

СЛОЖНОСТЬ

КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА

СОЛО-ИГРА

Грани кубиков



Кости (ЗП) — можно использовать в своём ЗП.



Лечение (М) — восстановите # ОЗ любому гирлоку.



Усиленное лечение (М/З) — можете умножить на # результат броска Аптечки или Набора медика.



Урон в ближнем бою (М) — нанесите цели # урона.



Негативный шок (М) — нанесите # чистого урона любому злодею.



Позитивный шок (М) — поднимите гирлока из нокаута с # ОЗ.



Переброс лечения (М/З) — можете перебросить кубик Аптечки или Набора медика до # раз.



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



Склянка с ядом (М) — поместите на цель кубик с эффектом Отравления #.



Испорченная микстура (М) — нанесите себе # чистого урона. Вы обязаны применить этот результат и истощить кубик (если не можете его перебросить).



Доп. ОЗ (А/АС) — добавьте # доп. ОЗ в область подготовки любого гирлока. Если доп. ОЗ заканчиваются (или кубик убирается), истощите кубик (и уберите все доп. ОЗ).



Доп. АТК (А/АС) — добавьте # к показателю АТК любого гирлока. Действует до конца боя.



Переброс бонуса (М/З) — можете перебросить кубик Стимуляторов, Боевой химии, Бустерного коктейля или Поцелуя смерти до # раз.



Регенерация (А/АС) — в начале своего хода выбранный гирлок восстанавливает # ОЗ. Действует до конца боя.



Инъекция бодрости (А/АС) — в начале своего хода выбранный гирлок восстанавливает # доп. ОЗ (до суммарного значения # на кубиках доп. ОЗ в активных ячейках). Если доп. ОЗ закончились, истощите и этот кубик.



Укрепление ОЗ (М) — выбранный гирлок до конца приключения увеличивает свою характеристику ОЗ на # и получает # ОЗ.



Поднять из нокаута (М/А/АС) — поднимите гирлока из нокаута с # ОЗ. Находясь в активной ячейке, кубик срабатывает автоматически, предотвращая нокаут, если гирлок должен быть нокаутирован. Гирлок остаётся в бою с # ОЗ.



Отравленный дротик (М) — поместите на любого злодея кубик с эффектом Отравления #.



Е-батареи (З/СЧТ) — уменьшите значение Е-батарей, чтобы бросить кубик навыка Шокогенератор или использовать навык ЗП Разряд.

ПАТЧЕС

★ : не требует тренировки других навыков
Значения на кубике инициативы: 3, 3, 3, 3, 4, 4

Полевой медик — в этой профессии есть всё необходимое, чтобы выжить в бою: лечение, оружие и способ оживить отряд.

★ Аптечка:	1 1	1 2	1 2	1 2	1 3	1 3
● Золотые руки:	2 2	2 2	2 2	2 2	2 3	2 3
● Хирургическая пила:	3 1	3 1	3 2	3 2	3 3	3 3
● Набор медика:	7 3	7 3	7 4	7 4	7 5	7 5
● Шокогенератор: Подробнее на обороте	11 3	11 4	11 3	11 4	11 4	11 5

Собиратель — чего только в лесу не найдёшь! И травы лечебные, и яды смертоносные, и вещички полезные!

★ Нутриенты:	5 2	5 3	5 1	5 2	5 1	5 1
★ Токсины:	6 2	6 2	6 2	6 2	6 2	6 2

Фармаколог — кто не рискует, тот не пьёт... стимуляторы! Эти навыки сильно увеличивают эффективность вашего отряда, но могут иметь неприятные побочные эффекты.

Миндрав Дейлора предупреждает: стимуляторы могут вызвать преждевременную смерть.

★ Стимуляторы:	9 2	9 2	9 3	9 4	9 5	9 5
● Боевая химия:	10 2	10 2	10 2	10 3	10 3	10 3
● Дистиллятор:	13 2	13 2	13 2	13 2	13 2	13 2
● Бустерный коктейль:	14 2	14 2	14 3	14 4	14 4	14 5
● Исцеляющий фактор:	15 2	15 2	15 2	15 2	15 2	15 2
● Поцелуй смерти:	16 2	16 2	16 2	16 2	16 2	16 2

Расходники — рыскайте по всем углам или торгуйтесь до последнего, но заполучите эти восхитительные инструменты.

● Живая вода: Подробнее на обороте	4 2	4 2	4 2	4 2	4 3	4 3
● Отравленный дротик:	8 2	8 2	8 2	8 2	8 3	8 3
● Е-батареи: Подробнее на обороте	12 2	12 2	12 2	12 3	12 3	12 3

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

Я оценил наши шансы и раз сообщил, что фытаскифать из лап смерти придётся только двоих из нас.

ПАТЧЕС

Патчес заботится о здоровье своего отряда и помогает товарищам выдерживать самые жаркие и изнурительные сражения. Также он весьма искусен в обращении с хирургической пилой... весьма остро заточенной!

1 ✖ —

2 ✖ **Оказание помощи** — восстановите 1 ОЗ любому гирлоку.

3 ✖ **Укольчик** — ткните цель, нанеся ей 2 урона.

4 ✖ **Удачная находка** — получите любой кубин-расходник.

5 ✖ **Разряд** — уменьшите значение Е-батарей на 1. Поджарьте любого злодея, нанеся ему 4 чистого урона.

6 ✖ **Улучшить до таланта +1!**

Что важно знать о Патчесе

Лечение и бонусы. Патчес может восстанавливать ОЗ и повышать характеристики гирлокам в отряде.

Лечение. При лечении ОЗ гирлока не могут превысить его показатель ОЗ.

Доп. ОЗ. Патчес может поддерживать активными сразу несколько эффектов доп. ОЗ (при наличии свободных активных ячеек). Урон сначала блокируется кубиками ЗАЩ и только потом наносится по доп. ОЗ.

Поднять гирлока! Патчес может вернуть гирлока в бой двумя способами: с помощью расходника **Живая вода** или навыка **Шокогенератор** (для него нужно также получить расходник **Е-батареи**). Когда гирлока поднимают, он возвращается в бой после окончания раунда с # ОЗ, равным значению кубика, который был для этого использован. Не забывайте, что при этом он должен занять клетку, соответствующую его типу атаки, и верхнюю позицию на шкале инициативы.

Живая вода. Патчес может бросить кубик Живой воды и либо поднять любого гирлока из нокаута, либо предотвратить нокаут. Если выбранный гирлок уже в нокауте, верните его в бой в конце раунда, а кубик — в органайзер. Если выбранный гирлок не нокаутирован, поместите кубик в его активную ячейку. Навык срабатывает, когда этот гирлок должен отправиться в нокаут, потеряв последнее ОЗ. Вместо этого гирлок остаётся в бою с # ОЗ, равным значению на этом кубике, а кубик возвращается в органайзер.

Е-батареи. Получив кубик, бросьте его и поместите в закреплённую ячейку. Уменьшайте значение Е-батарей на 1, когда используете **Разряд** (навык ЗП) или когда бросаете кубик **Шокогенератора**. Эффект **Шокогенератора** бывает двух типов: **Негативный шок** (применяется к злодеям) и **Позитивный шок** (применяется к гирлокам). **Позитивный шок** применяется только к гирлокам в нокауте, поднимая их по обычным правилам.

Стратегия для начинающих

Характеристики. Вначале лучше увеличить ЛОВ и АТН, затем добавить ОЗ, а потом вернуться к АТН или ЗАЩ. На первых порах 3-4 ЛОВ будет более чем достаточно.

Навыки. Аптечка — ваш приоритет. Затем решите, что вам ближе: **Нутриенты** увеличивают выживаемость, **Токсины** помогают наносить урон, в т. ч. обходить Толстую кожу. Против изворотливых злодеев отлично подойдёт ветка **Фармаколога**, хотя навыки **Полевого медика** надёжнее.

Талант и талант +1

Талант: Заживление. В начале своего хода Патчес восстанавливает себе 1 ОЗ.

Талант +1: Усиленное заживление. Сразу и до конца приключения увеличьте свою характеристику ОЗ на 1 (1 раз за приключение). Теперь в начале своего хода Патчес восстанавливает 1 ОЗ любому гирлоку.

Описание кубиков эффектов



Отравление — в начале своего хода этот персонаж получает # чистого урона, затем значение кубика уменьшается на 1.