

# Класс жрец



# Жрец

<b>Доступные расы:</b>	Люди, Эльфы, Ликаны
<b>Тип атаки:</b>	Дистанционная
<b>Тип брони:</b>	Ткань
<b>Тип оружия:</b>	Посох
<b>Показатель защиты:</b>	Низкий
<b>Показатель атаки:</b>	Средний
<b>Роль в группе:</b>	Баффер, Хилер

## Особенности класса

Жрецы всегда играли важнейшую роль в любой битве, будь то свержение очередного демона либо легионов врага. Благодаря своему милосердию жрецы способны сеять жизнь на поле боя, усиливая напарников, спасая страждущих и воскрешая павших. Фанатичная вера жреца позволяет нести кару и возмездие врагам, осеняя их святым знаменем. Железная воля дарует жрецам возможность направлять потоки воды, сметающие недругов с пути.

## Сильные стороны:

- Способности лечения.
- Множество баффов, как личных, так и для группы.
- Низкий расход маны для атакующих скиллов.

## Слабые стороны:

- Слабые показатели защиты, здоровья и атаки.
- Малое количество атакующих навыков.
- Жрец - Первая цель в PvP.

# Ветви талантов

Жрец имеет три ветви развития: **Свет**, **Кара** и **Холод**.

## Свет

Эта ветвь направлена на усиление исцеляющих и благословляющих способностей жреца. Жрец этой ветви без проблем сможет находить себе группу как в данжи, так и для PvP. Взамен необходимо жертвовать собственной атакой, жрец в ветке Свет имеет самый низкий ДПС в игре и практически полностью отсутствуют навыки контроля.

## Кара

Ветвь направлена на усиление атак мастерством света. Атака построена на быстрых кастах скиллов бьющих по одиночной цели. Наиболее подходит для PvP 1x1. В ПвЕ востребован слабо. Исцеляющие способности средние, ДПС средний, контроль средний.

## Холод

Ветвь направлена на усиление атак мастерством воды. Атака построена на длительном касте скиллов бьющих как по одной, так и по нескольким целям. Наиболее подходит для массового PvP. В ПвЕ востребован слабо. Исцеляющие способности низкие, ДПС высокий, контроль высокий.

Более полную информацию относительно веток развития можно почерпнуть из калькулятора талантов

# Общие навыки жреца

Общие навыки доступны всем жрецам независимо от выбранной ими ветки.

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

После 60 уровня учатся посредством открытия запечатанных свитков навыков.

Наставники - Фрейдалиас Небеснолика, Сильвия, Дилия, Даксане (Хоссингер, Трихрам).

# Разница между человеком, эльфом и ликаном жрецом

## Люди:



- "**Молитва**" - восстанавливает 25% от макс. ОМ, также избавляет цель от негативных эффектов и дает иммунитет к оглушению, сну, привязке и молчанию на 4 секунды.



- "**Благословение людей**" - Увеличивает макс. ОЗ на 1% и все виды мастерства на 5 очков на 30 минут.

## Разница между талантами в ветке свет:

- Талант **Мастер целитель** представляет собой снижение отката у скилла **Врачевание** на 0,5 /1 /1,5/ 2 секунды и снижает расход маны на данный скилл на 5%/10%/15%/20% в зависимости от количества вложенных очков.
- Талант **Восстановление** представляет собой продление действия **Исцеляющего света** на 2/4 секунды, в зависимости от количества вложенных очков.
- Талант **Быстрое исцеление**: навык **Врачевание** может, с вероятностью 20%/40%/60%, восстановить на 200%/250%/300% здоровья больше у цели находящейся под действием исцеляющего света, но при этом действие исцеляющего света прекращается.

## Разница между талантами в ветке кара:

- Талант **Магическая призма**: навыки света наносят дополнительный урон целям, находящимся под знаком "Клейма" 100/200/300/400 единиц + 25%/50%/75%/100% от мастерства света жреца в зависимости от количества вложенных очков.

- Талант **Божественная мощь**: навык **Наказание богов** дополнительно снижает уклонение на 10/20/30 и шанс критического удара на 2%/3%/4% в зависимости от количества вложенных очков.
- Талант **Вспышка**: увеличивает меткость и уклонение на 3/6/9/12 в зависимости от количества вложенных очков
- Талант **Осуждение**: увеличивает доп.урон наносимый навыком **Божественная воля** на 10%/15% , а также снижает эффективность лечения целей получивших знак приговора на 10%/15% в зависимости от количества вложенных очков.

#### Разница между талантами в ветке холод:

- Талант **Средоточие холода**: атакующие навыки воды,могут вызвать состояние паралича на 3 секунды у замедленной цели , с вероятностью 15%/30%/45% в зависимости от количества вложенных очков.

## Эльфы:



- **"Поглощение"** - Накладывает на цель эффект "прикосновение природы". В течение 5 секунд на цель накладывается привязка, а в течении 6 секунд цель теряет 5% от макс. ОМ и передает ману эльфу.



- **"Благословение эльфов"** - Увеличивает все виды сопротивления и меткость на 5 очков, а также повышает макс. ОМ на 1% в течении 30 минут.

#### Разница между талантами в ветке свет:

- Талант **мастер целитель**:Врачевание вводит цель в состояние "Покровительство природы" (в игре называется-Естественная защита) увеличивает эффект получаемого исцеления на 5%/10%/15%/20% в зависимости от количества вложенных очков.
- Талант **Быстрое исцеление** снижает откат у навыка исцеляющий свет на 1 /2 / 3 секунды в зависимости от количества вложенных очков.
- Талант **Касание природы**: навык **Врачевание** может восстановить в 2 раза больше здоровья у цели, находящейся под действием Исцеляющего света с вероятностью 20%/40%/60% ,но при этом действие исцеляющего света

прекращается.

### Разница между талантами в ветке кара:

- Талант **Магическая призма**: усиливает атаку Жреца, находящегося под действием исцеляющего света или благословения от таланта **Добро и зло** на 5%/10%/15%/20% в зависимости от количества вложенных очков.
- Талант **Божественная мощь**: навык **Наказание богов** дополнительно снижает уклонение цели на 20/30/40 и шанс критического удара на 1%/2%/3% в зависимости от количества вложенных очков.
- Талант **Вспышка**: увеличивает меткость и уклонение на 5/10/15/20 , в зависимости от количества вложенных очков.
- Талант **Добро и зло**: увеличивает урон наносимый навыком **Божественная воля** на 10%/15% , а также вводит жреца в особое состояние, которое увеличивает эффект лечения на 10%/15% , в зависимости от количества вложенных очков.

### Разница между талантами в ветке холод:

- Талант **Средоточие холода**: может вызвать состояние головокружения замедленной цели , с вероятностью 7%/14%/21% на 3 секунды, в зависимости от количества вложенных очков.

## Ликаны:



- **"Ночной туман"** - Снимает все эффекты контроля. Увеличивает скорость передвижения на 100% на 2 сек. Во время действия нельзя использовать навыки.



- **"Превращение"** - Ликан изменяет свой облик. Снятие замедляющих эффектов. Чтение заклинаний увеличивается на 15% на 15 сек. Применение классовых навыков продлевает действие эффекта превращения.



- **"Благословение ликанов"** - Увеличивает шанс крит. урона и шанс крит. лечения на 1%. Увеличивает скорость передвижения пешком и верхом на 3% на 30 минут.

#### Разница между талантами в ветке свет:

- Талант **Природное исцеление**: снижает откат у навыка **Врачевание** на 0.5 / 1 / 1.5 / 2 секунды. В состоянии превращения накладывает состояние "Покровительство природы" на 3 секунды, который увеличивает эффект полученного целью исцеления на 5% / 10% / 15% / 20%.
- Талант **Восстановление**: продлевает действие навыка **Исцеляющий свет** на 2 / 4 / 6 секунд.
- Талант **Исцеление луны**: навык **Врачевание** с вероятностью 15% / 30% / 45%, может восстановить на 200% / 250% / 300% здоровья больше у цели находящейся под действием исцеляющего света. Во время действия "Покровительства природы" **Исцеляющий свет** с вероятностью 10% / 20% / 30% восстанавливает дополнительное здоровье. **Исцеляющий свет** может вызвать эффект длительного исцеления, во время которого цель не может двигаться.
- Талант **Окрыленность**: используя исцеляющие навыки, жрец может оказаться под действием "Окрыленности" с вероятностью 8% / 16% / 24%, в котором исцеляющие навыки расходуют на 10% меньше маны на 10 секунд, эффект суммируется 3 раза. В состоянии превращения исцеляющие навыки с вероятностью 20% / 40% / 60% увеличивают длительность превращения на 1 секунду.

#### Разница между талантами в ветке кара:

- Талант **Божественная мощь**: навык **Наказание богов** дополнительно снижает уклонение цели на 20/30/40 и шанс критического удара на 1%/2%/3%.
- Талант **Вспышка**: увеличивает уклонение на 5 / 10 / 15 / 20.
- Талант **Добро и зло**: увеличивает урон наносимый навыком **Божественная воля** на 10%/15% , а также вводит жреца в особое состояние, которое увеличивает эффект лечения на 20% / 30%.
- Талант **Магическая призма**: усиливает атаку Жреца по цели, находящуюся под действием "Клейма" на 5%/10%/15%/20% в зависимости от количества вложенных очков.
- Талант **Свет полумесяца**: уменьшает расход маны на последующие навыки света на 2% / 4% в течение 9 секунд, суммируется 5 раз. В состоянии превращения навыки света с вероятностью 10% / 20% увеличивают длительность превращения на 1 секунду.

#### Разница между талантами в ветке холод:

- Талант **Средоточие холода**: навыки воды накладывают паралич на замедленную цель, с вероятностью 7%/14%/21% на 3 секунды.
  - Талант **Лунный купол**: увеличивает урон навыков воды на 8% / 16%. В состоянии превращения навык воды с вероятностью 20% / 40% увеличивает длительность превращения на 1 секунду.
  - Талант **Молитва луны: Молитва защиты** дополнительно уменьшает урон от всех стихий на 3% / 6%. Если в состоянии превращения жрец получает крит. урон, то действие превращения с вероятностью 50% увеличивается на 1 секунду.
- 

[На сайт игры](#)

---

Revision #3

Created 29 May 2023 17:44:39 by Главный Редактор

Updated 10 July 2023 19:59:10 by Главный Редактор