**Свойства**

Основные: **урон, здоровье, защита**

База: **шанс уклона, шанс крита, шанс блока**

Характеристики: **сила, ловкость выносливость**

Дополнительные: **бонус редкости**

**Урон** – чистый урон добавляемый к атакам

**Здоровье** – чистое увеличение здоровья

**Защита** – процент уменьшения входящего урона

**Уклон** – полный пропуск атаки противника, никакого урона и эффектов.

**Крит** – процентное увеличение наносимого урона, усиливает накладываемые эффекты

**Блок** – уменьшает процент полученного урона и эффектность наложенных негативных эффектов, предположительно срабатывает чаще уклона, поскольку не такой эффективный.

**Сила** – урон, процент увеличения урона при критическом ударе

**Ловкость** – шанс парировать, шанс двойного срабатывания комбо

**Выносливость** – здоровье, увеличивает % поглощаемого урона при блоке

**Бонус редкости** – при генерации лута увеличивает шанс выпадения более высокой редкости предмета. При бонусе к редкости 10% в случае, если шанс выпадения легендарного предмета 1%, с бонусом это будет 1.1%. **НЕ** влияет на количество свойств, их уровень и их роллы.

Есть 8 уровней свойств.

У предметов есть 6 уровней редкости.

У предмета может быть от 1 до 6 свойств, прямая корреляция к уровню.

Уровень свойств случайное и равно 1 – item.rarity\_level. Может быть на уровень выше с небольшим шансом, то есть item.rarity\_level+1.

Первые 6 уровней свойств могут быть накрафчены, а вот 7 и 8 могут только выпасть. У предмета 5 уровня, может быть 7 уровень свойства и у предмета 6 уровня может быть свойство 7 или 8 уровня (а также с 1 по 6). Такие свойства выделяются фиолетовым текстом.

У разных баз предметов есть пулл свойств, которые могут зароллиться.