

Вера - общая информация

Вера - это система дополнительных усилений различных [характеристик персонажа](#).

Для чего нужны очки веры?

Начиная с 60 уровня персонаж получает возможность выбрать между двумя ветками развития: Светлой и Темной верой.

Веры отличаются друг от друга талантами [древа Рун](#), анимацией умений и дополнительными усилениями тех или иных характеристик персонажа.

Прокачивая уровень и таланты веры, можно усилить такие важные характеристики, как:

- [ОЗ](#)
- [ОМ](#)
- Сила атаки
- Защита
- [Мастерство и сопротивление](#)
- [Шанс крита](#), Критический урон, Критический уклон и защита
- [Меткость и уклонение](#)

Также ветки веры содержат полезные таланты на поглощение урона от других игроков, эффект лечения, шанс максимального эффекта лечения, [поглощение боевого духа](#), [силу духа](#) и т.д.

Получение веры

Чтобы получить возможность [прокачивать веру](#), необходимо выполнить несколько условий:

- Персонаж должен достигнуть 60го уровня
- Персонаж должен выполнить все предыдущие задания гида

После чего ему становится доступно задание "[Выбор Веры](#)", после выполнения которого можно начинать поднимать уровень веры и ее талантов, а также использовать [руны](#).

Для поднятия уровня нужно определенное количество очков веры. Посмотреть имеющееся и необходимое число очков веры можно в [Характеристиках персонажа](#) (горячая клавиша С), в

графе Вера. Максимально можно накопить 27 миллионов очков веры, нужно своевременно их тратить.

Интерфейс веры

[Окно веры.png](#) type unknown

Посмотреть количество уже накопленных очков веры можно несколькими способами:

Окно веры - По умолчанию горячая клавиша "V" или вкладка "Вера" в окне Навыков и талантов (горячая клавиша "K" или кнопка [Интерфейс_Навыки_и_таланты.png](#) в **главном меню**). В окне веры можно не только посмотреть количество очков веры, но и повысить ее уровень, прокачать таланты веры и произвести различные операции с **рунами**.

Панель информации о персонаже - Это неподвижная область в левом верхнем углу экрана, в которой отображены основные характеристики персонажа.

Помимо отображения выбранной ветки веры (в зависимости от выбранной веры аватар персонажа, полосы его **ОЗ**, **ОМ** и **Силы духа**, обрамляют либо крылья летучей мыши (Темная вера), либо ангельские крылья (Светлая вера)), на панели информации присутствует кнопка быстрого доступа к окну веры: [Характеристики_светлая_вера.png](#) - если выбрана Светлая вера и [Характеристики_темная_вера.png](#) если выбрана Темная вера.

[Темная_вера.png](#) type unknown

Выбрана Темная вера

[Светлая_вера.png](#) type unknown

Выбрана Светлая вера

[Вера_в_окне_характеристик.png](#) type unknown

Окно характеристик персонажа - По

умолчанию горячая клавиша «С» или кнопка [Latest.png](#) в **главном меню**. В окне характеристик отображена информация об уровне обеих веток веры, расположены кнопки быстрого доступа к окну веры и особый индикатор, показывающий количество полученных очков веры/количество очков, необходимое для повышения уровня выбранной веры.

Повышение уровня веры

[Повышение_уровня_веры.png](#) type unknown

Когда индикатор веры в окне Характеристики персонажа заполнится полностью - это означает, что можно повысить уровень выбранной веры.

Для этого необходимо открыть окно веры (с помощью кнопок быстрого доступа, горячей клавиши "V" или открыв вкладку "Вера" в окне Навыков и талантов) и нажать на кнопку "Повысить" в нижнем левом углу окна.

Каждое повышение уровня веры прибавляет персонажу некоторое количество **ОЗ**.

При прокачке первой выбранной веры каждые 10 уровней необходимо выполнять **прорыв** - без выполнения его условий дальнейшее повышение уровня веры невозможно. Также для **вельмож** 3+ уровня доступен прорыв без выполнения задания - за него придется заплатить внушительную сумму **нумий**.

По достижению 70 уровня веры, появится возможность выполнить задание "**Избрание пути**", после выполнения которого становится доступна вторая ветка веры. При ее прокачке прорывы делать не нужно.

Как выбрать основную веру

Выбор веры зависит от множества факторов: ветки развития персонажа, предпочтительного стиля игры (**PvP** или **PvE**), упора на те или иные **характеристики персонажа** и **снаряжения** (**меткость** или **уклонение**) и т.д.

Чем же отличаются друг от друга Темная и Светлая вера?

Главное отличие - **таланты древа рун**.

В окне веры древо рун расположено в отдельной вкладке справа. В нем содержится информация о талантах древа, количестве накопленной энергии рун и "окрашиваемых" этой энергией навыках со снижаемой скоростью чтения.

Чтобы открыть таланты древа рун, необходимо накапливать энергию рун, вставляя их в подходящие ячейки в окне талантов веры. Чем больше энергии на руне, тем больше энергии древа она даст.

Таланты первого уровня, требующие 1ед. энергии одинаковы для обеих вер. Таланты второго, третьего и четвертого уровня, для открытия которых требуется 35/40, 70/75 и 100 единиц энергии (количество энергии, необходимой для открытия талантов зависит от **ветки развития персонажа**) разительно отличаются.

Второе отличие - **суммирующиеся таланты обеих вер**.

Бонусы, получаемые персонажем от прокачки некоторых талантов веры могут действовать даже тогда, когда сама эта вера неактивна.

Опознать такие таланты очень просто - при наведении на них курсора в их описании присутствует пояснение: "Стандартный навык, не поврежден влиянию темной/светлой веры". Если это описание присутствует на талантах в обеих верах, их пассивный эффект будет складываться всегда.

Светлая вера	Темная вера
<ul style="list-style-type: none"> • Светлая меткость • Высшее светлое дыхание • Высшая светлая защита • Высшее светлое здоровье • Светлая гибкость • Высшая светлая атака • Светлая стойкость 	<ul style="list-style-type: none"> • Темное уклонение • Высшая темная магия • Высшая темная защита • Высшее темное здоровье • Темная гибкость • Высшая темная атака • Темная мощь

Если это описание присутствует на таланте только в одной вере, то его бонусный эффект будет работать только когда активна та вера, в которой у этого таланта такое описание отсутствует.

Таковыми талантами являются:

Светлая вера	Темная вера
<ul style="list-style-type: none"> • Светлое уклонение • Светлая стойкость 	<ul style="list-style-type: none"> • Темная меткость • Темная мощь

Следовательно, если для игрока наиболее важной характеристикой является Уклонение, ему стоит выбрать Светлую веру, а если Меткость - темную. Если игрок хочет максимально увеличить урон от своих критических ударов - он выбирает Светлую веру, а если для него важнее снижение критического урона - он предпочтет Темную.

Также веры отличаются **анимацией умений**.

Вера Анимация умений rpg

По мере прокачки уровня веры, открытия ее талантов и ячеек с рунами, растет и энергия дерева рун.

Помимо открытия талантов дерева, энергия рун снижает скорость чтения различных классовых умений (разнятся для каждой [ветки развития персонажа](#)). Помимо снижения скорости чтения, энергия также меняет анимацию заклинаний: они приобретают другой цвет. У разных [рас](#) анимация умений в одной и той же вере может значительно отличаться.

Таким образом, к выбору основной веры следует подходить внимательно и с умом, тщательно оценивая все приобретаемые благодаря ей бонусы.



Повышение уровня талантов веры

Каждые 10 уровней веры, нужно будет выполнить **прорыв**. А по достижению 70 уровня веры, появится возможность выполнить квест **Избрание пути и получить вторую веру**. При прокачке второй веры прорывы делать не нужно. Некоторые из талантов работают даже тогда, когда вера неактивна, т.е. если прокачать Меткость в Светлой вере, то при включенной Темной вере прибавка к меткости будет и от Темной и от Светлой вер. Такие таланты подписаны как "Стандартный навык; Не подвержен влиянию Светлой/Темной веры" сразу же под названием таланта.

Для прокачки некоторых талантов потребуются специальные предметы (карточки), купить их можно у Кайзера Петера в Зале Славы Хоссингера.

Обмен у Кайзера.png

Для Темной и Светлой веры карточки располагаются в разных вкладках и называются **Сила тьмы** или **Сила света** соответственно. В скобочках указан талант, для которого предназначен этот итем и после уровень предмета. Всего три уровня предмета, для 5го, 10го и 15го уровней **таланта**. Для их покупки нужен Почет Хоссингера 5 ур. и предметы: **Сила веры** для синих, либо **Источник веры** для фиолетовых карточек.

Иконка	Название	Способы получения
	Сила веры	-Во время прохождения ежедневного квеста Передислокация -За убийство боссов в Охотничьих угодах Фишера -За убийство старших монстров 60+ -Во время внутриигровых ивентов
	Источник веры	-Во время прохождения ежедневного квеста Догонялки с Эганом -За убийство боссов в данже Битва за Аврору -За убийство старших монстров 60+ -Из паков: Дары: Испытание богов II -Во время внутриигровых ивентов

• Нет квеста на веру. Что делать?

- Не выполнены квесты Гида Энциклопедии. Над мини-картой есть синяя панелька, на ней иконка похожая на свиток. Нажав на неё можно получить Гид-квест. Выполнив все по порядку появиться квест на веру.

• Нет иконки Гид-квеста.

- Проверьте список заданий, возможно он уже взят.

- **Почему не дают очки веры?**

- Уже накоплен их предел (27кк). Нужно потратить их. Или Вы убиваете монстров ниже 60 уровня, за которых не дают очков веры.

[На сайт игры](#)

Revision #13

Created 12 October 2024 22:11:57 by Главный Редактор

Updated 13 November 2024 21:48:35 by Главный Редактор