

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 частенько перепадало, хотя чаще молодую особу всё же прощали). Кто отец Таши — тайна окутана мраком, до неё лишь доходили слухи о халфлинге 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 Таши унаследовала свою непоседливость, взрывной характер и неуёмное любопытство.

Желая раскрыть тайну своего рождения, а также чувствуя себя изгоем среди народа дварфов, молодой халфлинг 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, тем не менее, изредка совершает злые, несвойственные ей поступки.

Имя: Таши;

Раса: хафлинг;

Характер: хаотично-добрый;

Пол: женский.

Стартовые характеристики

Сила: 8;

Ловкость: 16;

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. 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, как правило, не носят броню, и обладают низким приростом здоровья, 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 которые значительно повысят её выносливость.

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

НАВЫКИ	
+8 Атлетика	+17 Подвижность
+35 Убеждение	+8 Внимание
+18 Знания (магия)	+44 Скрытность
+18 Знания (мир)	+12 Плутство
+6 Знания (природа)	+28 Использование маги...
+6 Знания (религия)	

УСИЛЕНИЯ И СОСТОЯНИЯ	
 Крылья Постоянное	 Расплывчатость 16м 50с
 Щит 16м 33с	 Свобода движений 2ч 49м
 Уменьшение гуманоида 16м 42с	 Героизм, высший 16м 57с
 Поспешное отступление 16м 44с	 Невидимость, высшая 1м 41с
 Зеркальное отражение 16м 47с	

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:

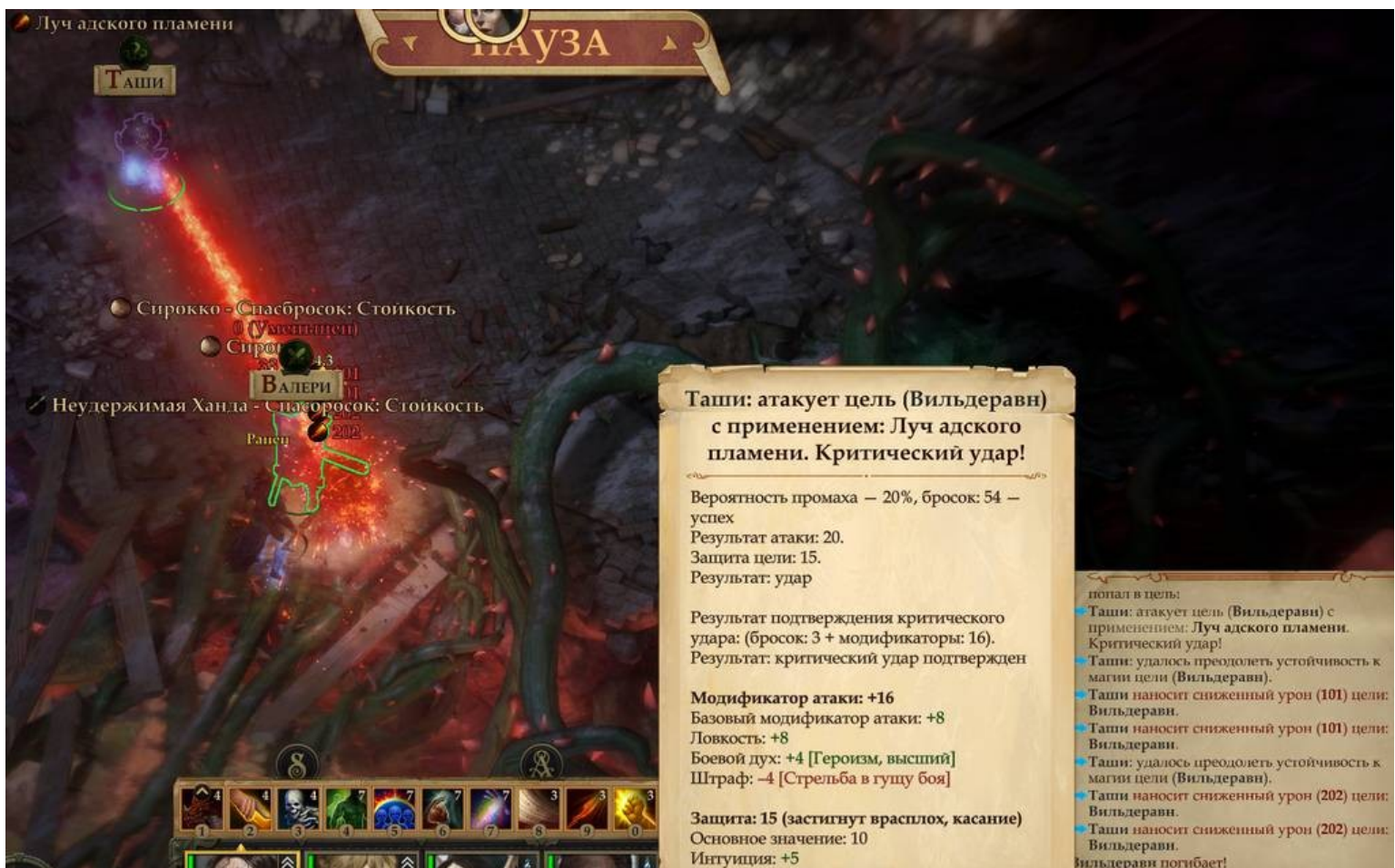
До четвертого уровня вложите три поинта в навык «подвижность», это улучшит способность Таши «оборонительный бой», и как итог повысит защиту колдуньи.

С четвертого по тринадцатый уровень прокачайте навык «использование магических устройств». В поздней игре Таши 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 сильные дистанционные атаки касанием, читая заклинания «опаляющий луч» или «луч адского пламени».

→ Заклинание «невидимость, высшая» повышает скрытность Таши на 20. В ранней игре вы сможете найти плащ с бонусом к скрытности, или использовать обычную версию заклинания «невидимость».



Атака врасплох максимизированным заклинанием «луч адского пламени» 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 заклинания с умом! Заклинание которое эффективно на низких кругах, может перестать быть таковым на более высоких кругах магии.

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

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

Заклинание «Щит» полезно на протяжении всей игры, особенно вначале против вражеских лучников, или если вдруг Таши подставится под случайный удар.

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

2.4 Мироззрение

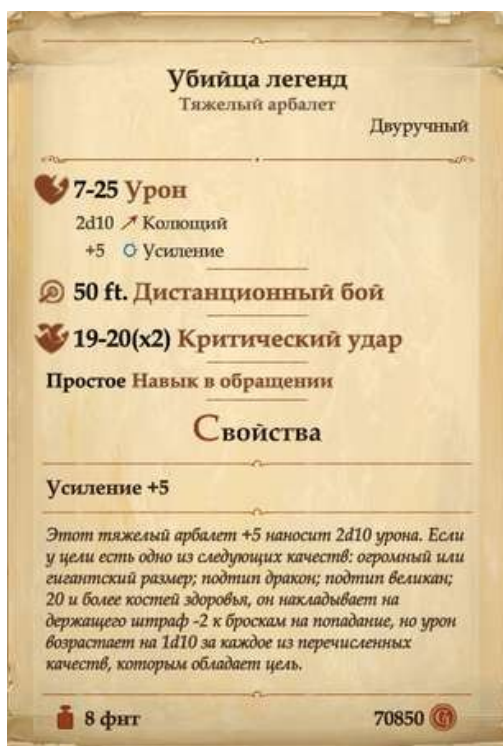


Рекомендованное мироззрение — хаотично-доброе. В игре есть амулет «Оберег Майи», который повышает сложность заклинаний школы очарований. Носить его, к сожалению, могут только добрые персонажи.

Впрочем, вы не ограничены в выборе мироззрения, ближе к концу игры Таши, возможно, захочет использовать другой амулет.

2.5 Оружие

Предпочитаемым оружием Таши является магия. В тех редких случаях когда магию использовать нельзя Таши берётся за кинжал или арбалет.



Кинжал Таши предназначен не для боя, а для защиты в бою. Бонус уклонения от кинжала эффективно работает с остальными бонусами, повышая защиту колдуньи.

→ На ранних уровнях вероятность попадания Таши из арбалета по врагу связанному ближним боем весьма низкая. А это значит, наиболее эффективным действием в бою (помимо использования заклинаний) является постоянный каст заговора «ступор». «Ступор» на 1 раунд вводит противника в беспомощное состояние. Крайне уязвимы к заговору вражеские алхимики. Щелкнув ПКМ на иконке заговора можно поставить «Ступор» на автокаст.

3.0 Развитие персонажа

3.1 Способности

На 3 уровне прокачайте особенность «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 Таши.

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

Полагаться исключительно на школу очарований 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 и преодоление сопротивления магии.

Способность «любимая школа магии (разрушение)»+,
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»/«обманищик».

→ навык «обманищик» пригодится для прохождения сложных проверок (50+) блефа 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 более 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 Таши 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 до максимальных значений, и, всё же, вы можете повысить силу «сирокко» или «тумана безволия», перенеся эти заклинания на 9 круг.

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

Если у Таши остаются неиспользованные заклинания 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 использовать тактику cast&run (кастуй и беги). *Нас не догонят, нас не поймают.*

«Масло» — рекомендованное заклинание, позволяет «растягивать» врагов, провалившие спас-бросок NPC добегают 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 с оружия, теряет актуальность с появлением более мощного заклинания в поздней игре. Берите только если в вашей группе нет кого-то, кто сможет скастовать это заклинание за вас.

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

«Магический доспех» — баф на защиту Таши и петов (если они есть), теряет актуальность в поздней игре. Берите, если в вашей группе нет кого-то, кто сможет скастовать 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 очарований. На случай если встретите тролля, или, не дай Гротус, великого циклопа. Заклинание теряет свою эффективность с появлением более 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. Поэтому 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» — ускоренные персонажи наносят дополнительную атаку в раунд, увеличивает скорость группы. Крайне полезное, а поэтому нужное заклинание.

«Обездвижить гуманоида» — Таши, благодаря дьявольскому наследию, самостоятельно выучит заклинание на 7 уровне. Используйте его 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 будет вынуждена немного «потанковать» сама.

→ заклинания, работающие 1 раунд (6 секунд)/уровень, быстро рассеиваются, поэтому читайте их непосредственно перед началом боя (и в конце обкаста), а также используйте метаскиптры 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, поэтому его можно кастовать не боясь задеть своих.

«Смрадное облако» — дополнительный АОЕ 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 рубы (а они в игре весьма неплохие).

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

Заклинания 4 круга

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

«Дверь в пространстве» — рекомендовано к изучению, 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 всю группа будут выведены из-под удара. А может быть, благодаря этому заклинанию вы найдете пару секретных мини-локаций?

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

«Невидимость высшая» — отличное боевое заклинание, пригодится для бафов ваших танков перед битвой с боссами. Используйте на Таши перед кастом 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. Используя огненное «драконье дыхание», 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. Суммарно, 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. Для «идеального билда» вы можете скипнуть слабые версии заклинания обездвиживания.

«Туман безволия» — одно из самых сильных АОЕ заклинаний школы очарования. Таши может использовать заклинание перед боем, дав сопартийцам подышать в тумане, пока те не получают иммунитет к эффекту безволия. Существа провалившие спасбросок в тумане, становятся практически беспомощными перед любым заклинанием требующим провести спасбросок по воле. Эффективно в синергии с заклинаниями сопартийцев. Учится от наследия.

«Каменная кожа, коллективная» — рекомендованное заклинание для изучения, за исключением случаев когда у вас уже есть кто-то, кто может скастовать это заклинание. Требуется алмазную пыль.

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

«Разрушение чар» — рекомендованное заклинание для изучения, за исключением случаев когда у вас уже есть кто-то, кто может скастовать это заклинание за Таши.

«Иллюзорная паутина» — АОЕ контроль, действует только на врагов. 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» — чрезвычайно эффективное АОЕ заклинание контроля школы разрушения, работает с бонусом от стихии от огня. Не подставляйтесь! Наряду с ускорением, рекомендовано для изучения любому классу с доступом к данному заклинанию. Одно из основных заклинаний АОЕ контроля. Сложность заклинания растёт с изучением навыка «стихия огня».

«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» — АОЕ 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. Требуется 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 фэйрболы без боязни задеть своих, полезно.

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

«Радужные брызги» — Заклинание школы разрушения. Используйте против 4+ целей. Эффективно в сочетании с «сирокко».

Заклинания 8 круга

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

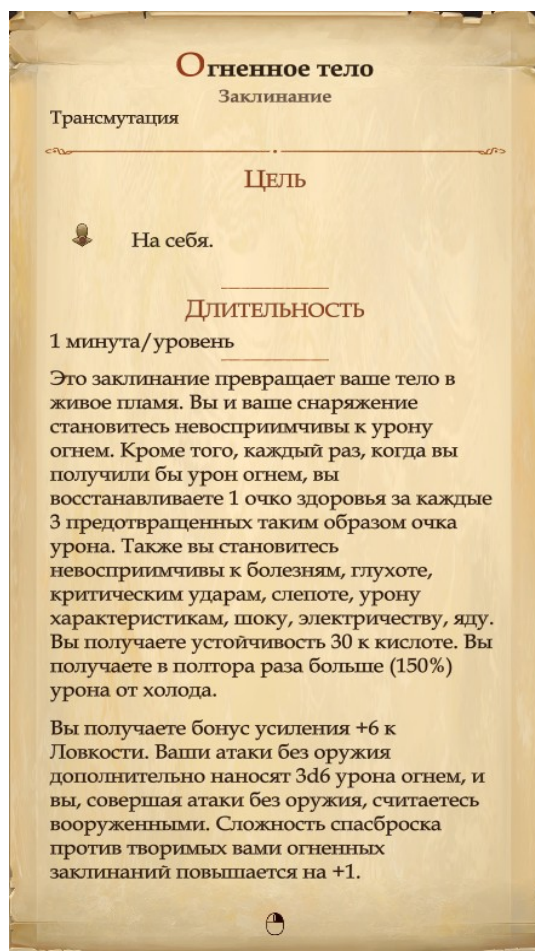
«Океаническая мантия» — +8 к защите против врагов без «свободы передвижений», отлично работает вместе с «Драконий род III».

«Драконий род III» — в форме дракона вы лишаетесь бонуса от робы. Используйте форму золотого дракона ради губительного дыхания (наносит до 96 огненного урона, раз в 1-4 раунда). Эффективно с заклинаниями АОЕ контроля, типа «Сирокко».

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

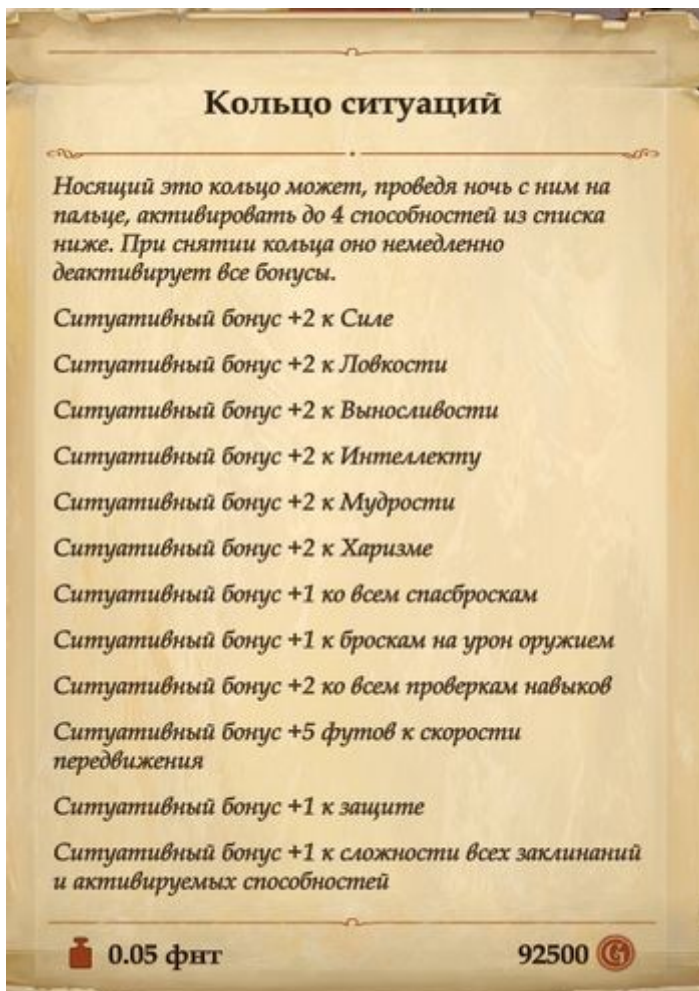
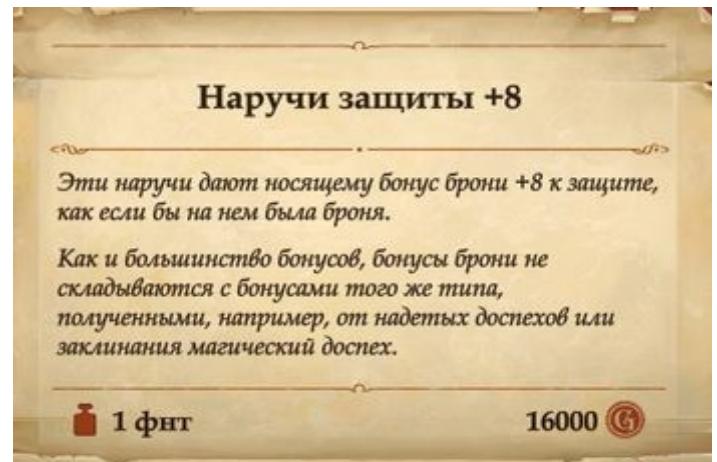
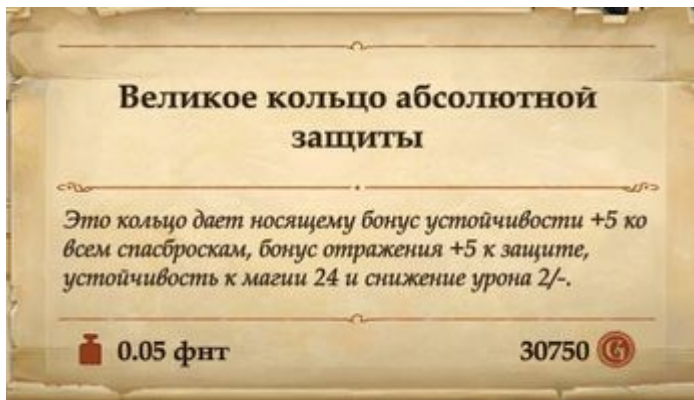
«Полярная полночь» — АОЕ заклинание наследия недоступное обычным магам. Вытягивает ловкость. Эффективно в связке с «Сирокко» и другими заклинаниями контроля.

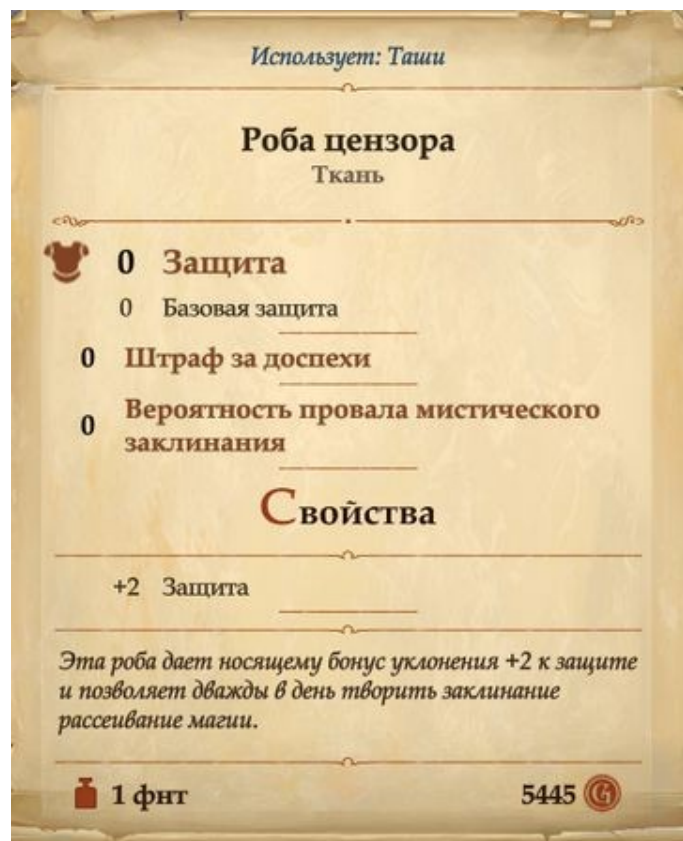
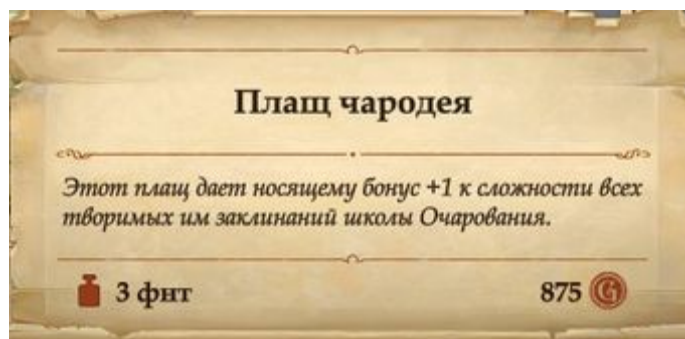
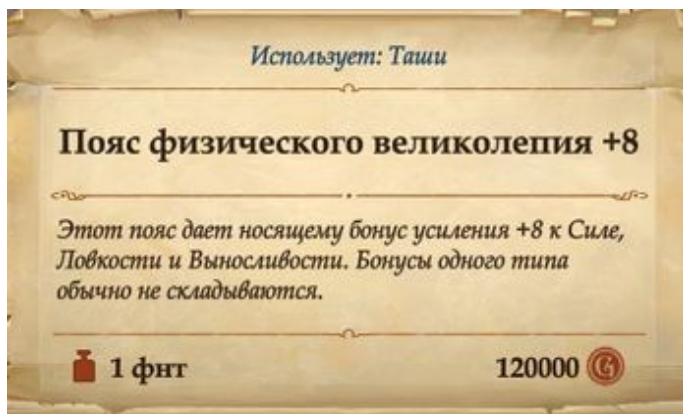
«Подчинение чудовища» — враг становится вашим союзником. Любой, кто не обладает иммунитетом к очарованию, либо высоким спасброском по воле, уязвим.

«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, присмотритесь к





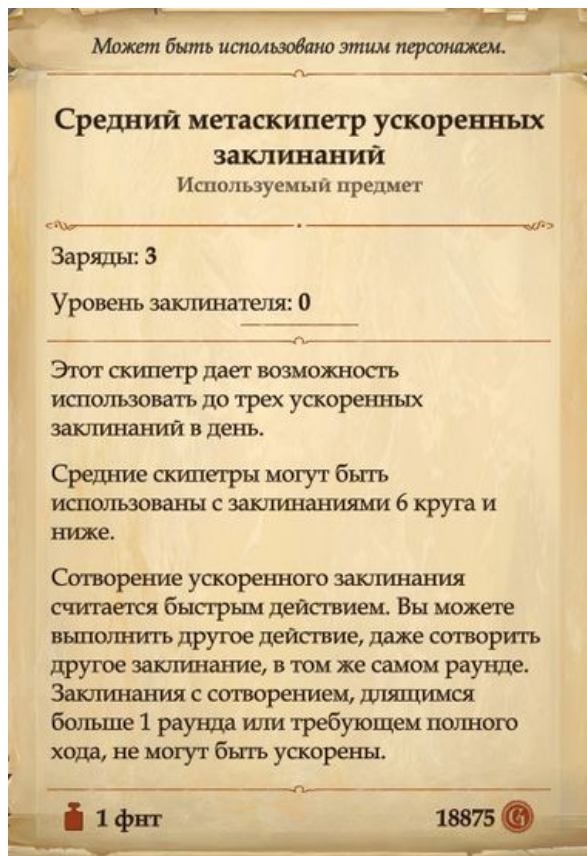
Часть предметов из списка могут быть недоступны, в зависимости от поступков Таши.

→ Для версии игры 1.1.2 роба цензора повышает защиту вместе с наручами защиты. Если вы ищете эффективную робу помимо робы цензора, то присмотритесь к робе темного аколита, она дает +8 к харизме и +8 к интеллекту, и позволяет экипировать какой-то шлем вместо шапки ментального совершенства. Однако, сильно полагаться на робу не стоит — в форме дракона она не работает, поэтому простая роба цензора — наш выбор.

→ Кольцо ситуаций — универсальное кольцо, ищите у торговцев. Я рекомендую активировать следующие способности:

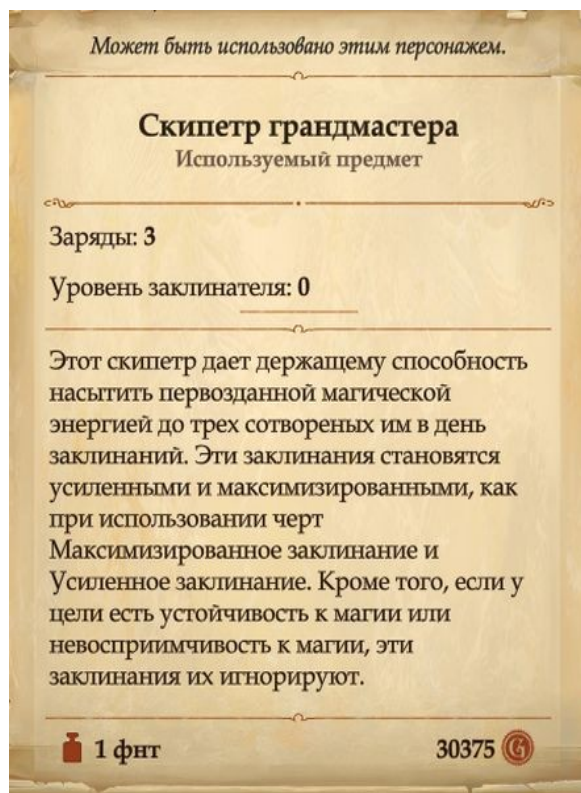
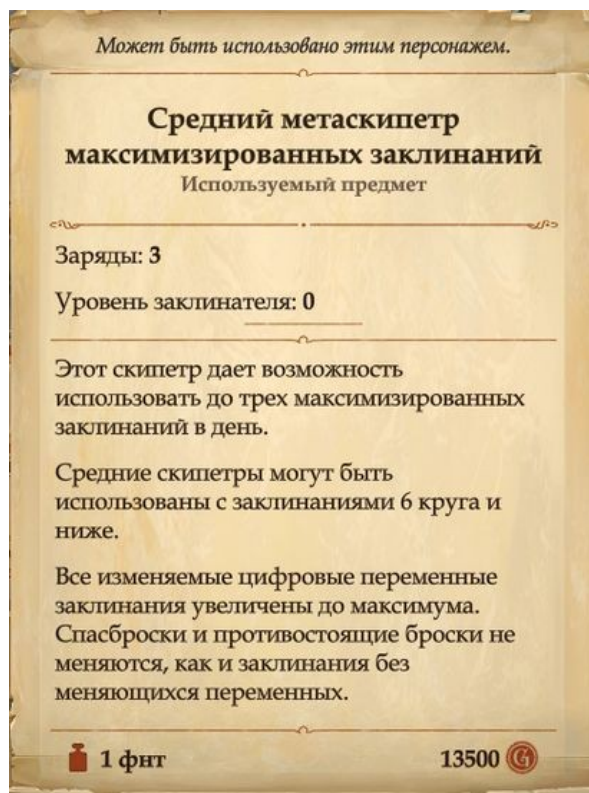
- Сложность всех заклинаний +1.
- +2 к харизме — увеличит сложность заклинаний ещё на одну единицу.
- +2 к ловкости — увеличит как защиту, так и дистанционную атаку, более эффективно чем бонус +1 к защите.
- +1 ко всем спасброскам.

4.1 Скипетры



С самого начала игры доступны низшие метаскипетры. Покупайте их! Ускоренное заклинание «Ускорение» облегчит прохождение (внезапных) боев к которым Таши и её группа оказалась не подготовлены, а длительные заклинания на ранних уровнях позволят не тратить время на частый обкаст. *Эффективно для всех кастеров.*

→ *Несколько хороших метаскипетров вы получите от ремесленника.*



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).

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 продленные 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 повезет, на особо опасных противниках уйдет до 3-5 заклинаний школы очарования за 1 бой. Зато без риска для жизни!

Эффективные сопартийцы: Валери, Нок-Нок, Экан, Харрим, Линдзи, Джейтал.

8-14 уровни / «Универсалка»

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

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

Если ваша экономика позволяет, то 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».

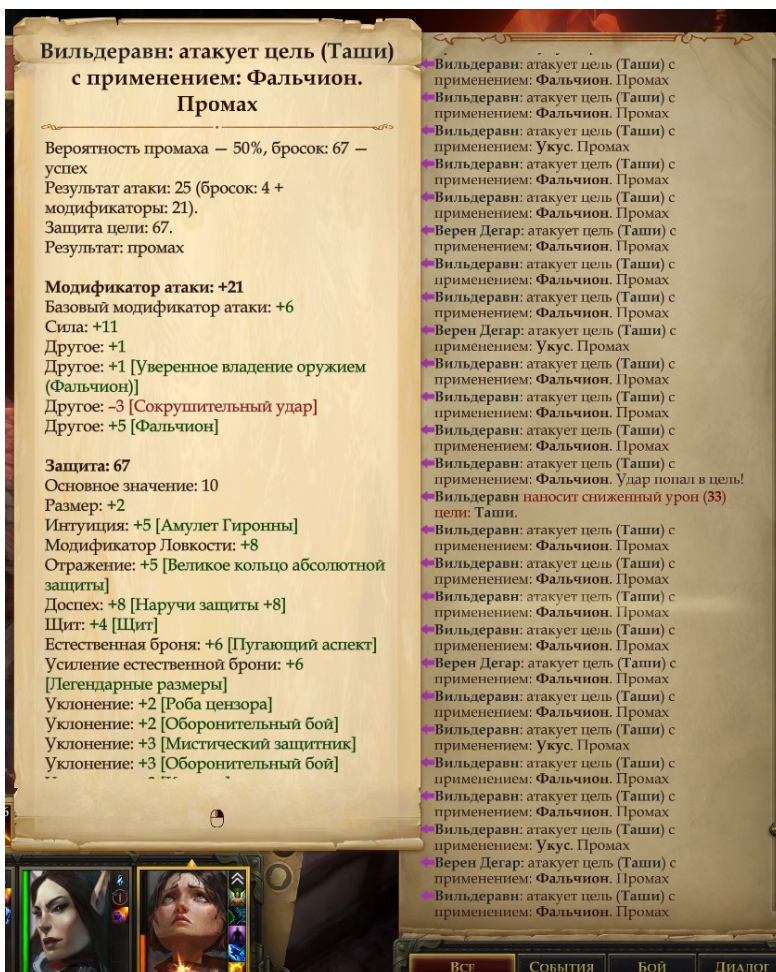
Перед боем используйте на себя и ваших сопартийцев «высший героизм» (не более чем на 2-3 человек в группе, сохраняйте 6 круг на «сирокко»), «массовая каменная кожа» и прочие защитные заклинания низких кругов, полный обкаст будет не лишним.

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

Эффективные сопартийцы: Экан, Харрим, Джейтал, Рег.

17-18 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 АОЕ 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 АОЕ урон огнём.

Защита показана без бонуса от квеста Боккена (+1), ситуативного кольца (+1) и «океанической мантии» (+8).

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).

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, Экан расстреляет всех врагов.

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

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

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