

Обзорный гайд по Охотнику в Guild Wars 2



Составлен 8-9.09.2013 г. by Cosmos.2836

Оглавление

1.Общая информация.....	2
2.Особенности	
2.1 Питомцы.....	2
2.2.Типы умений.....	3
2.3. Блага.....	3
2.4 Состояния.....	3
3. Оружия	
3.1 Двуручное.....	4
3.2 Основная рука.....	4
3.3 Вторая рука.....	4
4.Умения	
4.1 Умения, даваемые оружием.....	4-8
4.2 Выбираемые умения.....	8-10
4.3 Прочие умения.....	11
5. Черты	
5.1 Стрельба.....	12
5.2 Перестрелка.....	12-13
5.3 Выживание.....	13-14
5.4 Магия природы.....	14-15
5.5 Повелитель зверей.....	15
6. Комбо	
6.1 Оружие и скилы, создающие комбо-поле	16
6.2 Оружие и скилы, создающие комбо - финишеры.....	16-17

1. Общая информация



Рейнджер - настоящий мастер на все руки, полагающийся на свой зоркий глаз, верную руку и силы самой природы. Непревзойденный в дальнем бою, Рейнджер издали поражает из лука своих ни о чем не подозревающих врагов. А служащие ему животные помогают Рейнджеру использовать слабости противников и нейтрализуют их сильные стороны.

Рейнджера всегда сопровождает верный спутник - его животное-питомец. Рейнджер может взять с собой в бой двух питомцев. Быть активными одновременно они не могут, но зато Рейнджер может в любой момент заменить активного питомца. Базовые значения здоровья, защиты и урона питомцев зависят от их уровня, который всегда соответствует уровню игрока.

По мере исследования мира Рейнджер может находить и приручать все новых и новых питомцев, как наземных, так и подводных - медведей, моа, пауков, акул и многих других. Некоторые из них могут сопровождать Рейнджера только на суше, некоторые - только под водой, но есть и виды, способные вести бой и на земле, и под водой.

К группе профессий Авантюристов также относятся Инженер, Вор.

2. Особенности

2.1 Питомцы

У рейнджеров есть животные компаньоны, которые сражаются на его стороне. Всего у рейнджера может быть два компаньона, но участвовать в битве может только один. Переключаться между животными можно вне боя или используя специальный навык.

Рейнджеры, так же как и некоторые из их компаньонов, могут использовать скрытность, хотя количество навыков, которые это позволяют, ограничено.

У животных есть два вида уровней: базовый и эволюционный. Базовый уровень всегда соответствует уровню игрока и определяет количество здоровья, брони и силу атаки. Эволюционный уровень увеличивается только в том случае, когда животное активно и сражается, получая опыт, вместе со своим хозяином. При этом животное получает доступ к навыкам животного (до четырёх), основанных на виде животного.

Управляются питомцы через клавиши **F1-F4** или при нажатии мышкой на соответствующие иконки на специальной панели, расположенной над панелью оружейных умений

- **F1** - приказ помощнику атаковать выделенную цель. Это временно перекроет текущую позицию (F3) компаньона.
- **F2** - использование компаньоном уникального умения.
- **F3** - переключение между активной позицией (ваш питомец следует за вами и бросается на противника, как только вы войдете в режим боя) и пассивной (ваш питомец следует за вами и никого не атакует, пока вы не отдадите соответствующий приказ).
- **F4** - переключение питомцев.

2.2 Типы умений.

- Цепочки умений — Три умения, занимающие одну ячейку, используются в определенном порядке на одиночную цель.
- Подготовка — Примените этот навык на оружие, чтобы изменить его свойства.
- Вызов духа — Вызывает духа природы, который влияет на область вокруг себя.
- Ловушки — Утилитарные умения, которые могут быть установлены только на конкретной позиции рейнджера. Ловушка срабатывает, когда противник наступает на неё.

2.3 Блага

Блага - позитивные эффекты, длящиеся определенное время. блага могут складываться.

Иконка	Название	Описание
	Ярость	Увеличивает шанс критического удара на 20%. Складывается длительность.
	Сила	Увеличивает урон на X ед. за атаку. Складывается эффективность.
	Возмездие	Наносит X ед. урона противнику каждый раз, когда он вас атакует. Складывается эффективность.
	Быстрота	Увеличивает скорость движения на 33%. Складывается длительность.

2.4 Состояния

Состояния- основа системы дебаффов. Негативные эффекты, длящиеся определенное время. Состояния могут складываться.

Накладываемые рейнджером состояния:

Иконка	Название	Описание
	Кровотечение	Наносит урон в течение некоторого времени . Складывается по интенсивности
	Горение	Наносит урон в течение некоторого времени. Складывается по длительности.
	Заморозка	Уменьшает на 66% скорость передвижения и замедляет на 66% перезарядку умений. Складывается по длительности.
	Хромота	Уменьшает на 50% скорость передвижения. Складывается по длительности.
	Отравление	Наносит урон в течение некоторого времени. Снижает эффект от исцеления на 33%. Складывается по длительности.
	Уязвимость	Увеличивает получаемый урон. Складывается по интенсивности.
	Слабость	50% любых атак будут неудачными (урон уменьшен на 50%), а регенерация энергии будет снижена на 50%. Складывается по длительности.

3. Оружие.

Существует 11 возможных сетов оружия для рейнджера. Рейнджер может переключаться между двумя наборами оружия во время битвы.

Рейнджеру доступны следующие виды оружия:

3.1 Двуручное оружие :

Оружие	Описание
Двуручный меч <i>Greatsword</i>	Грубая сила, наносит большой урон.
Длинный лук <i>Longbow</i>	Мощное стрелковое оружие, используется для быстрых огненных ударов или заградительного огня на больших дистанциях.
Короткий лук <i>Short Bow</i>	Оружие для быстрых стычек, основанных на движении и позиционировании. Хорошо подходит для быстрого убийства.

3.2 Основная рука:

Оружие	Описание
Меч <i>Sword</i>	Оружие для ближнего боя, которое можно использовать чтобы отбиться от подошедшего близко противника или же наоборот, чтобы внезапно напасть на противника сзади.
Топор <i>Axe</i>	Метательное оружие среднего радиуса действия.

3.3 Вторая рука:

Оружие	Описание
Топор <i>Axe</i>	Рейнджер может встать в особую стойку, позволяющую отбивать удары или же метнуть топор с эффектом бумеранга.
Кинжал <i>Dagger</i>	Используется как метательное оружие, так и оружие ближнего боя с эффектом отравления.
Факел <i>Torch</i>	Рейнджер может метнуть факел в противников, чтобы поджечь их, или же поджечь землю перед собой, что даст такой же эффект, как стена огня элементалиста: пролетающие сквозь огонь стрелы будут загораться и наносить дополнительный урон.
Боевой рог <i>Warhorn</i>	Вызывает на время ястребов, атакующих противника. Его можно использовать и для того, чтобы благословить союзников.

4. Умения

4.1 Умения, даваемые оружием

Двуручный меч

Изображение	Название	Описание
	Slash . <i>Цепочка</i>	Резануть вашего противника
	Slice	Порезать вашего противника

	Power Stab	Ткнуть вашего противника и уклониться от атак
	Maul	Атаковать противника с силой медведя
	Swoop	Подбежать и прыгнуть к противнику, ударив его и противников поблизости
	Counterattack. Цепочка	Блокировать атаку и ответить пинком, который отталкивает противников назад
	Crippling Throw	Бросить двуручный меч, делая противников Хромыми
	Hilt Dash	Ошеломить противника ударом рукоятью. Оглушить противника, если удар был нанесен сзади. Следующая атака питомца нанесет на 50% больше урона.

Длинный лук

Изображение	Название	Описание
	Long Range Shot	Выстрелить в противника с большого расстояния. Чем дальше будет лететь стрела, тем больше урона она нанесет.
	Rapid Fire	Выстрелить в противника несколькими стрелами.
	Hunter's Shot	Выстрелить стрелой, которая делает вас невидимым, если попадает в противника. Вашему питомцу будет дарована Быстрота .
	Point Blank Shot	Отбросить противника назад выстрелом в упор. Чем ближе противник, тем дальше он будет отброшен.
	Barrage	Обстрелять выбранную область градом стрел, которые делают противников Хромыми

Короткий лук

Изображения	Название	Описание
	Crossfire	Выстрелить стрелой. Вышла цель Будет Кровоточить , если вы выстрелили сзади или сбоку.
	Poison Volley	Выстрелить залпом из пяти отравленных стрел.

	Quick Shot	Сделать быстрый выстрел при отступлении с уклонением. Вам будет дарована Быстрота , если выстрел попадет в цель. Это умение можно использовать по время отступления.
	Crippling Shot	Выстрелить стрелой, которая делает вашу цель Хромой . Следующие три атаки вашего питомца вызовут Кровотечение .
	Concussion Shot	Ошеломить противника своим выстрелом. Оглушить противника, если выстрел был сделан сзади или сбоку.

Меч

Изображение	Название	Описание
	Slash. Цепочка	Резануть вашего противника.
	Kick	Пнуть вашего противника, вызвав у него кратковременную Хромоту .
	Pounce	Прыгнуть к противнику, нанося ему урон. Вашему питомцу будет дарована Мощь .
	Hornet Sting. Цепочка	Ткнуть вашего противника, а потом отступить назад с уклонением.
	Monarch's Leap	Прыгнуть обратно в бой, делая противника Хромым .
	Serpent's Strike	Сделать прыжок с уклонением вокруг цели, нанося урон и отравляя цель.

Топор

Изображение	Название	Описание
	Ricochet	Бросить топор, который отлетает при попадании и поражает нескольких противников.
	Splitblade	Бросить веером пять крутящихся топоров, которые вызывают у противников Кровотечение .
	Winter's Bite	Бросить топор, который Замораживает противника. Следующая атака вашего питомца вызовет Слабость .
	Path of Scars	Бросить топор так, чтобы он вернулся к вам, поражая противников на пути туда и обратно.

	Whirling Defense	Блокировать снаряды, наносы одновременно урон противникам поблизости.
---	-------------------------	---

Кинжал

Изображение	Название	Описание
	Stalker's Strike	Ткнуть противника, Отравив его и уклоняясь от атак.
	Crippling Talon	Бросить кинжал, который вызывает у противника Кровотечение и Хромоту .

Факел

Изображение	Название	Описание
	Throw Torch	Бросить факел и Поджечь вашего противника.
	Bonfire	Разжечь вокруг себя огонь, Поджигая противников и нанося им урон.

Боевой рог

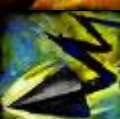
Изображение	Название	Описание
	Hunter's Call	Призвать ястребов, которые набрасываются на вашего противника.
	Call of the Wild	Даровать Ярость, Мощь и Быстроту себе и союзникам поблизости.

Копье

Изображение	Название	Описание
	Stab. Цепочка	Ткнуть вашего противника
	Jab	Толкнуть вашего противника.
	Evasive Strike	Уклониться от атаки и одновременно провести самому мощную атаку.
	Swirling Strike	Атаковать, одновременно отражая снаряды.

	Dart	Броситься к противнику. При попадании вызвать у противника Кровотечения и Уязвимость .
	Counterstrike. Цепочка	Приготовиться бросить свое копьё, блокируя атаки. если блок был успешным, вы пинком отталкиваете атаковавшего противника назад.
	Counter Throw	Бросить копьё в противника.
	Man O'War	Обездвижить вашего противника и нанести ему несколько ударов.

Гарпунное ружье

Изображение	Название	Описание
	Splinter Shot	Выстрелить копьём, которое расщепляется при попадании в цель, поражая нескольких противников и вызывая у них Кровотечения .
	Coral Shot	Выстрелить копьём, которое обрастает по пути острыми кораллами и вызывает Хромоту и тем больше Кровотечения , чем дальше оно пролетит.
	Feeding Frenzy	Натравить стаю голодных пираний на вашего противника. Вашему питомцу будет дарована Ярость .
	Mercy Shot	Произвести выстрел, который нанесет тем больше урона, чем меньше у вашей цели.
	Ink Blast	Отступить назад, оставив по пути ослепляющее облако.

4.2 Выбираемые умения.

Лечащие умения

Изображение	Название	Описание
	Heal as One	Исцелить себя и своего питомца.
	Healing Spring	Создать исцеляющий источник, который лечит вас, вашего питомца и ваших союзников. Источник также снимает состояния с союзников.
	Troll Unguent	Вы и ваш питомец восстанавливаете здоровье с течением времени.

Вспомогательные умения

Изображения	Название	Описание
	"Slick Em"	Крик. Ваш питомец бежит быстрее и наносит больше урона.
	"Protect me"	Крик. Вместо того чтобы атаковать, ваш питомец защищает вас получая вместо вас весь наносимый урон.
	"Guard"	Крик. Приказать вашему питомцу агрессивно охранять указанную область. Ваш питомец получает невидимость и дар Протекции на время действия этого умения.
	"Seach and Rescue"	Крик. Ваш питомец ищет и оживляет павшего союзника.
	Muddy Terrain	Выживание. Использовать грязь, чтобы обездвижить противников и сделать их Хромыми .
	Quckening Zephyr	Выживание. Вы и ваш питомец получаете проворство. Снижает ваше исцеление на 50 %.
	Lightning Reflexes	Выживание. Уклониться назад со скоростью молнии, нанося урон и даря себе Энергию .
	Sharpening Stone	Выживание. Вызвать у противника Кровотечения своими следующими пятью атаками.
	Spike Trap	Ловушка. Установить ловушку, которая вызывает у противников Кровотечение и Хромоту .
	Flame Trap	Ловушка. Установить ловушку, которая Поджигает противников.
	Frost Trap	Ловушка. Установить ловушку, которая Замораживает противников.
	Viper's Nest	Ловушка. Установить ловушку, которая пульсирует и Отравляет противников, когда срабатывает.
	Signet of Renewal	Печать пассивна: Снимает состояния каждые 10 сек. Печать активна: Ваш питомец переносит все состояния с союзников поблизости на себя.
	Signet of the Hunt	Печать пассивна: Дает увеличение скорости перемещения на 25% вам и вашему питомцу. Печать активна: Следующая атака вашего питомца наносит больше урона.
	Signet of the Wild	Печать пассивна: Дает восстановление здоровья вам и вашему питомцу. Печать активна: Ваш питомец становится крупнее, нанося больше урона, и ему даруется Устойчивость .

	Signet of Stone	Печать пассивна: Улучшает Прочность у вас и вашего питомца. Печать активна: Ваш питомец не получает урон от атак.
	Storm Spirit	Дух. Призвать духа шторма, который дарует союзникам поблизости шанс получить Быстроту при атаке.
	Call Lightning	Ваш дух шторма наносит урон по области мощным зарядом электричества.
	Frost Spirit	Дух. Призвать духа мороза, который имеет шанс увеличить урон, наносимый союзниками поблизости.
	Cold Snap	Ваш дух мороза выпускает заряд ледящего воздуха, который Замораживает противников поблизости.
	Stone Spirit	Дух. Призвать дух камня, который дарует союзникам поблизости шанс получить Протекцию .
	Quicksand	Ваш дух камня размягчает землю вокруг, делая противников Неподвижными и Хромыми .
	Sun Spirit	Дух. Призвать духа солнца, который дает союзникам поблизости шанс Поджечь противников.
	Solar Flare	Ваш дух солнца испускает яркий свет, который Ослепляет противников.

Элитные

Изображение	Название	Описание
	Spirit of Nature	Дух. Призвать духа, который исцеляет союзников.
	Nature's Renewal	Приказать духу оживить и снять состояния с союзников поблизости.
	Rampage As One	Питомец. Буйствовать вместе с вашим питомцем, даруя ему и себе Устойчивость, Ярость и Быстроту . Вы и ваш питомец также даруете друг другу Мощь , когда атакуете.
	Entangle	Выживание. Опутать вашего противника. Противник будет неподвижен до тех пор, пока лозы не будут уничтожены.

4.3 Прочие умения

Умения доступные в поверженном состоянии.

Изображение	Название	Описание
	Throw Dirt	Бросить пригоршню земли, чтобы вызвать у противника <i>Кровотечение</i> .
	Thunderclap	Нанести урон вашей цели и ошеломить противников вокруг цели.
	Lick Wounds	Оживить своего питомца в вашем местоположении, чтобы он оживил вас.
	Bandage	Позвать на помощь своих союзников. Восстанавливает здоровье, пока вы используете это умение.

Умения доступные в тонущем состоянии.

Изображение	Название	Описание
	Throw Knife	Бросить в противника ножом
	Thunderclap	Нанести урон вашей цели и <i>ошеломить</i> противников вокруг цели.
	Lick Wounds	Оживить своего питомца в вашем местоположении, чтобы он оживил вас.
	Bandage	Позвать на помощь своих союзников. Восстанавливает здоровье, пока вы используете это умение.

5. Черты

Черты (Traits) используются для усиления умений персонажа и некоторых других действий (например, уворота или смены набора оружия). Доступ к чертам открывается путем вкладывания очков черт (Trait Points) в определенные линии черт, что также увеличивает некоторые сопряженные в линии черт атрибуты персонажа. Черты различаются по типу и рангу.

Существует два типа черт : **Младшие черты** (Minor) **Старшие черты** (Major).

Младшие черты открываются на 5-ом, 15-ом и 25-ом очках, вложенных в линию черт. Старшие могут быть выбраны в один из слотов, открывающихся на 10-ом, 20-ом и 30-ом очках, вложенных в линию черт.

Существует три ранга черт: **Черта Адепта (Adept)**, **Черта Мастера (Master)** и **Черта Грандмастера (Grandmaster)**.

Черты Адепта\Мастера\Грандмастера становятся доступны только после выполнения определенных условий - достижения 11-го\40-го\60-го уровня персонажа и изучения Adept's Manual\ Master's Manual\ Grandmaster's Manual соответственно у наставников класса.

5.1 Стрельба

+ 10 к силе за каждое вложенное очко

+1% к длительности состояний за каждое вложенное очко

Младшие черты.

Название	Ранг	Описание
Opening Strike	Адепт	Вы накладываете уязвимость при своем первом, открывающем бое ударе.
Alpha Training	Мастер	Питомцы также наносят открывающий удар.
Precise Strike	Грандмастер	Открывающий удар всегда будет критическим.

Старшие черты.

Номер черты	Название	Ранг	Описание
I	Steady Focus	Адепт	Урон увеличивается на 10%, когда ваш запас выносливости полон.
II	Malicious Training	Адепт	Увеличивает длительность состояний , накладываемых вашими питомцами.
III	Keen Edge	Адепт	Вы используете Sharpening Stone  , когда здоровье вашего противника достигает 50%. Этот эффект срабатывает не чаще, чем один раз в 45 сек.
IV	Signet Mastery	Адепт	Печати перезаряжаются быстрее на 20%.
V	Predator's Instinct	Адепт	При попадании вы делаете хромыми противников, чей уровень здоровья ниже 25% (перезарядка 15 сек.).
VI	Beastmaster's Bond	Адепт	Вам даруется Ярость и Мощь , когда здоровье вашего питомца достигает 50%.
VII	Spotter	Мастер	Увеличивает Точность у союзников поблизости на 150 очков.
VIII	Piercing Arrows	Мастер	Все атаки стрелами пробивают цели.
IX	Beastmaster's Might	Мастер	Использование Печати дарует 3 стака Мощи (15 сек).
X	Eagle Eye	Мастер	Увеличивает дальность для длинного лука и гарпунного ружья. Увеличивает урон от длинного лука и гарпунного ружья на 5%.
XI	Signet of the Beastmaster	Грандмастер	Эффекты от активации Печатей также действует и на вас.
XII	Remorseless	Грандмастер	Вы снова можете нести открывающий удар, когда убьете противника или станете невидимым.

5.2 Перестрелка.

+10 к точности за каждое вложенное очко

+1% к критическому урону за каждое вложенное очко.

Младшие черты.

Название	Ранг	Описание
Tail Wind	Адепт	Вам даруется Быстрота при смене оружия в бою.
Furious Grip	Мастер	Вам даруется Ярость при смене оружия в бою.
Hunter's Tactics	Грандмастер	Вы наносите на 10% больше урона при атаке с флангов.

Старшие черты

Номер черты	Название	Ранг	Описание
I	Pet's Prowess	Адепт	Питомцы наносят на 30% урона больше при критических попаданиях.
II	Sharpened Edges	Адепт	У вас есть шанс вызвать кровотечение при критическом попадании.
III	Trapper's Defense	Адепт	Создает Spike Trap  , пока вы оживляете союзника
IV	Primal Reflexes	Адепт	Вам даруется Энергия на 5 сек., когда вы получаете критический урон. Этот эффект срабатывает не чаще, чем один раз в 15 сек.
V	Companion's Might	Адепт	Критические попадания даруют 5 сек Мощи вашим питомцам.
VI	Agility Training	Адепт	Питомцы двигаются на 30% быстрее.
VII	Carnivorous Appetite	Мастер	Питомцы получают здоровья при критических попаданиях.
VIII	Trapper's Expertise	Мастер	Ловушки активируются с помощью прицелов. и они будут на 50% больше.
IX	Honed Axes	Мастер	Вы наносите на 10% больше критического урона, когда держите топор в правой руке.
X	Quick Draw	Мастер	Умения короткого лука и длинного лука перезаряжаются на 20% быстрее.
XI	Trap Potency	Грандмастер	Состояния , вызванные ловушками, длятся в 2 раза дольше, а ловушки перезаряжаются на 20% быстрее.
XII	Moment of Clarity	Грандмастер	Вы и ваш питомец получаете возможность атаковать, если прерываете противника. Этот эффект срабатывает не чаще, чем один раз в 5 сек. Длительность вызываемого вами ошеломления и оглушения также увеличивается на 50%.

5.3 Выживание.

+10 к Прочности за каждое вложенное очко

+10 к урону от состояний за каждое вложенное очко

Младшие черты

Название	Ранг	Описание
Natural Vigor	Адепт	Ускоряет восстановление выносливости на 50%.
Companion's Defense	Мастер	Вы и вашему питомцу даруется Протекция на 2 сек., когда вы совершаете уклонение с перекатом.
Peak Strength	Грандмастер	Вы наносите на 10% больше урона, когда ваше здоровье выше 90%.

Старшие черты

Номер черты	Название	Ранг	Описание
I	Soften the Fall	Адепт	Вы создаете Muddy Terrain  , когда получаете урон от падения. Урон падения уменьшен на 50%.
II	Healer's Celerity	Адепт	Дарует Быстроту вам и вашим союзникам, когда вы кого-либо оживляете. Увеличивает скорость оживления на 10%.
III	Shared Anguish	Адепт	Когда вы должны были бы быть выведены из строя (оглушены, ошеломлены, сбиты с ног, отброшены, всплываете, тонете или испуганы), вместо вас из

			строя будет выведен ваш питомец. Этот эффект срабатывает не чаще, чем один раз в 90 сек.
IV	Vigorous Renewal	Адепт	Вам даруется Энергия , когда вы используете исцеляющее умение.
V	Expertise Training	Адепт	Питомцы наносят увеличенный урон от состояний .
VI	Alderness Knowledge	Адепт	Выживания перезаряжаются на 20% быстрее.
VII	Off-Hand Training	Мастер	Умения оружия в левой руке имеют увеличенную дальность и перезаряжаются на 20% быстрее.
VIII	Oakheart Salve	Мастер	Вам даруется Регенерация на 5 сек., когда вы находитесь под действием кровотечения, отравления или горите. Этот эффект срабатывает не чаще, чем один раз в 20 сек.
IX	Hide in Plain Sight	Мастер	Вы применяете маскировку, когда вы ошеломлены, сбиты с ног, отброшены, вас оттолкнули или оглушили . Этот эффект срабатывает не чаще, чем один раз в 30 сек.
X	Martial Mastery	Мастер	Умения меча, двуручного меча и копья перезаряжаются на 20% быстрее.
XI	Empathic Bond	Грандмастер	Питомцы периодически переносят состояния с вас на себя.
XII	Bark Skin	Грандмастер	Вы и ваш питомец получаете на 30% меньше урона, когда ваше здоровье ниже 25%.

5.4 Магия природы.

+10 к Живучести за каждое вложенное очко

+1% к длительности даров за каждое вложенное очко

Младшие черты

Название	Ранг	Описание
Rejuvenation	Адепт	Вам даруется Регенерация , когда ваше здоровье достигает 75%.
Fortifying Bond	Мастер	Вы разделяете со своим питомцем любой дар, который получаете.
Bountiful Hunter	Грандмастер	Вы и ваш питомец наносите на 5% больше урона, пока на вас наложен дар.

Старшие черты

Номер черты	Название	Ранг	Описание
I	Circle of life	Адепт	Умирая, вы создаете Healing Spring 
II	Concentration Training	Адепт	Дары , наложенные вашими питомцами, длятся дольше.
III	Nature's Bounty	Адепт	Накладываемая вами Регенерация длится на 33% дольше.
IV	Vigorous Spirits	Адепт	Духи имеют в два раза больше здоровья. Шанс Духов обеспечить связанное с ними преимущества увеличивается на 35%.
V	Strenght of Spirit	Адепт	5% Живучести даются в качестве бонуса к Силе.
VI	Nature's Protection	Адепт	Вам даруется Протекция на 5 сек, когда вы получаете за один удар урон более 10% от вашего максимального здоровья. Этот эффект срабатывает не чаще чем один раз в 30 сек.
VII	Nature's Vengeance	Мастер	Замещающие умения Духов имеют увеличенный радиус и срабатывают при гибели Духа.
VIII	Evasive Purity	Мастер	Уклонение с перекатом снимает с вас слепоту и отравление (перезарядка 10 сек).
IX	Two-Handed	Мастер	Урон от двуручного меча и копья увеличен на 5%.

	Training		
X	Enlargement	Мастер	Питомцы усиливаются, когда ваше здоровье достигает 25%.
XI	Spirits Unbound	Грандмастер	<i>Духи</i> могут двигаться и следовать за вами.
XII	Nature's Voice	Грандмастер	<i>Крики</i> даруют союзникам Регенерацию (10 сек) и Быстроту (10 сек), зона действия 360 градусов.

5.5 Повелитель зверей.

+10 к исцелению за каждое вложенное очко

+1 к свойствам питомцев за каждое вложенное очко

Младшие черты

Название	Ранг	Описание
Instinctual Bond	Адепт	Когда вы повержены, ваш питомец получает проворство на 5 сек (перезарядка 50 сек).
Loud Whistle	Мастер	Смена питомца перезаряжается на 20% быстрее.
Nature's Wrath	Грандмастер	10% Исцеления даются в качестве бонуса к Силе.

Старшие черты

Номер черты	Название	Ранг	Описание
I	Speed Training	Адепт	Питомцы перезаряжают свои умения на 10% быстрее.
II	Master's Bond	Адепт	У вашего питомца устанавливается связь с вами, которая усиливает его свойства каждый раз, когда вы убиваете противника. Когда питомец будет повержен или заменен, связь обрывается.
III	Shout Mastery	Адепт	<i>Крики</i> перезаряжаются на 20% быстрее.
IV	Compassion Training	Адепт	Питомцы получают больше здоровья при исцелении.
V	Commanding Voice	Адепт	Специальные умения питомцев (F2) перезаряжаются быстрее.
VI	Mighty Swap	Адепт	Питомцам даруется 3 стака Мощи (10сек), когда вы их призываете.
VII	Rending Attacks	Мастер	Питомцы - ящеры, кошачьи, пожиратели и акулы вызывают кровотечения при критических попаданиях своими базовыми атаками.
VIII	Stability Training	Мастер	Питомцы - медвежьи, панцирные рыбы и свиньи получают дар Устойчивости на 3 сек, когда их выводят из строя.
IX	Intimidation Training	Мастер	Использование спец умений (F2) питомцев- собачьих и пауков вызывает хромоту .
X	Vigorous Training	Мастер	Питомцы- моты, летающие птицы и медузы массово даруют Энергию (5 сек), когда вы их призываете.
XI	Zephyr's Speed	Грандмастер	Вы и ваш питомец получаете проворство на 3 сек, когда вы меняете питомца.
XII	Natural Healing	Грандмастер	Ваши питомцы получают природную регенерацию здоровья.

6. Комбо

Комбо (Combo), так же именуется кросс-профессиональной комбинацией (cross-profession combo) или комбинацией умений (skill combination), совершается при взаимодействии умений друг с другом, создавая доп. эффект. Для этого требуется два умения определенного типа, а именно умение-инициатор и завершающее умение. Также некоторые комбо возможны только в случае взаимодействия двух персонажей разной профессии; определенное кол-во комбо, могут совершаться двумя персонажами одинаковой профессии и, в большинстве случаев, одним персонажем.

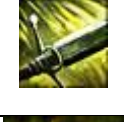
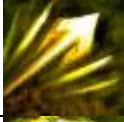
Поле, оно же инициатор, умение создающее зону действия. Эти умения обычно имеют легко распознаваемый элемент или характеристику, которая определяет создающийся эффект при взаимодействии с завершающим элементом; к примеру, умение Flamewall при взаимодействии с подходящими завершающими элементами, создает эффект горение.

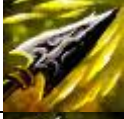
Завершающий элемент умение вызывающие движение через или в поле инициатора (projectile или игрок). Подходящий инициатор улучшает завершающий элемент, путем увеличения повреждения от него или создавая другие эффекты. Все поля и завершающие элементы обладают типами эффектов, которые определяют какие комбинационные эффекты создаются. Завершающие элементы, в определенный момент, могут взаимодействовать только с одним инициатором.

6.1 Оружие и скилы, создающие комбо - поле.

Скилл	Название	Оружие	Комбо
	Bonfire	Факел	Огонь

6.2 Оружие и скилы, создающие комбо - финиширы.

Скилл	Название	Оружие	Комбо
	Ricochet	Топор	Физический снаряд
	Splitblade	Топор	Физический снаряд
	Monarch's Leap	Меч	Прыжок
	Path of Scars	Топор	Физический снаряд
	Whirling Defense	Топор	Вихрь
	Swoop	Двуручный меч	Прыжок
	Crippling Throw	Двуручный меч	Физический снаряд
	Long Range Shot	Длинный лук	Физический снаряд
	Rapid Fire	Длинный лук	Физический снаряд

	Hunter's Shot	Длинный лук	Физический снаряд
	Point Blank Shot	Длинный лук	Физический снаряд
	Crossfire	Короткий лук	Физический снаряд
	Poison Volley	Короткий лук	Физический снаряд
	Quick Shot	Короткий лук	Физический снаряд
	Crippling Shot	Короткий лук	Физический снаряд
	Concussion Shot	Короткий лук	Физический снаряд
	Crippling Talon	Кинжал	Физический снаряд
	Call of the Wild	Боевой горн	Взрыв

К сведению, слова выделение **Красным цветом**, относятся к слову состояния, и обозначают сами состояния, которые наносите либо вы либо ваш противник.

Слова выделенные **черным жирным цветом**, обозначают Блага.

Слова выделенные **Оранжевым цветом** обозначают специальные умения Рейнджера.

Информация

1) <http://ru.gw2skills.net/>

2) <http://wiki.guildwars-2.ru/index.php/>

3) <http://guildwars-2.ru/>