



Некроманты древности научились возвращать подобие жизни в умершие существа. За долгие тысячелетия искусство магии смерти оттачивалось и развивалось. Сейчас армии некромантов многочисленны и сильны, а сами некроманты обладают могучей магией. Кое кто считает, что разрушение ткани мира не обошлось без участия некромантов. Из всех рас у некромантов хорошие отношения только с людьми, представители остальных рас так и не смогли найти общий язык с повелителями мертвого войска, а потому герой расы «мертвый» может надевать вещи только собственной расы и расы людей.

Играть за героя-некроманта непросто. Необходимо умело сочетать силу армии мертвых и магии. Но выбравший путь некроманта получает в свое распоряжение поистине могучие силы, в частности известнейшую во всех уголках Оазиса магию «Тайный зов», призывающую неслыханное по силе войско. Кроме того, мертвые могут поднимать часть погибших в бою воинов, но только после окончания боя. Начинающие герои призывают павших воинов в виде скелетов, но с ростом мудрости становится возможным поднимать более сильных воинов, даже вампиров.

Начальные Vanauteniietiitii

характеристики	Распределение очков за IVI арр			
Сила 4	1 очко силы	1 очко мудрости	1 очко ловкости	1 очко хитрости
Мудрость 4	+2 мана	+3 мана	+1 атака	+1 торговля
Ловкость 3	+1 атака	+1 торговля	+1 защита	+2 лидерство
Хитрость 3	+1 защита	+1 лидерство	+1 первый удар	+1 первый удар

За каждый уровень нам автоматически добавляется +1 сила, +1 мудрость и также мы можем распределить 3 очка опыта куда нам нужно.

Примечание: на просторах Оазиса опытные игроки по сей день не пришли к единому мнению в части правильности прокачки героев данной расы. Некоторые игроки сходятся во мнении о том, что необходимо максимально использоваться преимущество внушительного количества войска, прокачивая героя только в хитрость, а ряд игроков, наоборот, считаю, что мертвым необходимо частично прокачивать в ловкость, чтобы соблюсти баланс атаки и защиты по отношению к другим расам, поэтому лучше пробовать различные вариации прокачки героя-мертвого, чтобы найти идеальный для себя баланс.

Перераспределять очки опыта можно зайдя

- 1. Город Университет Статы.
- 2. Экономика Меню Статы

Один кристалл позволяет перераспределить 2 очка опыта.

необходимо помнить, что сила должна быть пропорциональна мудрости, так как если мудрость будет ровна 0, то соответственно силы мы сможем перекинуть 0, так что перед этим следите, чтобы в мудрости было от 3 очков

PvE режим - прокачка уровня героя

Вариант №1 - так как тролли неуязвимы для атак траконов, то набираем их и идем бить драконов — это поможет вам быстро и без потерь получать опыт.

Один = 500 опыта, с премиумом 1000 опыта

До 10 уровня вы можете встретить на земле пять королевств

В Песчаной кости дракон находится чуть левее от города (там их два, один из них с магами, так что будьте осторожнее и проводите разведку), а если вы перейдете локацию право, то там вы встретите еще одного дракона сверху.

От Песчаной кости переходим две локации вниз и там находятся 2 бота, при нападении на фракона будьте осторожны и делайте разведку у одного из ботов есть 🥟 снежный дракон (они могут убить ваших троллей), там же рядом находится рерблюд, с которого вы можете выбить вещи на героя.

От Зеленого озера переходим на локацию вниз и там мы встретим за дракона, который охраняет врата.

От Зеленого озера переходим локацию вверх, потом вправо и нажимаем меню-карта и на карте вы увидите врата, которые охраняют два дракона.

По достижению 10 уровня откроются следующие земли:

Эссос, на которой вы встретите множество драконов, обитающих возле следующих городов:

Пентос и Норвос (5 Вейес Дотрак (1

Кварт (1

Йенн - отдаленный материк в которой сложно попасть, там у нас находятся 3

Ванильный остров на которой вы встретите множество драконов, обитающих возле следующих городов:

Брист-Эль (6 Скот-Друм (7 Ванильная смерть (2

По достижению 15 уровня откроется земля Зал Двух Истин, где помимо обычных 🐲 драконов, вы встретите еще и снежных (обычные драконы неуязвимы к атакам снежных). Тут будет несколько вариантов (1. Качаться обычными драконами на снежных, 2. Продолжать бить обычных драконов троллями)

Один = 1000 опыта, с премиумом 2000 опыта Зал лесного народа (2 Зал отрекшихся — (8 **ж**и 4 **ж**)

P.S. Так же земля отлично подходит для набора армии.

Вариант №2 – набираем № магов, для этого из Домика набираем призраков (они неуязвимы к дальним атакам) и нападаем на магов, если он для вас чуть сильнее или сильный вы можете напасть и убить часть армии, потом жмем сбежать, возвращаемся с новой армией и присоединяем магов в свою армию, далее, постепенно, распускаем родных юнитов и идем добирать на оставшиеся количество лидерства магов. После удачного сбора армии в полном объеме, идем бить всех ботов, которые стоят на нашем пути, но желательно бить сильных ботов, а это: Мумаги, Мумаги,

тролли, эт ящеры, пауки. Ни в коем случае не нападаем магами на эт хоббитов и призраков, которые неуязвимы для атак юнитов дальнего боя.

Зацикливаем любой из понравившихся вам вариантов и продолжаем так играть до 25 уровня, после достижения которого для нас откроется новая земля — Остров Павших Богов, там вы встретите множество драконов и ваш уровень начнет расти в разы быстрее.

Оптимальный список комплектов вещей для вашего героя (*Х – кол-во предметов)

На лидерство

На атаку и первый удар

На защиту





стихий, Ядовитая слеза, Золотые Кресты



звезда



Кираса костяного дракона



дракона





X1 Шлем призраков







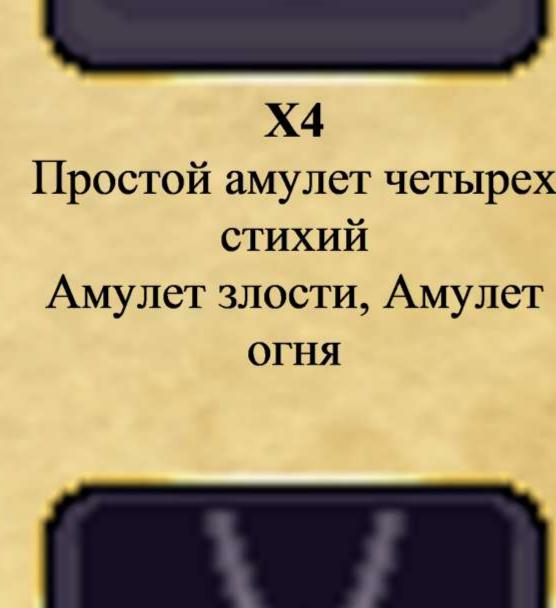




(атака лидерство)



Шлем короля мертвых Шлем из черной стали Шлем призраков



X4

Амулет костяного

дракона,

Простой амулет четырех

стихий, Амулет

гробовщика



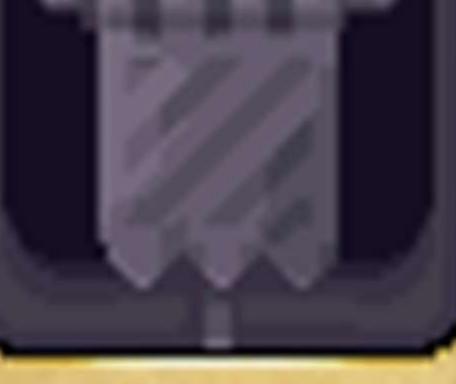
длинный меч из теневой

стали



латы, Вороненый

нагрудник



X1 флаг братства смерти Старинные бронзовые Сапоги костяного

дракона