

Сегодня хочу рассказать тебе обо всех классах по чуть-чуть, чтобы у тебя могло сложиться определенное представление о каждом из них.

### **Классы физиков**

#### **Меченосец**

Меченосец легко качается и имеет достаточно высокий показатель физической защиты и многочисленные баффы на атаку, на высоких уровнях развития значительно вырастает количество жизненных сил, но вот о быстрой автоатаке можешь забыть, даже если ты накачаешь своего героя зельем активности, он будет заметно уступать в скорости классу убийц. Зато меченосец может похвастаться высоким дамагом, третье место среди классов, опережают его только гном и лучник. Меченосец лучше покажет себя в ближнем бою, потому что ему привычнее атаковать цель, находящуюся рядом с ним.

В схватках один на один меченосец показывает очень хорошие результаты, особенно если выступает против представителей магических классов, у которых физическая защита довольно слабенькая. Еще меченосец может похвастаться шикарным набором разнообразных станов, потому что при правильных комбинациях можно станить жертву до самой смерти. Вот только у мечника очень невысокие шансы нанесения критического урона, намного ниже, чем у лучников или убийц.

Если говорить об участии мечника в групповых походах, то он будет просто незаменим в качестве танка. Еще мечник умеет неплохо фармить за счет высокого дамага автоатаки.

#### **Паладин**

Если говорить о ПВЕ, то тут паладин наголову выше других классов. Во-первых, у паладина достаточно надежная физическая защита. Во-вторых, у него есть шикарные скиллы для нанесения качественного крита, например аура «страсть» усилит урон от твоего крита в два раза, а это значительно облегчит прокачивание твоего героя. Но будь готов к тому, что у паладина есть и свои минусы – на станы не рассчитывай, хотя он вполне возможен, если прокачаешь хорошенько землю. А вот если ты возьмешь вторую профессию – заступника, ауру «страсть» не получишь, но зато в пользовании будут неплохие станы. Вообще, строго говоря, то паладин – это, все-таки, боец ближнего боя.

В бою один на один хорошо заточенный паладин очень опасен. Особенно, если это представитель профессии заступника с приличным набором станов.

В команде твой герой тоже будет незаменим, да взять хотя бы его криты и баффы на скорость, силу, атаку и восстановление очков жизни. Тут лучше него кандидата в поддержку не найдешь.

Если говорить о фармовании, то и тут паладин тебя не подведет, у него приличные показатели физической защиты и неплохая автоатака.

### Убийца

Если говорить о ПВЕ, то убийца имеет неплохую физическую защиту, количество здоровья среднее, зато обладает высокой скоростью атаки и качается относительно легко, а бродяга имеет весомый уровень крита. Убийца – качественный боец ближнего боя.

В бою один на один убийца опасен, прежде всего, тем, что имеет высокие шансы на нанесение врагу критического урона (с бижутерией, шанс крита будет больше), убийца может становится невидимым, получая при этом бафф +30 к шансу нанесения критического урона. Кстати, знаменитая «багнутая» звезда увеличит урон настолько, что у противника останется только 1 очко жизненных сил.

Фармовать убийцей очень удобно благодаря скорости автоатаки. Любая команда будет тебе рада, благодаря твоему криту.

### Лучница

ПВЕ: лучница имеет достаточно хорошую физическую защиту и высокий уровень здоровья на высоких уровнях развития. Лучница занимает второе место по уровню физического урона. Качается очень легко, относится к бойцам дальнего боя.

Если говорить о боях один на один, то тут с лучницей стоит быть настороже, потому что у лучников - странников есть режим осады, а лучник мастера имеет косу смерти, которая не дает магам и чародеям пользоваться скиллами определенное количество времени., становясь невидимым обладает все той же скоростью. Имеет с самого начала достаточно высокие шансы для нанесения критического удара.

С хорошим оружием отлично может формировать. Автоатака, конечно, не бог весть какая скорая, но количество урона позволяет этот недостаток компенсировать.

Любая команда будет рада хорошо одетой лучнице, которая обеспечит хорошее прикрытие на расстоянии. Особенно в данжах.

### **Гном**

Качается гном очень непросто из-за небольшого уровня защиты, зато гномы – первые среди классов по части нанесения урона. На высоких уровнях имеет достаточно большой показатель жизненных сил. Относятся к бойцам дальнего боя.

В бою один на один с гномом лучше не связываться, бьет метко и жестко, благодаря значительному дамагу.

Фармует неплохо за счет дамажной автоатаке. Любая команда будет рада гному, не только потому, что он хороший дамаг, но еще и потому, что лекарь неплохой.

### **Классы магов** **Чародейка**

Качается трудно, потому что жрет много маны, показатель жизненных сил – средний, уровень физической защиты небольшой, но больше, чем у мага, зато если говорить о магическом уроне, то тут чародейке нет равных.

В бою один на один чародейка если не легко, то особо не напрягаясь точно, разделает под орех представителей других классов потому, что, как правило, их магическая защита

оставляет желать лучшего и под атаками чародейки вряд ли устоит. Еще природа-матушка наградила чародейку приличным количеством дот скиллов с небольшими откатами.

Фармовать чародейкой выйдет вряд ли, мана сжигается очень быстро и тут либо тебя сожрут, либо придется добивать злобных тварей вручную. Если говорить об автоатаках, запасайся банками и налегай на один скилл, чтобы хоть как-то сократить количество потребляемой маны.

В команде тебе будут рады, потому что с помощью твоего дамага, дебаффов и дотов завалить босса будет намного проще.

### **Ведунья (маг)**

Показатель физической защиты невысокой, очки жизни – средние, зато большой уровень наносимого урона. Качается средненько, но как только откроешь «Восстановление очков маны 2» во второй профессии, дело пойдет на лад.

В бою один на один сведунья – очень опасный противник, и со своим дамагом, благодаря низкой магической защите представителей других классов и возможности уходить в инвиз, что дает шанс подобраться достаточно близко и нанести сокрушительную атаку.

Фармаовать магом можно, но сложно. Запасайся банками и ставь на 1 скилл, чтобы манну хоть немного поберечь и не забывай ставить в автоматический режим восстановление маны 1 и 2. В пати тебя с удовольствием возьмут на босса из-за большого дамага.

### **Ведунья (церковница)**

Уровень жизненной силы маленький, физической защиты почти нет, зато есть куча баффов, качать долго и нудно.

В драку один на один не лезь, церковница – это лекарь, прежде всего и боевых скиллов

у нее раз, два и обчелся.

А вот фармовать ведуньей можно, запасись пушкой побольше, и тебе понадобятся только банки с манной.

Из-за того, что лечишь ты теперь отлично и плюс к этом вообще богат на качественные баффы, в качестве хиллерской поддержки тебе будут рады в любой команде.

### **Вывод**

Итак, теперь вы знаете, кого и как качать в Каросе, более подробные гайды читайте в специальном разделе нашего сайта.