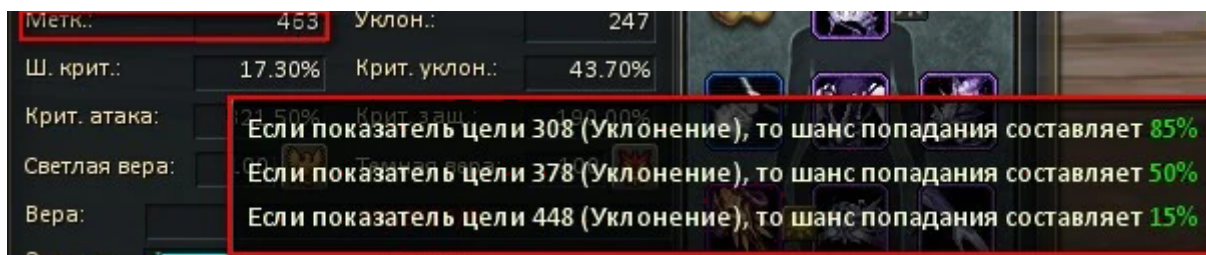


Меткость и уклонение

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.



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.



Как описано в таблице, имея 247 уклона, шанс уклонится 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 стататами (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 сайт игры](#)