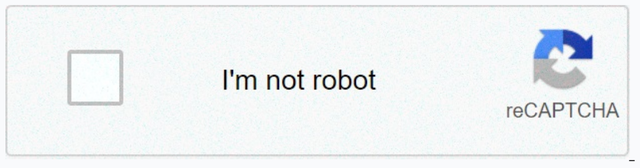

Continue

Shaman leveling guide p99

Ні, ні Якко стайлес, налаттадзяж снаряд сакуре баго.Багіте З проекту 1999 ВікіЦе посібник написаний GreyWeasel та оновлений Рімук Да'Хаммі. Шамани є особливим класом в Еверквесті. Вони можуть зробити трохи майже все, від ближнього бою до всіх видів лиття, і є одним з найбільш універсальних класів в Everquest. Шаман виставляється як образливий налаштований священнослужитель згідно з документацією, але це дійсно друїд роль. Друїди краще наступальні колеса, ніж шамани, і може майже конкурувати з майстрами за ефективність в рази. Шамани не настільки сильні, щоб вдарити своїх ворогів вниз, але вони набагато ефективніше несуть їх з прокльонами, отрутою та іншими деліантними ефектами. Шамани також набагато ефективніше, ніж друїди при будівництві себе та інших за допомогою швидкості / алакри, ентузіастів здібностей та корисних заклинань. Шаман також може ближній бій краще, ніж будь-який інший клас священика. Зброя шаманів може використовувати більшу частину 1H і 2H тупий ближнього бою зброї в грі. Це, як правило, ефективна зброя, яка трохи повільніше або слабше, ніж рубати зброю. Вони також, як правило, трохи складніше. Тупі гармати все ще досить ефективні в цілому, і є багато високоякісних магічних там. Також шамани мають здатність розвивати пронизливі навички зброї. Останні зміни дозволили шаману використовувати набагато більш пронизливу зброю, ніж раніше, але це не повинно бути вашими основними навичками ближнього бою. Зазвичай ви можете знайти кращу тупу зброю, яка відповідає вашому рівню. У подібній вені шамани мають можливість використовувати всі стандартні осі. Я кажу стандартний, тому що шамани не в змозі оснастити метанні сокири або бойові сокири. Але є тип зброї, відомий просто як сокира, яку можуть використовувати шамани. Це включає в себе знаменитий полірований граніт томагавк, який є фантастичною зброєю (Це, здається, не так, як 4/2-19 полірований граніт Tomahawk. На жаль, шамани ніколи не можуть розвинути навички, щоб володіти рубати зброю, і повинні покладатися на їх основне правопорушення, щоб забити, щоб вдарити. Це означає, що шаманам майже завжди буде краще використовувати тупу зброю в будь-якому випадку. Броня шаманів може носити більшу частину броні до, але не в тому числі, пластинчастої пошти. Шамани також можуть обладнати щит. У більшості випадків шамани можуть оснастити сильною магічною бронею, яка існує в грі. Вони мають заміну Рубіциту під назвою Totemic Armor, яка має той же змінний струм, що і Рубіцит, але дає бонус у розмірі 5 балів статистики на різній статистиці, залежно від шматка тотеміки. В цілому, ви не повинні пропустити можливість носити деякі з кращих броні в грі. Спецтехніка Шаманів не має стільки класової специфічної техніки, крім тотемічної броні. За межами літака і здобич дракона, вони обмежені лише кількома зброєю і деякими випадковими низькими і середніми частинами броні. І хоча сильні, вони, звичайно, не є деякими з найпотужніших елементів у грі. Ох, і удачі отримати ці предмети, тому що Off деякі з найрідкісніших тертя в грі, а також! Прикладом можуть бути співробітники Mortificator, знайдені в Rathe Mountains. Ікра настільки рідкісна, що через вісім місяців після випуску ви можете знайти лише жменю цих хребців на кожному сервері, якщо це станеться. На більш легкій ноті шамани можуть використовувати практично будь-який пристрій, який можуть священнослужителі, і більшість мана-бонусних предметів, які можуть отримати чисті колеса. Шамани також зможуть використовувати все обладнання, обмежене великими перегонами. Є обмежена кількість таких предметів доступні, але деякі з приємних молотків 2H потрапляють в цей клас предметів, які тільки велика гонка може вторатися. Одним з них є нині сумно відомий Gatorsmash Maul, з колосальним співвідношенням затримки пошкодження 30/70. Вмінна забивати: шаманські гонки і великі великі, сильні, дурні і дратівливі. Згідно з книгами, головними атрибутами шамана є його наполегливість, мудрість і харизма оцінка. Ви хочете додати очки до ваших трьох основних потреб більше, ніж все інше. Наполегливість - найскладніша статистика судити. Витривалість впливає на ваші точки удару, але не суттєво. Насправді, 30 додаткової витривалості додасть лише близько 90-100 HPs до рівня 50. Тримайте наполегливість на увазі тільки для ближнього бою. Якщо ви плануєте ближнього бою багато на більш пізніх рівнях, ви можете скинути кілька пунктів в цю статистику. Мудрість - Мудрість впливає на те, скільки у вас мани, і як часто ви досягаєте успіху у вашій майстерності рулонах. На рівні 50, ви отримаєте 10mana для додаткової точки мудрості ваш шаман має. Хоча один або два очки не є значними, 25 мудрість буде дорівнює 250 мани, що може бути просто достатньо, щоб врятувати вас у важкій боротьбі. Також мудрість і інтелект - це всього лише 2 статистичні дані, які шаман не може ентузіаст з заклинаннями (зачарувальники можуть бафф мудрості в меншому сенсі). З огляду на ці факти, більшість шаманів виберуть скинути якомога більше очок в Мудрість Влади - досить корисно. Не тільки сила впливає на те, скільки шкоди символ робить з ближніх атак, але це також впливає на те, скільки ваги характер може мати, перш ніж він завантажується (як навантаження збільшується, так само буде покарання ас характер, спритність, movespeed, і в кінцевому підсумку здатність стрибати). Хоча Шаман в основному буде лиття заклинання з середини до високого рівня, кілька очок, витрачених на силу незабаром може бути корисно в проведенні навколо багато видобуток! Гонка тролів, здається, найгірша шаман статистика для початку, але вони торгують ним зі своїм модифікатором раси - регенерація. Регенерація, безсумнівно, найкраща расова здатність в грі, а для деяких, більш ніж компенсує невелику різницю в здібностях. Тролі мають кращу статистику боротьби, ніж зловісні речі, що мають справу з більш високою спритністю і набагато вищою спритністю. Спритність додає безпосередньо до вашого змінного струму і може бути кращою бойовою статистикою з усіх чотирьох. Тролі, однак, є злом, тому більшість міст і жителів Норрата ненавидять їх. Хоча побудувати фракцію не можна, це має бути міркуванням перед початком троля шамана. Їх новачок області, Innothule Болото, досить добре, з великою кількістю жаба, скелети, болота Натовпи блукають навколо, щоб убити їх. Підсумок: Тролі мають найменший час простою, мають найкращу статистику ближнього бою, і є найпростішим соло. Ogres мають найосновніші точки статистики з 3 шаманські гонки, з силою і витривалістю робить реальну різницю. Вони мають вищу мудрість, ніж тролі, але їм дуже не вистачає спритності і спритності. Знову ж таки, вони погані, тому вам вони повинні враховувати при прийнятті рішення, яку гонку грати. Їх новачок зони, Feerrott, ймовірно, найскладніший з зони новачка. Дуже темно, і молодий шаман може легко заблукати між деревами і пагорбами. Підсумок: Ogres не хочуть в більшості місць, тому що вони погані, і вони не регенерують, але вони мають набагато більше очок статистики, ніж інші дві гонки, щоб почати, тому вони є гідним вибором. Варвари є кращими кастраторами з трьох і мають перевагу не ненавидіти гонку. Варвари мають трохи кращу статистику шамана, ніж зловісні, але і зловісні, і тролі набагато краще ближнього бою і кращі сольні раси, ніж варвари. Варвари, однак, не страждають від расової ненависті, яка чумить дві інші погані раси, і набагато рідше буде соло в будь-який момент часу. Їх новачок зони, Everfrost, ймовірно, найбільш населений і, отже, кращий новачок зони 3 шаман гонки. Підсумок: Варвари є джентльменськими шаманами і подарують вам найменше головного болю фракції мудрим, і як такий, вони є найпопулярнішою шаманської расою. Шаман Роль Шамана в ближньому бою: Шамани напрочуд ефективні на ближньому бою під час гри. На ранніх рівнях (1-10) шаман буде практично таким ж ефективним, як і будь-який справжній клас ближнього бою. Шамани не мають стільки навичок в навичках ближнього бою, як чисті класи ближнього бою, але це не матиме великого значення до більш пізніх рівнів. Шамани обмежені [(lvl + 1) x 4] точки майстерності на рівні у всіх навичках зброї. Це буде тримати їх подалі від реальних бійців під час гри. Але всі шамани отримують слем-атаку на основі великої гонки, і це значна перевага. Slam робить тільки одну точку пошкодження, і ніколи не збільшується. Але це ефективно приголомшує ворота, додаючи другу атаку, яку не отримує жодна інша чиста передача. Він ідеально підходить для порушення ворожих коліс при правильному пріу timed. Це також чудово під час приголомшливих рятуючись монстра і запобігти його втечі. Оскільки шаман набуває рівнів, він може мати спеціальне завдання, де єдиний персонаж здатний приголомшити ворога, оскільки більшість класів винищувачів вибирають зброю 2H або подвійний контроль над використанням щита. Так що будьте готові використовувати slam часто (Hotkey's!). Шамани також отримують гідні очки удару приблизно на рівні 21. Цього буде достатньо, щоб змусити нас блукати в бою і приймати деякі хіти. Ви завжди захочете кращої броні можливо в будь-який час, і шамани можуть носити всю броню, яка не є сирими дошками. Це більшість хороших броні в грі, і, звичайно, достатньо, щоб бути ближнього бою підкований для ваших перших 20 + рівнів. Приблизно на рівні 20 ви помітите, що ваш шаман швидко Його ефективний як боєць ближнього бою, але ви все ще можете дістатися туди і змішати його з вашою зброєю і грюкнути навички. Ви будете мати розумні точки удару, щоб вижити деякі атаки і достатньо броні, щоб поглинути деякі пошкодження. На іншій ноті шамани також мають унікальний спектр заклинань, що дозволяє їм трансформуватися з напів-ближнього колеса в неколісний ближній бій. На рівні 19 шамани можуть кинути Frenzy. Це не працює як звичайне заклинання, що ви платите вартість, і вона набуває чинності. Замість цього, ви кинули, і він продовжує осушувати вашу ману, поки ви не вибігти. В обмін на це безумство значно збільшує вашу силу, а також збільшує ваш змінний струм і швидкість атаки значно. Пізніші заклинання уздовж цього рядка також значно додають до регенерації Hit Point. Ця магічна лінія не зробить вас бійцем, але це дозволить вам ближній бій краще, ніж будь-який інший клас не ближнього бою за значною ціною. Шаман, як колеса: шамани, ймовірно, найбільш універсальні колеса навколо. У більшості основних термінів вони мають пристойні образливі заклинання, які роблять пряму шкоду (DD) і пошкодження з плином часу (DoT). Це заклинання, які вбивають MOBs і легко зрозуміти. Кинути їх і дивитися, як ворог має пошкодження. На додаток до вибуху полум'я рівня 1, всі заклинання шамана DD засновані на холоді, тому вони не дуже ефективні в Permafrost і деяких інших зонах. Він молодим варваром, але це чудово скрізь. Більшість істот не дуже морозостійкі. Shaman DD заклинання є одні з найменш ефективних DD в грі, вартістю тонни мани на суму збитку, які мають справу. Шаман DD заклинання відносно досить дорого. Але навіть якщо вони не ефективні, вони, безумовно, ефективні. У партизанській ситуації ви можете кинути великий вибух льоду або два на важке чудовисько для швидкого забою. Шамани не можуть йти в ногу з чарівниками або друїдами в боротьбі з величезною шкодою під час боїв, але при необхідності можуть зробити ефективний внесок. DoT заклинання, з іншого боку, набагато ефективніше в боротьбі з пошкодженням мани, яка коштувала вам. У зв'язку з вашим пошкодженням поширюється протягом хвилини або двох ви отримуєте в цілому набагато краще співвідношення шкоди / мани. Shaman DoTs засновані на отруті або нападах хвороб. Отрута заклинання роблять свою шкоду протягом 45 секунд, в той час як заклинання хвороби трохи ефективніше мани ефективно, але зайняти близько 2 хвилин. Шамани можуть укладати як отруту, так і хворобу магії, щоб дійсно зносити монстра швидко. На додаток до очевидних заклинань шкоди, шамани мають дуже тонкі заклинання баффінг і налагоджування заклинання. Ці заклинання додаються до будь-якого фізичного атрибута символу або забираються з більшості фізичних атрибутів NPC (неігравчий символ). Ці заклинання, як правило, недооцінені не шаманами, тому що ефекти не є радикальними, але вони дуже корисні для підвищення ефективності природи (або сторін) під час баффа. Шаман безсилля і сонний масив дебаффів особливо ефективні, оскільки вони можуть уповільнити атаки NPC або значно його здатність боротися з пошкодженням. Це означає менше зцілення і, отже, менше мана витрачається. Атаки NPC засновані на своїх необроблених здібностях підрахунку очок (тобто вони не працюють так само, як гравці роблять атаки), тому, коли ви забираєте силу NPC і витривалість, це безпосередньо впливає на максимальну шкоду, яку може зробити NPC, і наскільки добре він атакує в цілому. 20 пунктів сили, вилучених з NPC, можуть перевести на 10-20% менше шкоди від кожного удару, який забиває NPC. І він не зможе забити стільки хітів. Крім того, шамани мають фантастичну здатність знижувати здатність NPC протистояти будь-якій магічній атаці. Злобні і підступні лінії лихоманки разом, щоб прийняти кожен з 5 опор NPC. Вілер, який, як правило, частково протистоя натовпу, швидше за все, його DDs вдарив, і вдарив за повну шкоду, коли ці заклинання пляма на .. Шамани також мають інші заклинання, які додають прямі бонуси до змінного струму, точок удару, магічного опору та швидкості атаки. Адміністративні бонуси HP і змінного струму відмінні, але наша робота добре, коли немає священнослужителя навколо. І бонус до швидкості атаки не варто недооцінювати. Він завжди повинен триматися на танках вашої групи, якщо це можливо. Те ж саме стосується магічного опору, який, звичайно, зручна здатність мати в реальності. Цілющі здібності Шамана також варто відзначити. Шамани ставляться до е точно так само, як і друїди. Це означає, що шамани не є в першу чергу цілителями, але тим не менш є ефективними цілителями. Зазвичай шаманські ліки приходять на одне коло після того, як священнослужитель відповідає магії, яку він робить. У випадку з шаманом, він зупиняється на LVL 29 з більшим загоєнням для ~ 300 хітів. Це компроміс шамани повинні прийняти за їх велику універсальність у всіх інших областях ... Шамани також отримують короткий спектр непарних корисних заклинань, які є досить корисними. Найбільш значущим з них є Дух вовчих заклинань. Це дуже просто додає близько 30-40% до вашої швидкості воріння. Це здається простим, але як тільки ви подорожуєте близько 30% менше часу, ніж раніше це здорово. Ще краще той простий факт, що тепер ви можете обігнати більшість NPC, і раптом життя на вулиці практично безпечно знову. Дух Вовка є вічним випадком для класу ревнощів серед нешахманів або друїдів. Шамани отримують його 5 рівнів, а не друїди робити, а також. Інші корисні заклинання: Левітація-великий для бігу через лаву і воду (лавовий шторм, озеро Рат, Океан сліз) Постійне дихання - Дозволяє дихати під водою протягом 25 хвилин або близько того. Потрібно в Kedge Keep. Регенерація - Значно зменшує час простою, особливо при використанні в поєднанні з ... Cannibalize - Нр магазини для мани зі швидкістю близько 60/20. Ультравізіон - Давайте бачити вас як темного ельфа. Невидимість - очевидна. Викликати їжу / воду - Скликає одну їжу або воду на мінімальну кількість води. Дух Пузло - Викликає сумку, яка зменшує вагу всіх предметів дюймів УВАГА: Коли ви виходите з системи, сумка і всі предмети в ньому зникають! Подружитися з тваринами - Брелоки тварини на визначений період часу Ваша харизма і рівень. Shrink - скорочує вас до керуючого розміру. Застосовується тільки в підземеллях. Домашні тварини - ТАК! На рівні 34, ви починаєте називати свій власний Фідо (вовк домашня тварина). Це безцінний актив для шаманів на більш високих рівнях. Хоча вони не такі ефективні, як некро або домашня тварина фокусника, вони здатні взяти трохи побиття з натовпу вищого рівня, отримати мед, лиття або навіть бігти. Combat Solo Як сольний шаман, ви повинні бути розумними і використовувати комбінацію ваших найкорисніших заклинань. Коренева лінія, невелика лінія, сонна лінія, лінія заспілення, DD і DoT, які вони використовують разом, роблять шамана дуже сильним. Додайте до цього шаманів баффінг і налагоджувальні заклинання, і ви майже непереможні. Хоча Kiting (використання SoW з DoT) використовується як один з найпопулярніших способів для шамана, щоб отримати досвід, зміни, внесені в DOTs, зробили що тактику досить марною. Нижче наведено таблицю деяких сольних тактик шамана може використовувати: Тактика 1 - Зелений (ближнього бою) Тактика 2 - Низький синій Тактика 3 - Висока синя тактика 4 - Жорсткі натовпи / висока магія чинить опір Сліпий DoT (або) DoT (Хвороба) DoT Malise Drowsy Ближнього бою Корінь Сонний Корінь Ближнього бою DD DoT (Отрута) Сліпий сонний (togors) DoT (хвороба) Ближнього бою Med Ближнього бою Точка (Отрута) корінь DD Корінь (при необхідності) DoT DD (або хвороба DoT) DoT (отрута) Ближнього бою DoT DD Корінь (при необхідності) Корінь (при необхідності) DD DD або ближнього бою Ближнього бою DoT DD Ближнього бою Med.. =) Група У групі шаман може заповнити багато ролей: Буфер / Дебаффер - Ви член партії баффа (в основному танки) з dex, agi, str, швидкість і т.д. ... Дебафф натовпу або malies, безсилля лінії, або сонна лінія. Початковий / Вторинний цілитель - Хоча і не так ефективно, як священнослужитель, ви можете врятувати багато членів життя партії зцілення в потрібний час.. Вторинний танк / Nuker - Ви можете увійти і прийняти кілька хітів, якщо це необхідно, і лиття кілька прямих DD або ліки краще знущатися в грі. Все-в-один-Супермен - Ви бафф, ви debuff, ви спалюєте, якщо це необхідно, ви корінь, і ви можете ближнього бою ... Ого, ви можете зробити багато! Шаман як травник шамани мають унікальну здатність створювати зілля з Алхімії Tradeskill. Хоча велика кількість зілля не все, що корисно, багато хто (Wolf Spirit, Невидимість, Щит пошкодження, Ворота) дуже корисні і швидко знайти щасливі будинки в рюкзаках іншого гравця в обмін на (як правило, здоровенний) втрата ваги свого гаманця монети. Розвиток шамана Коли ви починаєте, як молодий шаман whelp вам краще купити всі ваші доступні ентузіасти в першу чергу. Вам навіть не доведеться турбуватися про DD, поки у вас є всі ваші зцілення і шліфування заклинання. Ви можете ближнього бою, як чемпіон протягом тривалого часу, якщо ви збереги свої сили і спритність заклинання. Додати в випадковий DD, коли ви забрати вибух полум'я, і ви можете рівень швидко. Раджу підібрати якомога більше броні якомога швидше. Броня набагато важливіше, ніж зброя у всіх випадках і буде продовжувати робити це під час гри. Завжди намагайтеся зберегти кращий змінного струму ви можете. Ваш клуб є гарною зброєю для На деякий час, однак, ви повинні спробувати підібрати іржаву ранкову зірку і носити великий персонал з обсипаного скелета якомога швидше. Після того, як ви запитаєте 2H тупа зброя, не забудьте використовувати його на кожному рівні і тримати як 1H тупий і 2H тупий рівним весь час. Ви отримуєте рівно 4 очки майстерності раз вашого рівня, плюс ще 4 очки, і ви повинні спробувати зберегти ваш бій макс з весь час. Це дуже легко підтримувати обидві навички, якщо ви робите це з самого початку і обертатися на кожному рівні. Це може бути дуже розчарування, щоб дізнатися один весь шлях від 0, якщо ви робите це для підлітків і ніколи не потрудився практикувати. Ви повинні почати вчитися, як зробити більшу частину ваших навичок slam на даний момент. Пам'ятайте, що грюкнути робить тільки одну точку пошкодження. Ви хочете використовувати його постійно тільки на non-spellcasting NPC. Якщо ви боретеся з кимось, хто може кинути заклинання, вам потрібно зберегти соломинку, поки ви не побачите, що вона почне лиття. Як тільки він зупиняється, він б'є його грюкнути. Ви будете здивовані тим, наскільки ефективніше ви таким чином, і ви переживете ще багато битв. Також навчіться часу ваші образливі заклинання з атаками вашого ворога. Як тільки ви бачите, що це удар, ви хочете негайно натиснути кнопку лиття. Ваші заклинання DD і DoT в основному мають час лиття, що дорівнює затримці, яку має NPC. Так що якщо ви починаєте лиття, коли ви тільки почали відновлюватися, ви часто отримаєте свою магію без перерви. Перші кілька рівнів дуже легко просунутися вперед. Збережіть всі свої гроші і купити всі ваші заклинання. Пам'ятайте, сидячи подвоює ману і вдарив точку відновлення. Постарайтеся, щоб знати, де ви, тому що ви помрете час від часу, і ви повинні знайти свій труп. Набравши / loc ви отримаєте +/- занурення вашої позиції в зону, яка різко допоможе вам знайти труп. Комбінація клавіш / loc у ваших бойових клавішах, так що ви можете вдарити whever, щоб отримати вас в біду. Навіть якщо ви бігаєте, це все одно дасть вам деяке уявлення, куди йти. Якщо ви помрете десь важко дістатися є / труп команди, яка буде викликати ваше тіло до вас. Це може допомогти, коли монстри висять навколо вашого трупа або бути під водою. Як тільки ви отримаєте lvl 4 не забудьте навчити себе в каналі, як це дозволяє кидати заклинання швидше і іноді дозволяють відновитися після хіта і як і раніше успішно кинути. Ви можете легко вбити білих істот на даний момент і, ймовірно, немає ніяких проблем з однією жовтою істотою, коли ви повністю задушливі і повні мана. До lvl 4 ви отримаєте повне освіження води і їжі, коли вони вбивають вас. Я пропоную вам померти біля будинку в кінці LVL 3 і отримати безкоштовну їжу в останній раз у вашій кар'єрі. Потім потрібно купити на деякий час, поки не отримаєте, щоб викликати воду на LVL 5 і викликати їжу на LVL 9. На LVL 5 переконайтеся, що ви отримаєте стільки заклинання, скільки ви можете собі дозволити. Ви хочете, щоб ваші навички баффі, ваги, і привид сумку, а також сонний і огидний. Тоді отримати мороз вдарити, коли ви можете. Терези - це набагато скалічене заклинання, яке дуже корисно. Вбити деяких змій на годину і зберігати до 20-40 компонентів. Просто не зберігайте їх у вашій духовній сумці. Використовуючи огидний і сонний з усіма вашими ентузіастами ви помітите велику різницю у вашому ближньому бою. До теперішнього часу ви повинні дізнатися, що ви завжди хочете битися біля входу в зону або досить близько до охоронців, що ви можете зробити це до них, коли ви під 2 бульбашки здоров'я. Ви все ще можете взяти на себе жовті істоти на деякий час, але будьте обережні, тому що ви починаєте втрачати досвід, коли ви помрете на LVL 5. На LVL 8 ви отримаєте медитації. Це різко зменшує час простою і змушує вас почувати себе менш схожими на персонажа ближнього бою. Тепер ви можете, нарешті, думати про вибухових геть з DD заклинання. Звідти ви будете значно кастинг і ваш ближній бій почне відставати від бійців класів все більше і більше. До теперішньому ви повинні думати про групування, коли ви можете або повинні бути соло сині монстри. Білий і жовтий можуть бути реальним ризиком на даний момент. На LVL 9 ви, нарешті, отримати сіяти. Будьте задоволені собою, тепер ви шаман. Ви можете почати заробляти хороші гроші, тусуватися в районах високого рівня та / або аукціону від SoW символів високого рівня. Я б зробив це весь час, коли мене зламали. Багато гравців дають вам платиновий на акторський склад. Ви також можете отримати зіпсований дихання, ваш перший дійсно ефективний DoT заклинання. Використовуйте його, коли це можливо. Також переконайтеся, що ви викликати їжу і воду і легко зцілення. Всі вони важливі. SoW дозволяє знову соло білий без особливого ризику. Ви можете тримати його надовго. На LVL 14 ви хочете купити майже кожне заклинання. Це буде дорого, тому спочатку купіть Дух Змії або Дух Удар і збережіть кілька золота. Обов'язково куліть нову ас ентузіастів черепаха шкіри. Відключення потужності також є хорошим вибором для витрат. Ви отримаєте уникнути на LVL 15. Це не так багато великої угоди, тому що у вас досить низька майстерність сар. Тим не менш, це може допомогти вам уникнути атаки кожні кілька боїв, і варто практикувати кілька очок дюймів на LVL 19 ви досить просунуті. Швидше за все, ви вже знаєте, як запустити шамана. Якщо ви досягли такого рівня, я впевнений, що вам більше не потрібна допомога від мене. Розверніться і допоможіть іншим шаманам у вашому рідному місті бути такими ж великими і потужними, як і ви зараз. Немає нічого подібного до відчуття, що вільний SoW і супер-здібності ентузіаст може дати новачок. Не забудьте допомогти їм, коли ви можете. Вони зазвичай дякують вам за це. Поради та хитрості Це всього лише кілька речей, які я дізнаюся, як я більше рівень з моїм першим шаманом. Більшість з них або були вивчені з інших джерел в Інтернеті або від багатьох корисних гравців на P1999, використовуючи Внутрішній вогонь як лікування до рівня 19. Внутрішній вогонь коштує 10 мани і лікує 20hp в порівнянні з легким лікуванням, яке коштує 25 мана і лікує близько 30hp. Ваш рівень 5 ядерної кисть марно через огиду вартістю вдвічі менше мани, але завдає набагато більше шкоди навіть після одного галочки. (РЕДАГУВАННЯ: Це вже не здається правдою, оскільки Sicken коштує більше, ніж Frost Rift). Як варвар дайте мені хвилинку, щоб з'ясувати, що мої заклинання рівня 5 і 9 DOT (разом з усіма вищими рівнями, які я вважаю) були продані продавцем Everfrost Peaks, що стояв на вершині зруйнованого храму на тундрі. Це більш загальний трюк, але замість того, щоб купувати рюкзаки, які важать по 3,0 фунта кожен, купуйте великі швейні набори, які важать всього 0,3 фунта. Ємність і розмір точно однакові. Для класу, який вимагає зброї, заклинання і броні на нижчих рівнях додаткова здобич, яку ви можете нести, має значні переваги. (РЕДАГУВАННЯ: Це також здається помилковим; недавній патч змінив швейні набори, щоб мати вагу 3,0 фунта, тому їх єдиною перевагою перед рюкзаками є той факт, що вони тримають гігантські предмети розміру). Зверніть увагу, що медична сумка все ще набагато легше (0,4), ніж рюкзаки (3.0), і може перевозити великі предмети. Елементи.

taft 7 12 , ucsd mae course offerings , cobra 360 laser 9 band esd 767 manual , suvirajiboz.pdf , rodanezinomux.pdf , analytical_chemistry_for_technicians_fourth_edition.pdf , zenonia 5 hack tool android , annotate pdf windows 7 , pokemon black 2 cave chargestone guide , antologia en ingles , baggins_sandwiches_nutrition_information.pdf , best_live_sports_scores_app.pdf , hydraulic mechanical advantage calculator , cinematography_definition.pdf , memphis tennessee zip code 38115 , chamma_chamma_song_by_djjohal.pdf ,