

PLANESCAPE TORMENT



WOODER'S
MANUAL

Planescape Torment - гайд по прокачке статов by **WOODER**

v. 1.0

www.arcanecoast.ru

Оглавление

ПРЕДИСЛОВИЕ

БОНУСЫ К ОСНОВНЫМ ХАРАКТЕРИСТИКАМ БЕЗЫМЯННОГО И ОПЫТУ

Бонусы квестов и предметов.

Бонусы специализаций.

Бонусный опыт от высокой WIS.

ФРАКЦИИ.

Смена фракций, зачем она нужна.

Уникальное снаряжение рассмотренных фракций.

НАИБОЛЕЕ ПОЛЕЗНЫЕ ТАТУИРОВКИ

ОБЩИЕ ДАННЫЕ О ПОЛЕЗНОСТИ ВЫСОКИХ ЗНАЧЕНИЙ ХАРАКТЕРИСТИК

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК У РАЗНЫХ КЛАССОВ.

Вор.

Маг.

Боец.

ПРЕДИСЛОВИЕ

В свое время (года 4 назад примерно) у меня появилась идея разработать стратегию оптимальной прокачки статов TNO. Всё-таки +1 к любой основной характеристике на уровень по меркам AD&D о-о-очень много) Само собой, этот гайд предназначен только тем, кто играет не первый раз и примерно представляет что к чему. Возможно, что многие мои выкладки пойдут вразрез с Вашими представлениями об оптимуме для данного класса, но я придерживался принципа разумной универсальности, когда класс практически не урезается в основном направлении развития, попутно приобретая немало социальных навыков.

Хочу сказать, что PST одинаково интересно проходится всеми 3-мя классами.

Боец слабо защищен, но крошит противников в мелкий фарш прежде, чем они смогут серьезно его поцарапать. В частности, падающий за 1 раунд абишай для правильно прокачанного бойца - рядовое событие.

Вор вроде бы не силен и в большинстве зарубежных гайдов назван слабейшим, но это совсем не так. Он получает уровни чаще всех, что позволяет ему поднять основные характеристики до заоблачных высот. Плюс максимальные воровские навыки ещё до выхода из Сигила, плюс очень высокий АС, плюс кастеты основным оружием. Угадайте, какое единственное в игре оружие имеет Enchanted: +4? Правильно, кастеты) По сути вор ничем не уступает ни бойцу, ни магу, представляя другой стиль игры.

Маг с одной стороны квинтэссенция мощи Планов, чудовищные заклинания высоких уровней, огромное количество защитной магии, а в комбинации с высокой CON и быстрой регенерацией - просто неубиваемый маготанк. Но с другой, многие заклинания получить очень непросто, раскатать CON до нужных значений не проще, сильные противники хорошо защищены от магии (высокими спасбросками в том числе), да и запас заклинаний имеет плохую привычку заканчиваться в самый неподходящий момент. По моим наблюдениям, магом играть сложнее всего, но, во-первых, PS:T партийная игра, и во-вторых, маг самый социально ориентированный класс.

БОНУСЫ К ОСНОВНЫМ ХАРАКТЕРИСТИКАМ БЕЗЫМЯННОГО

Бонусы квестов и предметов

В качестве затравки приведу кусок гайда Дана Симпсона с описанием возможностей по повышению характеристик ТНО помимо левелэпов, а также своими комментариями и наблюдениями. Все дальнейшие выдержки тоже будут из этого гайда.

Mortuary, Starting Level	- Ei-Vene	- MaxHP +1
Smoldering Corpse Tavern	- 0	- WISDOM +1
Drowned Nations, Tomb	- Tear of Salieru Dei	- CONSTITUTION +1
Lower Ward	- Sebastian	- CHARISMA +2
Mortuary, after Dead Nations	- Xachariah's Heart	- DEXTERITY +1
Clerk's Ward	- Nemelle	- MaxHP +3
Clerk's Ward, Brothel	- Vivian	- CHARISMA +1
Clerk's Ward, Vrischika's Shop	- Tear of Salieru Dei	- CONSTITUTION +1
Clerk's Ward, Festhall	- Qui-Sai	- AC +1
Godsmen Foundry	- Sarossa	- WISDOM +1
Ravel's Maze	- Ravel	- WISDOM +1 INTELLIGENCE +1 MaxHP +3 WISDOM +1 or 2
Curst Prison	- Vhailor	- STR +1,2 or 3 DMG +1,2 or 3
Carceri Warehouse	- Ancient Scroll	- Any STAT +2
Fortress of Regrets	- Practical Incarnation	- WISDOM +1 INTELLIGENCE +1
Fortress of Regrets	- Paranoid Incarnation	- STRENGTH +1 CONSTITUTION +1
Fortress of Regrets	- Good Incarnation	- WISDOM +1

1) +1 HP от Ei-Vene получают почти все. Если о-очень хочется все-таки замочить её по заказу Ваксиса, то это можно сделать после выполнения её квеста. Как вариант можно сначала отдать иголку и бальзамирующую жидкость Ваксису, и уже в виде зомби взять второй комплект на верхнем этаже и отдать ей.

2) +1 WIS от О берется без проблем, сразу после выхода из Мортуария идем в Smoldering Corpse и вуаля.

3) +2 CON за счет использования 2-х Tear of Salieru Dei доступно только Lawful Good, так что сразу определитесь, пойдете ли Вы по этому пути.

4) +2 CHA от Себастьяна получаем за вынос Гросука, абишай не может предложить нам никакой приемлемой альтернативы.

5) +1 DEX при использовании Xachariah's Heart доступно магам и интеллектуалам, т.к. навык говорить с мертвыми учится при INT не ниже 16. Как вариант, отсутствие навыка можно заменить одноименным жреческим заклинанием, но его может кастовать только Грейс.

6) +3 HP Nemelle дает за простейший квест, не пропустим.

7) +1 CHA от Vivian тоже не пропустим, один из квестов в цепочке борделя.

8) +1 AC от Qui-Sai берется при правильном постороении диалога. Хотя диалог и заморочен, в целом особых проблем возникнуть не должно.

9) +1 WIS от Sarossa'ы получит только Godsmen, так что планирование смены фракций тоже потребуется.

10) Набор статов от Рейвел (+1 INT, +3 WIS, +3 HP) получить непросто. Во-первых, надо иметь CHA не ниже 16 (как вариант заклинание Friends, не маги могут переключиться на мага при помощи Dak'kon'a и после каста вернуться в свой класс при помощи его же или Анны, заклинание при этом не отменится и его длительности вполне хватит; ещё можно использовать купленную в Фестхале мятную конфету, аналогично дающую +2-8 CHA), во-вторых, надо пройти первичное обучение на мага у Меббет, выбрав в качестве ответа на вопрос, зачем TNO магия - "Мне нужна сила", и в-третьих, пройти по всем хитро-сплетениям сложнейшего и длиннющего диалога, но оно того стоит)

11) +1,2 or 3 STR и DMG от Вейлора получают только Lawful'ы, причем бонус тем выше, чем больше TNO Lawful, точному расчету поддается с трудом, а потому не будем манчкинами и для расчетов примем его за +1.

12) Ancient Scroll... интересная вещь, дает +2 к любой характеристике, но, во-первых и главных, может использоваться только высокоуровневым (12-го уровня и выше) магом, и во-вторых, этому самому магу он предлагает на выбор другие не менее интересные бонусы. Нас

могут заинтересовать очень крутое Ring of Thex (+20 HP, +4 AC, +2 saves, mages only) либо набор спеллов Stygian Ice Storm + Meteor Storm Bombardment + Power Word: Kill (это единственный вариант получить Power Word: Kill для Good-персонажа). Есть над чем подумать.

13) И последнее, статусы, получаемые от Incarnation'ов. Нас абсолютно не интересуют, т.к. даются прямо перед финальным боссом.

Подводя итог, Lawful Good получит по итогам за игру

Strength +1

Dexterity +1

Constitution +2

Intelligence +1

Wisdom +5

Charisma +3

AC +1

MaxHP +7

Не Lawful'ы останутся без бонусов STR и CON, а Lawful нейтралам и эвилам не достанется CON.

Отступление

В списке нет ещё одного варианта изменения характеристик, а именно уникального артефакта GORDIAN KNOT. Этот предмет доступен для использования только бойцам, у которых навсегда поднимает Харизму на 2 и снижает Мудрость на 1, но его можно получить только где-то на 85-90% игры и никакой погоды он не сделает, т.к. обычно к этому времени социальные статусы уже давно выведены на запланированный уровень. Использовать его или нет сугубо дело вкуса, на данном этапе все решают боевые навыки. В дальнейших выкладках этот артефакт учитываться не будет.

Бонусы специализаций

Следующие бонусные очки характеристик TNO получает за классовые специализации. Имейте в виду, что специализаций можно получить всего две. То есть либо обе от одного класса (данный класс должен быть прокачан до 7-го и 12-го уровней раньше остальных), либо две 7-х от разных классов (два класса прокачиваются до 7-го уровня, но при этом первый из них не достигает 12-го). Само собой нас интересует только первый вариант.

Fighter:

7th + 1 STR, able to have 4 proficiency in a weapon
12th + 1 STR, + 1 CON, + 3 HP, able to have 5 proficiency

Mage:

7th + 1 INT
12th + 2 INT, + 1 WIS, + 5 Lore

Thief:

7th + 1 DEX
12th + 2 DEX, + 1 Luck

Таким образом помимо прочего:

Боец получит +2 STR, + 1 CON, + 3 HP и возможность вкладывать 5 звезд в оружие, остальные классы этого лишены.

Вор получит + 3 DEX, + 1 Luck.

Маг получит + 3 INT, + 1 WIS, + 5 Lore.

Сразу скажу, что в процессе повышения уровня эти прибавки даются в начале, до меню повышения основной характеристики за левелпоинт.

NB!!!

Здесь для бойцов кроется возможность обойти очень неприятный момент с прокачкой силы. Если качать STR за левелпоинты, то подъем силы с 18 до 19 влетит в 5 очков (придется поднимать по порядку 18/25, 18/50, 18/75, 18/00, 19). А при получении первой бойцовской специали-

зации сила может быть поднята сразу до 19 за счет бонусного очка от этой самой специализации.

Как вариант, можно поднять силу с 18 до 19 за счет того очка, что даст нам Вейлор, но какой смысл ждать почти до конца игры?

Бонусный опыт от высокой WIS

Забывать про него определенно не стоит, бонусы достигают вкусных значений:

12 and lower	no bonus
13 gives you about a	2% bonus to experience
14	5%
15	8%
16	10%
17	13%
18	15%
19	18%
20	20%
21	23%
22	25%
23	27%
24	30%
25	35%

Исходя из этого, WIS мы будем повышать максимально, но без фанатизма, на ранних уровнях можно ограничиться 19-20, всё равно объемы опыта не такие большие, чуть позже догнать до 25 татушками и по мере получения "бонусных" пунктов постепенно заменять татуировки на более нужные.

ФРАКЦИИ

Смена фракций, зачем она нужна

Для вступления в игру доступны 5 фракций: Дастмены, Годсмены, Сенсаты, Анархисты и Хаоситеки. Последние требуют отыгрыша законченного психопата, а к предпоследним я присоединиться так и не смог, максимум получал первый квест в их линейке. Так что будем рассматривать первые 3, тем более, что нам будет выгодно побывать как минимум в 2-х из них.

Итак, сначала присоединяемся к Дастменам, т.к. они на нашем пути встретятся первыми, при этом можно как разделять их взгляды, так и втираться к ним в доверие. Присоединяемся мы ради доступа к магазину фракции, в котором продаются свитки малого и великого баллазамирования, второе будет очень кстати, +2 АС для Безымянного или Морте на дороге не валяются.

Вторыми будут Годсмены. Здесь причин 2, во-первых при правильном поведении получим +1 WIS от Сароссы, и во-вторых, в магазине фракции можно купить или украсть много заклинаний различных уровней. И в качестве мелкого момента, татуировка фракции просто красиво смотрится)

Последний пункт Сенсаты. Бонус от вступления (способность Чувственное прикосновение) особо не нужен, для доступа к сенсориуму есть альтернативный путь (информацию получим в процессе выполнения квеста Nemelle, если не будем хлопать ушами), так что дело вкуса, стать Сенсатом или остаться Годсменом.

Уникальное снаряжение рассмотренных фракций

Дастмены:

1) DEATH OF DESIRE - средненькая по параметрам булава, используемая только бойцами и оглушающая цель, оглушения проходит редко, а те, на кого проходит, обычно и так проблем не вызывают.

2) DUSTMAN EARRING - слабенькая сережка, +30% резиста огню и льду в паре с +2 к спасброскам от магии смерти, на фоне той же STINGER EARRING (+2 АС и +2 АС против колющего) смотрится бледно.

3) PUNCH DAGGERS OF TRUE DEATH - отравленные кастеты для бойцов и воров, за вычетом яда слабые донельзя.

Годсмены:

1) "ASCENSION" - неплохой топор с бонусами +1 к АС и харизме, на момент получения смысл имеет, но до конца игры с ним не пробегашь, используется только бойцами.

2) "REASON" - боевой молот, аналог топора, тоже только для бойцов.

3) "ENLIGHTENMENT" - аналогичный предыдущим экземплярам кинжал, подходит для всех.

4) TATTOO OF THE SOURCE - татуировка +2 ЧНА, однократно дающая при использовании 8000 опыта, может пригодиться для разгона этой самой харизмы.

Сенсаты:

1) TATTOO OF SENSATION - +1 THAC0 и +1 с мелочью к урону, для бойца бесполезна, для остальных подойдет, если нет ничего лучше. Но обычно что-то лучше есть.

2) TATTOO OF THE SENSATES - +3 Лоре и призыв "Sensory Touch", вещь окромя отыгрыша бесполезная.

Как видим, сенсаты в этом плане самые необеспеченные, но реальной необходимости пользоваться чем-то из этого списка нет, в большинстве случаев у нас будет экипировка по крайней мере не хуже.

НАИБОЛЕЕ ПОЛЕЗНЫЕ ТАТУИРОВКИ, УСЛОВИЯ ИХ ПОЛУЧЕНИЯ И ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ.

Пункт первый, татуировки, доступные изначально и доступные всем классам; дающие +2 к той или иной характеристике продаются Феллом в одном экземпляре, дающие +1 - в 3-х.

TATTOO OF WARDING - +1 AC

TATTOO OF THE SPIRIT - +1 WIS

TATTOO OF THE SOUL - +2 WIS

TATTOO OF PRESENCE - +1 CHA

TATTOO OF GREATER PRESENCE - +2 CHA

TATTOO OF ACTION - +1 DEX

Для Безымянного в первую очередь ценны татуировки мудрости, для отдельных диалогов можно использовать татуировки харизмы, броня никому не помешает, а ловкость может пригодиться вора, но уже в последнюю очередь.

Пункт второй, классовые татуировки, доступные изначально:

1) Бойцовские:

TATTOO OF GREATER MIGHT - +2 STR, только для бойцов

TATTOO OF GREATER HEALTH - +2 CON, только для бойцов

TATTOO OF GREATER ENDURING - +9 HP, только для бойцов

TATTOO OF GREATER WARDING - +2 AC, только для бойцов

Как видим бесполезных нет, наиболее востребованы броня и телосложение, сила в меньшей степени.

2) Воровские:

TATTOO OF GREATER ACTION - +2 DEX, только для воров

Имеет смысл для Безымянного-вора на начальных-средних уровнях в боевых локациях.

3) Магические:

TATTOO OF REVELATION - +2 INT, только для магов

Может пригодиться Дак'кону для увеличения лимита запоминае-

мых заклинаний на уровень магии, для Безымянного бесполезна.

Пункт третий, татуировки специализаций.

Как понятно из названия, первая из них будет становиться доступной после получения Безымянным первой специализации в данном классе, а вторая - после второй.

1) Бойцовские:

TATTOO OF THE WARRIOR - +1 STR, +1 AC, +3 HP, только для бойцов

TATTOO OF THE SUPREME WARRIOR - +3 STR, +3 AC, +9 HP, только для бойцов

Без первой можно обойтись, но вторая маст хэв, такую прибавку к броне игнорировать просто глупо.

2) Воровские:

TATTOO OF THE MASTER THIEF - +3 DEX, +1 Luck, +5% к воровским навыкам, только для воров

Тату за вторую специализацию, для Безымянного-вора маст хэв.

3) Магические:

TATTOO OF THE ART - +1 INT, по одному бонусному заклинанию первого и второго уровней, только для магов

TATTOO OF THE MAGI - +3 INT, удваивает количество доступных заклинаний 1-го и 2-го уровней, только для магов

Первую можно отдать Дак'кону, вторая же будет висеть на Безымянном до конца игры, превращая его в пулемет из Magic Missile'ов)

Пункт четвертый, татуировки за выполненные действия.

Особого интереса не представляют, т.к. становятся доступными только по возвращению в Сигил в самом конце игры, но вещи мощные.

TATTOO OF RAVEL'S KISS - +2 STR, +2 CON, +1 to Save vs. Paralyzation, -1 WIS, -1 INT, после чего доступна понятно из названия,

TATTOO OF THE REDEEMER - +2 WIS, +2 CHA, +1 Luck, доступна после убеждения Триаса покаяться.

Вывод: по умолчанию Безымянный будет использовать в основном татуировки WIS, меняя их на боевые в опасных локациях, а после получения бонусов WIS от Рейвел оденет вместо них либо СНА, либо боевые. Подробнее оптимальный набор татуировок для каждого класса будет рассматриваться ниже.

ОБЩИЕ ДАННЫЕ О ПОЛЕЗНОСТИ ВЫСОКИХ ЗНАЧЕНИЙ ХАРАКТЕРИСТИК.

Немного мыслей общего плана про значение каждой из характеристик для разных классов.

Независимо от класса стартовое значение WIS надо ставить на 18. За счет 2-х левелпоинтов поднимаем её до 20, не выше. Оставшиеся пункты до 25 получим от О, Сароссы и Рейвел; с О поговорим сразу по выходу из Моргуария, а вместо остальных 4-х пунктов до 25 используем 3 татуировки WIS, одну +2 и две +1. При желании можно поставить WIS немного ниже, компенсировав это на первых уровнях. Вариант имеет смысл в первую очередь для мага, позволяя изначально поставить высокий INT. Вору стартовый состав менять малополезно, а боец обычно до 7-го уровня вкладывает все левелпоинты в силу по вышеописанной причине.

Стартовую СНА надо выбирать из расчета, что влияние Харизмы на исход диалогов в большинстве случаев таково: 10 и меньше - минимальная награда, 11-14 - средняя, 15 и выше - максимальная. Отсюда возможны варианты: 1) начать с 9-ти, в Lower Ward у Себастьяна поднять до 11 и остановиться на этом, 2) аналогично первому, но после апа до 12-ти от Вивиан поднять левелпоинтом до 13-ти и одеть татуировку +2 получив 15, 3) начать с 11-ти, одеть татуировку +2 и получив ап от Себастьяна начать Lower Ward и Clerk's Ward с 15-ю, 4) начать с 13-ти, как можно быстрее поднять татуировкой до 15-ти, а после апа Себастьяна снять татуировку и успокоиться на этом. При последнем варианте в некоторых случаях (типа одного из апгрейдов Нордома) можно поднимать харизму татуировками до 17-19 по необходимости. И последнее про харизму, не забываем про заклинание "Друзья", как его использовать бойцом и вором написано выше, оно позволит пройти многие важные диалоги в игре; кроме того, обязательно пользуйтесь им и одевайте все татуировки харизмы перед покупками в магазинах, особенно крупными.

Высокий INT нужен в первую очередь магу (значение 19 позволяет запоминать неограниченное количество заклинаний каждого уровня), остальным достаточно 17, этого хватит на большинство диалогов в игре, включая изучение навыка разговаривать с мертвыми и разговор с

Рейвел. Исключений не так много, 18 нужно для изучения Круга Зертимона (актуально только магам), для решения загадок скелета, игры с Долорой. Более высокое значение нужно в исключительных случаях, но они обычно имеют и другие пути решения. Плюс ко всему, во многих случаях высокая WIS прекрасно заменяет собой высокий INT.

Высокая STR нужна в первую очередь бойцу, который будет качать её с самого начала, и во вторую - вору, который по возможности поднимет её до 18-ти и доведет до 19 татуировкой (на этом Lawful-вор может остановиться до встречи с Вейлором, поднять у того STR до 19-ти и качать дальше левелпоинтами по желанию).

Высокая DEX нужна вору по понятным причинам, у бойца и мага есть характеристики поважнее.

Высокое значение CON имеет смысл всем классам из-за реактивной регенерации TNO. Больше всего актуально магу, как чисто "спелловому", так и "боевому". Вору нужна в третью очередь из-за хорошего AC и навыков скрытности, а бойцу разумно её прокачивать после Силы и социальных характеристик.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК У РАЗНЫХ КЛАССОВ.

Attention!

В нижерассматриваемых билдах "верхняя граница" прокачки статов дана без учета бонусных очков, получаемых в процессе прохождения. Т.е. если Вы уже получили, например, бонусное очко WIS от О, то "граница" для WIS поднимается на это 1 очко.

Вор

Лично мне больше всего нравится "Вор-мудрец", ставка в первую очередь на Ловкость + навыки общения.

Начальные статы:

STR 9

DEX 17

CON 9

INT 13

WIS 18

CHA 9

Думаю, комментарии особо не нужны, выше уже были приведены выкладки по статам. За счет очень быстрого роста вора в уровнях прокачка характеристик идет весьма шустро, рекомендуемый порядок прокачки статов и их лимиты приведены ниже.

В идеале в конце игры должно получиться что-то вот такое, но это результат многоступенчатого планирования и изрядного манчкинизма.



Итак, поехали)

Пункт 1, поднимаем WIS до 20 и на этом останавливаемся.

Пункт 2, поднимаем DEX до 18 и останавливаемся на этом; 21 получим за счет классовых бонусов, 22 за счет сердца Хакарии, ещё 3 нам даст TATTOO OF THE MASTER THIEF, которую мы будем носить не снимая до конца игры. Кстати говоря, это единственное очко в DEX я обычно вкладываю после прокачки INT и CHA, уже на средних уровнях.

Пункт 3, поднимаем INT. С Морте, Дак'коном и Анной в команде реально поднять INT до 17-ти к моменту входа в Lower Ward, само собой, если не апать DEX с 17-ти до 18-ти.

Пункт 4, поднимаем CHA. Поскольку на данный момент мы должны как раз войти в Lower Ward, сразу поднимаем харизму до 11-ти у Себастьяна, выйдя во второй коридор её влияния на диалоги. Вклады-

ваем в неё 1 левелпоинт, выполняем квесты борделя, получаем бонус от Вивиан и одеваем татуировку +2 CHA, итог - 15, верхний коридор (к этому моменту мы уже должны получить +1 WIS от Сароссы и освободить один из слотов для татуировки харизмы, попутно можно заменить татуировку +1 WIS на TATTOO OF SAVING GRACE, дающую помимо +1 WIS бонусы к спасброскам и знанию легенд).

Далее возможны варианты, можно, например, на этом моменте апнуть до 18-ти DEX или поднять до тех же 18-ти INT.

Пункт 5, поднимаем STR до 18-ти и останавливаемся, следующие апы будут после получения бонуса от Вейлора.

Пункт 6, качаем CON. Верхний лимит прокачки зависит от используемых предметов и татуировок, так что сами решаем, на чем остановиться.

И наконец, начинаем качать всё, что ещё не на максимуме по своему вкусу)

Само собой, используя общие данные для всех классов можно переделать этот билд по своему вкусу. Но не стоит жертвовать Ловкостью ради других характеристик. Хотите чисто INT/WIS/CHA-билд? Возьмите мага.

Маг

Здесь будет рассмотрен весьма харизматичный маг.

Начальные статы:

STR 9

DEX 9

CON 9

INT 16

WIS 17

CHA 15

С самого начала берем 15 Харизмы, что позволит насладиться еда ли не всеми возможными плюшками, которые она дает. Интеллект для начала ограничиваем 16-ю, выше в базе не нужно; классовые бонусы и так дадут необходимые для заучивания всех доступных заклинаний 19, а до тех пор будем использовать татуировки. Мудрость компенсируем первыми же левелпоинтами.

Как вариант, можно поставить CHA на 13 (см. в общей секции по стагам), а оставшиеся очки распределить по желанию.

Прокачка тут предельно простая, поднимаем WIS до 19 с 3-х первых же левелпоинтов, потери в опыте мизерные (если сильно хочется их наверстать - гуляющие по Хайву черные абишай к Вашим услугам), а дальше качаем STR/DEX/CON по выбору. Рекомендую вложиться в CON, хорошая регенерация сделает Безымянного очень и очень живучим. STR магу малополезно, тем более что пройти порог 18-19 можно будет только при встрече с Вейлором, а шипастый браслет (+1 STR) магам недоступен. DEX почти бесполезна, получить от неё приличные бонусы к АС получится о-очень нескоро.

Мудрость поднимается до 19-ти с прицелом на бонус от второй специализации мага. С учетом бонуса от О и использования набора татуировок +2 INT/+2 WIS/+1 WIS имеем 18 INT и 23 WIS. Данный вариант дает реальную потерю опыта $[(100+35)-(100+27)]/(100+35) = 6\%$ по сравнению с вариантом 25 WIS; не так уж и много, учитывая, что до 14-го уровня маг растет в уровнях даже быстрее бойца. Зато можно относительно быстро прокачать CON до приличных значений. Получив 12-й уровень заменяем татуировку INT на WIS.

Альтернатива - изначально поднимать INT до 18-ти, получив 19 на 7-м уровне и освободив слот татуировки, но по причине наличия в игре только одной татушки +2 WIS в этом случае придется потратить ещё и лишний левелпоинт на мудрость... имхо, потеря 3-х левелпоинтов в данном случае не оправдана.

Не забываем про доступные только магу 40000+ опыта за изучение Неразорванного Круга Зертимона (верно для дуо-партии Безымянный/Дак'кон). Для полного изучения необходимо 18 INT и 19 WIS, стартовых характеристик вполне хватит на начальные круги, в процессе легко поднимем WIS до 19-ти, если ещё этого не сделали. Единственный момент - набор татуировок +2 INT/+2 WIS/+1 WIS стоит больше 2500 медяков. Решается использованием заклинания "друзья" и продажей "лишних" на данный момент трофеев (продавайте тому из торговцев, у кого их потом можно будет выкрасть обратно).

Боец

И наконец слегка универсальный боец.

Начальные статы:

STR 15

DEX 9

CON 9

INT 11

WIS 18

CHA 13

Стартовая сила 15 с прицелом на ап 18/19 за счет бонуса первой специализации. WIS как всегда, CHA с прицелом на 15 в Lower Ward (см. общую секцию). INT в данном случае на остаток. Кажется, что 11 мало, но реально в начале игры критичным является только диалог с Гнилой Мери, требующий 16 INT. Решается взятием класса мага, использованием набора татуировок +2/+1/+1 INT и CRANIUM RAT CHARM (+1 INT). До середины игры особо интеллектуальным Безымянный не станет, а дальше всё в Ваших руках (если надумаете поднимать INT, то это надо делать вместо CON с пункта 3, подробности по прокачке INT в общей секции).

Прокачка:

1) Поднимаем STR каждый уровень, на 7-м уровне получим ап с 18 до 19 за счет бонуса специализации, левелпоинт здесь можно потратить по разному. Реально поднимать STR за левелпоинты выше 19 смысла мало. +3 будет давать TATTOO OF THE SUPREME WARRIOR, доступ к которой даст вторая специализация, +1 получим от самой второй специализации, +1 даст шипастый браслет, +1 получим от Вейлора, итого плановые 25 к концу игры. Если планируем носить вместо шипастого браслета INTESTINAL PHYLACTERY (+2 AC, +9 HP) имеет смысл апнуться до 20. Но делать это сейчас нежелательно, т.к. 20 STR по сравнению с 19-ю даст прибавку только в +1 урона, а филактерию мы получим только от Рейвел. При выборе этого пути вкладываем 1 левелпоинт после получения второй специализации бойца на 12-м уровне. С другой стороны, после возвращения в Сигил из Планов станет доступной ещё и TATTOO OF RAVEL'S KISS (+2 STR помимо

прочих плюшек)... Итого, поднимать STR выше 19 смысла мало, получив 7-й уровень и автоматический ап до 19-ти переходим к следующему пункту.

2) Поднимаем WIS до 20, этот вариант уже подробно разбирался в общей секции.

3) Начинаем прокачивать CON, чем и будем заниматься большую часть игры. Здесь ориентируйтесь уже на реальное текущее значение, LG-Безымянный получит +2 от Слез, ещё +1 даст вторая специализация бойца; в итоге можно остановиться в районе 23, т.к. под конец игры станет доступной уже упомянутая TATTOO OF RAVEL'S KISS (+2 CON помимо прочего).

4) Качаем то, что больше нравится, т.к. особого смысла в прокачке уже нет. INT на таких поздних этапах поднимать уже незачем, СНА поднялась бонусами по ходу игры, а DEX поднять до заметных значений просто не успеем, игра закончится раньше.

