

Элитные зачарования

Элитные чары — это середина большой силы. Здесь уже начинаются сборки, которые ощущаются не как удачная вещь, а как законченный стиль игры.

Эта редкость особенно богата на боевые эффекты. Если любите дуэли, охоту и опасные вылазки, задержитесь здесь надолго.

Дальний бой и трезубцы

- **Арбалетчик** — [Арбалет • ур. 4 • выстрел] \

Повышает урон арбалета. Простая чара, но каждый болт с ней звучит убедительнее.

- **Капкан** — [Луки • ур. 4 • выстрел] \

Попадание может замедлить и истощить врага. Цель живёт дольше в прицеле и хуже отвечает.

- **Мастер Лука** — [Лук, арбалет, трезубец • ур. 5 • выстрел по игроку] \

Наносит больше урона игрокам с мечом в руках. Это отличный ответ на агрессивный пуш.

- **Огненный Болт** — [Арбалет • ур. 5 • выстрел] \

Болты превращаются в огненные шары. Оружие сразу становится громче, опаснее и зрелищнее.

- **Посейдон** — [Трезубец • ур. 4 • выстрел] \

Увеличивает урон брошенного трезубца. Хорошая база для тех, кто строит бой вокруг метка.

- **Сокрушение** — [Трезубец • ур. 4 • выстрел] \

Иногда удваивает нанесённый урон. Удачный бросок может решить дуэль мгновенно.

- **Искра** — [Трезубец • ур. 3 • ближний бой и выстрел] \

Поджигает противников и в руке, и в полёте. Универсальная огненная чара для трезубца.

?????? ?? ?????:—

???????? ????????:—

Мечи, топоры и общее оружие

- **Вампиризм** — [Мечи • ур. 3 • ближний бой] \

Успешный удар может исцелить владельца. Любимая чара тех, кто играет от давления.

- **Великий Меч** — [Меч • ур. 5 • ближний бой по игроку] \

Бьёт сильнее по игрокам с луком в руках. Помогает наказывать стрелков, если вы уже добрались вплотную.

- **Грубая Сила** — [Топоры • ур. 4 • ближний бой по игроку] \

Иногда удар выходит особенно сокрушительным. Топор с этой чарой не про темп, а про страх.

- **Жнец** — [Топор • ур. 4 • ближний бой по игроку] \

Может наложить иссушение и слепоту. Один прок может полностью сломать встречный размен.

- **Испепеление** — [Мечи и топоры • ур. 3 • бой по мобам] \

Увеличивает урон по паукам. В шахтах и гнёздах паучьих спавнеров ощущается сразу.

- **Истребитель Энда** — [Оружие • ур. 5 • бой по мобам] \

Усиливает урон по эндерменам и дракону Края. Чара для тех, кто не боится финальных земель.

- **Магнит** — [Мечи • ур. 3 • ближний бой по игроку] \

Притягивает игрока к вам ударом. Хорошо работает против тех, кто постоянно рвёт дистанцию.

- **Ночной Странник** — [Мечи • ур. 3 • бой по мобам] \

Ночью может заморозить мобов. Тьма перестаёт быть союзником чудовищ.

- **Ослепление** — [Мечи • ур. 3 • ближний бой по игроку] \

Может ослепить врага при атаке. В ближнем бою это один из самых злых способов украсть обзор.

- **Палач Незера** — [Оружие • ур. 5 • бой по мобам] \

Даёт больше урона по мобам Нижнего мира. Незер с ним переживается заметно увереннее.

- **Паралич** — [Мечи и топоры • ур. 4 • ближний бой] \

Зажигает молнию и может замедлить цель. Чара любит внезапные остановки чужого наступления.

?????? ?? ?????:—

??????? ?????????:—

- **Подвес** — [Мечи • ур. 3 • бой по мобам] \

Может убрать отбрасывание у мобов. Удобно, когда нужно удерживать цель в зоне удара.

- **Притяжение** — [Мечи • ур. 3 • бой по мобам] \

Притягивает мобов к вам. Хорошая чара для фарм-меча и плотной чистки спавнеров.

- **Яд** — [Мечи и топоры • ур. 3 • ближний бой] \

Отравляет противника при удачном ударе. Классика затяжного давления.

Броня и выживание

- **Вуду** — [Броня • ур. 6 • при защите] \

Может повесить слабость на атакующего. Приятная защита против тяжёлых ударов.

- **Дымовая Завеса** — [Шлем • ур. 8 • при защите] \

При низком здоровье создаёт дымовую завесу. Отличный шанс сорвать преследование и уйти.

- **Иссушение** — [Броня • ур. 5 • при защите] \

Иногда накладывает иссушение на врага. Нападающий платит кровью за каждый лишний удар.

- **Ледяная Кара** — [Броня • ур. 3 • при защите] \

Может замедлить атакующего. Чем агрессивнее противник, тем сильнее он вязнет.

- **Отравленная Броня** — [Броня • ур. 4 • при защите] \

Даёт шанс отравить того, кто вас ударил. Хорошо сочетается с другими ответными чарами.

- **Проклятие** — [Броня • ур. 2 • при защите] \

Иногда вешает на врага Усталость от копания. В бою это ощущается как ржавчина на чужих руках.

- **Пружины** — [Ботинки • ур. 3 • пока надето] \

Усиливает прыжок постоянно. Мобильность меняется сразу, особенно в пересечённой местности.

- **Ракетный Побег** — [Ботинки • ур. 3 • при защите] \

При низком здоровье подбрасывает вас в воздух. Иногда это последний шанс пережить фокус.

?????? ?? ?????:—

??????? ????????:—

- **Трикстер** — [Броня • ур. 8 • при защите] \

После удара может телепортировать вас за спину врага. Эффект редкий, но очень злой.

- **Тушение** — [Поножи • ур. 3 • при защите и в огне] \

Может потушить владельца, если тот горит. Полезно в Незере, PvP и рядом с лавой.

- **Ударная Волна** — [Нагрудники • ур. 5 • при защите] \

При низком здоровье отбрасывает атакующего. Даёт драгоценное расстояние для отступления.

- **Уловка Нежити** — [Ботинки • ур. 10 • при защите] \

Может призвать орду зомби и спутать атаку врага. Бой вокруг вас быстро превращается в хаос.

Инструменты, элитры и рыбалка

- **Импульс** — [Элитры • ур. 3 • ПКМ] \

Даёт шанс ускориться при полёте на фейерверках. Для дальних перелётов и резких манёвров очень приятен.

- **Насыщение** — [Кирки • ур. 3 • при копании] \

Может восстанавливать сытость во время добычи. Чем дольше смена в шахте, тем выше ценность чара.

- **Огненный Крючок** — [Удочка • ур. 3 • удочкой по цели] \

Поджигает цель, задетую крючком. Рыбацкая снасть внезапно становится инструментом драки.

- **Рудная Жила** — [Кирки • ур. 3 • при копании] \

Позволяет добывать всю жилу разом. Для шахтёра это ощущается как отдельный уровень удобства.

- **Улов Опыта** — [Удочка • ур. 3 • при рыбалке] \

Даёт больше опыта за улов. Подходит тем, кто качается у воды без спешки.

- **Ядовитый Крючок** — [Удочка • ур. 3 • удочкой по цели] \

Отравляет цель через попадание крючком. Нестандартно, неприятно и очень запоминается.

Что взять из элитных чар первым

?????? ?? ?????:—

??????? ?????????:—

- Для PvP: **Вампиризм, Паралич, Ослепление, Трикстер.**
- Для фарма: **Рудная Жила, Насыщение, Перековка.**
- Для дальнего боя: **Мастер Лука, Капкан, Посейдон.**

Элитные книги часто становятся хребтом сборки. Вокруг них уже удобно достраивать предельные и легендарные эффекты.

Версия #3

Moderator создал 2026-07-30 20:32:49 UTC

Moderator обновил 2026-08-16 20:20:58 UTC

?????? ?? ?????:—
???????? ??????????:—