

Убийца. Сравнение бонусов энергии рун

В окне [веры древо рун](#) расположено в отдельной вкладке справа. В нём отображается:

- информация о талантах древа;
- количество накопленной энергии рун;
- навыки, которые «окрашиваются» этой энергией и получают бонус к скорости чтения.

Чтобы открыть таланты древа рун, необходимо накапливать **энергию рун**, вставляя руны в соответствующие ячейки в окне талантов веры. Чем больше энергии содержит руна, тем больше энергии она передаёт древу.

По мере накопления энергии в шкале древа рун становятся доступны **дополнительные бонусы**, усиливающие персонажа. Их набор зависит от выбранной веры — тёмной или светлой.


Для наглядности ниже приведена таблица сравнения бонусов темной и светлой веры для

класса



Убийца.

Сила (Ветка Яд)

Уровень энергии рун	 Светлая вера	 Темная вера
---------------------	--	---

1

- Увеличивает эффективность замедляющих навыков на 5,5%, а эффективность навыков, вызывающих потерю здоровья, — на 5,17%.
- Каждое последующее очко Силы богов дополнительно увеличивает эффективность замедления на 0,5%, а эффективность навыков, вызывающих потерю здоровья, — на 0,17%.

Внимание: для корректной работы навыка необходимо, чтобы очки талантов были распределены в соответствующей ветке.

- Увеличивает эффективность замедляющих навыков на 5,5%, а эффективность навыков, вызывающих потерю здоровья — на 5,17%.
- Каждое последующее очко Силы демонов дополнительно повышает эффективность замедления на 0,5%, а эффективность навыков, вызывающих потерю здоровья — на 0,17%.

- При использовании атакующих навыков Тьмы (Мучительный удар, Бросок, Ночной ужас, Нападение, Контузия, Тёмный зуб) персонаж с вероятностью 16% провоцирует действие эффекта Заражение.
- Продолжительность — 8 сек.
- Каждое последующее очко Силы богов дополнительно увеличивает вероятность срабатывания эффекта на 0,4%.
- Если цель, во время действия эффекта окажется подверженной кровотечению, скорость чтения заклинаний цели уменьшается на 10%. При этом персонаж восстанавливает своё здоровье в размере урона, наносимого цели кровотечением.

(Если кровотечение вызвано навыком, наносящим урон ядом, персонаж при восстановлении здоровья не получает 20% бонуса от навыка Отравленный нож. Если кровотечение вызвано Контузией, то к количеству восстанавливаемого здоровья не прибавляется урон, наносимый ядом. Персонаж может восстанавливать здоровье только в

- При использовании атакующих навыков Тьмы (Мучительный удар, Бросок, Ночной ужас, Нападение, Контузия, Темный зуб) персонаж с вероятностью 16% получает эффект Заражения. Продолжительность — 5 сек.
- Каждое заработанное впоследствии очко Силы демонов дополнительно увеличивает вероятность Заражения на 0,4%.
- Будучи активным в этом состоянии, персонаж отражает 15% от действия эффектов кровотечения и замедления. Продолжительность — 5 сек.
- Каждую секунду цель теряет 0,2% от максимального количества ОЗ. В то же время убийца ежесекундно восстанавливает здоровье в размере 0,2% от его максимального количества ОЗ.
- Эффекты восстановления жизни и отражения суммируются до 3 раз.
- Каждое заработанное впоследствии очко Силы демонов увеличивает количество теряемых целью ОЗ на 0,005% и увеличивает количество

70	<ul style="list-style-type: none"> • При срабатывании эффекта Заражение время перезарядки Погони сбрасывается с вероятностью 10%. Также во время действия эффекта Заражение атакующие навыки Тьмы (Мучительный удар, Бросок, Ночной ужас, Нападение, Контузия, Тёмный зуб) с вероятностью 10% прерывают заклинания противника. • Каждое последующее очко Силы богов увеличивает вероятность сброса перезарядки навыка Погоня на 0,5% и вероятность прерывания заклинаний — на 0,5%. • Если персонаж уже накопил 90 очков Силы богов, при применении навыка Контузия он не получает урон от ответных ударов и кровотечения. 	<ul style="list-style-type: none"> • При наложении эффекта Заражение время перезарядки Погони с вероятностью 10% сбрасывается. • Длительность полученного иммунитета к эффектам контроля равна длительности эффекта Заражения. • Каждое полученное в последствии очко Силы демонов увеличивает вероятность сброса времени перезарядки Погони и получения иммунитета к контролю на 0,5%. • Если персонаж накопил 90 очков Силы демонов, то при использовании навыка Контузия он не получает урон от ответных ударов и кровотечения.
100	Во время действия эффекта Бог резни критическая защита увеличивается на 45%.	Во время действия эффекта Бог резни шанс критического удара увеличивается на 20%.



Знак (Ветка Мощь)

Уровень энергии рун	 Светлая вера	 Темная вера
---------------------	--	---

1	<ul style="list-style-type: none"> • Каждое очко Ярости увеличивает меткость всех навыков персонажа на 5,2 ед. • Впоследствии каждое заработанное очко Знака богов дополнительно увеличивает меткость на 0,2 ед. 	<ul style="list-style-type: none"> • Каждое очко Ярости увеличивает меткость всех навыков персонажа на 5,2 ед. • Впоследствии каждое заработанное очко Знака демонов дополнительно увеличивает меткость на 0,2 ед.
35	<ul style="list-style-type: none"> • При применении светлых навыков физической атаки (Убийство, Ночное убийство, Мёртвая хватка, Изящество, Нож убийцы, Лезвие хаоса) персонаж оказывается под действием эффекта Светлая мощь, который увеличивает шанс критического удара на 1%. Эффект суммируется до 10 раз. Продолжительность — 5 сек. • При накоплении 70 и 90 очков Знака богов персонаж увеличивает время действия эффекта на 1 сек. • Когда количество суммированных эффектов достигает 10, больше нельзя накладывать этот эффект или обновлять время его действия. 	<ul style="list-style-type: none"> • При использовании тёмного навыка физической атаки (<i>Убийство, Ночное убийство, Мёртвая хватка, Изящество, Нож убийцы, Лезвие хаоса</i>) персонаж с вероятностью 11% получает эффект Тёмной мощи. Эффект увеличивает шанс критической атаки персонажа на 11,67%. Продолжительность — 15 сек. • Каждое последующее очко Знака демонов дополнительно увеличивает вероятность получения Тёмной мощи на 0,2%, а шанс критической атаки — на 0,33%.

75	<ul style="list-style-type: none"> • При использовании навыка Бог резни персонаж получает иммунитет к эффектам контроля и расходует эффекты Светлой мощи. • Каждый эффект Светлая мощь увеличивает шанс крита на 0,7%, а также длительность и эффект навыка Бог резни. • Под действием этого эффекта нельзя снова накладывать эффект Светлой мощи. • Во время действия эффекта Бог резни каждая успешная атака по цели увеличивает шанс крита, мастерство и сопротивление всех стихий на 15 ед. • Каждое последующее очко Знака богов дополнительно увеличивает мастерство и сопротивление всех стихий на 1 ед. • Если персонаж уже накопил 90 очков Знака богов, при применении навыка Лезвие хаоса персонаж не получает урон от ответных ударов и кровотечения. 	<ul style="list-style-type: none"> • Если во время действия эффекта Бог резни тёмный навык физической атаки (<i>Убийство, Ночное убийство, Мёртвая хватка, Изящество, Нож убийцы, Лезвие хаоса</i>) наносит цели критический удар, показатели мастерства и сопротивления всех стихий цели уменьшаются на 50 ед. Продолжительность: 7,5 сек. Эффект суммируется до 3 раз. • Каждое заработанное впоследствии очко Знака демонов дополнительно уменьшает показатели мастерства и сопротивления всех стихий цели на 2 ед. и увеличивает продолжительность эффекта на 0,1 сек. • Если персонаж накопил 90 очков Знака демонов, то при применении навыка Лезвие хаоса он не получает урон от ответных ударов и кровотечения.
100	Во время действия эффекта Бог резни критическая защита увеличивается на 45%.	Во время действия эффекта Бог резни шанс критического удара увеличивается на 20%.

Власть (Ветка Тьма)

<p>Уровень энергии рун</p>	 <p>Светлая вера</p>	 <p>Темная вера</p>
----------------------------	---	--

- Навыки Стрельба и Меткий выстрел накладывают Энергию меткости на персонажа, продолжительность — 15 сек.
 - Эффект суммируется до 10 раз, каждый уровень эффекта увеличивает все виды сопротивления на 5,1 ед.
 - Каждое полученное впоследствии очко Власти богов дополнительно увеличивает все виды сопротивления на 0,1 ед. за каждый уровень действующего эффекта.
 - При использовании навыков Стрельба и Меткий выстрел персонаж с вероятностью 5,17% поставит на цель Клеймо охотника, если на ней уже есть Охотничья метка.
 - Каждое полученное впоследствии очко Власти богов дополнительно увеличивает вероятность на 0,17%.
 - Каждый уровень Энергии меткости увеличивает вероятность нанесения клейма на 1,5%.
 - Эффект Клейма охотника суммируется до 5 раз, продолжительность — 12 сек. Каждое клеймо уменьшает мастерство цели на 15,25 ед.
- Увеличивает эффективность навыков Дыхание смерти, Быстрое уклонение, Тень ветра на 5,33% и снижает время их перезарядки на 5,33%.
 - Увеличивает продолжительность эффекта Скрытности на 12%.
 - Каждое полученное впоследствии очко Власти демонов дополнительно увеличивает эффективность навыков на 0,33%, уменьшает время перезарядки на 0,33%, а также дополнительно увеличивает продолжительность Скрытности на 2%.

- | | | |
|--|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• Энергия меткости уменьшает время перезарядки навыков Ловчая сеть, Выстрел экзорциста и Мощный выстрел на 9%.• Каждый уровень Энергии меткости дополнительно уменьшает время перезарядки на 1,5%.• Каждое полученное впоследствии очко Власти богов дополнительно уменьшает время перезарядки на 0,2%.• Персонаж, используя навыки Выстрел экзорциста, Ловчая сеть и Мощный выстрел, ставит на цель Клеймо страха, эффект суммируется до 3 раз, продолжительность — 8 сек.• Если на цели уже находится одно Клеймо страха, каждое последующее накладывает молчание длительностью 1 сек.• За каждое Клеймо страха после первого. | <ul style="list-style-type: none">• Во время действия благословляющих навыков (Скрытность, Защита теней, Быстрое уклонение, Тень ветра, Дыхание смерти) каждый раз при уклонении с вероятностью 7,5% персонаж может получить статус Призрак; продолжительность — 7 сек.• В состоянии Призрака при активации навыков персонаж игнорирует эффекты молчания и головокружения (однако эффекты, ограничивающие движение, всё ещё действуют).• Каждое последующее очко Власти демонов дополнительно увеличивает вероятность получения статуса Призрак на 0,5%.• Накопив 75 и 90 очков Власти демонов персонаж увеличивает эту вероятность на 5%. |
|--|---|---|

80	<ul style="list-style-type: none"> • Навык Мощный выстрел нельзя прервать, этот навык парализует цель на 5 сек. • Увеличивает эффект Ослабляющей атаки на 5%. Каждый уровень Энергии меткости дополнительно повышает эффективность на 1%. • Каждое полученное впоследствии очко Власти богов дополнительно увеличивает эффект на 1%. • Ослабляющая атака уменьшает эффект от исцеления цели на 10%. • Каждое полученное впоследствии очко Власти богов дополнительно уменьшает эффект от исцеления цели на 0,5%. • Персонаж, накопив 90 очков Власти богов, продолжительность эффекта молчания от Клейма страха увеличивается на 1 сек. 	<ul style="list-style-type: none"> • После использования Клинка дурмана убийца с вероятностью 30% может использовать навык Клинок дурмана повторно, или же время перезарядки Клинка дурмана составит 10 сек. • Каждое полученное впоследствии очко Власти демонов дополнительно увеличивает вероятность повторного использования навыка на 1% и дополнительно уменьшает время перезарядки на 0,5 сек. • Если персонаж уже накопил 90 очков Власти демонов, при применении навыка Тёмный зуб персонаж не получает урон от ответных ударов и кровотечения.
100	Каждый действующий эффект Энергии меткости увеличивает крит. уклонение стрелка на 2%.	Во время действия эффекта Бог резни шанс критического удара увеличивается на 20%.