

Характеристики

Внутри этой книги игрок может более подробно узнать о характеристиках персонажа, общие сведения можно прочитать в этой статье <https://wiki.fw-rebirth.com/books/bazovye-znaniia-o-personaze/page/xarakteristiki-personaza>

- [ОЗ](#)
- [ОМ](#)
- [Меткость и уклонение](#)
- [Критический удар](#)
- [PvE-сила и PvE-стойкость](#)

03

ОЗ (Очки Здоровья), **ХП** (от англ. Health Points), просто "**Здоровье**" или "**Жизнь**" - показатель персонажа или [монстра](#), указывающий, сколько повреждений он может перенести.



Количество очков здоровья персонажа отображается красной полоской в правом верхнем углу экрана. Так же можно настроить отображение своего уровня здоровья над головой персонажа (кликнуть по красной стрелочке слева от полоски здоровья).

Количество здоровья противника (персонажа или [монстра](#)) отображается так же красной полоской в интерфейсе цели, но количественное значение не отображается, его можно оценить лишь по заполненности шкалы.

Очки здоровья **отнимаются**, когда персонажу наносят урон. Когда очки здоровья достигают нуля, персонаж умирает.

Очки здоровья **восстанавливаются**, если персонажа [лечат](#), он использует восстанавливающие [зелья](#) или [пищу](#), а так же со временем, но крайне медленно.

Максимальное количество здоровья монстров в [Forsaken World Rebirth](#) постоянно и зависит от вида монстра и его уровня. Узнать точное количество у монстра невозможно, так как его ОЗ не отображается в цифрах.

Максимальное количество здоровья персонажа зависит от многих факторов:

- Класс и уровень персонажа. Даже без обмундирования персонаж имеет некоторое "родное" количество здоровья;
- Надетые вещи и вставленные в них [самоцветы](#);
- [Баффы](#) и дебаффы, наложенные на персонажа;
- Прокачка навыков веры.

ОМ

ОМ (Очки Маны), **МП** (от англ. Mana Points) или просто "**Мана**" - показатель персонажа или монстра, необходимый для использования умений.



Количество очков маны персонажа отображается синей полоской в правом верхнем углу экрана. Так же можно настроить отображение своего уровня маны над головой персонажа (кликнуть по синей стрелочке слева от полоски маны).

Количество маны противника (персонажа или [монстра](#)) отображается так же синей полоской в интерфейсе цели, но количественное значение не отображается, его можно оценить лишь по заполненности шкалы.

Очки маны **отнимаются**, когда персонаж использует навыки, на описании каждого из них написано, сколько ОМ он тратит. Так же существуют некоторые навыки, с помощью которых можно уменьшать количество маны противнику. Когда очков маны оказывается недостаточно для использования какого-либо умения - оно становится временно недоступно.

Очки маны **восстанавливаются**, если персонаж использует восстанавливающие [зелья](#) или [пищу](#), а так же со временем, но крайне медленно.

Максимальное количество маны монстров в игре постоянно и зависит от вида монстра и его уровня. Узнать точное количество невозможно, так как ОМ в цифрах не отображается. Некоторые монстры могут регенерировать ману.

Максимальное количество маны персонажа зависит от многих факторов:

- Класс и уровень персонажа.
Даже без обмундирования персонаж имеет некоторое базовое количество маны.
- Надетые вещи и вставленные в них [самоцветы](#)
- [Баффы](#) и [дебаффы](#), наложенные на персонажа

Меткость и уклонение

Меткость - это характеристика, отвечающая за попадания персонажа по противнику. Если у вас будет мало меткости - по врагу вы будете мазать, при этом не нанося ему урона. Показатель своей меткости можно посмотреть в характеристиках персонажа при нажатии клавиши **С**.

При наведении на показатель меткости отображается процентное соотношение вашей меткости с уклонением противника, и показан шанс попадания по нему.

Метк.:	463	Уклон.:	247
Ш. крит.:	17.30%	Крит. уклон.:	43.70%
Крит. атака:	321.50%	Крит. защ.:	180.00%
Светлая вера:	100	Темная вера:	0
Вера:	3818539/0		

Если показатель цели 308 (Уклонение), то шанс попадания составляет 85%

Если показатель цели 378 (Уклонение), то шанс попадания составляет 50%

Если показатель цели 448 (Уклонение), то шанс попадания составляет 15%

В итоге имея меткость 463 шанс попасть по противнику, у которого 308 уклонения- 85%, если же у вашей жертвы показатель уклонения равен 378, то шанс попасть уменьшается до 20%. Ну а если цель имеет 448 уклонения, то шанс попадания по ней- 15%. Как вы догадались, если у цели будет больше указанного в таблице уклонения, то шанс попасть по противнику резко стремится к нулю.

Уклонение - Это характеристика, отвечающая за шанс уклониться от атаки противника. Иначе говоря если вы соберете приличное количество значения уклонения - по вам просто-напросто не попадут.

Показатель уклонения так же можно посмотреть в окне характеристик персонажа. При наведении на показатель отображается таблица вашего уклонения и меткости противника.

Метк.:	463	Уклон.:	247
Ш. крит.:	17.30%	Крит. уклон.:	43.70%
Крит. атака:	321.50%	Крит. защ.:	180.00%
Светлая вера:	100	Темная вера:	0
Вера:	3818539/0		

Если показатель цели 370 (Меткость), то шанс уклонения от атаки составляет 15%

Если показатель цели 265 (Меткость), то шанс уклонения от атаки составляет 50%

Если показатель цели 160 (Меткость), то шанс уклонения от атаки составляет 85%

Как описано в таблице, имея 247 уклона, шанс уклониться от атаки противника, у которого 370 меткости равен 15%. Если же ваш враг имеет 265 меткости, то его шанс попасть по вам уменьшается до 50%, ну а если меткость обидчика равна 165, то шансы попадания по вам крайне малы - всего 15 процентов.

Так же показатели меткости и уклонения есть и у **монстров** (мобов) и **мировых боссов** (РБ). Имея средний показатель уклонения, монстры будут "мазать" по вам, а вы в свою очередь не будете получать урона. К примеру у древесного гоблина(80 ур) 327 меткости и 188




уклонения, то есть имея 350 уклонения на 80м уровне(такой показатель даже ниже среднего) вы будете игнорировать все удары монстра, просто-напросто уклоняясь от них. Но радоваться рано, как только вы познакомитесь с новыми монстрами высокого уровня, вы начнете подумывать о правильности решения уйти в уклон. Все высокоуровневые mobs, начиная с лавамонстров 81го уровня и заканчивая нагами 90го имеют 999 меткости. При таком расчете, даже если у вас будет 600 уклона - монстры будут попадать по вам.



Некоторые игроки предпочитают оставаться в "уклоне" и на высоких уровнях для удобства в [ПВП](#) , получая преимущество за счет того, что противники не попадают по игроку.

Плюсы уклонения в том, что по персонажу не проходят станы, молчание и другого рода контроль, который требует попадания по игроку. То есть если контролирующий навык противника наносит урон и станит при попадании, то при промахах "уклониста" контролировать он не будет. Однако сколько бы уклонения вы не собрали, навыки - проклятия заставят вас постоять на месте приличное количество времени. К примеру если защитник ударит вас силой гнева и промахнется, то стан по вам не пройдет, но, допустим, если бард во время боя использует чарующие звуки , то ваш персонаж погрузится в сон.












Для повышения(разгона) меткости и уклонения, вам придется приличное количество времени провести за [переоценкой снаряжения](#). Если хотите быть не только изворотливым, но и метким, то снаряжение на уклонение лучше брать синее, с верхними статками (характеристиками) на меткость + уклонение. Оценивать же, в свою очередь, лучше на двойной уклон. Так же на уклонение можно оценить снаряжение фиолетового качества, но шанс на успешную оценку там гораздо меньше. Снаряжение арены на уклонение или меткость оценить нельзя, ровно как и синее снаряжение за очки ледяной долины. Но у вас есть возможность оценить на метку или уклон снаряжение за очки бога войны , а так же за славу героя. Как вы понимаете, на этом снаряжении, как и на других фиолетовых вещах шанс словить хотя бы двойной уклон крайне мал. Так же на уклонение можно оценить [стили](#) (модную одежду), кольца, ожерелья, аксессуары. Что касается меткости, то тут новости не такие пугающие. Все вышеперечисленные вещи с легкостью оцениваются на меткость, да ещё и в немалых количествах. Даже имея на себе сет арены и перчатки+оружие+ботинки, допустим за славу героя, вы будете иметь достаточно меткости для попадания по среднему уклонисту. Так же практически каждый класс имеет навыки, которые так или иначе режут(уменьшают) меткость или уклонение противника.

Жрец






	Туман смерти	Пассивный навык	- 30 уклонения на 20 секунд(суммируется 3 раза)
	Милость судьбы	Благословение	+ 15 меткости, + 15 уклонения на 30 минут.
	Вспышка	Пассивный навык	Ветка талантов "Кара". +12 меткости, + 12 уклона

	Злая кара	Проклятие	Ветка "кара". Праведная кара снижает уклонение цели на 100.
	Холодная голова	Пассивный навык	Ветка талантов "Холод". Увеличивает меткость всех навыков воды на 50 ед.






Убийца

	Лоскут тени	Личное благословение	32 уклонения на 15 секунд
	Скрытность	Личное благословение	+ 60 уклонения во время невидимости
	Защита теней	Личное благословение	После применения навыка увеличивает уклонение на 3000 на 3 секунды.
	Меткость	Пассивный навык	Увеличивает меткость на 17 ед.
	Усиленное нападение	Пассивный навык	Ветка талантов "Яд". Увеличивает меткость навыка нападение на 60 ед.
	Острый нож	Пассивный навык	Ветка талантов "Мощь". Увеличивает меткость всех физ. навыков на 45 ед.
	Жажда крови	Пассивный навык	"Мощь". В состоянии "Бог резни" увеличивает меткость навыков, состоящих из нескольких ударов на 30.
	Предел сил	Пассивный навык	Ветка "Мощь". Каждый нанесенный удар лезвием хаоса снижает уклонение противника на 20. Суммируется 3 раза
	Быстрое уклонение	Личное благословение	Ветка талантов "Тьма". +390 уклонения на 18 секунд
	Повышение меткости	Пассивный навык	Ветка талантов "Тьма". Повышает меткость на 24 ед.
	Невидимость	Пассивный навык	Ветка талантов "Тьма". Повышает уклонение на 16 ед.









Маг

	Громовой удар	Атакующий навык	С шансом 40% уменьшает уклонение противника на 10 ед.
	Отражение	Пассивный навык	Ветка талантов "Огонь". Во время действия огненного щита снижает меткость атакующего на 9 ед. Суммируется 10 раз.
	Сильное оцепенение	Пассивный навык	"Гром". Оцепенение от навыка громовой удар снижает шанс уклонения противника на 100%.
	Полное оцепенение	Пассивный навык	Ветка талантов "Гром". Навык ярость грома снижает меткость врага на 60 ед, меткость на 40 ед.
	Меткость воды	Пассивный навык	Ветка "Лед". Повышает меткость навыка ледяная стрела на 15.

Воин





	Ужасающий рев	Массовое проклятие	Ветка талантов "Щит". Снижает меткость противников в радиусе 10 метров на 45 ед. Продолжительность 15 секунд.
	Воля смертоносности	Пассивный навык	Ветка "Фантом". Повышает меткость навыка жертвоприношение на 80 ед.
	Остаток сил	Пассивный навык	Ветка талантов "Буря". Увеличивает шанс активировать эффект "отголоски атаки", увеличивающий меткость на 50 ед.
	Устрашающий рык	Массовое проклятие	"Буря". Снижает уклонение противников в радиусе 10 метров на 50 единиц.
	Кровавый дождь	Пассивный навык	Ветка талантов "Буря". Кровопролитие уменьшает уклонение целей в радиусе 6 метров на 45 ед.

Стрелок








	Ловчая сеть	Атакующий навык	Увеличивает меткость на 130 ед.
	Охотничья метка	Проклятие	Снижает уклонение противника на 60 ед. на 35 секунд.
	Слабость	Массовое проклятие	Снижает меткость противников в радиусе 18 метров на 160 ед. на 12 секунд.
	Меткость	Пассивный навык	Увеличивает меткость на 17 ед.
	Прицельный огонь	Массовое благословение	Увеличивает меткость стрелка на 28, членов отряда на 1/2 от разницы между меткостью стрелка и члена отряда
	Меткость	Пассивный навык	Ветка талантов "Око". Увеличивает меткость на 30 ед.
	Стрельба без промаха	Пассивный навык	Ветка талантов "Дух". Увеличивает меткость на 20.
	Скорость огня	Пассивный навык	Во время ускорения от навыка спешка уклонение увеличивается на 60 ед.

Бард


	Пьеса: Грезы	Массовое благословение	Увеличивает уклонение всех членов группы на 20, а так же уклонение самого барда на 30 ед.
	Божественная песнь ветра	Пассивный навык	Ветка талантов "Ветер". После применения навыка чарующие звуки увеличивает уклонение персонажа на 60 ед. в течение 15 секунд.
	Отчаянная атака ветра	Пассивный навык	Ветка талантов "Ветер". Массовые пьесы повышают меткость союзников на 25 ед.
	Рифмы воды	Пассивный навык	В состоянии "волны" снижает меткость противника навыками мелодия воды и рондо водной ряби на 30.

	Песнь святых	Пассивный навык	Ветка "Свет". Пьеса: Грезы дополнительно увеличивает уклонение на 30 ед.
	Лезвие света	Пассивный навык	Ветка талантов "Свет". Повышает уклонение на 12 очков.
	Оглушительный аккорд	Пассивный навык	Аккорды света, музыка света и фантазия следов света снижают уклонение цели на 24.
	Потеря зрения	Пассивный навык	"Свет". Фантазия света снижает меткость цели на 80 ед.

Вампир




	Плетка тьмы	Атакующий навык	С вероятностью 25% снижает меткость противника на 42 ед.
	Темный шрам	Атакующий навык	С вероятностью 25% снижает меткость противника на 42 ед.
	Живая кровь	Личное благословение	+ 100 меткости на 10 секунд.
	Око тьмы	Пассивный навык	Ветка талантов "Тьма". Повышает меткость всех атакующих навыков тьмы на 30 ед.
	Договор с тенью	Пассивный навык	Ветка талантов "Тьма". После использование сделки с тьмой уклонение повышается на 80 ед. на 3 секунды.
	Распыление	Личное благословение	"Тьма". +100 уклонения на 20 секунд. Так же снижает меткость и уклонение ближайших противников на 60 ед.
	Туманность	Пассивный навык	Ветка "Тьма". Повышает уклонение от навыка распыление на 32 ед.

Защитник

	Тайна раскола земли	Пассивный навык	Ветка талантов "Алмаз". Увеличивает меткость навыка раскол земли на 60 ед.
---	---------------------	-----------------	--

	Милость предков	Пассивный навык	"Алмаз". Повышает меткость навыка душа земли на 50 ед.
	Дар света	Пассивный навык	Ветка талантов "Скала". Повышает меткость на 21 ед. Так же, при использовании атакующих навыков света, повышает меткость союзников на 21 ед.
	Концентрация света	Пассивный навык	"Скала". Кольцо света повышает уклонение на 16 ед.
	Провокация хаоса	Пассивный навык	Ветка талантов "Гранит". Провокация снижает уклонение цели на 45 ед. Массовая провокация снижает меткость на 90 ед.
	Дракон земли	Атакующий навык	Ветка "Гранит". Снижает уклонение цели на 12 очков.

Жнец

	Пульс ветра	Пассивный навык	Ветка талантов "Шторм". Навык кровь древних увеличивает уклонение на 12 ед.
	Концентрация	Пассивный навык	"Шторм". Увеличивает меткость на 40 ед.
	Кровь ненависти	Пассивный навык	Ветка талантов "Палач". Навыки лютая ненависть и искупление кровью повышают меткость на 60 ед. длительность - 15 сек.

Душегуб

Нет навыков влияющих на уклонение и меткость			
--	--	--	--

Также существуют **навыки питомцев** , добавляющие вам меткость или уклонение, а так же навыки режущие эти характеристики противнику.



Исходя из всего вышеперечисленного, в уклон имеет смысл одевать только убийцу в ветке "Тьма", барда в ветке "Свет" и вампира в ветке "Тьма". Но прежде чем закупать тонну свитков для переоценки или идти фармить снаряжение на уклонение, вспомните, как хорошо оцениваются на меткость новые вещи высокого уровня. Выбор за вами, ведь только вам решать, как одевать своего персонажа.

На сайтигры

Image not found or type unknown

Критический удар

Критический удар - это успешная атака персонажа, наносящая, как правило, в несколько раз больший урон, чем обычный удар. Шанс критического удара можно посмотреть в характеристиках персонажа при нажатии клавиши **С**. Стандартный показатель шанса крита - 8%, дальше же, игроку придётся самостоятельно "разгонять"(повышать) шанс критического удара.

ОЗ:	84465 / 84787	ОМ:	19656 / 21569
Атака:	7834-8220	Защита:	1391
Метк.:	515	Уклон:	158
Ш. крит.:	26.50%	Крит. уклон:	26.00%
Крит. атака:	371.00%	Крит. защ.:	180.00%
Светлая вера:	85 	Темная вера:	100 

Критический урон

Критическая атака(крит. урон) - это процентный показатель урона, относительно базовой атаки, который составляет урон от критического удара. То есть, если взять в пример скриншот выше, то при нанесении критического удара, урон будет составлять 371% от обычной атаки навыка.

Крит. уклон

Шанс уклона от крита(критическое уклонение) - это показатель защиты от критического удара. Чем больше у вас критического уклонения, тем меньше шанс что критический удар противника будет успешным. Существуют два мнения по поводу крит. уклона:

1. Показатели взаимоисключающие. Если показатель шанса крита противника, равен либо меньше вашего показателя критического уклонения, то противник не попадет по вам критом.
2. Показатели не взаимоисключающие. То есть, если у вас 50% критического уклонения, то шанс противника нанести критический удар уменьшается в два раза.

Так как точных данных по поводу критического уклонения пока что нет, и оба варианта не были полностью опровергнуты, то оба они имеют право на существование.








Критическая защита

Крит. защита - это характеристика персонажа, отвечающая за уменьшение входящего урона от критического удара противника. Но тут все предельно ясно: если ваш показатель критической защиты равен или превышает показатель критического урона противника, то при крит. ударе ваш противник не нанесет вам больше урона, чем нанес бы обычной атакой. К примеру у вас 400% критической защиты, а у противника 380% критического урона, в этом случае если противник наносил вам 10 тысяч урона обычным ударом, то и критом, он нанесет вам 10 тысяч.









Стоит заметить, что не все показатели критической атаки и защиты указаны в характеристиках.


Так же есть навыки или таланты, повышающие этот показатель или уменьшающий его у противника.

Жрец









	Милость судьбы	Благословение одной цели	Критическая защита +5% на 30 минут.
	Туман смерти	Проклятие	Снижает критическую защиту цели на 15%, суммируется 3 раза.
	Свет удачи	Пассивный навык	Ветка талантов "кара". "Милость судьбы" увеличивает шанс критического удара навыками света на 5%.
	Божественная мощь	Пассивный навык	"Кара". Навык "Наказание богов" снижает шанс крит. цели на 4%.
	Суровость	Пассивный навык	Ветка "Кара". "Праведная кара" снижает шанс крит. удара цели на 8%.
	Холодное прозрение	Пассивный навык	Ветка талантов "Холод". Во время действия молитвы холоду вероятность нанести критический удар навыками воды возрастает на 4%.
	Холодная голова	Пассивный навык	"Холод". Критический урон холодных навыков увеличивается на 3%.

Маг

	Ярость грома	Атакующий навык	Снижает критический урон цели на 25% на 15 секунд.
	Огненный щит	Личное благословение	Ветка талантов "Огонь". Повышает шанс нанесения критического удара на 5%.
	Сгусток энергии	Пассивный навык	"Огонь". Навыки и заклинания наносящие урон огнем увеличивают критический урон на 2%. Эффект складывается 10 раз. Продолжительность 10 сек.
	Аннигиляция	Пассивный навык	Ветка "Огонь". Навыки стихии огня наносящие урон по площади при нанесении цели критического урона снижают ее критическое уклонение на 2%. Продолжительность - 30 сек.
	Разрушительность	Пассивный навык	Ветка талантов "Гром". Увеличивает вероятность крит. удара навыком "Громовой удар" на 6%. При активации эффекта "Неистовая гроза" эффект удваивается.
	Совершенные ледяные шипы	Пассивный навык	Ветка талантов "Лед". Вероятность критической атаки по замороженному врагу увеличивается на 10%.
	Глубокая заморозка	Пассивный навык	"Лед". С вероятностью 10% к навыку ледяные шипы добавляется эффект глубокой заморозки. Во время действия эффекта следующая атака навыком "Ледяные шипы" нанесет критический удар.
	Обморожение	Пассивный навык	Ветка "Лед". Увеличивает шанс крит. удара навыком "Холодный туман" на 6%.









	Хрупкость	Пассивный навык	Ветка талантов "Лед". Снижает крит. уклонение цели, парализованной в результате применения навыков "Царство холода" и "Царство льда" на 21%.
---	-----------	-----------------	---


Воин

	Громовой удар	Атакующий навык	Атака по одиночной цели. Дважды атакует врага. Второй удар получает дополнительные 6% на прохождение критического удара.
	Бог войны	Личное благословение	Удваивает шанс критического удара, увеличивает критическое уклонение на 25% от показателя критического удара.
	Кровавая ярость	Массовое благословение	Повышает критическое уклонение союзников в радиусе 18м на 10%. Длится 10 сек.
	Секущий удар	Пассивный навык	Повышает шанс крит. удара при использовании навыка "Секущий удар" на 6%.
	Кровожадный бог войны	Пассивный навык	Увеличивает урон от критического удара в состоянии "Бог войны" на 30%.
	Жажда крови	Личное благословение	Ветка талантов "Фантом". С каждой атакой персонаж теряет 1% от максимального ОЗ, а также повышает шанс крит. удара на 1.5%. Суммируется 8 раз.
	Лезвие меча	Пассивный навык	Ветка "Фантом". Увеличивает критический урон навыков "Яростный удар", "Смертельный удар", "Кровавый удар" и "Жертвоприношение" на 15%.
	Гроза	Пассивный навык	Ветка талантов "Буря". Повышает шанс крит. удара вторым "Ударом грома" на 8%.


	Слабое место	Пассивный навык	"Буря". "Наступление" снижает шанс противника уклонится от критической атаки на 4% в течение 10 секунд.
	Танец ветра	Пассивный навык	Ветка талантов "Буря". Неистовство увеличивает крит. шанс "мгновенного удара" на 6%.



Убийца

	Водоворот теней	Атакующий навык	На 10 секунд уменьшает крит. уклонение цели на показатель шанса крита убийцы.
	Смертоносность	Пассивный навык	Увеличивает шанс критического удара убийцы на 3%.
	Бог резни	Личное благословение	На 45 сек. увеличивает шанс нанесения крит. урона на 1%. Во время действия эффекта, есть 11% шанс увеличить при атаке шанс крита на 1%. Суммируется до 5 раз.
	Нападение	Атакующий навык	Двойная атака. Шанс крита первой атаки увеличен на 2%, второй - на 4%.
	Долгое горе	Пассивный навык	Ветка талантов "Яд". Увеличивает шанс крит. от навыка "Контузия" на 4%.
	Сумеречный закат	Пассивный навык	Ветка "Яд". Увеличивает критический урон наносимый цели в состоянии "контузии" на 40%.
	Яростное убийство	Пассивный навык	Ветка талантов "Мощь". Шанс критического удара навыком "Убийство" повышается на 10%.
	Нож убийцы	Атакующий навык	Ветка "Мощь". Дважды атакует врага. У первой атаки шанс крита увеличивается на 2%, у второй - на 4%.

	Усиленный нож убийцы	Пассивный навык	"Мощь". Увеличивает вероятность нанесения крит. урона обеими атаками навыка "Нож убийцы" на 9%.
	Удар теней	Пассивный навык	Ветка талантов "Мощь". В состоянии скрытности вероятность нанести крит. урон увеличивается на 40%.
	Свирепость	Пассивный навык	Ветка "Мощь". Увеличивает урон от критической атаки на 12%.
	Лезвие хаоса	Атакующий навык	"Мощь". При использовании завершающих навыков с шансом 10-50% активирует эффект "Темное лезвие". В результате персонаж совершает атаку из 4х этапов. Четвертый этап увеличивает крит шанс навыка на 4, 6, 8 или 10%.
	Быстрый танец	Пассивный навык	Ветка "Мощь". Повышает шанс крит. удара от навыка "Лезвие хаоса" на 10%.
	Болезненный удар	Пассивный навык	Ветка талантов "Тьма". Вероятность нанести крит. урон навыком "Мучительный удар" повышается на 9%.
	Бездущность	Пассивный навык	"Тьма". Повышает вероятность нанести критический урон на 3%.










Бард

	Тень ветра	Пассивный навык	Ветка талантов "Ветер". Повышает шанс нанести критический урон навыками "Аккорды ветра", "Рhapsодия ветра" и "Реквием" на 3%.
---	------------	-----------------	---

	Ураганная пьеса	Пассивный навык	Ветка "Ветер". Пьесы, действующие на несколько целей, увеличивают шанс нанесения крит. урона на 1%, а крит уклонение на 2%.
	Кольцо ветра	Пассивный навык	"Ветер". Повышает критический урон на 15%.
	Усиление водной ряби	Пассивный навык	Ветка талантов "Вода". Во время "Паузы" увеличивает шанс нанесения крит. урона "Аккордами воды", "Мелодией воды" и "Рондо водной ряби" на 4%. Увеличивает крит. урон на 10%.
	Трио	Личное благословение	"Вода". Увеличивает критический шанс навыков воды на 4%.
	Изысканное трио	Пассивный навык	Ветка "Вода". "Трио" усиливает шанс критической атаки навыков воды на 3%.
	Глубокий укол	Пассивный навык	Ветка талантов "Вода". Повышает крит. урон, наносимый навыком "Рондо водной ряби" на 16%.
	Пронизывающая вьюга	Пассивный навык	"Вода". "Блики инея" снижает крит. уклонение цели на 4%, длительность - 15 сек.
	Военная песня	Пассивный навык	Ветка талантов "Свет". Увеличивает крит. защиту на 14%.
	Несбыточная мечта	Пассивный навык	"Свет". "Пьеса: Грезы" увеличивает критическую защиту цели на 15%.








Стрелок

	Сила гномов	Расовое благословение	Увеличивает критическое уклонение на 1%.
---	-------------	-----------------------	--

	Концентрация духа	Пассивный навык	Ветка талантов "Око". При стрельбе в состоянии обескураживания вероятность нанести крит. урон увеличивается на 8%.
	Точный прицел	Пассивный навык	Ветка "Око". Увеличивает вероятность нанести крит. урон при использовании навыка "Меткий выстрел" на 8%.
	Разлом	Пассивный навык	Ветка талантов "Око". Навыки стихии земли при атаке одиночных целей после нанесения критического удара уменьшают шанс крит. удара противника на 6%.
	Контакт	Пассивный навык	Ветка "Око". Увеличивает вероятность нанести крит. урон при использовании навыка "Прицельный огонь" на 2%.
	Земля смерти	Пассивный навык	Ветка талантов "Око". Навык "Множественная смерть" увеличивает шанс крит. удара на 8%.
	Астральный проводник	Пассивный навык	Ветка талантов "Дух". В состоянии "Разрывные пули" вероятность нанести крит. урон при использовании навыков увеличивается на 3%.
	Сжигание духа	Пассивный навык	Ветка талантов "Дух". Шанс критического удара навыком "Жгучий выстрел" увеличен на 3%.
	Мастер артобстрела	Пассивный навык	"Дух". Урон от критического удара при использовании растущего пламени увеличивается на 9%.
	Жаркое пламя	Пассивный навык	Ветка "Дух". Повышает шанс крит. удара от атакующих навыков огня на 3%.
	Яростное пламя	Личное благословение	Ветка талантов "Взрыв". Три последующих атаки увеличивают нанесение крит. урона на 10%.








	Раздражение	Пассивный навык	Ветка "Взрыв". Увеличивает урон от критической атаки на 9%.
---	-------------	-----------------	--

Защитник

	Сила критического удара	Пассивный навык	Ветка талантов "Алмаз". Сила критического удара навыка "Тяжелый удар" увеличивается на 10%.
	Слабое место	Пассивный навык	"Алмаз". "Кара земли" снижает шанс критического удара цели на 3-6%.
	Концентрация света	Пассивный навык	Ветка талантов "Скала". Ауры защитника увеличивают его критическое уклонение на 3%.
	Ярость света	Пассивный навык	Ветка талантов "Скала". Навык "Гнев света" снижает критическое уклонение цели на 4%.
	Величие света	Пассивный навык	"Скала". Увеличивает шанс нанесения крит. урона всеми навыками света на 6%.
	Импульс защитника	Пассивный навык	Ветка "Скала". Все ауры защитника увеличивают его критическое уклонение на 2%.
	Стойкость камня	Пассивный навык	Ветка талантов "Гранит". Увеличивает шанс уклониться от критического удара на 3%.











Вампир


	Живая кровь	Личное благословение	Увеличивает шанс крит. удара на 10%.
	Инстинки кровопийцы	Пассивный навык	Ветка талантов "Кровь". Исцеляющие навыки крови увеличивают шанс крит. удара цели на 4%.
	Ручьи крови	Пассивный навык	Ветка талантов "Кровь". Повышает крит. уклонение на 4%.

	Край магии	Пассивный навык	Ветка "Кровь". "Запустение" увеличивает крит. уклонение персонажа на 20%.
	Силы тени	Пассивный навык	Ветка талантов "Тьма". Увеличивает вероятность нанести критический урон навыками "Плетка тьмы" и "Темный шрам" на 5%.
	Яростное истребление	Пассивный навык	Ветка талантов "Тьма". Повышает шанс крит. удара при использовании навыка "Умерщвление" на 4%.
	Ярость тьмы	Пассивный навык	Ветка "Тьма". Шанс критического удара для каждого этапа навыка "Темный шрам" усиливается на 4 и 8%.
	Ярость пламени	Пассивный навык	Ветка талантов "Бездна". Шанс крит. удара навыков "Адское пламя" и "Удар огня" увеличивается на 9%.
	Тлеющие угли	Пассивный навык	Ветка талантов "Бездна". Увеличивает шанс крит. удара навыка "Огненное умерщвление" на 8%.
	Огненный вампир	Пассивный навык	"Бездна". В состоянии "Вампиризм" шанс крит. удара навыками огня увеличивается на 6%.

⚔ Жнец

	Пляска теней	Массовая атака	Если запас ОЗ персонажа больше 80%, увеличивает шанс нанесения крит. удара на 100%.
	Воля чемпиона	Массовое благословение	Повышает крит. защиту союзников в радиусе 18 м. на 10%, продолжительность - 300 сек.
	Кровавая война	Массовое благословение	Повышает крит. уклонение целей в радиусе 18 м. на 1.8%, продолжительность 300 сек.

	Лезвие урагана	Пассивный навык	Ветка талантов "Шторм". Повышает шанс крит. удара жнеца на 3%.
	Ничтожность	Пассивный навык	Ветка "Шторм". Во время действия "Танцующий с ветром" каждый действующий эффект навыка повышает критический урон на 4%.
	Твердая оболочка	Пассивный навык	Ветка талантов "Страж". Увеличивает крит. защиту на 9%.
	Разбитая стена	Пассивный навык	Ветка талантов "Страж". Во время действия эффекта исцеления навыка "Тень палача" повышается крит. уклонение персонажа на 4%.
	Незаметная тень	Пассивный навык	Ветка "Страж". Повышает крит. уклонение на 4%.
	Боевая решимость	Пассивный навык	Ветка талантов "Палач". Увеличивает крит. урон на 90% количества крит. защиты, даваемой навыком "Воля чемпиона".
	Жестокая резня	Пассивный навык	Ветка талантов "Палач". Увеличивает шанс нанесения крит. удара навыка "Рубящий взмах" на 12%.
	Мародёрство	Пассивный навык	Ветка "Палач". Увеличивает крит. урон, наносимый навыком "Тень палача", на 15%.
	Похищение крови	Пассивный навык	"Палач". Увеличивает шанс крит. удара навыка "Тень палача" на 8%.
	Защитный кокон	Пассивный навык	Ветка "Палач". "Кровавая война" увеличивает шанс крит удара на 100% крит уклонения, даваемого навыком "Кровавая война".

	Безумие смерти	Атакующий навык	Атака состоящая из нескольких этапов. На каждом этапе критический урон увеличивается на 30%.
	Кровавое безумие	Пассивный навык	Ветка талантов "Палач". Увеличивает шанс крит. удара навыком "Безумие смерти" на 5%.

Душегуб

	Огненная ярость	Пассивный навык	Ветка талантов "Пламя". Увеличивает шанс крит. удара на 2/4/6/8%. Уменьшает силу базовой атаки на 2/4/6/8%
	Ярость жара	Пассивный навык	Ветка талантов "Пламя". Увеличивает критический урон на 6/8/10/12%.
	Цена могущества	Личное благословение	Повышает шанс крит. удара на 20%, удваивает скорость чтения заклинаний (не действует на навык "Жгучая ненависть"). Ежесекундно наносит урон в размере 4% от максимального здоровья, максимальная продолжительность - 20 секунд, если количество ОЗ меньше 20%, действие навыка прекращается. Активируемый навык, повторное применение отменяет навык.

	Знамение Армагеддона	Личное благословение	Ветка "Пламя". Увеличивает мастерство Огня на 200 единиц, увеличивает критическое уклонение на 50%. Ежесекундно наносит персонажу урон в размере 3% от максимального здоровья. Каждую секунду на противников в радиусе 10 метров накладывается эффект "Чистый огонь". Если осталось меньше 20% здоровья, действие эффекта прекращается, максимальная продолжительность - 20 секунд.
	Источник злобы	Пассивный навык	Ветка талантов "Власть". Увеличивает крит. защиту на 4/6/8%
	Тело демона	Пассивный навык	Ветка талантов "Власть". Увеличивает крит уклонение на 1/2/3/4%

Оценка и самоцветы

Показатели данных характеристик нельзя увеличить путем [усиления снаряжения](#), их нужно "разгонять". Повышать критический урон, шанс критического удара, критическую защиту и шанс уклона от крита можно путем [оценки снаряжения](#)

- **Критический урон** можно оценить на любом снаряжении синего и фиолетового типа, [модной одежде](#) и аксессуарах.
- **Шанс критического удара** возможно оценить на любом снаряжении фиолетового типа и модной одежде.
- **Критическая защита** оценивается исключительно на вещах арены и ледяной долины синего и фиолетового качества, а так же на модной одежде.
- **Критическое уклонение** можно оценить только на фиолетовом на снаряжении арены, ледяной долины.

Так же все эти характеристики можно оценить на камне духа, получаемого за 7 ур. [вельможи](#).

Еще хорошая возможность повысить данные характеристики - это [самоцветы](#).



Золотит - самоцвет, при вставке в снаряжение добавляет 1, 2, 3, 5, 7% шанса критического удара. В зависимости от уровня самоцвета.



Расколит - самоцвет, при вставке в снаряжение добавляет 5, 8, 12, 20, 25% критического урона. В зависимости от уровня самоцвета.



Рассветник - самоцвет, при вставке в снаряжение добавляет 1, 2, 3, 5, 7% критического уклонения. В зависимости от уровня самоцвета.



Кристаллит - самоцвет, при вставке в снаряжение добавляет 5, 8, 12, 20, 25% критической защиты. В зависимости от уровня сообщения.

Помимо самоцветов и оценки снаряжение шанс критического удара и шанс критического уклонения можно повысить с помощью [навыков питомца](#) .



Смертоносность - навык питомца увеличивающий шанс критического удара хозяина на 1/3/6% в течение 300 сек.



Безмолвный призрак - навык питомца, увеличивающий критическое уклонение хозяина на 1/3/6% в течение 300 секунд.

[Вера](#) - это еще один способ поднять критические характеристики персонажа. В пассивных талантах дерева веры есть как критический урон, с шансом критического удара, так и крит. защита с критическим уклонением. Но для некоторых классов, при достижении определенного количества энергии [рун](#), открываются новые навыки, которые могут повысить шанс критического удара, критический урон, крит защиту или критическое уклонение.

Из четырех характеристик, вам стоит выбирать те, которые больше подходят для вашего класса. Допустим [жрецу](#) в ветке "Свет" или [магу](#) в ветке "Вода" лучше выкачивать критическое уклонение или критическую защиту, так как это саппорт классы. Если же вы избрали для себя путь [дамагера](#), то вам нужно выбирать критический урон и шанс критического удара. Все четыре характеристики одновременно, хорошо поднять не

получится никак. Выбор стоит перед уроном или живучестью и вам решать, что для вас важнее.

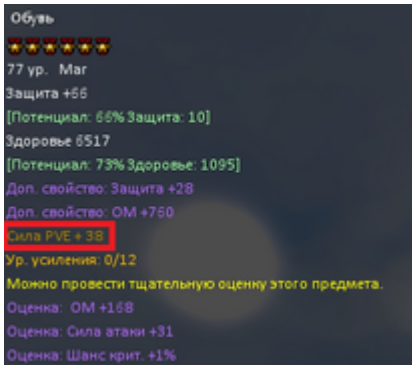
На сайт игры  type unknown

PvE-сила и PvE-стойкость

Общее

Значение характеристик **PvE-сила** и **PvE-стойкость** своего персонажа можно узнать, открыв вкладку **Мастерство и сопротивление** в окне **Характеристик персонажа** (горячая клавиша **С**). Именно поэтому игроки привыкли называть эти статы PvE-мастерство и PvE-сопротивление.

PvE-сила



PvE-сила - характеристика, увеличивающая наносимый персонажем урон только в ПвЕ составляющей игры (**монстры** в свободном мире и **походах**, **мировые боссы**). Она совершенно не влияет на **сражения между персонажами**. Данная характеристика в формуле урона просчитывается самой последней (вместе с PvE-стойкостью) и увеличивает урон в процентном соотношении, вплоть до 100%-ного увеличения наносимого в ПвЕ урона.

Как получить?

PvE-силу можно получить только как дополнительный атрибут (золотой) на некоторых видах **снаряжения**, но при этом она доступна абсолютно всем персонажам.

Снаряжение	Способ получения	Уровень
Комплект молодого героя	Обмен на Знаки Рыцарей Львиных Сердец	30+

Комплект героя-новичка	Покупка за Очки бога войны	60+
Комплект опытного героя ("Хосс" 2 уровня)	Покупка за очки Бога Войны или получение в рейд-данже Башня драконов	75+
Комплект героя-ветерана ("Хосс" 3 уровня)	Покупка за очки Славы героя или получение в рейд-данжах 85-го уровня	85+
Комплект легендарного героя ("Хосс" 4 уровня)	Покупка за очки Славы героя или получение в рейд-данже "Гавань в огне" 90-го уровня	88+
Снаряжение синего качества	Мировые боссы , походы за снаряжением 80+	80-87+
Зодиакальное оружие	Выпадение с зодиакальных боссов Свободных островов или улучшение оружия 77 уровня	85+
Оружие " Аренозод " 85 ур.	Зодиакальное оружие 85 уровня сплавленное воедино с оружием арены третьего сезона (85 уровень)	85+
Оружие " Аренозод " 90 ур.	Зодиакальное оружие 90 уровня сплавленное воедино с оружием арены четвертого сезона (90 уровень)	90+

PvE-стойкость

В целом **PvE-стойкость** похожа на **PvE-силу**. Разница в том, что она **снижает получаемый персонажем урон** в PvE. Так же как и PvE-сила, не действует в сражении между персонажами.

Как получить?

В отличие от PvE-силы эта характеристика доступна не всем персонажам, а только [хилящим](#) и [танкующим](#). Всего есть два способа усиления персонажа данным образом.

- Для классов, способных исцелять своих напарников, есть специальный комплект [снаряжения героя-ветерана \(третий уровень\)](#) с дополнительными атрибутами эффекта лечения. К таким классам относятся [Жрец](#), [Бард](#) и [Вампир](#) . Никакое другое снаряжение не имеет атрибута PvE-стойкость.
- Для классов, способных выполнять роль танкующего в отряде, эту характеристику можно получить только в соответствующей [ветке талантов](#).

Класс	Ветка	Название таланта	Описание
-------	-------	------------------	----------

Жнец	Страж	Железный кулак	Увеличивает PvE-стойкость персонажа на 100/200 единиц.
Воин	Щит	Воля воина	"Танец хаоса" создает немного больше очков ненависти; в состоянии боеготовности повышает PvE-стойкость на 33/66/99 единиц.
Воин	Щит	Наказание богов	"Гнев Бога грома" повышает PvE-стойкость персонажа на 50 единиц, эффект суммируется до 8 раз.
Защитник	Гранит	Непоколебимость	"Окаменелая кожа" больше не уменьшает скорость передвижения; каждый действующий эффект "Веры в защиту" увеличивает PvE-стойкость на 45 единиц.