Колдунья (дьявольское наследие) *Таши.*

1.0 Введение

Данный гайд ориентирован на комфортное прохождение игры на уровнях сложности: «нормальный режим» и «усложненный режим», предлагает вариативные тактики прохождения боев, отыгрыш и планомерное развитие вашего героя/героини.

В бою защита Таши может достигать значения 70 и выше.

Таши родилась в горах пяти королевств. Её мать, будучи беременной беженкой, бежала в земли дварфов, бежала от чего-то страшного и темного. Детство Таши нельзя назвать особо радостным: бедная семья перебивалась крохами, что, впрочем, не мешало девушке регулярно проказничать (и за что ей перепадало, хотя чаще молодую особу всё же прощали).

Кто отец Таши — тайна окутана мраком, до неё лишь доходили слухи о хафлинге когда-то заключившем союз с демонами. Таши не верит этим слухам; а одному особо рьяному распространителю сплетен девушка даже сожгла его любимую бороду. Её за это потом долго ругали.

Возможно, именно от отца молодая колдунья унаследовала свою непоседливость, взрывной характер и неуёмное любопытство.

Желая раскрыть тайну своего рождения, а также чувствуя себя изгоем среди народа дварфов, молодой хафлинг пустилась в путешествия, пока однажды не попала в Рестов…

2.0 Создание персонажа

Таши — колдун, *с дьявольским наследием*. Ей всегда нравились заклинания школ очарования и разрушения. Обладая добрым нравом, она изредка совершает злые, несвойственные ей поступки.

Имя: Таши;
Раса: хафлинг;
Характер: хаотично-добрый;
Пол: женский.

Стартовые характеристики
Сила: 8;
Ловкость: 18;
Выносливость: 12;
Интеллект: 10;
Мудрость: 7;
Харизма: 20.

Для колдуна основной характеристикой является харизма, она определяет количество заклинаний которое заклинатель может использовать в перерывах между отдыхом, а кроме того модификатор харизмы добавляется к сложности творимого заклинания. *Чем выше сложность заклинания, тем меньше шансов что враг сможет проигнорировать его частично, или полностью.* Поэтому важно со старта прокачать харизму на максимум. В дальнейшем, при повышении характеристик продолжайте увеличивать этот стат.

Ловкость — характеристика которая влияет на защиту и дистанционную атаку персонажа. Колдунам важны как защита, так как они обладают низким приростом здоровья и, как правило, не носят броню, так и дистанционная атака — некоторые заклинания требуют совершения удачной дистанционной атаки касанием.

Выносливость отвечает за бонусное количество хит-поинтов, выдаваемых за каждый уровень и за спасброски по стойкости. По мере прохождения игры Таши найдет артефакты, значительно повышающие этот стат.

Низкая мудрость негативно влияет на спасброски по воле и защиту от вражеских заклинаний. Но особо переживать не стоит, частично низкие спасброски компенсируются расовой особенностью Таши «Удача хафлинга», а в

дальнейшем вы сможете поднять спасброски до высоких значений защитными заклинаниями.

Интеллект/Сила — вторичные характеристики, не имеющие какого-либо особого значения для данного билда.

2.1 Очки навыков

Таши с самого детства является прирожденным манипулятором. Болтовня, блеф — её любимые занятия. За каждый уровень вкладывайте одно очко в развитие навыка «убеждение».

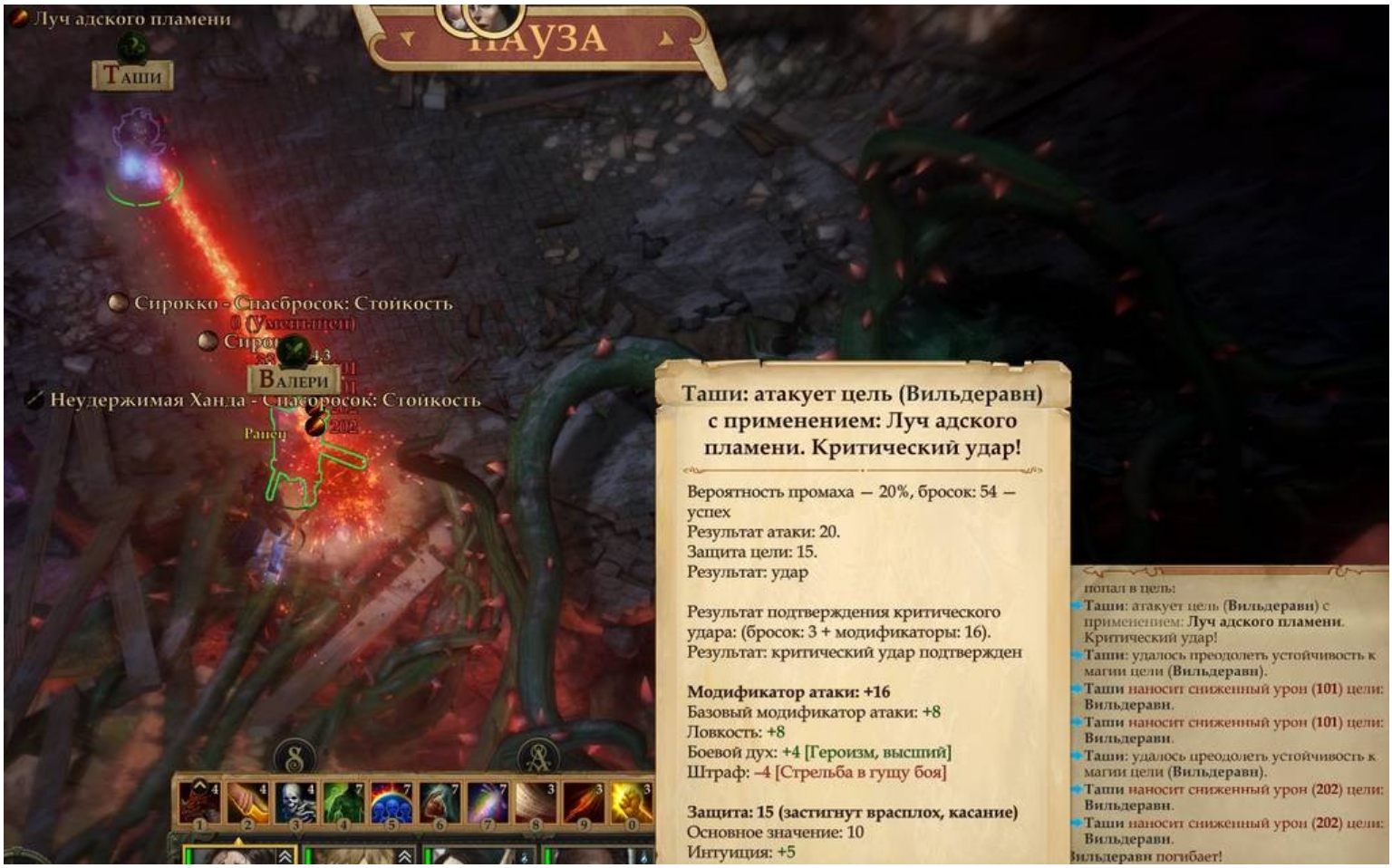
Второе очко используйте следующим образом:

До четвертого уровня вложите три поинта в навык «подвижность», это улучшит способность «оборонительный бой», и как итог повысит защиту колдуньи.

С четвертого по тринадцатый уровень прокачайте навык «использование магических устройств». В поздней игре колдунья обретёт настоящее могущество и станет практически неуязвимой. Вы значительно повысите шансы на победу в любом бою, добавив ей умение читать свитки воскрешения (сложность 25). *Пока жива Таши, жива вся её партия.*

Остальные очки вкладывайте в скрытность. Таши, усиленная заклинаниями «высшая невидимость» и «уменьшение гуманоида», сможет наносить дистанционные атаки касанием врасплох, читая заклинания «опаляющий луч» или «луч адского пламени».

→ *Заклинание «высшая невидимость» повышает скрытность Таши на 20. В ранней игре вы сможете найти плащ с бонусом к скрытности, или использовать заклинание «исчезновение»/«невидимость».*



Атака врасплох заклинанием «луч адского пламени» со скипетра грандмастера наносит 606 урона.

2.2 Способности

Дьявольское наследие усиливает заклинания школы очарования, поэтому первым шагом в развитии Таши будет изучение этой школы заклинаний. На первом уровне выберите две способности: *любимая школа магии (очарование)* и *любимая школа магии+ (очарование).*

2.3 Заклинания

Количество заклинаний которое сможет выучить колдун ограничено, выбирайте их с умом! Заклинание которое эффективно на низких кругах может перестать быть таковым на более высоких кругах магии.

Со старта возьмём «*пылающие руки*» и «*щит*».

Заклинание «П*ылающие руки*» будет использоваться как основное заклинание урона на начальных этапах игры.

«*Щит*» полезен на протяжении всей игры, особенно против вражеских лучников, или если колдунья подставится под случайный удар в ближнем бою.

Ниже будет дан рекомендованный для рассмотрения/изучения список заклинаний, с короткими пояснениями.

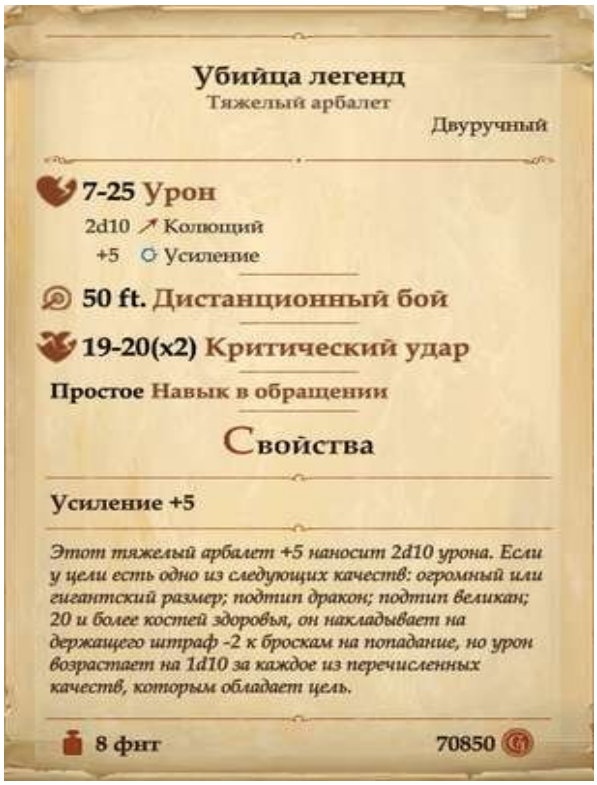
2.4 Мировоззрение

Рекомендованное мировоззрение — хаотично-доброе. В игре есть амулет «Оберег Майи», который повышает сложность заклинаний школы очарований. Носить его, к сожалению, могут только добрые персонажи.

Ближе к концу игры Таши найдет другой амулет, который, быть может, придётся ей по душе.

2.5 Оружие

Предпочитаемое оружие Таши — магия. В тех редких случаях когда магию использовать нельзя колдунья берётся за кинжал или арбалет.



Кинжал Таши предназначен не для нанесения урона в бою, а для повышения защиты девушки.

→ На первых уровнях вероятность попадания колдуньи по врагу весьма низкая. Это значит что наиболее эффективным действием в бою (помимо использования заклинаний) является постоянный каст заговора «ступор». «Ступор» на 1 раунд вводит противника в беспомощное состояние. Щелкнув ПКМ на иконке заговора можно поставить «Ступор» на автокаст.

3.0 Развитие персонажа

3.1 Способности

*На **3** уровне* прокачайте способность «бдительный боец».

Таши не прекращает использовать «оборонительный бой» за исключением редких моментов, когда колдунья читает заклинания требующие проведения успешной дистанционной атаки касанием. Способность «бдительный боец» усиливает «оборонительный бой», повышая защиту главной героини.

→ Чтобы «оборонительный бой» включился нужно провести одну (не обязательно успешную) атаку за сражение. Если к Таши подошли вплотную, перед тем как читать заклинание, ударьте врага оружием ближнего боя хотя бы раз.

С третьего уровня оборонительный бой дает +5 к защите, но подставляться лишний раз не стоит, у колдуньи к этому моменту всего 20 хит поинтов.

*На **5** уровне* возьмём способность «*любимая школа магии (разрушение)*».

Полагаться исключительно на школу очарований весьма самонадеянно, по мере прохождения игры Таши попадутся враги с полными/частичными иммунитетами к воздействию на разум. Чтобы не попасть впросак загодя начнём развивать вторую школу заклинаний.

На 7 уровне продолжаем изучать способности необходимые каждому заклинателю: вторичную школу магии (см. способность «*любимая школа магии (разрушение)*»+) и преодоление сопротивления магии (черта наследия «*преодолевающая магия*»).

*На **9** уровне* берем способность «*любимая стихия (огонь)*».

Большинство заклинаний Таши основываются на огненной стихии.

→ На 9 уровне вам дадут способность «Адское пламя», наносящую огненный урон.

*На **11** уровне* изучаем «*любимая стихия (огонь)+*».

*На **13** уровне* берём способность «*преодолевающая магия*»+, и выбираем между способностями «*длительное заклинание»/«обманщик».*

→ навык «обманщик» пригодится для прохождения сложных проверок убеждения (сложность 50+) и для отыгрыша. В бою будет полезнее черта «длительное заклинание», она позволяет убрать с пояса метаскипетры длительных заклинаний, освобождая слоты под метаскипетры максимизированных/ускоренных заклинаний. Кроме того, вся метамагия является значительным усилением колдуна, вы сможете чаще использовать заклинание наиболее подходящее под конкретного противника, добавляя его на высокие круги.

*На **15** уровне* берем способность «*метамагия (дальнобойное заклинание)».*

Заклинание «луч адского пламени» наносит огромное количество урона, но радиус его применения ограничен. Используйте метамагию «дальнобойное заклинание», чтобы дополнить книгу заклинаний Таши высокоуровневыми заклинаниями с повышенным радиусом применения.

На этом уровне колдунья получит *«крылья»,* как способность наследия.

*На **17** уровне* берём способность «*метамагия (повышенное заклинание)».*

На нормальном уровне сложности нет острой необходимости в повышении сложности ваших заклинаний. И всё же, вы можете повысить сложность заклинаний «сирокко» или «тумана безволия», перенеся их на 9 круг.

→ Как работает сложность заклинаний? Пусть у врага спасбросок по стойкости — 20, а сложность заклинания «сирокко» - 35, это значит враг с вероятностью 75% провалит спасбросок и окажется поваленным с ног уже в первый раунд. Перенеся заклинание на 3 круга выше , сложность заклинания увеличится на +3 (до 38), тогда вероятностью провала броска составит 90%.

*На **19** уровне* изучаем способность «*метамагия (усиленное заклинание)»* и черту наследия «*стальная воля».*

Если у Таши остаются неиспользованные слоты 7-8-9 кругов, вы сможете добавить на эти круги усиленные версии заклинаний с более низких уровней.

«Стальная воля» — лучшее, что осталось из черт наследия.

3.2 Заклинания

Заклинания 1 круга

«Поспешное отступление» — Увеличивает скорость передвижения с 20 до 50 единиц, для оттягивания врагов на себя и использования тактики cast&run (кастуй и беги). *Нас не догонят, нас не поймают.*

«Масло» — рекомендованное заклинание, позволяет «растягивать» врагов, провалившие спасбросок NPC добегут до вашей партии, когда их более удачливые собратья будут обращены в прах.

«Уменьшение гуманоида» — рекомендованное заклинание, для повышения защиты Таши.

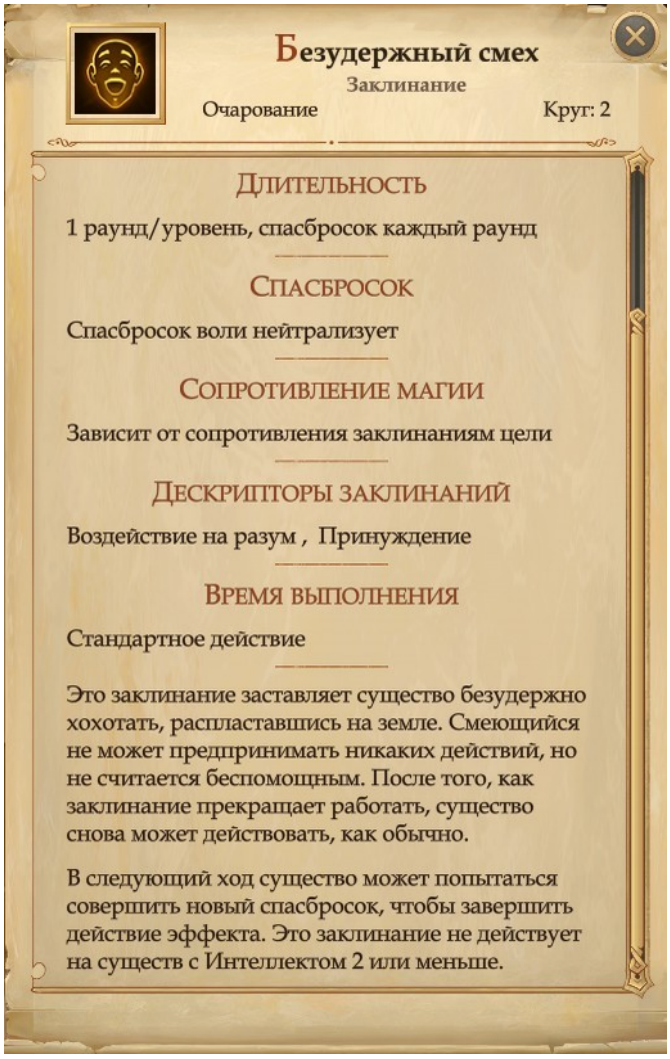
«Увеличение гуманоида» — баф для сопартийцев, увеличивает урон от оружия, теряет актуальность с появлением более мощного заклинания в поздней игре. Берите, если в вашей группе нет сопартийца способного прочитать это заклинание за Таши.

«Верный удар» — пригодится перед чтением заклинания требующего проведения успешной дистанционной атаки.

«Магический доспех»— повышает защиту колдуньи и петов (если они есть), теряет актуальность в поздней игре. Берите, если в вашей группе нет кого-то, кто может читать это заклинание.

«Сон, гипноз» — заклинания профильной школы очарования, но брать их не рекомендуется, в дальнейшем эти заклинания станут полностью бесполезными.

Заклинания 2 круга



«Безудержный смех» — хорошо смеется тот, на кого скастовали заклинание школы очарования. На случай если встретите тролля, или, не дай Гротус, великого циклопа. Заклинание теряет свою эффективность с появлением универсальных аналогов на последующих кругах. Тем не менее, я советую взять это заклинание. С ним, правда, весело.

«Опаляющий луч» — «бесплатное» заклинание наследия, требует успешной дистанционной атаки касанием. Максимизированная версия луча наносит 24-72 единицы огненного урона. Для лучшего эффекта используйте находясь в скрытности (или под заклинанием «высшая невидимость»).

«Паутина» — второе заклинание для АОЕ контроля врагов. Можно использовать вместе с маслом, тогда врагам придётся совершить больше спасбросков, чтобы добежать до группы.

«Зов камня» — ещё одно АОЕ заклинание для контроля врагов. Обратите внимание, эффект от заклинаний с дескриптором труднопреодолимой

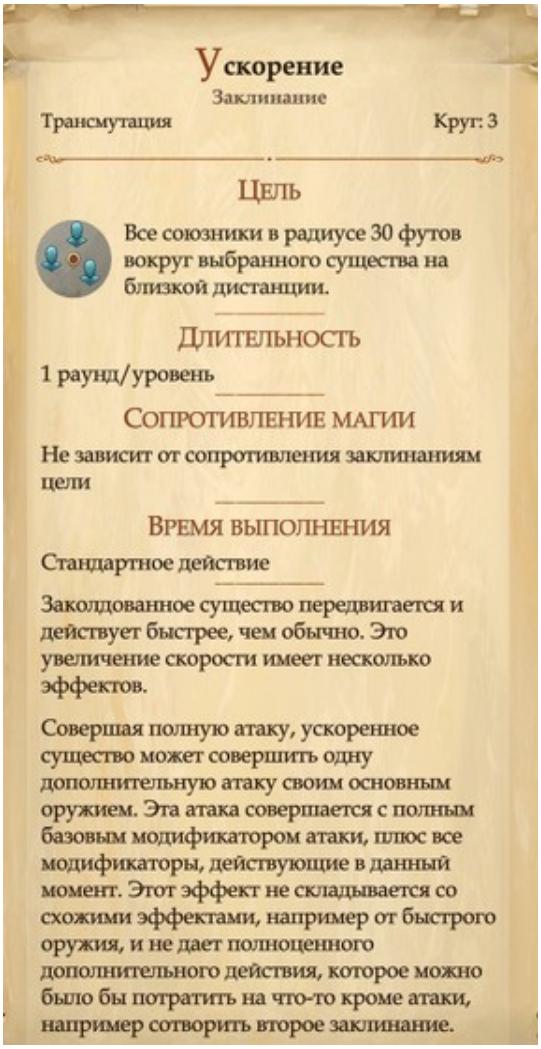
местности (например, вулканическая буря + зов камня) не стакается друг с другом. Вам хватит одного заклинания подобного рода в вашем спеллбуке.

«Расплывчатость» — мощное защитное заклинание, полезное для всей группы. Обязательно к изучению, в поздней игре является частью обкаста группы.

«Зеркальное отражение» — мощное защитное заклинание для Таши. Рекомендовано к изучению.

«Пылающая дуга/расплавленный шар» — среди прочих выбираем заклинания наносящие урон огнём.

Заклинания 3 круга



Ускорение

Заклинание

Трансмутация Круг: 3

Цель

Все союзники в радиусе 30 футов вокруг выбранного существа на близкой дистанции.

Длительность

1 раунд/уровень

Сопротивление магии

Не зависит от сопротивления заклинаниям цели

Время выполнения

Стандартное действие

Заколдованное существо передвигается и действует быстрее, чем обычно. Это увеличение скорости имеет несколько эффектов.

Совершая полную атаку, ускоренное существо может совершить одну дополнительную атаку своим основным оружием. Эта атака совершается с полным базовым модификатором атаки, плюс все модификаторы, действующие в данный момент. Этот эффект не складывается со схожими эффектами, например от быстрого оружия, и не дает полноценного дополнительного действия, которое можно было бы потратить на что-то кроме атаки, например сотворить второе заклинание.

«Ускорение» — ускоренные персонажи наносят дополнительную атаку в раунд, повышает скорость группы. Крайне полезное, и нужное заклинание.

«Обездвижить гуманоида» — Таши, благодаря дьявольскому наследию, самостоятельно выучит заклинание на 7 уровне. Используйте как продвинутую версию «Безудержного смеха».

«Марево» — короткая, усиленная версия заклинания «Расплывчатость», пригодится для обкаста бойцов ближнего боя (Амири, Валери, Нок-Нок) перед битвами с боссами, либо когда Таши вынуждена немного «потанковать» сама.

→ *заклинания, работающие 1 раунд (6 секунд)/уровень, быстро рассеиваются, читайте их непосредственно перед началом боя (и в конце обкаста), а также используйте метаскипетры низших длительных заклинаний. Это удвоит продолжительность заклинания.*

«Огненный шар» — продолжаем изучать школу разрушений.

«Защита от стрел, коллективная» — арканное заклинание. Не доступно жрецам без специальных доменов и не встречается в списке заклинаний доступных для магуса. Если в вашей постоянной группе нет второго мага, или чародейского плута, то рекомендую выучить это заклинание для Таши.

«Замедление» — многие дебафы действуют как на врагов, так и на вашу группу. «Замедление» действует исключительно на врагов, его можно кастовать не боясь задеть своих.

«Смрадное облако» — дополнительный AOE дебаф. Ситуативно полезен против *редких* врагов без иммунитета к яду.

«Рассеивание магии/героизм» — не рекомендовано к изучению, на высоких кругах есть продвинутые версии этих заклинаний.

«Облик зверя» — не рекомендовано к изучению. В форме зверя/дракона колдун теряет бонус от экипированной робы (а они в игре весьма неплохие).

«Глубокий сон» — заклинание школы очарований, бесполезно против высокоуровневых врагов, не рекомендовано .

Заклинания 4 круга

«Замешательство» — первое AOE заклинание контроля группы из школы очарований, ситуативно полезное.

«Дверь в пространстве» — в игре будут (скриптованные) бои, где вы окажитесь явно в неудачной позиции. Всего через 6 секунд после каста (с метаскипетром средних ускоренных заклинаний - быстрее) Таши или вся группа выйдут из-под удара. А может быть благодаря этому заклинанию вы найдете пару секретных мини-локаций?

«Сокрушительное отчаяние» — AOE дебаф, заклинание даётся от наследия. Используйте ситуативно, спелл работает на сопартийцев.

«Невидимость, высшая» — отличное боевое заклинание, пригодится для усиления бойцов ближнего боя перед битвой с боссами. Используйте на Таши перед чтением заклинаний требующих проведения успешных дистанционных атак касанием.

«Истощение» — крайне мощное заклинание школы некромантии, эффективно против врагов без иммунитета к вытягиванию уровней. Когда огонь и очарование бесполезны.

«Драконье дыхание» — АОЕ заклинание наносящее урон. «Драконье дыхание» лучше чем «управляемый огненный шар», поскольку с допуском к более высоким кругам магии Таши научится давать иммунитет всем своим сопартийцем к её огненной магии. Используйте огненное «драконье дыхание», тогда сложность заклинания вырастет на +2 (а в конце игры на +3).

«Подавляющая скорбь» — эффективное заклинание контроля, очарованный противник лишается бонуса к ловкости и дополнительно получает штраф к защите. Значительно снижает защиту цели. Может быть использовано перед кастом атак требующих проведения успешной дистанционной атаки.

Заклинания 5 круга

«Обездвижить чудовище» — контроль любого существа не обладающего иммунитетом к школе очарований, основное заклинание контроля.

«Туман безволия» — одно из самых сильных АОЕ заклинаний школы очарования. Таши может прочитать заклинание перед боем, дав сопартийцам постоять в тумане, пока они не получат иммунитет к эффекту безволия. Существа провалившие спасбросок в тумане становятся уязвимыми перед последующими заклинанием требующими спасброска по воле. Эффективно в синергии с заклинаниями сопартийцев. Учится от наследия.

«Каменная кожа, коллективная» — если у вас нет сопартийца способного сотворить это заклинание, то выучите его для Таши. Требует алмазную пыль.

«Ледяная тюрьма» — контроль против врага с высокими спасбросками по воле и стойкости, работает против некоторых кастеров.

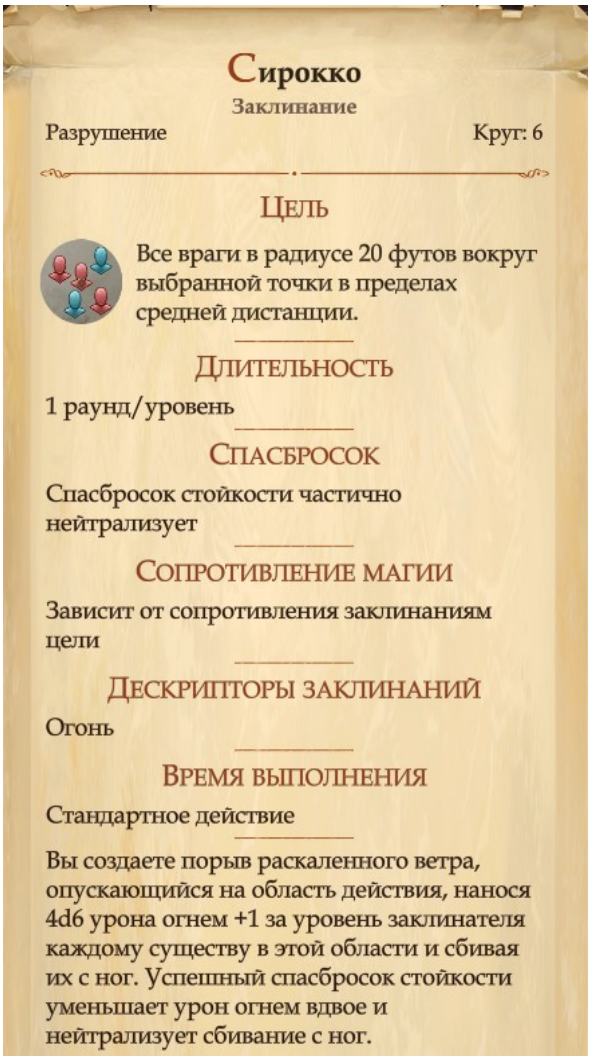
«Разрушение чар» — рекомендованное для изучения, за исключением случаев когда у вас есть один (а лучше два) сопартийца, способных творить заклинание.

«Иллюзорная паутина» — АОЕ контроль, действует только на врагов. В отличии от «паутины» не влияет на врагов которые входят в зону заклинания после каста заклинания.

«Слабоумие» — эффективное заклинание против вражеских магов.

«Подчинение гуманоида» — обращает врага в союзника. Работает только против гуманоидов. Эффективность низкая, на 9 круге магии будет предложено универсальное заклинание подчинения.

Заклинания 6 круга



Сирокко

Заклинание

Разрушение Круг: 6

Цель

Все враги в радиусе 20 футов вокруг выбранной точки в пределах средней дистанции.

Длительность

1 раунд/уровень

Спасбросок

Спасбросок стойкости частично нейтрализует

Сопротивление магии

Зависит от сопротивления заклинаниям цели

Дескрипторы заклинаний

Огонь

Время выполнения

Стандартное действие

Вы создаете порыв раскаленного ветра, опускающийся на область действия, нанося 4d6 урона огнем +1 за уровень заклинателя каждому существу в этой области и сбивая их с ног. Успешный спасбросок стойкости уменьшает урон огнем вдвое и нейтрализует сбивание с ног.

«Сирокко» — чрезвычайно полезное AOE заклинание. Не подставляйтесь! Наряду с ускорением рекомендовано для изучения любому классу с доступом к данному заклинанию. Одно из основных заклинаний AOE контроля. Сложность заклинания растёт с появлением навыка «стихия (огонь)».

«Луч адского пламени» — «бесплатное» заклинание от дьявольского наследия. При использовании скипетра средних максимизированных заклинаний, при попадании наносит 90-270 урона огненного/чистого урона, основное заклинание урона по единичной цели.

«Героизм, высший» — повышает спасброски, броски атаки на 4. Рекомендовано для изучения, даже если вы берёте с собой в приключения Линдзи.

«Рассеивание магии, высшее» — снимает обкаст с особо сильных врагов, рекомендовано, за исключением случаев когда у вас уже есть 2 кастера обученных этому заклинанию.

«Смоляная лужа» — AOE заклинание контроля, используйте в связке с «сирокко»+ «паутина»+«масло». Эффективность средняя.

Заклинания 7 круга

«Легендарные размеры» — увеличенные существа наносят больше урона, в том числе и лучники. Используйте это заклинание на ваших бойцах. Требует кость динозавра. Используется, как часть обкаста Таши, для тактики «*Одна против всех*».

«Огненное клеймо» — союзники становятся неуязвимы к вашей огненной магии. Заклинание наследия. Позволяет кастовать файрболы без боязни задеть своих.

«Пёрст смерти» — мощное заклинание школы некромантии, эффективно против врагов без иммунитета к урону негативной энергией. Когда огонь и очарование бесполезны.

«Радужные брызги» — АОЕ заклинание школы разрушения со значительным радиусом поражения, ситуативно пригодится против врагов иммунных к огню.

Заклинания 8 круга

«Пугающий аспект» — повышает защиту и даёт магический резист.

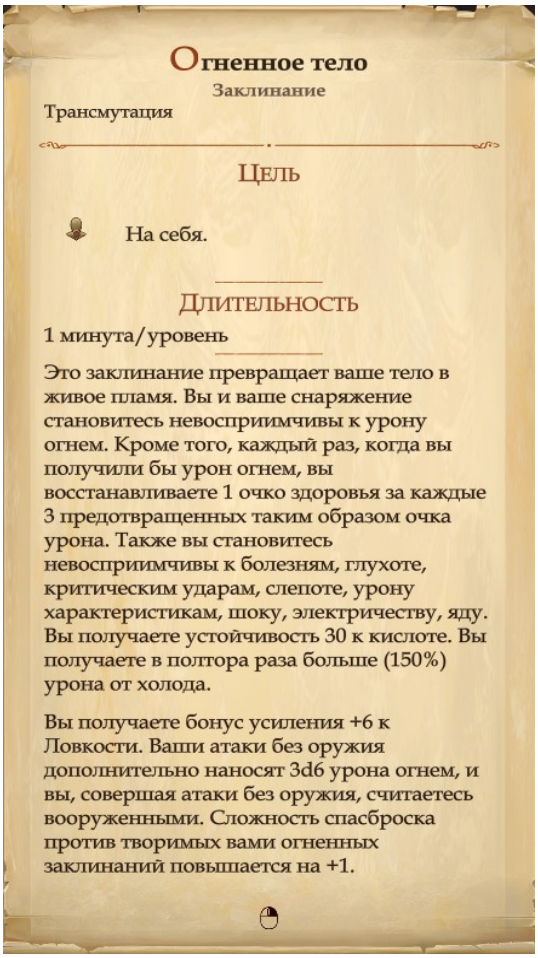
«Океаническая мантия» — +8 к защите против врагов без «свободы передвижений», отлично работает вместе с заклинанием «Драконий род III».

«Драконий род III» — используйте форму золотого дракона ради губительного дыхания (раз в 1-4 раунда наносит до 96 огненного урона).

«Защита от чар» — +8 ко всем спасброскам для защиты от заклинаний.

«Слово силы: шок» — бесплатное заклинание наследия. Пригодится в редких случаях, для обездвиживания и добивания раненых, но всё ещё опасных врагов.

Заклинания 9 круга



Огненное тело

Заклинание

Трансмутация

Цель

На себя.

Длительность

1 минута/уровень

Это заклинание превращает ваше тело в живое пламя. Вы и ваше снаряжение становитесь невосприимчивы к урону огнем. Кроме того, каждый раз, когда вы получили бы урон огнем, вы восстанавливаете 1 очко здоровья за каждые 3 предотвращенных таким образом очка урона. Также вы становитесь невосприимчивы к болезням, глухоте, критическим ударам, слепоте, урону характеристикам, шоку, электричеству, яду. Вы получаете устойчивость 30 к кислоте. Вы получаете в полтора раза больше (150%) урона от холода.

Вы получаете бонус усиления +6 к Ловкости. Ваши атаки без оружия дополнительно наносят 3d6 урона огнем, и вы, совершая атаки без оружия, считаетесь вооруженными. Сложность спасброска против творимых вами огненных заклинаний повышается на +1.

«Огненное тело» — повышает сложность всех огненных заклинаний Таши, дает иммунитет к критическому урону, ослеплению и другим опасным дебафам. Значительно повышает живучесть колдуна. Рекомендовано к изучению как только станет доступно.

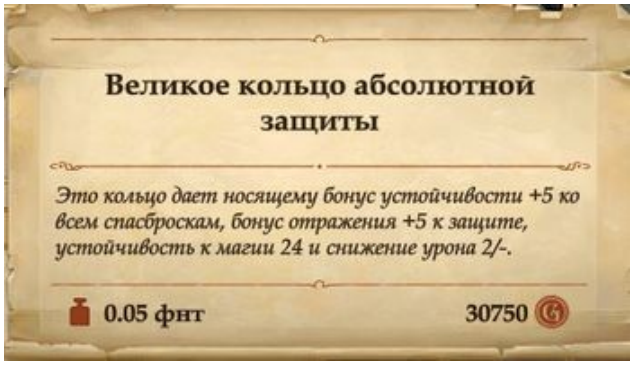
«Полярная полночь» — AOE заклинание наследия недоступное обычным магам. Вытягивает ловкость. Используйте в связке с «Сирокко» и другими заклинаниями контроля.

«Подчинение чудовища» — враг становится вашим союзником. Любой кто не обладает иммунитетом к очарованию, либо высоким спасброском по воле, уязвим.

«Вой баньши» — заклинание школы некромантии, против групп врагов с иммунитетом к огню/очарованию.

4.0 Экипировка

В начале игры выбор не особо большой, используйте лучшие артефакты что найдете. В середине/конце игры когда у вас появится выбор в артефактах, достойной великой колдуньи экипировкой будет:



Великое кольцо абсолютной защиты

Это кольцо дает носящему бонус устойчивости +5 ко всем спасброскам, бонус отражения +5 к защите, устойчивость к магии 24 и снижение урона 2/-.

0.05 фнт 30750

Шапка ментального совершенства +8

Эта шапка дает носящему бонус усиления +8 ко всем ментальным характеристикам (Интеллект, Мудрость и Харизма). Это бонус усиления и он не складывается с другими бонусами усиления.

1 фнт 120000

Кольцо ситуаций

Носящий это кольцо может, проведя ночь с ним на пальце, активировать до 4 способностей из списка ниже. При снятии кольца оно немедленно деактивирует все бонусы.

Ситуативный бонус +2 к Силе

Ситуативный бонус +2 к Ловкости

Ситуативный бонус +2 к Выносливости

Ситуативный бонус +2 к Интеллекту

Ситуативный бонус +2 к Мудрости

Ситуативный бонус +2 к Харизме

Ситуативный бонус +1 ко всем спасброскам

Ситуативный бонус +1 к броскам на урон оружием

Ситуативный бонус +2 ко всем проверкам навыков

Ситуативный бонус +5 футов к скорости передвижения

Ситуативный бонус +1 к защите

Ситуативный бонус +1 к сложности всех заклинаний и активируемых способностей

0.05 фнт 92500

Наручи защиты +8

Эти наручи дают носящему бонус брони +8 к защите, как если бы на нем была броня.

Как и большинство бонусов, бонусы брони не складываются с бонусами того же типа, полученными, например, от надетых доспехов или заклинания магический доспех.

1 фнт 16000

Амулет Гиронны

Этот амулет дает носящему интуитивный бонус +5 к защите, а также эффект заклинания зеркальное отражение.

0.1 фнт 36250

Использует: Таши

Ботинки мантикоры

Эти ботинки дают носящему бонус +10 к скорости перемещения и бонус усиления +4 к природной броне.

1 фнт 16750

Использует: Таши

Роба цензора

Ткань

0 Защита

0 Базовая защита

0 Штраф за доспехи

0 Вероятность провала мистического заклинания

Свойства

+2 Защита

Эта роба дает носящему бонус уклонения +2 к защите и позволяет дважды в день творить заклинание рассеивание магии.

1 фнт 5445

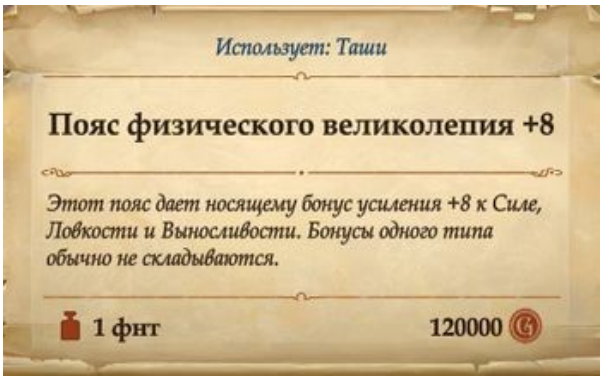
Плащ чародея

Этот плащ дает носящему бонус +1 к сложности всех творимых им заклинаний школы Очарования.

3 фнт 875

Часть предметов из списка могут быть недоступны, в зависимости от поступков Таши.

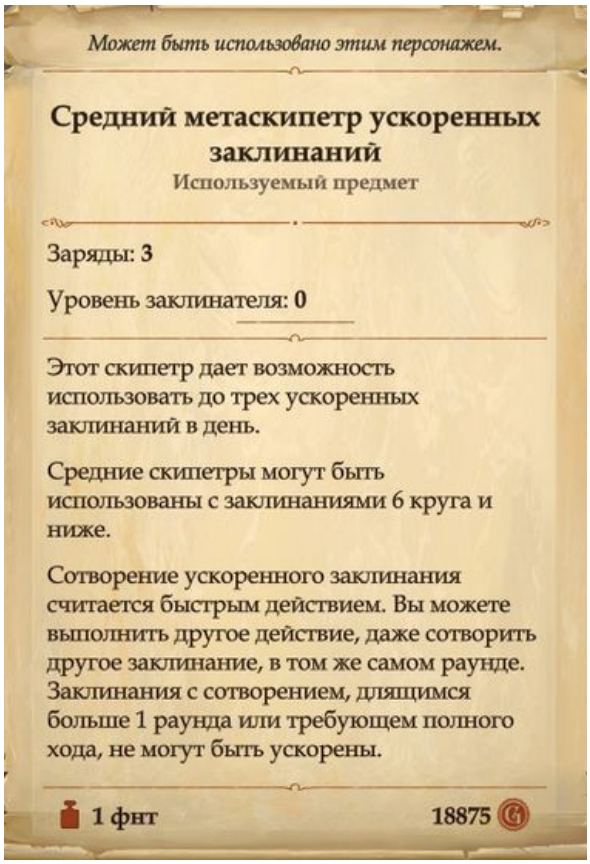
→ Для версии игры 1.1.2 роба цензора повышает защиту вместе с наручами защиты. Если вы ищите альтернативу робе цензора, то присмотритесь к робе темного аколита, она дает +8 к харизме и +8 к интеллекту, и позволяет экипировать шлем вместо шапки ментального совершенства. Однако сильно полагаться на робу не стоит — в форме дракона бонусы от неё не применяются к герою, поэтому простая роба цензора отлично подойдет, если вы хотите играть через превращение в дракона.



→ Кольцо ситуаций — универсальное кольцо, ищите у торговцев. Следующие способности будут эффективны:

- *Сложность всех заклинаний +1;*
- *+2 к харизме — увеличивает сложность заклинаний ещё на одну единичку;*
- *+2 к ловкости — увеличивает как защиту, так и дистанционную атаку, чуть полезнее чем простой бонус +1 к защите;*
- *+1 ко всем спасброскам.*

4.1 Скипетры


Может быть использовано этим персонажем.

Средний метаскипетр ускоренных заклинаний
Используемый предмет

Заряды: **3**

Уровень заклинателя: **0**

Этот скипетр дает возможность использовать до трех ускоренных заклинаний в день.

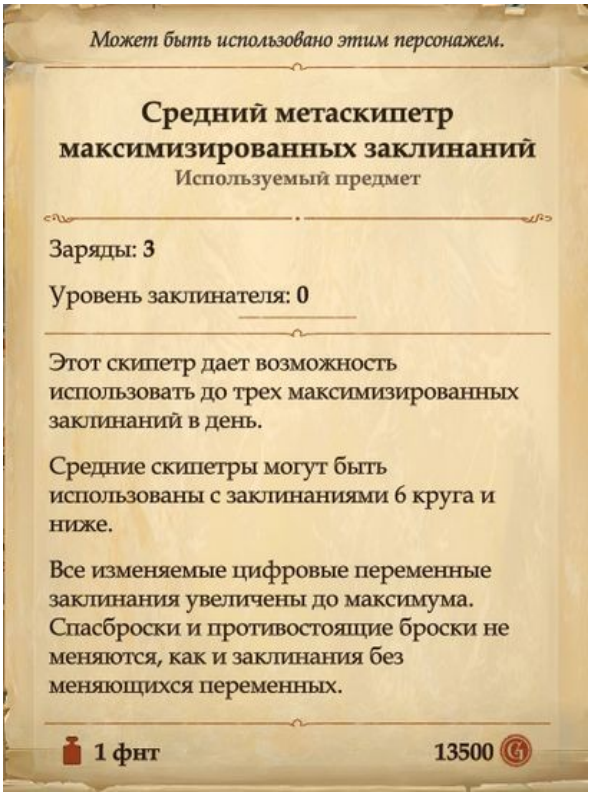
Средние скипетры могут быть использованы с заклинаниями 6 круга и ниже.

Сотворение ускоренного заклинания считается быстрым действием. Вы можете выполнить другое действие, даже сотворить другое заклинание, в том же самом раунде. Заклинания с сотворением, длящимся больше 1 раунда или требующем полного хода, не могут быть ускорены.

1 фнт 18875

С самого начала игры доступны низшие метаскипетры. Покупайте их! Ускоренное чтение заклинания «Ускорение» (вот такая тавтология) облегчит прохождение (внезапных) боев к которым Таши и её группа оказалась не подготовлены, а длительные заклинания на первых уровнях дадут возможность не тратить время на частый обкаст.

→ *Несколько хороших метаскипетров вы получите от ремесленника.*


Может быть использовано этим персонажем.

Средний метаскипетр максимизированных заклинаний
Используемый предмет

Заряды: **3**

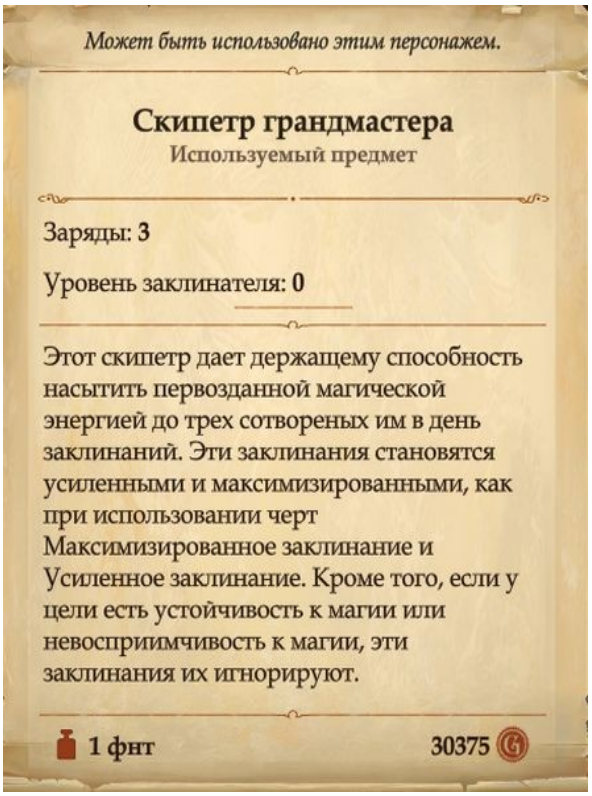
Уровень заклинателя: **0**

Этот скипетр дает возможность использовать до трех максимизированных заклинаний в день.

Средние скипетры могут быть использованы с заклинаниями 6 круга и ниже.

Все изменяемые цифровые переменные заклинания увеличены до максимума. Спасброски и противостоящие броски не меняются, как и заклинания без меняющихся переменных.

1 фнт 13500


Может быть использовано этим персонажем.

Скипетр грандмастера
Используемый предмет

Заряды: **3**

Уровень заклинателя: **0**

Этот скипетр дает держащему способность насытить первозданной магической энергией до трех сотвореных им в день заклинаний. Эти заклинания становятся усиленными и максимизированными, как при использовании черт Максимизированное заклинание и Усиленное заклинание. Кроме того, если у цели есть устойчивость к магии или невосприимчивость к магии, эти заклинания их игнорируют.

1 фнт 30375

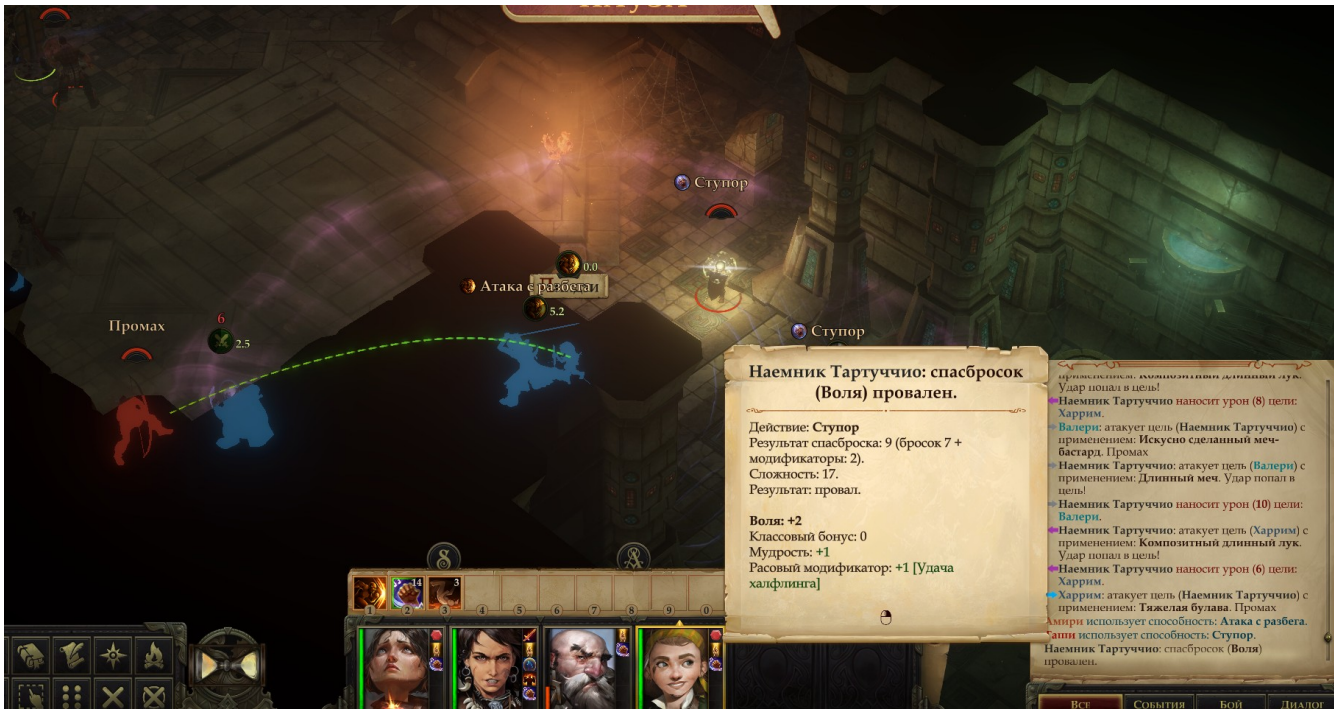
5.0 Тактика

1-3 уровни / *«Первые шаги»*

Включите использование способности «оборонительный бой». Измените формацию группы чтобы держаться за спиной ваших товарищей с высокой защитой.

Перед боями с группой противников накладывайте на себя «щит».

Используйте «поспешное отступление» + «горящие руки» для занятия позиции и атаки групп врагов, без урона по сопартийцам. Если заклинания заканчиваются, то используйте заговор 0 уровня «ступор». Заговор особо эффективен против существ с высокой защитой, но низкой волей (например, алхимики).



Пока Таши держит наёмника со щитом в ступоре, остальные разбираются с лучником.

По возможности заманивайте группы врагов в узкие проходы, читайте заклинание «масло».

Эффективные сопартийцы: Валери, Амири, Харрим, Линдзи, Джейтал.

4-7 уровни / «Перспективная колдунья»

Активно используйте низшие метаскипетры и накладывайте продлённые бафы на Таши («щит», «уменьшение гуманоида», «поспешное отступление», «зеркальное отражение») и команду («расплывчатость» и др.).

В бою используйте заклинания: «ускорение», «замедление». Против групп врагов подойдет комбинация: «масло»+«паутина»+«зов камня». Для нанесения высокого урона по одной цели кастуйте «опаляющий луч» из состояния скрытности. Заклинания наносящие урон по области используйте по возможности.

Против троллей/циклопов используйте заклинания «безудержный смех/обездвижить гуманоида». Не экономьте, если не повезёт, на особо опасных противниках уйдет до 3-5 заклинаний школы очарования за 1 бой. Зато без риска для жизни!

Линдзи пришлось немного побегать, смех сработал только со второго раза.

Эффективные сопартийцы: Валери, Амири, Харрим, Линдзи, Джейтал, Экан.

8-14 уровни / *«Универсалка»*

Делаем всё тоже самое что и на 4-7 уровнях, только лучше. Очаровываем, жжемся огнём, кастуем мощные обкасты, балуемся некромантией.

Эффективные сопартийцы: всё те же, Нок-Нок.

15-16 уровни / *«Здесь должно было быть сложно»*

Если ваша экономика позволяет, купите свитки воскрешения, алмазную пыль, кости динозавра.

До получения сильных защитных заклинаний (7 и 8 круг) не геройствуйте. Начинайте любой бой против дикой охоты с заклинания «сирокко». Вам пригодится сопартиец способный читать заклинание «свобода передвижения».

Перед боем используйте на себя и ваших сопартийцев «высший героизм» (не более чем на 2-3 человек в группе, сохраняйте 6 круг на «сирокко»), «массовая каменная кожа» и прочие защитные заклинания низких кругов, полный обкаст будет не лишним.

В бою сфокусируйтесь на AOE контроле («сирокко» + «паутина» + «масло» + «смоляная лужа»), а после на AOE уроне (файрболлы, «драконье дыхание»).

Эффективные сопартийцы: Экан, Харрим, Джейтал, Рег.

17-20 уровни / *«Одна против всех»*

Перед боем Таши читает обкаст на себя: «щит», «форма дракона III», «расплывчатость», «пугающая форма», «высшая форма героизма, «легендарное увеличение», «уменьшение гуманоида» (заклинание

эффективно работает как с формой дракона, так и легендарным увеличением, давая бонус защиты от размера), «океаническая мантия» и «огненное тело».

Продолжительного обкаста хватит на несколько боев.

В бою читаете на врагов «Сирокко», огненное дыхание золотого дракона и другие AOE заклинания. Ваша защита будет колебаться в районе 65-75 для обычных атак, пробить её смогут только с критических бросков. Смело выводите Таши на передовую, и прячьте за неё остальную группу.

Таши устойчива к атакам касанием, а её заклинания наносят хороший AOE урон огнём. Защита показана без бонуса от квеста Боккена (+1), ситуативного кольца (+1) и «океанической мантии» (+8).

Экан прекрасно усилит группу, если вы хотите сэкономить ресурсы и пройти как можно дальше до следующего привала. Достаточно скастовать «сирокко», и пока Таши танкует и откидывается дыханием дракона, рейнджер расстреляет всех врагов.

Раскачанная как трикстер, Октавия будет конкурировать с Эканом за звание лучшего ДПС дилера группы.

Неплохими напарниками будут Харрим или Тристиан, вам пригодятся лечащие заклинания жрецов, их дивайн обкаст, а особенно «свобода передвижений» (4) и «наделить благодатью ревнителя веры» (7).

Джейтал/Рег — смогут усилить группу, выполняя роль кастеров поддержки.

Если вам не хватает аое-урона (а огня, как сказала бы Таши, много не бывает), то возьмите Джубилоста с его алхимическими бомбами .

Сопартийцы ориентированные на ближний бой и не владеющие магией (Валери, Нок-Нок, Амири) будут малоэффективными для этой тактики.

6.0 Q&A (Вопросы&Ответы)

1. Почему вместо X взят Y? Вместо A, будет лучше B!

Возможно, но мой билд идеальный (ха-ха, шутка). Если вы знаете что делать, играйте так, как вам нравится.

2. Почему не трикстер?

Трикстер — маг, специализирующийся на атакующих заклинаниях. Используя спеллы не наносящие урон, маг теряет «фишку» престиж-класса. Трикстер эффективен в связке с колдуном или другим магом, который возьмёт на себя необходимость читать заклинания AOE контроля или накладывать бафы.

3. Почему бы не взять побольше интеллекта?

Если вы хотите выкачать «скрытность» на максимум, чтобы более активно использовать атаку врасплох с «луча адского пламени», то это хороший вариант. Замените метамагию «усиленное заклинание» на фокус на оружие (луч) и возьмите 16 ловкости (-2 лвк, +2 инт, +2 вын) со старта.

7.0 Послесловие

Гайд получился объёмным, вы можете смело пропустить часть с заклинаниями, возвращаясь к ней по мере необходимости. Надеюсь было интересно!

Удачи в путешествиях в Украденных землях!