

Класс бард



**Бард**

---

*В то время как кто-то точит клинки, бард настраивает свою арфу и разучивает новые мелодии. Многие даже не догадываются о том, что в этом мире может творить музыка.*

## Особенности класса

---

Бард - класс поддержки и контроля, обладающий уникальной системой нот и мелодий. Бытует мнение, что бард - класс для пианиста, но это лишь одна сторона медали.

## Сильные стороны класса

---

- Навыки массового лечения
- Полезные баффы
- Гибкость развития
- Неоспоримая польза для группы.
- Контроль единичной цели.

## Слабые стороны класса

---

- Отсутствие массовых атакующих навыков (в зависимости от ветки, не считая "Блики инея")
- Отсутствие навыка лечения одиночной цели
- Недолгое действие баффов
- Нуждается в поддержке атакующих классов.

## Система нот

---

Бард использует уникальную систему объединения нот в различные кратковременные, но сильные баффы. Ноты генерируются при использовании ряда заклинаний соответствующих стихий. Каждая нота «звучит» ограниченное время (примерно 30 секунд) и может быть заменена другой или такой же нотой, если первые 3 не были сыграны в нужной последовательности. Если комбинация нот соответствует какой-либо мелодии, то генерируется тот или иной бафф. Для активации правильной мелодии в нужный момент бард должен планировать свои действия, подбирая навыки так, чтобы сыграть необходимые

НОТЫ.



*Панель нот.*

Эта панель показывает сыгранные во время боя ноты. Когда они подходят под одну из мелодий, происходит автоматическая её активация и ноты с панели исчезают. На пятом уровне у вас появится первая мелодия, увеличивающая собственную атаку. Она состоит из нот До-До-Ре (CCD).

## Мелодии



*Панель доступных мелодий.*

Мелодия находится на нотном стане и активируется при нужной комбинации нот автоматически, если вы ее уже изучили.

Например, чтобы активировать мелодию, увеличивающую атаку себе и группе, нужно сыграть последовательность CCE в любом порядке (ноты: Мужество, комбинация До-До-Ми).

Тем самым у членов группы в районе 16 метров будет увеличена атака на N, при этом, каждые 4 секунды атака увеличивается, и так до 5 раз. Время действия около 20 секунд (с прокачкой соответствующего навыка увеличивается). Если за время действия сыграть еще раз ту же мелодию, то время действия обновится. Но уровень атаки не изменится.(в зависимости от ветки Барда)

## Время действия нот и мелодий

На панели ноты находятся примерно 30 секунд.

На нотном стане мелодии находятся примерно 20 секунд, но время их действия и силу можно увеличить талантами.

## Особенности веток развития

---

# Ветка "Ветер"

В PvE бард ветра чувствует себя довольно комфортно, даже лучше барда воды, из-за высокого урона навыками стихии воздуха ( **Аккорды ветра**, **Рапсодия ветра**, **Реквием**, **Блики инея**), также благодаря навыку **Мужество** бард ветра способен солидно увеличить собственный и групповой урон. Правда живучестью блистать не сможет, в отличии от воды или света, поэтому плохо одетый бард ветра может легко упасть от группы мобов или AoE-атак боссов. Также любой данж проходится с ветровым бардом гораздо быстрее, в этом ему помогают навыки **Мужество** и **Ветер** .

В PvP бард ветра довольно полезен своими бафами, которые описаны выше, также способен снимать контроль с группы ( **Песнь свободы**, **Песнь ветра**), имеет самый долгий сон среди бардов, снижает защиту и лечение врагов, а навык **Ария ветра** увеличивает мастерство ветра, порождает два аккорда С, уменьшает урон нанесенный барду. Так что в массовых замесах ему нет равных.

## Основные мелодии барда ветра - это пьесы



**Мужество** (увеличивает атаку группы, активируется нотами ССЕ (они же ветер-ветер-свет))



**Грезы** (увеличивает уклонение группы, активируется нотами СЕЕ (они же ветер-свет-свет))



**Ветер** (увеличивает скорость группы на 170%, активируется нотами ССС (они же ветер-ветер-ветер) + **Пауза**)

## Ветка "Вода"

В PvE барду воды проще, чем другим веткам. Всё благодаря его замедлениям, поэтому mobs вряд ли успеют дойти, а если и приблизятся, то щит (**Ария воды**) защитит от атак. Затраты маны, также благодаря щиту, довольно низкие. Основные навыки барда те, которые наносят урон стихией воды (**Аккорды воды, Мелодия воды, Рондо водной ряби, Блики инея**). В данжи бард воды может попасть в роли ДД-класса, так как его баффы на группу самые слабые среди веток, поэтому в группу предпочитают брать ветер или свет.

Бард воды просто создан для PvP. Здесь его также спасает щит, замедления, заморозка, высокий урон навыками воды и крит. урон, умеет выжигать ману в довольно больших количествах, что является большой проблемой для противников. А навык **Трио** уменьшает перезарядку навыков воды, но увеличивает свет и воздух, увеличивает крит. шанс.

## Основные мелодии барда воды - это ноты.



- **Волна** (увеличивает собственную атаку барда, активируется нотами CCD (они же ветер-ветер-вода))



- **Вьюга** (уменьшает скорость передвижения цели, активируется нотами CDD (они же ветер-вода-вода))



- **Песня воды** (в течение действия увеличивает атаку за каждый сыгранный аккорд D, активируется нотами DDD (они же вода-вода-вода) + **Пауза**)

## Ветка "Свет"

В PvE барду света не хватает урона на низких уровнях, но он без проблем может отхилиться, если ему будет нанесен большой урон. В данжах он является самым желанным среди всех бардов, потому что значительно облегчает работу жрецу, благодаря масс лечению и воскрешению в бою ( **Мелодия воскрешения**). Но ему стоит запастись большим количеством банок на ОМ, так как основной хилл - **Соната жизни** - требует большое количество маны. Основной урон от барда наносят навыки стихии света ( **Аккорды света, Музыка света, Фантазия света**).

В PvP у барда будут те же проблемы - недостаток урона. Также он ничего не может противопоставить контролям. Однако убить его не так просто, благодаря селф хилу ( **Ария света**), а если позволить ему слишком долго жить, то группу убить будет довольно трудно из-за мощных массовых лечений. А после 75-го уровня его способности в PvP значительно возрастут.

## Основные мелодии барда света - это арии.



**Величие** (увеличивает защиту группы, активируется нотами DDE)



**Исцеление** (восстанавливает ОЗ членов группы в течение определенного времени, активируется нотами DEE)



**Искупление** (моментально восстанавливается определенное количество ОЗ, снимается последний негативный эффект, увеличивает максимальное количество ОЗ на 10 секунд, активируется нотами EEE + **Пауза**)

## Уникальный навык бардов - **Пауза.**



После использования бард не может воспроизводить ноты в течение определенного промежутка времени, зависящего от уровня навыка. Мгновенно перезаряжает все стихийные умения и на 1 секунду уменьшает задержку стихийных атакующих навыков. В зависимости от набранных нот, увеличивает сопротивления всем стихиям.

**В зависимости от ветки, бард получает дополнительные бонусы от навыка:**

- Ветер - уменьшает время перезарядки навыка, увеличивает урон, наносимый навыками ветра.
- Вода - увеличивает крит. шанс и крит. урон от навыков воды, увеличивает время действия заморозки.
- Свет - уменьшает время восстановления навыков света. Если барда атакуют, то он начинает восстанавливать ОЗ.

# Навыки

Общие навыки доступны всем бардам, независимо от развиваемой ими ветки талантов.

Навыки до 60 уровня изучаются в разделе меню "Навыки и таланты (клавиша К) - Класс".

После 60 уровня - учатся посредством открытия запечатанных свитков навыков.

Наставники - бард **Нориалас**.

[На сайт игры](#)

Revision #7

Created 29 May 2023 15:46:23 by Главный Редактор

Updated 23 January 2025 20:36:18 by Главный Редактор