

СЛОЖНОСТЬ

КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА

СОЛО-ИГРА

Грани кубиков

Кости (ЗП) — можно использовать в своём ЗП.

Обновляющиеся кости (ЗП) — можно использовать в своём ЗП. После использования в ЗП верните кубик в ячейку навыка.

Постоянная регенерация (З) — в начале своего хода восстанавливайте себе # ОЗ. Действует до конца приключения.

Постоянная защита (З) — уменьшайте наносимый вам урон на # (считается кубиком ЗАЩ, который исощается только от применения навыков ЗП Удар щитом и Оглушение щитом). Действует до конца приключения.

Постоянное перемещение (З) — в любой момент своего хода можете переместиться на # клеток (не требует ЛОВ). Действует до конца приключения.

Постоянный урон (З) — ваша цель получает # дополнительного урона. Действует до конца приключения.

Постоянная провокация (З) — поместите на себя кубик с эффектом Провокации. Действует до конца приключения.

Продвинутая защита (А/АС/СЧТ) — блокирует # урона (считается кубиком ЗАЩ для навыков ЗП Удар щитом и Оглушение щитом, когда находится в активной ячейке у Пикета).

Продвинутая тренировка защиты (З) — можете проигнорировать 1 ✖ при тренировке ЗАЩ.

Перехват (АС/СЧТ) — следующие # раз, когда этого гирлока выбирают целью, урон и эффекты применяются к Пикету (уменьшайте значение Перехвата на 1 каждый раз, когда он срабатывает).

Манёвр (М/А) — в любой момент своего хода поменяйтесь местами с соседним персонажем. Если вы используете второй ↻ в этот же ход, также:

- если вы поменялись местами с союзником, восстановите ему 3 ОЗ;
- если вы поменялись местами со злодеем, нанесите ему 3 урона.

Рывок (М/А) — в любой момент своего хода переместитесь на расстояние до 3 клеток. Если вы используете второй))) в этот же ход, также нанесите 3 урона соседнему злодею после рывка.

Парирование (А) — когда вас выбирает целью соседний злодей, можете проигнорировать весь урон и эффекты в этот ход. Если у вас есть второй кубик ✖ в активной ячейке, можете использовать его, чтобы также нанести 3 урона этому злодею.

Орочий эль (М/А/СЧТ) — уберите у Пикета все ОЗ, кроме 1. В течение # раундов, пока кубик находится в активной ячейке, Пикет не может ни получать, ни терять ОЗ (уменьшайте значение Орочьего эля на 1 в начале своего хода).

Вяленое мясо (М) — восстановите себе # ОЗ.

ПИКЕТ

★: не требует тренировки других навыков

Значения на кубике инициативы: 2, 2, 3, 3, 3, 5

Капитан — урон, защита, регенерация, контроль! Эти навыки действуют в течение всего приключения! Для большей эффективности следует взять их пораньше.

★ Держать позицию:						
● Защитная стойка:						
● Готовность к атаке:						
● Бастион:						

Герой — Пикет прославился на весь Дейлор благодаря своему умению обращаться с щитом. С этими навыками Пикет с лёгкостью способен защитить себя и своих союзников. И хорошенько поколотить злодеев.

★ Смелость:						
● Упорство:						
● Бравада:						
● Слава:						

Защитник — хороший «танк» обязан защищать напарников. Принять удар на себя — верный способ сохранить их целыми и невредимыми.

★ Живой щит:						
● Перехват:						

Хранитель — успех в сражении всецело зависит от правильного позиционирования. Комбинируйте повторяющиеся символы, чтобы эффективнее манипулировать позициями Пикета и его противников.

★ Манёвр:						
★ Рывок:						
★ Парирование:						
★ Бдительность:						

Расходники — этого добра много не бывает!

● Орочий эль:						
● Вяленое мясо:						

А — поместите в активную ячейку.
 АС — поместите в активную ячейку союзника.
 ЗП — поместите в ячейку запасного плана.
 СЧТ — используйте как счётчик.
 М — используйте мгновенно.
 З — поместите в закреплённую ячейку.

Навыки запасного плана

*Кто, если не я, построит
эту шайку длинноухих...*

ПИКЕТ

Пикет не иначе как родился с щитом в руках. И хотя иногда он кажется немного властным, его союзникам нравится уверенность и защита, что он обеспечивает. Его клинок хорошо известен в окрестных землях и легко узнаваем по синему топазу в рукояти.

1 ✖ —

2 ✖

Удар щитом — уберите все кубики ЗАЩ: только что брошенные, активные и закреплённые (кубики навыков при этом истощаются). Нанесите цели урон, равный # убранный ЗАЩ.

3 ✖

Ещё раз! — можете сразу перебросить любые из только что брошенных кубиков 1 раз.

4 ✖

Доброжелательность — восстановите Пикету 2 ОЗ и поместите в активную ячейку кубик ЗАЩ со значением 2.

5 ✖

Оглушение щитом — примените Удар щитом. Вдобавок цель Пикета (не тиран) оглушена. Поместите на цель кубик с эффектом Оглушения.

6 ✖

Улучшить до таланта +1!

Что важно знать о Пикете

Профессии. Наборы навыков Пикета сильно отличаются друг от друга. Разберём некоторые моменты:

Капитан. Все 4 кубика этой профессии могут быть закреплены на протяжении всего приключения! Они не истощаются при использовании (за исключением ЗАЩ при Ударе щитом и Оглушении щитом). Как и в случае с активными кубиками, Пикет свободно может истощать любые свои закреплённые кубики, чтобы освободить место для других или чтобы затем бросить их ради костей. Но помните, если Пикет окажется в нокауте (не в режиме приключения), то все закреплённые кубики (так же как активные кубики и кубики запасного плана) будут истощены. Не будьте слишком самоуверенны!

Герой. Эти навыки являются основным источником защиты (и урона) для Пикета, поэтому важно правильно подгадать момент для того, чтобы применить Удар щитом или Оглушение щитом. Помните, что кубики этой профессии истощаются при использовании этих навыков запасного плана.

Защитник. Используя навык Перехват, Пикету следует быть уверенным, что он сможет справиться с предстоящим уроном, ведь отказаться от его получения он уже не сможет. При перехвате этих атак Пикет может использовать кубики и в активных, и в закреплённых ячейках.

Хранитель. Навыки этой профессии дают мгновенные эффекты или могут находиться в активных ячейках для использования в дальнейшие ходы. Если же Пикету удастся совместить 2 одинаковых символа (бросив 2 кубика этой профессии или взяв парный кубик из активной ячейки), эффект будет усилен, а оба кубика будут истощены. Старайтесь бросать кубики этой профессии заранее и хранить их в активных ячейках, чтобы они были под рукой в нужный момент для обычного применения или построения комбинаций.

Орочий эль. Используйте этот расходник в качестве последнего средства, чтобы продержаться раунд-другой. Пока действует Орочий эль, Пикет не подвержен даже чистому урону и урону от усталости. Когда действие Орочье эля закончится, Пикет останется с 1 ОЗ, не возвращая себе потерянные ОЗ.

Стратегия для начинающих

Характеристики. При первой возможности увеличьте ЛОВ до 3. Затем добавьте по 1 к ОЗ, АТК, ЗАЩ и ЛОВ (желательно в таком порядке). Отталкиваясь от размеров отряда, дальше можете увеличить себе ОЗ, но основной урон Пикета исходит от кубиков ЗАЩ, поэтому ЗАЩ приоритетна.

Навыки. На раннем этапе тренируйте навыки профессии Капитан. После этого можно приниматься за Героя, чтобы получить больше ЗАЩ (и урона). Если в отряде есть персонаж «стеклянная пушка» (хилый, но наносящий много урона), хватайте навык Живой щит!

Талант и Талант +1

Талант: Стена щитов. В начале боя Пикет может бросить все свои кубики ЗАЩ (только белые) и поместить успешно брошенные кубики в активные ячейки. Кости с этого броска нельзя размещать в ячейках запасного плана.

Талант +1: Стена гирлоков. Вдобавок к преимуществам Стены щитов Пикет получает возможность размещать успешно брошенные кубики ЗАЩ (только белые) в закреплённые ячейки и даже во время боя. (Закреплённые кубики ЗАЩ не уменьшают число доступных кубиков ЗАЩ.)

Описание кубиков эффектов

#%@ Провокация — до начала следующего хода этого персонажа все соседние противники обязаны атаковать именно его (противники, выбирающие несколько целей, атакуют его несколько раз).

★ Оглушение — этот персонаж пропускает свой следующий ход (при этом на него действуют негативные эффекты).