восстанавливает цели и 10-ти ближайшим союзникам, определенное количество ХП в %.

Основное его преимущество в том, что никакие бафы/дебафы не влияют на кол. восстанавливаемых им ХП. Дает возможность отхиливать пати под иконой.

Стоит 100кк СП и не требует книги для изучения.

84-85 уровень.

На этих лвлах нет никаких скилов, но даже из-за этого, 84-85 уровень не теряет свою значимость. Во первых, это квалификация Б184, что позволяет носить Б1 84 арморы/пухи/бижутерию/эпики, во вторых это возможность максимально заточить скилы с наименьшими потерями, в третьих, небольшой но все же прирост к статам, ну и наконец, это превосходство над персонажами меньшего (на 3+) уровня, за счет штрафа по дмг и шансу прохождения дубафов.

!!!ВАЖНО!!! С обновлением Фрей, у всех скилов увеличили откат использования на доли секунды, даже у тех скилов у которых отката небыло. В каких-то случаях это не критично, но при спаме к примеру Великого Боевого Лечения, это может быть более чем заметно. Чтоб свести откат скила к минимуму, нужно прописать его через макрос (просто перенести скилл из панели скилов в макрос, при этом не обязательно прописывать их через *force). Таким способом должны использоваться обязательно все хилки.

Связанные умения +

На 76-ом, после получения 3-й профессии, вам дадут Священное Благословение Кардинала. При помощи этого предмета можно выбрать себе одно умение от Жреца Шилен или Жреца Евы. Взятые умения можно точить. Это умение можно отменить и выбрать любое другое, заплатив 10кк адены.

При смене умения, заточка пропадает, поэтому есть вы испытываете проблемы с SP, воспользуйтесь Кодекс Гигантов - Забвение

Самые оптимальные варианты это:

Стигма Шилен - Ослабляет защиту от оружия ближнего боя на 30. Время действия: 30 сек. Если вы состоите в мили паке (без Жреца Шилен), то выбора у вас просто нет. ЕЕшку не стоит обременять этим скилом так как даже в реалиях НР, 2 пурифи в одной пати это обязательно.

Соппротивление Оглушению - Увеличивает сопротивляемость к оглушающим атакам на

40%. Время действия: 20 мин.

Очень важный и даже необходимый резист, так же неплохо бы его точнуть. Пригодится как для пати так и для олимпиады.

Дикая Магия - Временно увеличивает шанс нанесения Крит. Ударов магическими Атаками. Время действия: 20 мин.

Еще один скилл требующий внимания, наличие Дикой Магии у ЕЕ и ШЕ, делает его скилом *для души*, но тем не менее вам не обойтись без него на классовых оли боях и не будет лишним на открытой олимпиаде.

Чистота - Уменьшает потребление МР физических умений на 20%, магических умений на 10%, песен/танцев на 20%. Потребляет 3 ед. Руды Духов. Время действия: 20 мин.

Редко падает выбор на этот скилл. Если у вас в пати только ШЕ, в зависимости от взятых ею скилов, вы будете вынуждены взять Чистоту. Но если вдруг вы окажитесь в такой ситуации, убедите вашу шилку взять кларити а вам оставить сопротивление оглушению, так хоть на оли от него будет больше пользы.

Возвращение Группы - Перемещает членов группы в ближайший город. Это умение нельзя использовать в некоторых местах, имеющих особые свойства. Та же история что и с Чистотой.

Воодушевление - Повышает магическую атаку на 75%. Время действия: 20 мин.

Так же редко кто выбирает этот скилл, как правило если вы в луко-паке, он послужит приятным бустом для бернеров.

- Сопротивление Ветру, Устойчивость к Тьме, Устойчивость к Святости.

Если вышеперечисленные скилы вам не по вкусу, то в зависимости от того в пати вы с ЕЕ или ШЕ, можно выбрать один из этих трех резистов. Делая подобный выбор, вы должны знать что это умения имеют смысл только при хорошей заточке.

Восстановление - Восстанавливает мп цели.

Обычно его берут вторые биши в пати, чаще всего в маг пати, они как бы вроде и биши но и частично заменяют заливку. Кому-то это покажется извращением, но и такое бывает. Если вы берете этот скилл, ЕЕ/ШЕ не смогут вам заливать мп, а для полноценной игры за Кардинала это неприемлемо. Так что если вы второй иш и с плом обговорен ваш выбор то вперед)

Общая картина выглядит так

Для пати кача/пвп.

Мили пак (с ЕЕ в пати): Стигма Шилен.

Мили пак с ШЕ: В зависимости от скилов, взятых у ШЕ, это может быть: Чистота, Сопротивление Оглушению, Устойчивость к Тьме, Возвращение Группы.

Маг пак (только с ЕЕ): Сопротивление к Ветру.

Маг пак (с ЕЕ и ШЕ): любой скилл.

Арчер пак: Сопротивление Ветру, Воодушевление, Сопротивление Оглушению

Олимпиада.

Классовые бои: Дикая Магия.

Опен: Дикая Магия, Сопротивление Оглушению, Сопротивление Ветру, Сопротивление Свету, Сопротивление Тьме.

Заточка умений +

Ну вот вы уже достаточно взрослый крепкий а главное богатый чтоб точить скилы. Начинать точить скилы желательно после 80-го уровня. Перед тем как рассмотреть каждый скилл отдельно, я расскажу подробнее о заточке.

Чтоб точить скилы нам нужно Кодекс гиганта, Мастерство, много SP и адены. Хоть при заточке там и указан шанс успеха, не обольщайтесь, скилы ломаются при шансе даже 97%.

С новым обновлением, заточку скилов сделали более дешевой и доступной. Огромное количество и дешевизна Кодексов, а так же сниженное количество адены для заточки, отводят взгляд от безопасных Кодексов - мастерства. В целях экономии SP, адены и нервов, обычными книгами стоит точить до +14-15 (второпрофные) и +12 (третьепофные). Ну а дальше, уже книгами Мастерства, до победы.

Далее нужно знать что на определенном уровне заточки повышается уровень скила. Лвла скиллов апаются при заточке на: +1(76), +4(77), +7(78), +10(79), +13(80), +16(81), +19(82), +22(83), +25(84), +28(85) второпрофные и +1(81), +4(82), +7(83), +10(84), +13(85) третьепофные.

Другими словами ,Транс последний раз вы выучили на 74-ом лвле, он без штрафа проходит на персонажей 74-го лвла, но хуже ложится на игроков 80 лвла. Вам нужно заточить Транс на +13 чтоб он без штрафа (то есть лучше) проходил на 80-го лвла противников.

Скиллы которые необходимо точить (от наиболее важных к менее необходимым)

Великое Боевое Лечение. Один из основных и часто используемых хилв. За счет своего быстрого каста, позволяет вытаскивать сопартийцев из фокуса. Мощность скила терпима, в отличии от его стоимости, поэтому спам батл хила высушит ваше мп за пару секунд. Точить нужно только на стоимость.

Стоимость +

Божественное Знание (+1 точить обязательно) точиться только на мощность, при заточке на +1 прибавляет 1% кларити. Следующие прибавки, тоже в виде 1%, на +8 и +15.

Мощность +

Экипировка магической брони 3 направления заточки: пдеф, мдеф, реген мп. Точим на мдеф, потому что прибавка больше чем у пдефа, который можно и так разогнать. Одна из очень важных пасивок, точить стоило бы в первую очередь и на + много. Каждый уровень заточки (кроме +6, +11, +16, +21, +26) дает +1% маг. Защиты, на +30 пассивка дает 25% мдефа.

Магическая Защита +

Мудрость 3 направления: резист к сну, резист к удержанию, резист к ментальным атакам. Ментальные атаки это в первую очередь всякие сайленсы и фиры, которые сами с себя вы не снимите, и чаще всего это сделать некому, поэтому вы должны в первую очередь максимально себя защитить. Точить на Мощность, от ментальных атак, увеличивает сопротивление ментальным атакам на 2 за каждый уровень заточки.

Устойчивость к Ментальным Атакам +

Групповое Основное Лечение. Еще один важный и часто используемый хил, в отличии от ГБХ (Великое Боевое Лечение), мощность у него большая, но мп потребляет еще больше. Он очень удобен в использование, так как вам достаточно чтоб сопартиец был в зоне хила и в таргет его брать не нужно. Это позволяет вам отхиливать даже если вас агрят. Учитывая высокую мощность и большое потребление МП, точить его так же нужно на стоимость.

Стоимость +

Основное Лечение. Практически самый экономный хил по мп, еще и с хорошей силой. Эффект от заточки на стоимость не сильно заметен, так как скил сам по себе потребляет мало

мп, зато если точить на мощьность вы будете довольны результатом.

Мощность +

Горение Маны это очень важный скил в пвп, не стоит его игнорировать при заточке. В общем многие или почти все точат его на мощьность, но главное в заточке этого скила это повысить его уровень, чтоб он меньше фейлился по персонажам высокого уровня, потому что прибавка при заточке на мощьность маленькая, а количество сжигаемой маны можно разогнать при помощи м.атаки. Точить на стоимость.

Стоимость +

Магический Встречный Пожар один из тех немногих дебафов что есть у Кардинала, но так же один из самых мерзких, если вовремя не снять. Три направления заточки: стоимость, шанс и МП (снижает уровень восстановления мп). На олимпе, особенно против бернеров, номного эффективнее будет заточка на понижение регена мп. Не смотря на то что все дебафы проходят намного лучше, в обычном пвп МБФ проходит не так хорошо как хотелось бы, учитывая то что для этого нужно брать в таргет врага. Точить лучше всего на шанс.

Массовая Блокировка Щита и Массовая Блокировка Легкой Походки Оба на шанс, предпочтения стоит отдать второму т.к. не заменим на олимпе.

Транс В реалиях High Five, шансы затрансить какого нибудь танка в Верпесе и Валиком, есть даже у голого биша в Ц палкой. Учитывая такие нюансы, смысл заточки на шанс теряется. При заточки на стоимость, время действия слипа увеличивается, что позволит вам успеть сделать все свои грязные дела =) Точить на стоимость.

Шторм Маны тоже самое, что и Горение Маны только массовый, мощьность в 2 раза меньше, а мп стоит почти в 2 раза больше. Используется почти по откату скила в масс замесах, и главное его предназначение это крыты, поэтому надо точить на стоимость.

Изгнание выбора там нет, только стоимость, но точить стоит даже на стоимость, чтоб повысить уровень скила и тем самым шанс его прохождения на сумонов более высокого лвла.

Испугать Нежить Название говорит само за себя. Стандартная заточка этого скила, к которой уже все привыкли, это Атака, она позволяет сразу же добивать моба при прохождении летала. Но в каких-то моментах, страх что проходит на нежить, совершенно не к месту, особенно если моб категорически не хочет умирать. Заточка на стоимость, не только сэкономит мп, но и не будет будить заслипанных мобов. Стоимость или Атака это уже удобство и выбор каждого.

Массовое Воскрешение точить можно, как на возвращаемые %, так и на стоимость. Направление заточки нужно выбирать от степени каребирности вашей пати/клана. Все же % сейчас набиваются намного проще чем раньше. Решайте сами и помните, что себя этим ресом не реснеш, а сколько % потеряет Вася из клана мало кого волнует, учитывая что он обычно используется в пвп, где потери % незначительные. Стоило бы заточить на стоимость.

Инкарнация Тела и Молитва оба точить на стоимость, если вы в маг паке первое можно и не точить вообще.

Пробудить Жизнь Практически не юзабелен, из-за долгого каста и большого потребления мп. Точить не обязательно, но если вдруг, то на восстанавливаемые % ХП.

Быстрое Чтение Заклинаний, Увеличить Ману , Антимагия, Здоровье, Антимагия, Быстрое

Восстановление Маны– это все полезные пассивки но при заточке дают очень маленькую прибавку, их НУЖНО точить, на +12 вполне хватит пока лишние деньги не появятся.

Умения от сабкласса +

Как бы нудно это не было, но ни в коем случае не стоит пренебрегать прокачкой сабов. Когда ваш сабкласс достигает 65 и 70 уровня, основным классом можно выучить Неожиданные Способности, повышающие физ. защиту, маг. защиту, маг. атаку, физ. атаку. Когда сабкласс становится 75 уровня, можно выучить аналогичные Выдающиеся Способности либо умения, напрямую зависящие от сабкласса.

Неожиданные способности 65, 70 уровней:

Магическая защита: 13-15 маг. защиты.

Физическая защита: 8-9 физ. защиты.

Выдающиеся способности 75 уровня:

Магическая защита +50 ед.

Физическая защита +29-30 ед.

Что выбирать, физ. защиту или маг. защиту, решать вам. Очевидно, что прибавка к маг. защите больше. Важно брать что-то одно, чтобы по максимуму разогнать этот параметр.

Специальные умения, зависящие напрямую от профессии сабкласса (75 уровень).

При достижении 75-го уровня подклассом, есть возможность

Первые 2 скила от сабкласса это безоговорочно Целест и УД:

1. Неуязвимость (целест) станет доступным, от классов Заклинателя: Проповедник, Вестник Войны, Менестрель, Призрачный Танцор (Prophet, Warcryer, Inspector, Sword Singer, Bladedancer)

Навык Заклинателя - Барьер При получении повреждений, есть шанс 3%, что сработает целестиал на 5 сек, В нем можно делать все что угодно, он не спадет как ваш обычный целест, отменять его тоже можно. Когда он висит не вы, не кто-нибудь другой не может вам восстанавливать хп или мп.

2. УД достается от классов Рыцаря: Паладин, Темный Мститель, Рыцарь Евы, Рыцарь Шилен (Paladin, Dark Avenger, Temple Knight, Shillien Knight)

Навык Рыцаря - Защита Это аналог УД, только он не режет вашу скорость передвижения. При получении повреждений, есть шанс 3%, что он сработает. Увеличивает на 15 сек ваше физ и маг защиту на 20%. Заменяет и заменяется выше описанным скилом - Барьер.

3. Третий саб довольно спорный, выбирая его нужно учитывать несколько моментов:

а) если вас беспокоят маги/физ.дамагеры, возьмите стандартные мдеф/пдеф независящие от профы саба. Еще нужно учитывать какие скилы у вас взяты с 65 и 70 лвла, если уж разгонять, то что-то одно.

б) отсутствие эпик бижы можно компенсировать за счет пассивки от гладиатора/копейщика/спойлера/тиранта/дестра : Соппротивление Отрицательным Эффектам - Увеличивает стойкость Парализующим, Удерживающим, Усыпляющим, Оглушающим и снимающим Положительные Эффекты атакам. (~5%).

в) С самонера можно взять Навык Призывателя – Дух Срабатывает при получении

повреждений. Повышает маг/физ атаку и скорость каста/атаки на 10%. Но все же это триггер, да и не особо полезный.

Трансформации +

Для того чтоб уметь превращаться в кошек, тигров, кукол, всяких РБ и Божественных созданий, нужно выучить свитки/иметь предметы превращения и выполнить несложный квест «Больше, чем кажется». Квест берется на 50+ уровне, за него вам дадут право учить трансформации и Свиток Трансформации в Ониксового Зверя.

В плане практичности, бишу нужно совсем мало:

1. Превращение в Ониксового Зверя – чтоб быстро убежать/догнать, при помощи умения Быстрое Движение.
2. Превращение в Гнолла – УД на 30 секунд не лишнее.

Божественные трансформации доступны через систему саб-классов. После того, как саб-класс достиг 80 уровня, игроку нужно подойти к соответствующему мастеру саб-класса для получения сертификации. Вместе с сертификацией игрок получает свиток божественной трансформации. Затем, переключившись на основной класс, игрок может выучить трансформацию у Авангарда в Башне Слоновой Кости.

Существует семь видов божественной трансформации, в соответствии с семью основными типами классов: Воин, Разбойник, Призыватель, Мистик, Заклинатель, Целитель, Рыцарь.

Каждая из них обладает определенными умениями, соответствующими своему классу, и у каждой есть свой пати баф, приносящий себя в жертву. Из всего списка, Кардиналу могут быть полезны последние три: Заклинатель, Целитель, Рыцарь.

Превращение в Божественного Заклинателя - (подкласс Призрачный Танцор, Менестрель, Глас Судьбы, Проповедник) очень полезная трансформация, особенно на олимпиаде.

Пророчество Воды, расходует 5 Spirit Ore

Пророчество Огня, расходует 5 Spirit Ore

Пророчество Ветра, расходует 5 Spirit Ore

Напев Победы (только на одну цель), расходует 5 Spirit Ore

АоЕ корни

Приносит себя в жертву, увеличивая все способности членов группы, условие: МП<10%

Превращение в Божественного Целителя - (подкласс Жрец Шилен, Жрец Евы, Кардинал)

Качать стоит ради саблима

Восстанавливает HP цели с течением времени, сила 946 (Greater Heal)

Мгновенно восстанавливает HP цели, сила 826 (Greater Battle Heal)

Восстанавливает HP группы и увеличивает регенерацию HP, сила 400, эффект 5

Воскрешает цель, восстанавливает 70% утраченного опыта (Ressurrection)

Снимает дебаффы с цели (Cleanse)

Приносит себя в жертву, восстанавливая HP и MP всех членов группы (в том числе и себе), условие: МП<10%.

Превращение в Божественного Рыцаря - (сабклассы Паладин, Мститель, Рыцарь Шилен, Рыцарь Евы)

Hate, сила 6752

Hate Aura, сила 6752

Атакует врага штурмом, оглушая его, возможен overhit, сила 1162 (rush + stun)

Атакует ближайших врагов, оглушая их, игнорирует защиту щита, возможен overhit, сила 775 (АоЕ stun)

Значительно увеличивает собственный Pdef, Mdef и сопротивляемость к снятию баффов; неподвижный во время действия, эффект 2 (UD)

Бросает топор, атакуя всех врагов впереди, сила 2322

Приносит себя в жертву, увеличивая защиту всех членов группы, условие: ХП<30% (Party UD)

В каждой Божественной Трансформации, есть скилл *Жертва*, его можно использовать только при определенных условиях, у каждого вида трансформы он разный, в зависимости от подкласса, но исход один. После использования скилла, на вас накладывается дебафф (аналог Печати Предела), который оставляет 0 НР, не давая возможность восстановить его, и при использовании баланса с вами и вашим дебаффом в пати, ХП всех членов группы снизится до уровня вашего хп. Дебафф висит около 5 мин, и снять его можно умерев без нобла/пера.

Прелесть этих трансформаций в том, что вам не обязательно основываться на Специальные Умения, получаемые при достижении 75-го уровня сабклассом. Вы можете выкачать хоть 6 разных сабклассов, с первых трех взяв нужные Специальные умения, а со второй тройки нужные вас Божественные Трансформации.

К примеру, вы выкачали Свс (целест), Танка (Уд) и Дестра (Рез.мент), трансформация получаемая от дестра вам не нужна, вы бы хотели Божественную Трансформацию в Целителя, но Рез.мент нужен. Вы учите все саб скиллы, таким образом у вас 6 Неожиданных способностей (60,65 лвл саба), 3 Специальных Навыка (75 лвл саба) и 2 трансформы (танк и свс), после этого вы отменяете дестра, качаете ЕЕ/ШЕ до 80-го и берете трансформу в целителя. Но если вы решились на такие махинации, вы должны знать, если захочется сменить какой нибудь скилл, к примеру Уд танка на хп, то для Рез.мент. придется заново качать дестра до 75.

Подробное описание всех трансформации можно найти тут <http://forums.goha.ru/showpost.php?p...65&postcount=1>

Татуировки +

Базовые статьи у биша выглядят так:

ИНТ 41 МДР 20 ДУХ 39

СИЛ 22 ЛВК 21 ВЫН 27

Можно поставить только 3 татуировки и увеличить тот или иной показатель максимум на 5 единиц.

Самая главная тату для биша, это +МДР, этот показатель отвечает за скорость каста, частоту магических критов и количество восстанавливаемых % скилом Воскрешение и Массовое Воскрешение. Делать выбор между +4 или +5 это уже ваш выбор, естественно учитывая бонусы сета.

Варианты тату для Кардинала:

1. +4МДР -4ДУХ

2. +4ВЫН -5СТР

3. +4ЛВК -5СТР или +1МДР -1ДУХ

В принципе +4МДР вполне хватает и я бы скорее посоветовала поставить первый вариант, третьего тату, +ЛВК даст вам скорость передвижения, что тоже немаловажно для такого медленного класса как Кардинал.

Воскрешение и WIT Modifier

Количество восстанавливаемых % скиллами Воскрешение (рес) и Массовое Воскрешение (масс рес), зависит от уровня скилла и от показателя МДР (WIT Modifier).

Кол. Восстановленных % = (Базовый рес %) * (WIT Modifier)

Количество восстанавливаемых %, можно максимально увеличить на +20%, от базового процента умения. Что означает, что простым ресом можно восстановить максимум 90%

опыта.

Максимальный рес 90% = (Базовый рес 70%) * (1,34 (WIT 26))

Исходя из этой формулы, можно смело сказать что для максимального реса, вам хватит 26 МДР. Этого достичь можно при помощи тату +4 МДР -4ДУХ и сетов ДК/Дестино/Верпес/Элегия

Бижутерия +

Чем больше заточена биж, тем лучше. Даже если у вас есть эпик биж, должно быть еще 2 кольца и 2 серьги, максимального ранга под ваш лвЛ и как можно больше заточены, которыми вы сможете заменить эпик, в случае пвп с магами.

Эпик Бижутерия

Кольцо Королевы Муравьев – Мистик классы обычно предпочитают вместо этого эпика надевать s80/84/85 кольцо, т.к. единственная от него польза - 20% сопротивление удержанию (рут, арест и т.п.). На самом деле бд, свс или танк с хорошо точенным арестом и 2-мя кольцами может очень навредить в пвп, поэтому лишним этот эпик не будет. Также он может пригодиться для прокачки саба и на олимпиаде против тех же танков. Если вы фармите олимпиаду, то это кольцо можно заменить Кольцом Героя Олимпиады. Оно в отличие от АК дает не 20%, а 30% сопротивления удержанию.

Дает следующие эффекты: МР +21, увеличение сопротивления отравлению на 30%, увеличение шанса отравления на 30%, увеличение Точности, увеличение силы Крит. Аتك., увеличение сопротивления удержанию на 20%, увеличение шанса удержания на 20%. Если персонаж одевает два таких кольца, то эффект проявится только у одного из них.

Кольцо Баюма – Дает 4% скорости магии, это не очень много и для БП не критично. Но на олимпиаде, благодаря сопротивлению удержанию и бонусу к скорости магии, может решить исход боя.

Дает следующие эффекты: МР +21, увеличение сопротивления отравлению на 40%, увеличение шанса отравления на 40%, увеличение Точности, увеличение силы Крит. Аتك., увеличение сопротивления удержанию на 30%, увеличение шанса удержания на 30%, увеличение атаки с Скор. Маг. Если персонаж одевает два таких кольца, то эффект проявится только у одного из них.

Благословенное Ожерелье Фрей как по мне так это просто идеальный вариант некли для кардинала. Она дает больше резиста чем любое другое ожерелье, 5% кларити и еще неплохие бонусы к показателям ДУХ и ВЫН.

Увеличивает сопротивление воде на 15, кровотечению на 25%, параличу 20%, шокирующим эффектам на 20%, усыплению 20%, сокращает время повторного использования на 5%. Отражает 4% урона в ближнем бою, увеличивает макс. МР на 50, восстановление МР на 0.46, ментальную атаку на 10%, силу исцеляющих умения персонажа на 15.6, ДУХ +2, ВЫН +1, СИЛ -1, сокращает потребление МР для магических умений на 5%.

Но так как никто эту Экстрим фрею еще не убил, рассмотрим обычную ожерелку фрей.

Ожерелье Фрей

Увеличивает сопротивлению воды на 10, кровотечению на 20%, параличу на 15%, шокирующим эффектам на 15% , усыплению на 15%, сокращает время перезарядки умений на 5%, отражает 4% урона в ближнем бою, увеличивает макс. МП на 50, восстановление МП – 0,23 , увеличивает сопротивление к ментальным атакам на 10%

Именно вот этим Фрея лучше фринты не смотря на то что фрея не дает 15%к слипу, ну и еще

не забываем что у фрей намного больше м.дефа.

Ожерелье Принтесса – С новыми хрониками все только и пытаются избавиться от этого эпика. Подумайте сами, что для вас важнее, Фрея где больше мдефа и резист от ментальных атак или Фринта со своими 15% слипа.

Увеличивает МР на 42. Увеличивает сопротивление к усыплению/параличу/шоку на 15%. Увеличивает шанс усыпления/паралича/шокирования цели на 15%. Увеличивает сопротивление к отравлению/кровотечению на 25%. Увеличивает шанс отравить/пустить кровь на 25%. Уменьшает время отката умений. Увеличивает эффект повреждения щита. Увеличивает сопротивление тьме.

Серьга Бессмертного Закена (Ранг S84) Это в своем роде тарасик, только без 5% кларити. Дает следующие эффекты: МР +37, увеличение сопротивления кровотечению на 30%, увеличение шанса вызвать кровотечение цели на 30%, увеличение эффективности лечения на 15%, увеличение Ярости Вампира, увеличение сопротивления шоку / аномальному состоянию на 30%, увеличение шанса вызвать шок / аномальное состояние цели на 30%, увеличивает защиту от Тьмы на 15. Если персонаж надевает две таких серьги, то эффект проявится только у одной из них.

Серьга Закена Обычно по цене это один из самых доступных эпиков, а по ценности - один из самых важных, т.к. сопротивление ментальным атакам и оглушению в пвп играют очень большую роль. Тоже что антарас только чуть скромнее.

Дает следующие эффекты: МР +31, увеличение сопротивления кровотечению на 30%, увеличение шанса вызвать кровотечение цели на 30%, увеличение эффективности лечения, увеличение Ярости Вампира, увеличение сопротивления шоку/аномальному состоянию на 20%, увеличение шанса вызвать шок/аномальное состояние цели на 20%. Если персонаж надевает две таких серьги, то эффект проявится только у одной из них.

Серьга Антараса - Это роскошь, но зато какая! Тут и сопротивления, и 5% кларити. В фул эпик сете с сопротивлением оглушению БП оглушить практически невозможно. Сопротивление к ментальным атакам - в пвп не будут страшны Тишина и прочие дебафы (все это в сочетании с закеном, конечно).

Дает следующие эффекты: МР +31, увеличение сопротивления кровотечению на 50%, увеличение шанса вызвать кровотечение цели на 40%, увеличение эффективности лечения, увеличение Ярости Вампира, увеличение сопротивления оглушению/аномальному состоянию на 30%, увеличение шанса вызвать оглушение/аномальное состояние цели на 30%, уменьшение расхода МР и увеличение сопротивления атакам земли. Если персонаж надевает две таких серьги, то эффект проявится только у одной из них.

Ожерелье Валакаса Это еще большая роскошь =) Бонус к НР, маг. атака, маг. крит - все для мощнейшего сжигания маны, откат скиллов 10% и +40% к прохождению Транса. К сожалению, количество Антарасов и Валакасов, с хрониками Фрей, заморожено. В том плане, что убить этих боссов можно будет только в следующих хрониках High Five.

Дает следующие эффекты: МР +42, увеличение сопротивления к усыплению на 40%, НР +445, увеличение шанса усыпления на 40%, уменьшение времени отката умений, увеличение Физ. Атак. И Маг. Атак. дикой магии, увеличение эффекта повреждения щита и увеличение сопротивления атакам огня.

Бижутерия Олимпиады

За Символы олимпиады у Управляющего олимпиадой можно купить А-уровня теневую бижутерию, которая дается на 60 дней и является урезанной версией эпик бижутерии. Так

же, бижутерию олимпиады можно случайным образом вытащить из Сундука Олимпиады (Награда за участие в олимпийских квестах).

Кольцо Героя Олимпиады (22к символа олимпиады, маг. защита 42) - МР +21, увеличение Точности, увеличение силы Крит. Аتك., увеличение сопротивления Удержанию на 30%, увеличение шанса Удержания на 30%. При надевании двух колец эффекты не суммируются. Нельзя обменять, выбросить (аналог кольца Королевы муравьев, но с резистами как у кольца Баюма).

Серьга Героя Олимпиады (33к символа олимпиады, маг. защита 63) - увеличение Ярости Вампира, увеличение сопротивления Оглушению и Отрицательным Эффектам на 20%, увеличение шанса Оглушения цели и наложения на нее Отрицательных Эффектов на 20%. Нельзя обменять, выбросить. При надевании двух серег применяется эффекты не суммируются (аналог серьги Закена).

Ожерелье Героя Олимпиады (44к символа олимпиады, маг. защита 85) - Эффекты: МР + 42, увеличение сопротивления к Параличу/Сну/Оглушению на 15%, увеличение шанса Паралича/Сна/Оглушению цели на 15%, уменьшение задержки использования умений, защита от повреждений. Нельзя обменять, выбросить (аналог ожерелья Принтессы).

Бижутерия Территориальных Битв

В Gracia+ ввели новую бижутерию S80, которая дается в награду за участие в Территориальных Битвах и полученные в них значки городов. Она имеет маг. защиту как у бижутерии династии и является хорошей альтернативой либо дополнением к эпик бижутерии. Кольца дают +15 атрибута защиты к различным стихиям, ожерелья - +30, серьги дают несколько разных бонусов. ТВ бижу можно точить (за феил при заточке, кристаллов не будет, проверенно =D)

Так как есть венера/берфес бижа, брать кольца и ожерелье теряет всякий смысл, единственно что может вас заинтересовать это серьги. Самые подходящие серьги для биша это:

Иннадрил - усыпляющая атака +15%, защита от оглушения +15%, защита от воды +10, СР +5%

Гиран - шанс пустить кровь +15%, защита от паралича +15%, защита от ветра +10, СР +5%

Руна - отравляющая атака +15%, защита от удержания +15%, защита от огня +10, СР +5%

Годдард - оглушающая атака +15%, защита от усыпления +15%, защита от огня +10, СР +5%

Броня +

Кармианы, авадоны, хомки... все и так знают, что нужно носить на лоу лвле

До 76-го лвла.

Комплект кристалла тьмы (дух -2, мудр +2, скорость магии +15%, физ. защита +8%, скорость бега +7, сопротивление параличу +50%, вероятность прерывания заклинания незначительно уменьшается) - высокая скорость каста, хорошая физ. защита, скорость бега - лучший пвп набор брони.

80 лвл

Как только взяли 76-й у вас есть несколько вариантов:

Набор Тайн МДР+1, ИНТ+1, ДУХ-2, Маг. Аتك. +17%, Скор. +7, вероятность прерывания заклинания -50%, увеличение сопротивления Оглушению на 50%, Лимит Веса без штрафа +5759. Единственный S grade сет, который не дает стандартного бонуса 15% каста и МДР +1

их никак не компенсирует, а так как хилить надо быстро, сет для биша не подходит.

Комплект Династии - Целитель инт -2, дух +2, скор. магии. +15%, мана +321, сопротивление тьме +8, увеличивает эффективность лечения на 22 и вероятность отмены магии на 15. С HF этот сет стал S grade, на 76-ом, он самый подходящий, так как выигрывает за счет пдефа и атрибута у ДК и за счет каста у МА.

На 80-ом, вам ничего не остается, как переодеться в:

Дestino сет увеличивает м.атк +8.11%, защиту от элементов +5, скорость магии +15%, защита от паралича 50%, +2МДР -2ДУХ (больше скорости каста и шанса критической атаки магией, меньше мдефа и мп). На данном лвле это самый лучший сет который только можно придумать. В HF, надобность в этом сете, даже в качестве дополнительного, резко упала, так как паралич СБ 83+ это магическое умение (дебафф). Эффекты умения изолированы друг от друга, во избежание переналожения: Вторичный эффект - замедление / Основной эффект - паралич, паралич СБ можно снять Очищением с себя самого в первые секунды наложения дебафа. Все же у многих этот сет остается в инвентаре, для олимпиады, или в качестве специально заатрибученного сета против сорков/спсов,СХ,некров.

Вы 84-й лвл и у вас есть выбор Элегия/Верпес/Венера

Элегия это скорее миф чем мечта, в хрониках Фреи его достать невозможно, но все же рассмотрим что он из себя представляет. Увеличивает м.атк +10%, скорость каста +15%, восстановление МП +5%, сопротивление оглушению 50%, +2МДР +1ИНТ -2ДУХ, Скорость + 7, макс. МР + 97, расход МР - 3%, возможность носить плащик. Больше мп, пдефа, матк чем в остальных, идеальный сет но скорее для мага чем для саппорта. На данный момент забудьте про него до следующего обновления.

Верпес сет так же как и Элегия падает только с эпик боссов, только Верпес падает еще и с Фринтесса, что означает, что его можно собрать. Увеличивает м.атк +8,7%, защиту от элементов +5, скорость каста +15%, восстановление МП +5%, сопротивление оглушению 50%, +2МДР -1ИНТ -1ДУХ, Скорость + 7, макс. МР + 92, возможность носить плащик. В принципе не особо отличается от Элегии, но носят его только сапорты, и то этот выбор скорее основан на понтах. Для повседневного бытия сгодится, но порой чертовски не хватает бонуса концентрации и напрягают мысли о -1 ИНТ. Единственное что радует, это побольше пдефа и чуток скорости каста, но выбирая между Верпесом и редким Венера сетом, выбор однозначно падает на венеру.

Венера сет самый доступный из этой тройки. Увеличивает м.атк +8,47%, скорость каста +15%, восстановление МП +5%, сопротивление оглушению 50%, вероятность прерывания заклинаний -30, +1ИНТ +1МДР -2ДУХ его можно как выбить так и скрафтить что означает возможность получить что-то редкое, это пожалуй его единственное и самое главное превосходство над Верпесом , редкий Венера роб сет даст вам 80% сопротивления оглушению, больше магической атаки и еще больше концентрации. Просто мечта о жизни где нет стана =D. Хотя в реалиях HF, даже с рарным сетом, мечта остается мечтой.

Красивый Венера сет (нобл). Увеличивает м.атк +8,47%, скорость каста +15%, восстановление МП +5%, сопротивление оглушению 50%, вероятность прерывания заклинаний -30, +1ИНТ +1МДР -2ДУХ, Скорость + 7. расход МР - 3%. Отбеливать (делать красивым) можно редкие, точенные, заатрибученные вещи. Получить такой сет можно при помощи Усиливающий Камень Венеры , бонусы скорости бега и возможность одевать плащ делают его приближенным к Верпесу.

Итог: Чтоб подвести некую черту в выборе сета на 84-ом лвле, схема примерно выглядит так:

Эллегия > Пар нобл венера +6 > Верпес +6* > Нобл венера +6* > Пар нобл венера > Верпес > Венера

**выбор между Венерой и Верпесом, далеко не прост, и вызывает сомнения у многих Кардиналов. Для дейли кача/пвп, Верпес все же будет лучше, так как м.атака вам не критична, а разница в 1МДР будет более чем заметна на фулл бафе. Что касается олимпа, тут бы больше подошел бы Венера Нобл, так как разница в м.атаке на оли бафах чувствуется сильнее чем разница в скорости каста, еще не мало важно для оли это концентрация, которую Верпес не дает. Выбор стоит делать, ориентируясь на ваш образ, стиль игры и конечно же на финансовое положение.

Еще вам нужен сигиль на кач и щит на пвп. Не имеет особого значения, будет это щит/сигиль Дестино/Венера/Верпес, за счет дешевизны этих предметов, стоит подумать о заточки на +6, дополнительные 104хп еще никому не помешали.

Участвуя в Территориальных Войнах, заострите внимание не на поясах с большими кошельками и заклепками, а на поясе с совершенным магическим украшением Ранга А, а еще лучше S. Он стоит не мало, но сделать надо.

Бонус защиты (от умений\обычных атак) во время PVP:

S грейд - физ защита 14

Мифриловый Пояс с Совершенным Магическим Украшением: 8.65%

Мифриловый Пояс с Хорошим Магическим Украшением: 6.91%

Мифриловый Пояс с Нормальным Магическим Украшением: 5.74%

Мифриловый Пояс с Плохим Магическим Украшением: 4.00%

A грейд - физ защита 12

Железный Пояс с Совершенным Магическим Украшением: 5.38%

Железный Пояс с Хорошим Магическим Украшением: 4.49%

Железный Пояс с Нормальным Магическим Украшением: 3.92%

Железный Пояс с Плохим Магическим Украшением: 3.03%

Нужна рубашка S грейда , рубашка заточенная хотя бы на +4 а лучше на +6+7. Рубашку нужно зачаровать на ХП, т.к ХП в отличии от ЦП вы можете сами себе восстановить, даже отжираясь банками, ваше ЦП во время пвп не будет фулл а вот 250хп могут вас спасти.

Мифриловый браслет (дает 4 ячейки талисманов) на меньшее добро, тратиться не стоит.

Бонусы от заточки армора

Начиная с Gracia Part 2 любая переточенная броня дает бонус к НР:

Стандартная и редкая броня дают одинаковый бонус

Запечатанная и распечатанная броня дают одинаковый бонус

НР бонус фиксирован и не зависит от баффов и других причин

S80-84 броня эквивалентна S броне

Бижутерия не дает бонус

Оружие +

Хилить можно чем угодно, хоть С палкой, хоть S84 пушкой. Количество восстанавливаемых ХП отличается из-за м.атк, но не значительно. Если хилить можно чем угодно, главное чтоб был СА акумен, то чтобы прокидывать дебафы и жечь манну нужно оружие посерьезней. Не имеет особой важности дубина это или меч, главное чтоб это было магическое оружие и СА

на акумен : Посох тайн, Фантом Династии, Булава Династии, Дух Икара, Холл Икара, РассчлениТЕЛЬ Венеры, Заклинатель Венеры, Кровотворец, Кутикула. Предпочтение стоит отдавать ОЕ пухам, потому что вам нужно будет обязательно поймать туда нужный ЛС. К примеру, Дух Икара +6 будет аналогичен Кровотворцу +3, только вот вытащить ЛС из Духа стоит 1кк, а из Кровотворца почти 3кк.

Основное Оружие +

Ранг S:

Посох Таин. Маг. атака – 175.

Красный Клисталл Души – уровень 13. Увеличивает Скор. Маг. на 15%. Наносит повышенный урон в PvP.

Ранг S80:

Фантом Династии. Маг. атака – 202

Красный Клисталл Души – уровень 14. Увеличивает Скор. Маг. на 15%. Наносит повышенный урон в PvP.

Булава Династии - Земля. Изделие работы мастера, увеличивает Макс. НР. Маг. атака – 202

Синий Клисталл Души – уровень 14. Увеличивает Скор. Маг. на 15%. Наносит повышенный урон в PvP.

Дух Икара. Маг. атака - 217

Красный Клисталл Души – уровень 15. Увеличивает Скор. Маг. на 15%. Наносит повышенный урон в PvP.

Холл Икара - Град. Маг. атака – 217. Изделие работы мастера, увеличивает Маг. Аتك.

Синий Клисталл Души – уровень 15. Увеличивает Скор. Маг. на 15%. Наносит повышенный урон в PvP.

Ранг S84:

РасчлениТЕЛЬ Венеры. Маг. атака – 234.

Синий Клисталл Души – уровень 16. Увеличивает Скор. Маг. на 15%. Наносит повышенный урон в PvP.

Заклинатель Венеры. Маг. атака – 234.

Синий Клисталл Души – уровень 16. Увеличивает Скор. Маг. на 15%. Наносит повышенный урон в PvP.

Кровотворец. Маг. атака - 244.

Синий Клисталл Души – уровень 17. Увеличивает Скор. Маг. на 15%. Наносит повышенный урон в PvP.

Кутикула. Маг. атака - 244.

Зеленый Клисталл Души – уровень 17. Увеличивает Скор. Маг. на 15%. Наносит повышенный урон в PvP.

Дополнительное Оружие +

Нож Ада. Необходим для олимпа и не только.

Красный Клисталл Души – уровень 9. Дает 50% шанс наложения Ментального Щита при использовании благотворного умения на цель.

Мистический Меч. В такие пухи дешевле всего ловить нужные скилы с ЛСов. Очень полезно иметь такое оружие с ЛСами на лимит веса или кларити, так как с СА акумен вы сможете использовать его без проблем на каче.

Красный Клисталл Души – уровень 5. Увеличивает Скор. Маг. на 15%.

Жезл Веры - Увеличение Маны. Не обязательное оружие, но может пригодится. Можно одевать на регене, чтоб после бафа БоА, молитвы, других бафов, и одевания основной пушки мп было фулл. Так же можно одевать перед портом на арему олимпа, если вы не успеваеете бафнуть Боа и молитву за первые 10 сек, это оружие позволит сэкономить ваше мп.

Красный Клисталл Души – уровень 5. Увеличение Макс. МР на 30%.

Легендарный Меч - Святой Дух. Изделие работы мастера, увеличивает эффективность лечения. Увеличивает Скор. Маг. на 15%.

Синий Кристалл Души – уровень 12. Увеличивает Скор. Маг. на 15%. Наносит дополнительный урон в PvP. Магическая атака – 152

Пылающий Череп Дракона - Мудрость. Изделие работы мастера, уменьшает расход МР при использовании умения.

Красный Клисталл Души – уровень 12. Увеличивает Скор. Маг. на 15%. Наносит дополнительный урон в PvP. Магическая атака – 152

Посох Династии - Святой Дух. Изделие работы мастера, увеличивает эффективность лечения. Маг. атака – 222

Синий Клисталл Души – уровень 14. Увеличивает Скор. Маг. на 15%. Наносит повышенный урон в PvP.

Певец Венеры - Град. Маг. атака – 257. Редкий предмет, увеличивающий Маг. Аتك.

Красный Клисталл Души – уровень 16. Маг. Аتك. увеличивает на 117. Наносит дополнительный урон в PvP.

Лик Тьмы. Маг. атака – 268.

Синий Клисталл Души – уровень 17. Маг. Аتك. увеличивает на 117. Наносит дополнительный урон в PvP.

PvP вещи

Начиная с топ А грейда в оружие и броню можно вставлять дополнительные пвп бонусы у Управляющего репутацией за очки славы. В пвп-вещь нельзя вставлять/вынимать из нее атрибут, аугумент и наплечники (если речь идет об s80 броне), можно только точить, поэтому сначала убедитесь, что вы вставили все необходимое. А так же пвп вещи нельзя потерять во время смерти будучи ПК.

PvP-оружие: дает 5% дополнительного урона в пвп, при получении урона существует 15% шанс увеличить скорость магии на 15% на 10 секунд.

PvP-броня: уменьшает наносимый в пвп урон на 5%(топ А) - 15%(s80) и дает шанс уменьшить частоту и силу критических ударов.

Аугументация +

В основное оружие

1. Любой активный нюк 10 уровня с мощностью 110 - необходим для олимпиады в S/S80/S84 оружие и 150(300) соответствующего атрибута. В масс пвп с откатом 5 сек погоды он не сделает, будет просто приятной мелочью.

2. Пассивная чистота заклятий (уровень 3) - дает 20% чистоты. Оружие, в которое он вставится, станет вашим основным, с ним будет проще качаться, в пвп будет на дольше хватать маны. Поэтому его лучше вставлять в Посох тайн или ОЕ Меч Вальхаллы, т.к. в пвп важна маг. атака. Если вам попалась пассивная чистота для всех скиллов, он дает около 10%. Можно оставить и его, но если позволяют финансы, лучше попробовать дальше.

3. Пассивная Дикая Магия (уровень 10) – увеличивает ваш шанс критической атаки, для магических атак. Если вы ловили нюк или кларити в основное оружие, а поймали это, не спешите вытаскивать. Этот пассивный скилл, по важности, можно приравнять к кларити. Магические криты бернов и хиллов полезны на пвп и олимпе.

В дополнительное оружие для олимпиады и не только (вставлять лучше в лоу С, например в Мистический меч, аугментация будет гораздо дешевле):

1. Возобновление Заклинаний (или Возобновление) - уменьшает откат умений на 15%, висит 1 минуту, откат 10 минут. Полезен на олимпиаде, а так же чтобы сократить откат Великой Жертвы.
2. Активная Магическая защита (уровень 10) - +77 маг. защиты вне зависимости от бафа, висит 2 минуты, откат 5 минут.
3. Активный Щит (уровень 10) +71 физ. защиты вне зависимости от бафа, висит 2 минуты, откат 5 минут.
4. Активный Дикая магия (уровень 10) - висит 2 минуты, откат 5 минут.
5. Активный Малый небесный щит - аналогичен скиллу бишопа Небесный щит, висит 7 секунд, откат 30 минут, но при любом действии пропадает (при смене оружия, не спадает). Когда *висит*, вы можете ловить дебафы, в отличие от обычного целеста.
6. Активный Отражение Урона – временно дает возможность отражать часть урона обратно в противника, исключая урон от умений и дальних атак. Висит 5 мин, откат пару секунд.
7. Активный Блесс ХП - увеличивает Макс ХП на 300.

Так как все биши страдают ЛС зависимостью, и я не исключение, для себя я сделала еще несколько пушек, которые меня не раз выручали или были просто приятным бонусом.

- Активный ПР. Телепортирует членов группы в ближайшую деревню. Если не убежать то хоть улететь. - Активный Рес. Воскрешает труп. Скилл восстанавливает 70% опыта, очень удобно при прокачке саба.

- Активный стелс. Временно блокирует упреждающие атаки монстров. Аналог стелса ТХ, не заменим когда нужно быстро пробежать через мобов или пройти в тули =)

- Пассивная сумка. Удваивает лимит веса персонажа. Поймала себе в мистический меч и поставила са на акумулятор, незаменим когда нет в пати ЕЕ с сумкой, и вообще позволяет набирать с собой тонны сосок, цп и остальной фигни.

!!!Примечание!!! Чтоб ловить скилы максимального уровня нужно ставить Камни Жизни не меньшего ранга чем 76.

Питомцы +

Не помешало бы завести себе питомца в виде кукабары. Не мало важно, назвать ее своим ником (учитывая регистр букв), в дальнейшем, когда вражеские ДД на вас будут делать макросы с таргетом, они будут бить курицу, а вас им придется выделять вручную. Кроме этого, она поможет быстрее восстановить мп на каче, ребафнет недостающий/сканцеленный баф в пвп, ну и просто послужит переносной сумкой для гцп и всякой другой фигни. Штраф на восстановление мп 15 уровней, причём у Кукабары надо брать уровень, на котором даётся умение, т.е. 55, 60, 65 и т.д. Максимальная разница в уровнях - 24, если разница больше, то восстановление работать не будет. На 55 уровне Кукабарра заливает 120 маны, на 60 - 128, 65 - 138, 70 - 144, 75 - 149, 80 - 153. Лить ману она начинает, если у вас маны меньше 60% и вы находитесь в боевом режиме.

Бафы:

Уровень 55 - Воодушевление 3 ур. (2 мин), Благословение Души 6 ур. (20 мин)

Уровень 60 - Благословение Тела 6 ур. (20 мин), Щит 3 ур. (2 мин)

Уровень 65 - Концентрация 6 ур. (2 мин), Проницательность 3 ур. (2 мин)

Кроме курочки можно завести личное такси – Фенрира. Биши далеко не быстрые в передвижении, он не только довезет вас до места назначения, но и с хорошим эквипом,

загрызет обидчика. Волк выдается 15-го уровня, после чего превращается в Великого Волка на 55-ом, и в такси – Фенрира на 70-ом.

PvP +

В первую очередь вы должны помнить что вы сапорт и ваша основная задача это хилить и снимать дебафы. Чтоб облегчить себе эту задачу, определите для себя самых важных мемберов в пати, ДД которые будут таргетом №1 у врагов или ШЕ/ЕЕ являющиеся единственным вашим спасением от медузы. Расставьте пати мемберов по списку как вам будет удобнее, чтоб интуитивно мышка тянулась взять в таргет того кто громче всех кричит в вентрилло.

В начале пвп бафните пати, проверьте ноблессы, оденьте нужные талисманы, сет, бижу, щит, юзните какой-нибудь полезный ЛС (если баффслоты позволят), запаситесь QHP, GCP и брeсами, на всякий случай если рес в откате и вперед! Тоесть не совсем в перед чтоб вас сразу снесли, а так чуть чуть))

Наличие курей/волков/динозавров не всегда полезно, речь идет о пвп с оверами, т.к. петы ловят практически все дебафы, и лишний клинс на курицу или вообще незамечанная Печать Предела может навредить. В остальном держите при себе курочку, будет еще замечательно, если вы ее назвали своим ником, тогда вас не смогут выделять по таргету, а будут брать пета))

Никогда не жалеите скилов. Божественная сила, просветление, великая жертва, поля очищения, они могут решить исход битвы, используйте их по необходимости.

Если вы мистическим образом умерли без ноблесса и лежите лицом в пол без бафа, будьте готовы сразу же кинуть на себя Небесный Щит. Таким образом вы дадите себе фору получить хоть какой нибудь баф.

Лучники. Старайтесь использовать местность в свою пользу. Углы, деревья, камни, ищите укрытие, за которое можно спрятать свой тощий зад. Всегда одевайте щит и просите у ЕЕ комбо баф для него. Бернить лучников не имеет смысла, займитесь рoбами и бардами.

Милишники. Спасением в битве будет блокировка легкой походки, главное не стоять на месте и не поворачиваться спиной к дагерам. Если вас взял в таргет дагер, тут же прокиньте ему пожар, блок ВВ и... и бегите! при этом лучше не особо останавливаться, разве что отхилить пати/себя, кушать банки хп/цп. Если вас начали догонять то берите дагера в таргет и кидайте на него берн, это вас развернет и не даст ему ударить в спину. В остальном, найдите себе жертв в виде еe/бп и берните их по откату, лучше всего договорится со своей еешкой и бернить в асист, так же, просите по возможности танец мистика, для большей эффективности.

Маги. Оденьте бижу с хорошим м.дефом. В пвп с магами, будьте готовы к долгой прогулке, так как вы будете первым таргетом для фира. Чтоб не убегать далеко, переключайтесь на шаг и снимайте ВВ, только это нужно делать до получения дебафа. Одна из главных задач, это не дать им поймать ваших ДД на килл ресе, если 1-2 сопартийца упадут без бафа, вам будет очень сложно вернуть их в боевую готовность, после реса мембера без бафа, киньте на него целест, заранее предупредив чтоб он не проепал его >.<, это даст возможность бафнуть его. Чтоб не оказаться с сайленсом, оденьте Черные Талисманы. Первым делом следите за хп, ну а потом уже берны и дебафы

Один и единственный секрет как сделать себя *потолще* в пвп это... это... GCP и QHP!!!!!!

Серые талики на вес, сумка от ЕЕ, руны пера, загруженная по самые помидоры курица, с вас должны выпирать банки. Как вы их будете использовать это ваше личное право. Радар, клирек, зажатая спичкой кнопка, клацанье в ручную, сидящий рядом брат/сестра/мама/папа/бабушка/дедушка/сосед/кот клацающий банки, на войне все способы хороши. Банки это не просто спасение, это экономия огромного количества мп!!! ЭТО НЕПОБЕДИМОСТЬ!!!! хыхы

Подготовка к Олимпиаде +

Именно эта часть интересовала меня больше всего, потому что я так и не нашла подробного описания или тактики для Кардинала на олимпе. Здесь я попробую написать что-то подобное, речь пойдет об экипированных Кардиналах, высокого лвла. Гайд как убить врага с аркой 150 холи, в инквизиторе, был где-то в разделе ЕУ. Это все скорее будет ряд советов и замечаний, чем строгая инструкция по применению, ведь каждый лучше знает возможности своего персонажа и своих противников.

Талисманы

Итак, одно из самого главного на олимпиаде это талисманы. Талисманы берутся за Рыцарские Эполеты, в крепости или замке. Талисман тратит 1мп при надевании, 1 мп за минуту ношения, и определенное количество мп при использовании. Все активные талисманы (кроме Силы Жизни) можно использовать каждый бой, даже если он не готов к повторному использованию, для этого нужно одеть его перед портом на арену. Не скупитесь, ибо в большинстве случаев ваша победа будет зависеть от них. Я вам приведу необходимый набор талисманов для фарма опена.

Талисманы +

Другие приготовления к олимпу.

Скилл линк: Не смотря на сеты от стана, берите Резист шок. Наличие этого бафа, Венера/Верпес сета, бижутерии, сведет прохождение стана практически к нулю.

Сет: в идеале, должно быть 2 сета, Дестино и Верпес/Венера, основной на пример Редкий Венера или Верпес, куда вы поставите много атрибута и заточите его, и дополнительный Дестино, в нем должно быть как можно больше резиста к тьме, так как это в основном сет от СБ, остальные 2 атрибута можете сделать специально под какогонибудь злого врага от которого вам нужно много резиста (будь то маг или дагер).

Разные палки: Ментал ножик. В Ц пушки натякайте себе нужных ЛС-ов: активный магический или для всех умений рефреш, активный мдеф/пдеф, целест, активный рефлект, активный блесс хп. Все это должно быть не в основной пухе, потому что... читаем ниже.

Оружие: Это наверно самая больная тема для всех бишей, еешек и шилок. У вас должна быть основная пушка с нюком, так как без нюка вам нечего делать на олимпе. Оружие должно быть крутое =))) много м.атк чтоб побыстрее выжечь ману и нюк с атрибутом. Если у вас есть уже старая добрая арка с каким-нибудь хуриком, не спешите его вытаскивать, она вам пригодится в бою пока ваш нюк из основной пушки откатывается. Для того чтоб почувствовать себя нагибатором, вам нужно, в идеале, иметь пальцы пианиста и 3-4 пухи с разными нюками, но даже 2-х вам вполне хватит. Предпочтение нужно отдавать переточенным пухам, к примеру переточенному Духу/Холлу Икара, нежели S86 с такой-же м.атакой, туда будет дешевле поймать нужный аугумент.

Бижутерия: С собой должны быть все ваше добро в виде эпиков. Необходимо оли

серьга(если есть тарас и закен можно ее не брать) и оли кольцо(даже если у вас есть АК это кольцо дает на 10% больше к сопротивлению удержания, а в боях где нужно сопротивление удержанию, не нужен мдеф). ТВ сережки на резист к стану, параличу, руту и бонус к слипу(серьга инадрила). Ну и обычная биж с максимальным мдефом, заточенная, которой вы будете заменять эпки, против магов и хилеров.

Остальное: Соски, спириты, Святая Вода Энхасад, Ы Браслет, Ырубаха на хп (можно дополнительную сделать и на цп), пояс с совершенным/хорошим магическим украшением ранга А/Ы, Браслет расцвета(по квесту 7 печатей, чтоб носить без перевеса палки и сеты), Сигиль и Щит.

Бафф на олимпе: как только портнулись, клацайте на БОА и молитву, чтоб потраченное мп восстановилось. Начинайте себя бафать ментал ножиком, в начале самое необходимое : вв, пдеф, резист шок. От нпц бафаем акумен, эмп, концентрацию, ускорение (Haste), (берс в зависимости от противника). Все нужные бафы у вас получились в начале и теперь забафываем все, чем только можно, от нпц вы можете себе бафнуть Точность (Guidance) или Шепот Смерти(Death Whisper) именно эти 2 бафа, потому что у вас их нет =) При правильном бафе (что очень важно в боях с СБ) можно забафать себе 23 солота.

Макросы: По мимо того что у вас и так почти все скилы в макросах, было бы не плохо завести пару макросов и для оли.

1. Селф хил - чтоб не тратить время на то что взять себя в таргет. (Обычно это вспомогательный хил, но никак не основной, присутствие этого макроса, исключительно ваше желание, но наличие макроса с батл хилом без таргета обязательно)

```
/target %self
```

```
/useskill Великое Боевое Лечение
```

2. Селф целест - опять же чтоб не тратить время на таргет

```
/target %self
```

```
/useskill Небесный Щит
```

3. Селф клинс

```
/target %self
```

```
/useskill Искупление
```

4. Форс целест - чтоб быстро успеть кинуть когда противник хочет использовать Талисман Жизненной Силы

```
/useskillforce Небесный Щит
```

5. Форс пурифи - когда противник использует Превращение в Камень

```
/useskillforce Очищение
```

6. Сеты - макросы на переодевание сетов, вынесите вещи сета на панель и перенесите в макрос, важно внимательно его использовать, и воздержатся от каких либо действий, пока макрос не закончился, иначе вы рискуете запутаться)

7. ЛСы - чтоб сократить время на использование ЛСов, запишите их тоже в макрос, он будет выглядеть примерно так:

```
/useshortcut 6 7 (пушка с ЛСом, на шестой панели и 7-ой кнопке)
```

```
/useskill Возобновление заклинаний
```

```
/useshortcut 3 2 (основная пушка, на 3 панели, вторая кнопка)
```

Скилы: Чтоб облегчить себе бои на олимпе обратите внимание на ряд ваших скилов, которые следовало бы заточить для оли в первую очередь:

Великое боевое лечение - по тому как часто вы проигрываете бои из-за того что у вас кончилось мп, можете сами решить на сколько его точить.

Горение маны – как показала практика, для олимпиады, самый оптимальный вариант заточки, это стоимость. Суть заточки не только ее бонус, но еще и удачное прохождение этого скила на персонажей высокого уровня, т.к. этот скил может фейлиться как и обычные нюки, не выжигая при этом мп врагу. Если точить на стоимость, то заточка на +30 не имеет особого смысла, чтоб избежать фейлов хватит +23-26, стоимость будет примерно 60 МР.

Массовая блокировка легкой походки – один из важных скилов на оли. К сожалению выше +15 не точится((

Встречный магический пожар – заточка на шанс. Даже слабо заточен, он проходит довольно хорошо, заточки на +16-19 вполне хватает, но это минимум.

Изгнание – просто необходим сильных против ДА или паладинов 83+ ведь в боях с ними нужно как можно быстрее избавиться от самонов, является ментальной атакой. Очень заметно увеличивается шанс прохождения при одевании тараса/закена/оли закена и заточке от +19++.

Транс – без валакаса, практически не юзабельный скилл, да и вообще на олимпиаде использую чаще всего чтоб развернутся лицом к противнику, чем с целью заслипать. Заточка меньше чем на 23-27 не имеет смысла.

Мудрость – заточка от ментальных атак, транс в пвп не столь опасен, от корней можно зарезистится кольцами, серьгой или на худой конец просто склинсить, но вот безмолвие куда опаснее первых двух. Скилл третьей профессии не составит труда заточить на +15

Экипировка магической брони – предел +30