

Statistics

Damage Formula

```
(
  (
    (
      + (Base Damage + "Buff" Weapon Damage) * Combo Bonus *
Impact Zone Bonus
      + Gear "+N Weapon Damage" | "N Magical Damage"
      + Divine Strike Damage
    )
    * (1 + Power Bonus)
    + "Additional" Damage
  )
  * (Hit Location Multiplier)
  * (1 - Damage Reduction * (1 - Penetration))
  * (1 - Projectile Reduction)
)
* Projectile Falloff
+ True Damage
```

Esemplificazione

- ♦ **Base damage: danno base** del arma o magia
- ♦ "Buff" **Weapon Damage: buff da skill** e solo skill
- ♦ **Combo Bonus**
- ♦ **Impact Zone**
- ♦ **Gear Damage:** danno bonus
 - ♦ dato da + weapon bonus per le armi melee
 - ♦ per le armi magiche si aggiunge il magical damage
- ♦ Divine Strike: roba da chierici
- ♦ **Power Bonus**
 - ♦ Definito dal **physical/magical power bonus**

Queste statistiche guadagnano dal power bonus e possono essere soggette a riduzioni

- ♦ **Additional damage:** meglio true damage, danno in più non scala con power damage e viene diminuito con la riduzione del danno
- ♦ **True damage:** danno flat senza nessun debuff o buff
- ♦ **Hit Location Multiplier:** in base alla parte della colpita il danno verrà modificato di una percentuale
 - ♦ Head: 150%
 - ♦ Body: 100%
 - ♦ Arms: 80%
 - ♦ Legs: 60%
 - ♦ Feet/Hand: 50%
- ♦ **Penetration:** fa quello che ti aspetti

Statistics

Lo scaling delle statistiche varia in base al intervallo, quindi si hanno diminishing returns

esempio >



Strength

Governa il physical power bonus, **max health**

- ♦ 30 str → 18% phys. power
- ♦ 40 str → 25% phys. power

Vigor

Governa il recupero vita e **max health**

- ♦ 30 vig → 100% (doppio della rigenerazione normale)

Agility

Governa la velocità di movimento, **Action speed**, **Regular Interaction speed**,

- ♦ 15 agi → 0 bonus
- ♦ 30 agi → 10 bonus (rallentamento di uno spellbook)

Dexterity

Governa **Action speed**, manual dexterity, item equip speed

- ♦ 15 dex → 0 bonus item equip e manual dexterity
- ♦ 30 dex → 80% bonus item equip e 40% bonus manual dex
- ♦ 40 dex → 110% bonus item equip e 48% bonus manual dex

Manual dexterity

velocità di un bardo di suonare gli strumenti

Will

Governa il magical power bonus anche le cure magiche, resistenza magica, buff duration

- ♦ 15 will 0 power bonus e buff duration, 3% magical damage reduction
- ♦ 40 will 53% power bonus, 35% buff duration, 30% magical damage reduction

Knowledge

Governa la velocità di casting, la memory capacity memory recovery

- ♦ 15 knw → 0 bonus casting speed, 60% recovery
- ♦ 35 knw → 50% bonus casting speed, 120% recovery
- ♦ 45 knw → 75% bouns casting speed, 135% recovery
- Memory capacity = Knowledge
- ♦ 10 knw → 10 mem capacity

Resourcefulness

Governa il Cooldown reduction delle abilità,la durata dei buff del bardo(persuasiveness) e **Regular Interaction speed**

- ♦ 15 res → 0 bonus cooldown reduction, 15 persuasiveness
- ♦ 40 res →30% bonus cooldown reduction, 37,5 persuasiveness

Memory recovery

velocità di recupero spell mentre si riposta/medita

Nota: buff duration è stimata per gli effetti positivi

lo scaling per i negativi ve lo andate a guardare vuoi

Nota: durata dei buff del bardo dipende da persuasiveness e dalla buff duration

Hybrid Statistics

Max health

Forza 25% e Vigore 75%

Strength * 0.25 + Vigor * 0.75

Action Speed

Agility 25% e Dexterity 75%

Agility * 0.25 + Dexterity * 0.75

interact with your weapons, meaning stowing, swapping, reloading or attacking with weapons, as well as the speed of usage of consumables.

Velocizza le animazioni

Regular Interaction Speed

Agility 40% e Resourcefulness 60%

Agility * 0.4 + Resourcefulness * 0.6

Velocizza l'interazione con gli oggetti del dungeon (porte, leve, etc...)