

СЛОЖНОСТЬ

КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА

СОЛО-ИГРА

БУМЕР

○ : действует с начала игры

★ : не требует тренировки других навыков

Значения на кубике инициативы: 2, 3, 4, 4, 5, 6

Взрывотехник — в бою Бумер полагается на свои гранаты, а для них нужно искать составные части. Соедините 1 Реактив, 1 Корпус и 1 Запал, чтобы увеличить значение Счётчика гранат на 1.

Реактив:	1	1	1	1	1	1
Корпус:	2	2	2	2	2	2
Запал:	3	3	3	3	3	3
Счётчик гранат:	4	4	4	4	4	4

Подробнее на обороте

Подрывник — эта профессия является ключом к разрушительному потенциалу Бумер. Чтобы бросить кубик навыка этой ветки, уменьшите значение Счётчика гранат на 1.

Осколочная:	5	5	5	5	5	5
Большой бум:	6	6	6	6	6	6
Оглушающая:	9	9	9	9	9	9
Напалм:	10	10	10	10	10	10

Диверсант — не наносящие урон, но чрезвычайно полезные навыки. Чтобы бросить кубик такого навыка, уменьшите значение Счётчика гранат на 1.

Дымовая:	7	7	7	7	7	7
Ультразвуковая:	8	8	8	8	8	8
Светозумовая:	11	11	11	11	11	11

Острый глаз — позволяет найти лучшие компоненты, гранаты, а может, даже мифический Элемент 325 для создания совершенной бомбы.

Мародёрство:	13	13	13	13	13	13
Бада-бум:	14	14	14	14	14	14
Поиск Элемента 325:	15	15	15	15	15	15

Расходники — эти штуковины злодеи не скоро забудут.

Бум-сумка:	12	12	12	12	12	12
Святая ручная граната:	16	16	16	16	16	16

Подробнее на обороте

А — поместите в активную ячейку.
 АС — поместите в активную ячейку союзника.
 ЗЛ — поместите на злодея (активный).
 ЗП — поместите в ячейку запасного плана.
 СЧТ — используйте как счётчик.
 М — используйте мгновенно.
 З — поместите в закреплённую ячейку.



Кости (ЗП) — можно использовать в своём ЗП.

✖ : обязательно использовать в своём ЗП.



Реактив (М/З/СЧТ) — вы нашли # Реактивов.



Корпус (М/З/СЧТ) — вы нашли # Корпусов.



Запал (М/З/СЧТ) — вы нашли # Запалов.



Гранаты (СЧТ) — у вас # гранат.



Малый взрыв (М) — нанесите # урона персонажу на выбранной клетке и 1/2 урона (с округлением вниз) всем персонажам на соседних клетках.



Контролируемый взрыв (М) — нанесите # урона каждому злодею.

✖ Неконтролируемый взрыв (М) — нанесите # урона каждому члену отряда, включая себя.



Оглушающая (М) — поместите на злодея с силой # (или меньше) кубик с эффектом Оглушения.



Напалм (ЗЛ/СЧТ) — поместите на выбранного злодея этот кубик. В начале своего хода этот злодей получает # урона, затем значение # кубика уменьшается на 1.

✖ Самовозгорание (М) — нанесите # урона себе.



Дым (А/АС/СЧТ) — следующие # раз, когда злодей выбирает этого персонажа целью атаки и/или навыка, он промахивается.



Ультразвук (М/А/СЧТ) — все члены отряда убирают все кубики с негативными эффектами и игнорируют получение новых, пока ультразвук активен (уменьшайте значение Ультразвука на 1 в начале своего хода).



Ошеломление (М) — поместите на злодея с силой # (или меньше) кубик с эффектом Ошеломления.



Доп. ОЗ (А) — добавьте # доп. ОЗ в свою область подготовки. Если доп. ОЗ заканчиваются (или кубик убирается), истощите кубик (и уберите все ваши доп. ОЗ).



Простой трофей (М) — сразу возьмите # карт простых трофеев.



Всякая всячина (М/З/СЧТ) — получите # любых компонентов.



Бада-бум (М) — в этом ходу увеличивает урон от Осколочной и Большого бума на #.



Рабочая граната (М) — увеличьте значение Счётчика гранат на #.



Святая граната (М) — поместите расходник Святая ручная граната в свою область навыков.



Элемент 325 (З) — примените к Святой ручной гранате перед её использованием.



Святая ручная граната (М) — нанесите # урона. Исп. белые цифры, если Элемент 325 не применён.

Если Элемент 325 применён, исп. синие цифры (см. Малый взрыв и Контролируемый взрыв).

Навыки запасного плана

Он был таким сердитым,
когда поймал мою шутиху...
и ах каким милым.

- 1 ✖ На, лови! — бахните по цели, нанеся ей 1 урона.
- 2 ✖ Тщательный поиск — перебросьте 1 неиспользованный кубик профессии Взрывотехник, брошенный в этот ход.
- 3 ✖ Муляж — выберите любую занятую клетку. Передвиньте персонажа с неё на свободную соседнюю клетку на свой выбор.
- 4 ✖ Лови ещё! — зарядите своей цели в голову, нанеся ей 3 урона.
- 5 ✖ В укрытие! — поместите на Бумер кубик с эффектом Неуловимости.
- 6 ✖ Улучшить до таланта +1!

Что важно знать о Бумер

Гранаты. В зависимости от навыка-гранаты, перед броском кубиков Бумер может выбрать злодея, гирлока или клетку на планшете боя, куда она целится. Бумер должна это сделать для КАЖДОЙ гранаты в дополнение к основной цели броска (если это необходимо).

Создание гранат. Бумер постоянно ищет компоненты для своих гранат. Она собирает на поле боя всё, что ей может пригодиться: **Реактивы**, **Корпуса** и **Запалы**. Бумер может бросить кубики (бросок требует ЛОВ) и поместить любое число этих компонентов в закреплённые ячейки. Как только у неё появляется хотя бы по 1 компоненту каждого типа, она может уменьшить значения кубиков **Реактив**, **Корпус** и **Запал** на 1 и увеличить значение **Счётчика гранат** на 1. Теперь у Бумер есть граната! Кубик навыка **Счётчик гранат** никогда не бросается, он используется только для отслеживания числа доступных гранат.

Бумер может создать гранату в любое время своего хода. Если у неё хватает компонентов, она может создать сразу несколько. Однако у неё может быть одновременно не более 3 гранат. Закреплённые кубики **Реактивов**, **Корпусов** и **Запалов**, а также созданные гранаты переходят из боя в бой. Когда Бумер использует последний из каких-либо компонентов, она истощает этот кубик до конца текущего боя. Истощить эти кубики можно и раньше, до того, как закончатся компоненты (если есть желание сделать более удачный бросок в следующем бою).

Использование гранат. Все навыки профессий **Подрывник** и **Диверсант** требуют, чтобы у вас была граната (значение **Счётчика гранат** хотя бы 1) для завершения сборки. Чтобы использовать гранату, уменьшите значение **Счётчика гранат** на 1 во время выбора цели. На этом этапе выберите персонажа или клетку, куда Бумер бросает гранату. Бумер может бросить несколько гранат в свой ход. Бросок каждого кубика гранаты требует ЛОВ.

В отличие от других навыков Бумер, как только 1 из её гранат брошена, Бумер ОБЯЗАНА применить результат броска и истощить этот кубик. И хоть все навыки-гранаты эффективны, сами гранаты на вес золота, используйте их с умом!

Святая ручная граната. Поскольку это расходник, эта граната не снижает значение **Счётчика гранат**, но всё ещё требует ЛОВ для броска. Помимо этого, если Бумер нашла **Элемент 325**, она может совместить его со **Святой ручной гранатой**, чтобы устроить поистине великий БУМ (в таком случае урон наносится по синим, а не белым цифрам). Бумер ОБЯЗАНА применить полученный результат и после этого убрать кубик.

Огонь по своим. Некоторые гранаты (например, **Осколочная** или **Святая ручная граната**) могут наносить 1/2 урона всем соседним персонажам. Это касается и членов отряда, поэтому будьте аккуратны. Также осторожно используйте гранаты, в описании которых есть формулировки **Самовозгорание** и **Неконтролируемый взрыв**: они могут нанести урон гирлокам и их союзникам.

Мародёрство. Хотя бы 1 злодей в текущем бою должен быть побеждён, прежде чем Бумер сможет применить этот навык. Как обычно, это требует 1 ЛОВ.

БУМЕР

Сначала бросай, потом говори. Бумер наносит массу урона, а с некоторыми своими взрывными навыками и несколькими злодеям сразу, благодаря чему способна значительно проредить вражеские ряды. Бумер — серьёзная угроза для любого противника... если она правильно распоряжается своими гранатами.

Стратегия для начинающих

Характеристики. Бумер нужно больше ОЗ, поэтому начните с этой характеристики. ЛОВ на первое время достаточно, поэтому после ОЗ стоит попытаться увеличить АТК на 1. Дальше всё зависит от ситуации и вашего отряда. ОЗ, ЗАЩ, ЛОВ — все варианты полезны.

Навыки. Для Бумер гранаты — хлеб насущный, но без компонентов их не соберёшь. Чтобы увеличить наносимый урон, для начала будет достаточно **Осколочной**. Затем возьмите навык **Мародёрство**, чтобы у вас всегда было достаточно компонентов. **Дымовая** позволит чувствовать себя увереннее в любой заварушке.

Талант и талант +1

Талант: Взрывотехник. Бумер начинает игру с кубиками навыков **Реактив**, **Корпус**, **Запал** и **Счётчик гранат** (со значением 0) в ячейках № 1–4.

Талант +1: Находчивый взрывотехник. Вдобавок к преимуществам **Взрывотехника** Бумер может добавлять +1 к значению каждого из кубиков **Реактив**, **Корпус** и **Запал** перед тем, как помещать их в закреплённые ячейки (повышая значение грани на 1). Выбросив ✖, она может увеличить значение кубика этого компонента до 1.

Описание кубиков эффектов

 **Ошеломление** — навыки этого персонажа не действуют до конца боя.

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

 **Неуловимость** — противники не могут выбрать своей целью этого персонажа до начала его следующего хода (злодеи не будут перемещаться, если не могут выбрать другую цель).