

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](#)

ОЗ

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

[file_ABV6RWFpzc.jpg](#)
Image of unknown type unknown

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.

[На сайт игры](#)
Image of unknown type unknown

ОМ

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

[file_V9RjkAfK7G.png](#)
Image thumbnail of type unknown

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

[На сайт игры](#)
Image thumbnail of type unknown

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 **C**.

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

Меткость link or type unknown

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 50%. 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.

Уклонение link or type unknown

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 мобы, 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 статами (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	Туман смерти	Пассивный навык	- 30 уклонения на 20 секунд(суммируется 3 раза)
Милость судьбы	Милость судьбы	Благословение	+ 15 меткости, + 15 уклонения на 30 минут.
Жрец_кара_талант_вспышка	Вспышка	Пассивный навык	Ветка талантов "Кара". +12 меткости, + 12 уклона
Навык_питомца_Божественный_взвешивание	Взвешивание	Проклятие	Ветка "кара". Праведная кара снижает уклонение цели на 100.
Жрец_холод_холодная_голова	Холодная голова	Пассивный навык	Ветка талантов "Холод". Увеличивает меткость всех навыков воды на 50 ед.

Убийца

Лоскут тени	Лоскут тени	Личное благословение	32 уклонения на 15 секунд
-----------------------------	-------------	----------------------	---------------------------

Скрытность.1.png	Скрытность	Личное благословение	+ 60 уклонения во время невидимости
Защита теней.png	Защита теней	Личное благословение	После применения навыка увеличивает уклонение на 3000 на 3 секунды.
Меткость.син.png	Меткость	Пассивный навык	Увеличивает меткость на 17 ед.
Усиленное нападение.png	Усиленное нападение	Пассивный навык	Ветка талантов "Яд". Увеличивает меткость навыка нападение на 60 ед.
Острый нож.син.мощь.png	Острый нож	Пассивный навык	Ветка талантов "Мощь". Увеличивает меткость всех физ. навыков на 45 ед.
Жажда крови.син.мощь.png	Жажда крови	Пассивный навык	"Мощь". В состоянии "Бог резни" увеличивает меткость навыков, состоящих из нескольких ударов на 30.
Предел сил.син.мощь.png	Предел сил	Пассивный навык	Ветка "Мощь". Каждый нанесенный удар лезвием хаоса снижает уклонение противника на 20. Суммируется 3 раза
Быстрое уклонение.син.тьма.png	Быстрое уклонение	Личное благословение	Ветка талантов "Тьма". +390 уклонения на 18 секунд
Повышение меткости.син.тьма.png	Повышение меткости	Пассивный навык	Ветка талантов "Тьма". Повышает меткость на 24 ед.
Невидимость.син.тьма.png	Невидимость	Пассивный навык	Ветка талантов "Тьма". Повышает уклонение на 16 ед.

Маг

Громовой удар.png	Громовой удар	Атакующий навык	С шансом 40% уменьшает уклонение противника на 10 ед.
Отражение маг.огонь.png	Отражение	Пассивный навык	Ветка талантов "Огонь". Во время действия огненного щита снижает меткость атакующего на 9 ед. Суммируется 10 раз.
Сильное оцепенение.png	Сильное оцепенение	Пассивный навык	"Гром". Оцепенение от навыка громовой удар снижает шанс уклонения противника на 100%.

Полное оцепенение мага. png	Полное оцепенение	Пассивный навык	Ветка талантов "Гром". Навык ярость грома снижает меткость врага на 60 ед, меткость на 40 ед.
Ледяная стрела. png	Меткость воды	Пассивный навык	Ветка "Лед". Повышает меткость навыка ледяная стрела на 15.

Воин

Сокрушительный рев. png	Ужасающий рев	Массовое проклятие	Ветка талантов "Щит". Снижает меткость противников в радиусе 10 метров на 45 ед. Продолжительность 15 секунд.
Навык питомца Возмездие. png	Воя смертоносности	Пассивный навык	Ветка "Фантом". Повышает меткость навыка жертвоприношение на 80 ед.
Остаток сил. png	Остаток сил	Пассивный навык	Ветка талантов "Буря". Увеличивает шанс активировать эффект "отголоски атаки", увеличивающий меткость на 50 ед.
Угрожающий рев. png	Устрашающий рык	Массовое проклятие	"Буря". Снижает уклонение противников в радиусе 10 метров на 50 единиц.
Жажда крови, син, молч. png	Кровавый дождь	Пассивный навык	Ветка талантов "Буря". Кровопротитие уменьшает уклонение целей в радиусе 6 метров на 45 ед.

Стрелок

Ловчая сеть. png	Ловчая сеть	Атакующий навык	Увеличивает меткость на 130 ед.
Охотничья метка. png	Охотничья метка	Проклятие	Снижает уклонение противника на 60 ед. на 35 секунд.
Слабость. png	Слабость	Массовое проклятие	Снижает меткость противников в радиусе 18 метров на 160 ед. на 12 секунд.

Меткость.рпг	Меткость	Пассивный навык	Увеличивает меткость на 17 ед.
Контакт.рпг	Прицельный огонь	Массовое благословение	Увеличивает меткость стрелка на 28, членов отряда на 1/2 от разницы между меткостью стрелка и члена отряда
Меткость_син.рпг	Меткость	Пассивный навык	Ветка талантов "Око". Увеличивает меткость на 30 ед.
Меткость.рпг	Стрельба без промаха	Пассивный навык	Ветка талантов "Дух". Увеличивает меткость на 20.
Быстрое_уклонение_син.рпг	Скорость огня	Пассивный навык	Во время ускорения от навыка спешка уклонение увеличивается на 60 ед.

Бард

Пьеса_Грезы.рпг	Пьеса: Грезы	Массовое благословение	Увеличивает уклонение всех членов группы на 20, а так же уклонение самого барда на 30 ед.
Божественная_песнь_ветра	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.рпг	Отчаянная атака ветра	Пассивный навык	Ветка талантов "Ветер". Массовые пьесы повышают меткость союзников на 25 ед.
Рифмы_воды.рпг	Рифмы воды	Пассивный навык	В состоянии "волны" снижает меткость противника навыками мелодия воды и рондо водной ряби на 30.
Песнь_святых_Бард_свет.рпг	Песнь святых	Пассивный навык	Ветка "Свет". Пьеса: Грезы дополнительно увеличивает уклонение на 30 ед.
Лезвие_света_Бард_свет.рпг	Лезвие света	Пассивный навык	Ветка талантов "Свет". Повышает уклонение на 12 очков.

Отважный настрой.rpg	Оглушительный аккорд	Пассивный навык	Аккорды света, музыка света и фантазия следов света снижают уклонение цели на 24.
Потеря зрения, Бард, свет.rpg	Потеря зрения	Пассивный навык	"Свет". Фантазия света снижает меткость цели на 80 ед.

Вампир

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

Защитник

Тайна раскола земли	Тайна раскола земли	Пассивный навык	Ветка талантов "Алмаз". Увеличивает меткость навыка раскол земли на 60 ед.
Навык питомца, Самоисцеление.rpg	Мироты предков	Пассивный навык	"Алмаз". Повышает меткость навыка душа земли на 50 ед.

Дар света.png or type unknown	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.png or type unknown	Концентрация света	Пассивный навык	"Скала". Кольцо света повышает уклонение на 16 ед.
Тайна провокации.png or type unknown	Массовая провокация	Бесшумный провокатор.png	Ветка талантов "Гранит". Провокация снижает уклонение цели на 45 ед. Массовая провокация снижает меткость на 90 ед.
Дракон земли_Охотник на дракона.png	Дракон земли	Атакующий навык	Ветка "Гранит". Снижает уклонение цели на 12 очков.

Жнец

Темный зуб_Пульс ветра.png	Пульс ветра	Пассивный навык	Ветка талантов "Шторм". Навык кровь древних увеличивает уклонение на 12 ед.
Концентрация_Жнец_шторм.png	Концентрация	Пассивный навык	"Шторм". Увеличивает меткость на 40 ед.
Кровь ненависти_жнец.png or type unknown	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.

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 **C**. Стандартный показатель шанса крита - 8%, дальше же, игроку придётся самостоятельно "разгонять"(повышать) шанс критического удара.

image.png and or type unknown

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.png **Жрец**
Image not found or type unknown

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

Маг.png **Маг**
Image not found or type unknown

Ярость грома.png	Ярость грома	Атакующий навык	Снижает критический урон цели на 25% на 15 секунд.
Огненный щит.png	Огненный щит	Личное благословение	Ветка талантов "Огонь". Повышает шанс нанесения критического удара на 5%.

Медитация. rpg	Спуск энергии	Пассивный навык	"Огонь". Навыки и заклинания наносящие урон огнем увеличивают критический урон на 2%. Эффект складывается 10 раз. Продолжительность 10 сек.
Аннигиляция. rpg	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. rpg	Разрушительность	Пассивный навык	Ветка талантов "Гром". Увеличивает вероятность крит. удара навыком "Громовой удар" на 6%. При активации эффекта "Неистовая гроза" эффект удваивается.
Ледяные шипы. rpg	Совершенные ледяные шипы	Пассивный навык	Ветка талантов "Лед". Вероятность критической атаки по замороженному врагу увеличивается на 10%.
Глубокая заморозка. rpg	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. rpg	Обморожение	Пассивный навык	Ветка "Лед". Увеличивает шанс крит. удара навыком "Холодный туман" на 6%.
Хрупкость. rpg	Хрупкость	Пассивный навык	Ветка талантов "Лед". Снижает крит. уклонение цели, парализованной в результате применения навыков "Царство холода" и "Царство льда" на 21%.

Воин. rpg **Воин** unknown

Грозовой разрез.png	Грозовой удар	Атакующий навык	Атака по одиночной цели. Дважды атакует врага. Второй удар получает дополнительные 6% на прохождение критического удара.
Знание_Бога_войны.png	Бог войны	Личное благословение	Удваивает шанс критического удара, увеличивает критическое уклонение на 25% от показателя критического удара.
Кровавая ярость.png	Кровавая ярость	Массовое благословение	Повышает критическое уклонение союзников в радиусе 18м на 10%. Длится 10 сек.
Секущий удар.jpg	Секущий удар	Пассивный навык	Повышает шанс крит. удара при использовании навыка "Секущий удар" на 6%.
Знание_Бога_войны.png	Кровожадный бог войны	Пассивный навык	Увеличивает урон от критического удара в состоянии "Бог войны" на 30%.
Жажда_крови.png	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.
Секущий удар.jpg	Лезвие меча	Пассивный навык	Ветка "Фантом". Увеличивает критический урон навыков "Яростный удар", "Смертельный удар", "Кровавый удар" и "Жертвоприношение" на 15%.
Грозовой разрез.png	Гроза	Пассивный навык	Ветка талантов "Буря". Повышает шанс крит. удара вторым "Ударом грома" на 8%.
Меткий выстрел.png	Слабое место	Пассивный навык	"Буря". "Наступление" снижает шанс противника уклонится от критической атаки на 4% в течение 10 секунд.
Молниеносный разрез.png	Танец ветра	Пассивный навык	Ветка талантов "Буря". Неистовство увеличивает крит. шанс "мгновенного удара" на 6%.

Убийца.png or type Убийца

Водоворот теней, туби Водоворот теней	Водоворот теней Водоворот теней	Атакующий навык	На 10 секунд уменьшает крит. уклонение цели на показатель шанса крита убийцы.
Смертоносность, Смертоносность Смертоносность	Смертоносность Смертоносность	Пассивный навык	Увеличивает шанс критического удара убийцы на 3%.
Богрезни.png or type Богрезни Богрезни	Богрезни Богрезни	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.
Нападение1.jpg or type Нападение Нападение	Нападение Нападение	Атакующий навык	Двойная атака. Шанс крита первой атаки увеличен на 2%, второй - на 4%.
Долгое горение.png or type Долгое горение Долгое горение	Долгое горение Долгое горение	Пассивный навык	Ветка талантов "Яд". Увеличивает шанс крит. от навыка "Контузия" на 4%.
Навык_питомца_Теревентурака.рпг Навык_питомца_Теревентурака.рпг	Навык_питомца_Теревентурака.рпг Навык_питомца_Теревентурака.рпг	Пассивный навык	Ветка "Яд". Увеличивает критический урон наносимый цели в состоянии "контузии" на 40%.
Убийство.png or type Убийство Убийство	Убийство Убийство	Пассивный навык	Ветка талантов "Мощь". Шанс критического удара навыком "Убийство" повышается на 10%.
Нож_убийцы1.jpg or type Нож_убийцы Нож_убийцы	Нож_убийцы Нож_убийцы	Атакующий навык	Ветка "Мощь". Дважды атакует врага. У первой атаки шанс крита увеличивается на 2%, у второй - на 4%.
Нож_убийцы1.jpg or type Усиленный нож убийцы Усиленный нож убийцы	Усиленный нож убийцы Усиленный нож убийцы	Пассивный навык	"Мощь". Увеличивает вероятность нанесения крит. урона обеими атаками навыка "Нож убийцы" на 9%.
Раскаты грома.png or type Удар теней Удар теней	Удар теней Удар теней	Пассивный навык	Ветка талантов "Мощь". В состоянии скрытности вероятность нанести крит. урон увеличивается на 40%.

Свирепость.png or type	Свирепость	Пассивный навык	Ветка "Мощь". Увеличивает урон от критической атаки на 12%.
Лезвие хаоса.png type	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%.
Танец хаоса.png type	Быстрый танец	Пассивный навык	Ветка "Мощь". Повышает шанс крит. удара от навыка "Лезвие хаоса" на 10%.
Мучительный удар.png type	Болезненный удар	Пассивный навык	Ветка талантов "Тьма". Вероятность нанести крит. урон навыком "Мучительный удар" повышается на 9%.
Бездушность.png type	Бездушность	Пассивный навык	"Тьма". Повышает вероятность нанести критический урон на 3%.

[Бард.png](#) or [Бард](#) unknown

Тень ветра бард.png type	Тень ветра	Пассивный навык	Ветка талантов "Ветер". Повышает шанс нанести критический урон навыками "Аккорды ветра", "Рапсодия ветра" и "Реквием" на 3%.
Ураганная пьеса.png type	Ураганная пьеса	Пассивный навык	Ветка "Ветер". Пьесы, действующие на несколько целей, увеличивают шанс нанесения крит. урона на 1%, а крит уклонение на 2%.
Власть силы.png type	Кольцо ветра	Пассивный навык	"Ветер". Повышает критический урон на 15%.

Тайное проклятие.rpg	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.rpg	Трио	Личное благословение	"Вода". Увеличивает критический шанс навыков воды на 4%.
Трио.rpg	Изысканное трио	Пассивный навык	Ветка "Вода". "Трио" усиливает шанс критической атаки навыков воды на 3%.
Наказание богов.rpg	Глубокий укол	Пассивный навык	Ветка талантов "Вода". Повышает крит. урон, наносимый навыком "Рондо водной ряби" на 16%.
Блики Инея.rpg	Пронизывающая вьюга	Пассивный навык	"Вода". "Блики инея" снижает крит. уклонение цели на 4%, длительность - 15 сек.
Тело богов.rpg	Военная песня	Пассивный навык	Ветка талантов "Свет". Увеличивает крит. защиту на 14%.
Навык питомца Приоткрытия.rpg	Приоткрытие речта	Пассивный навык	"Свет". "Пьеса: Грезы" увеличивает критическую защиту цели на 15%.

Стрелок.rpg

Сила гномов.rpg	Сила гномов	Расовое благословение	Увеличивает критическое уклонение на 1%.
Растущее пламя.rpg	Концентрация духа	Пассивный навык	Ветка талантов "Око". При стрельбе в состоянии обескураживания вероятность нанести крит. урон увеличивается на 8%.
Жрец кара таланта.rpg	Точный прицел	Пассивный навык	Ветка "Око". Увеличивает вероятность нанести крит. урон при использовании навыка "Меткий выстрел" на 8%.

Горная лавина.png	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.png	Контакт	Пассивный навык	Ветка "Око". Увеличивает вероятность нанести крит. урон при использовании навыка "Прицельный огонь" на 2%.
Земля смерти.png	Земля смерти	Пассивный навык	Ветка талантов "Око". Навык "Многokратная смерть" увеличивает шанс крит. удара на 8%.
Астральный проводник.png	Астральный проводник	Пассивный навык	Ветка талантов "Дух". В состоянии "Разрывные пули" вероятность нанести крит. урон при использовании навыков увеличивается на 3%.
Сжигание духа.png	Сжигание духа	Пассивный навык	Ветка талантов "Дух". Шанс критического удара навыком "Жгучий выстрел" увеличен на 3%.
Мастер артобстрела.png	Мастер артобстрела	Пассивный навык	"Дух". Урон от критического удара при использовании растущего пламени увеличивается на 9%.
Навык питомца Яростное пламя.png	Яростное пламя	Пассивный навык	Ветка "Дух". Повышает шанс крит. удара от атакующих навыков огня на 3%.
Яростное пламя.png	Яростное пламя	Личное благословение	Ветка талантов "Взрыв". Три последующих атаки увеличивают нанесение крит. урона на 10%.
Навык питомца Супер взрывная атака.png	Супер взрывная атака	Пассивный навык	Ветка "Взрыв". Увеличивает урон от критической атаки на 9%.

Защитник.png

Сила критического удара.png	Сила критического удара	Пассивный навык	Ветка талантов "Алмаз". Сила критического удара навыка "Тяжелый удар" увеличивается на 10%.
---------------------------------------------	-------------------------	-----------------	------------------------------------------------------------------------------------------------

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

Вампир.rpg or type Вампир

Живая кровь.вампир type Живая кровь	Живая кровь	Личное благословение	Увеличивает шанс крит. удара на 10%.
Навык дипломата.Свершилось.rpg type Уловки воеводейцы	Уловки воеводейцы	Пассивный навык	Ветка талантов "Кровь". Исцеляющие навыки крови увеличивают шанс крит. удара цели на 4%.
Навык дипломата.Уровень.rpg type Уровень крови	Уровень крови	Пассивный навык	Ветка талантов "Кровь". Повышает крит. уклонение на 4%.
Потеря зрения.Бард.Край.rpg type Край стратегии	Край стратегии	Пассивный навык	Ветка "Кровь". "Запустение" увеличивает крит. уклонение персонажа на 20%.
Плётка тьмы.rpg type Сильтени	Сильтени	Пассивный навык	Ветка талантов "Тьма". Увеличивает вероятность нанести критический урон навыками "Плётка тьмы" и "Темный шрам" на 5%.

Истребление <small>spell type</small>	Истребление	Пассивный навык	Ветка талантов "Тьма". Повышает шанс крит. удара при использовании навыка "Умерщвление" на 4%.
Темный шрам_вампир <small>spell type</small>	Темный шрам	Пассивный навык	Ветка "Тьма". Шанс критического удара для каждого этапа навыка "Темный шрам" усиливается на 4 и 8%.
Лезвие_света_Бард_свирфлинга <small>spell type</small>	Лезвие_света_Бард_свирфлинга	Пассивный навык	Ветка талантов "Бездна". Шанс крит. удара навыков "Адское пламя" и "Удар огня" увеличивается на 9%.
Навык_питомца_Огонь_Гнев <small>spell type</small>	Навык_питомца_Огонь_Гнев	Пассивный навык	Ветка талантов "Бездна". Увеличивает шанс крит. удара навыка "Огненное умерщвление" на 8%.
Вампиризм <small>spell type</small>	Огненный вампир	Пассивный навык	"Бездна". В состоянии "Вампиризм" шанс крит. удара навыками огня увеличивается на 6%.

[Жнец](#) spell type or spell type [Жнец](#) known

Пляска_стелвей <small>spell type</small>	Пляска_стелвей	Массовая атака	Если запас ОЗ персонажа больше 80%, увеличивает шанс нанесения крит. удара на 100%.
Воля_чемпиона <small>spell type</small>	Воля_чемпиона	Массовое благословение	Повышает крит. защиту союзников в радиусе 18 м. на 10%, продолжительность - 300 сек.
Кровавая_война <small>spell type</small>	Кровавая_война	Массовое благословение	Повышает крит. уклонение целей в радиусе 18 м. на 1.8%, продолжительность 300 сек.
Лезвие_урагана <small>spell type</small>	Лезвие_урагана	Пассивный навык	Ветка талантов "Шторм". Повышает шанс крит. удара жнеца на 3%.
Ничтожность <small>spell type</small>	Ничтожность	Пассивный навык	Ветка "Шторм". Во время действия "Танцующий с ветром" каждый действующий эффект навыка повышает критический урон на 4%.

Окаменлая_кожа.png	Твердая оболочка	Пассивный навык	Ветка талантов "Страж". Увеличивает крит. защиту на 9%.
Тень_палача.png	Разбитая стена	Пассивный навык	Ветка талантов "Страж". Во время действия эффекта исцеления навыка "Тень палача" повышается крит. уклонение персонажа на 4%.
Незаметная_тень.png	Незаметная тень	Пассивный навык	Ветка "Страж". Повышает крит. уклонение на 4%.
Кольцо_покровителя.png	Беззапрещимость	Пассивный навык	Ветка талантов "Палач". Увеличивает крит. урон на 90% количества крит. защиты, даваемой навыком "Воля чемпиона".
Двойная_боль.png	Жесткая резня	Пассивный навык	Ветка талантов "Палач". Увеличивает шанс нанесения крит. удара навыка "Рубящий взмах" на 12%.
Тень_палача.png	Мародёрство	Пассивный навык	Ветка "Палач". Увеличивает крит. урон, наносимый навыком "Тень палача", на 15%.
Тень_ветра.png	Похищение крови	Пассивный навык	"Палач". Увеличивает шанс крит. удара навыка "Тень палача" на 8%.
Навык_питомца_Окаменлая_кожа.png	Окаменлая_кожа	Пассивный навык	Ветка "Палач". "Кровавая война" увеличивает шанс крит удара на 100% крит уклонения, даваемого навыком "Кровавая война".
Безумие_смерти.png	Безумие смерти	Атакующий навык	Атака состоящая из нескольких этапов. На каждом этапе критический урон увеличивается на 30%.
Безумие_смерти.png	Кровавое безумие	Пассивный навык	Ветка талантов "Палач". Увеличивает шанс крит. удара навыком "Безумие смерти" на 5%.

Огненная ярость.png type unknown	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.png type unknown	Ярость жара	Пассивный навык	Ветка талантов "Пламя". Увеличивает критический урон на 6/8/10/12%.
Цена могущества.png type unknown	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.png type unknown	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 злости.png type unknown	Источник злости	Пассивный навык	Ветка талантов "Власть". Увеличивает крит. защиту на 4/6/8%
Тело демона.png type unknown	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](#) .

[Золотит1ур.png](#)

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

[Расколит1ур.png](#)

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

[Рассветник1ур.png](#)

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

[Кристаллит1ур.png](#)

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](#) .

[Навык_питомца_Смертоносная_атака.png](#)

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

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.

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

 or type unknown

PvE-сила - характеристика, увеличивающая наносимый

персонажем урон только в PvE 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 PvE урона.

PvE-сила аналогична мастерству, но работает только на монстрах и боссах. 1 ед умножается базовый урон (атака x крит) x 0,1%.

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+

РvЕ-стойкость

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

Как получить?

В отличие от РvЕ-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 РvЕ-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 РvЕ-стойкость персонажа на 100/200 единиц.
Воин	Щит	Воля воина	"Танец хаоса" создает немного больше очков ненависти; в состоянии боеготовности повышает РvЕ-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.

На сайтигры