

СЛОЖНОСТЬ



КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА



СОЛО-ИГРА

Грани кубиков



Кости (ЗП) – можно использовать в своём ЗП.



Уровень гнева (А/СЧТ) – отражает ваш текущий Гнев. (Подробнее на обороте.)



Нервный срыв (М) – если в конце хода Нервный срыв активен, сбросьте значение активного Гнева до 1.0.



Прикончить/Свирипеть (М) – выберите: прикончить злодея или увеличить уровень Гнева.



Прикончить (М) – сразу победите соседнего злодея с силой до 1 (уровень 1), 5 (уровень 2) или 20 (уровень 3).



Свирипеть (М) – замените кубик Гнева в активной ячейке на кубик Гнева следующего уровня (начните с 2.0/3.0).



Бонусы гнева (М) – можете истощить кубик Гнева преждевременно, чтобы получить #, # ОЗ (не выше максимума) или нанести # урона цели.



Управление гневом (М) – увеличьте или уменьшите значение активного кубика Гнева ровно на #.



Украсть топор (М) – добавьте # к значению вашего кубика Собираатель топоров.



Отравленная броня (А) – когда соседний злодей попадает по вам, можете использовать этот кубик, чтобы поместить на этого злодея кубик с эффектом Отравления #.



Ответный удар (А) – когда соседний злодей попадает по вам, можете использовать этот кубик, чтобы нанести # урона в ответ.



Стойкость (А/СЧТ) – получите Стойкость на # раундов. Пока навык активен, общее # урона (включая чистый урон), наносимое по вашим ОЗ за ход, уменьшается до 1. В начале своего хода уменьшайте значение Стойкости на 1.



Понизить инициативу (М) – в конце раунда сдвиньте кубик инициативы цели на # позиций вниз на шкале инициативы.



Модификаторы атаки (А/ЗП) – измените показатель ATK, свой или соседнего злодея, на # до конца боя.



О: сразу проведите тренировку ATK.



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



Прыжок (М) – поместите свою фишку на клетку, соседнюю с любым злодеем. Можете выбрать новую цель.



Провокация (М) – поместите на себя кубик с эффектом Провокации.



Собираатель топоров (СЧТ) – 1 раз за ход нанесите 2 урона любому не соседнему злодею и уменьшите значение этого кубика на 1.



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



Воодушевление отряда (М) – в конце раунда сдвиньте кубики инициативы всех гирлоков на самый верх шкалы инициативы (сохраняя их порядок между собой).



Дезориентация (М) – поместите кубик с эффектом Оглушения на каждого злодея с силой # (или меньше).



Счёт жертв (СЧТ) – увеличьте значение Счёта жертв на 1 за каждого злодея, которого вы победили лично. В свой ход можете восстановить # ОЗ и сбросить значение этого кубика до 0.

ТАНТРУМ

○ : действует с начала игры

★ : не требует тренировки других навыков

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

Берсерк — счётчик гнева Тантрума растёт каждый раз, когда он теряет ОЗ или наносит урон. В умелых руках этот счётчик способен прервать жизнь любого злодея, повстречавшегося Тантруму.

● ГНЕВ!

Подробнее на обороте

1.0	1.2	1.4	1.6	1.8	2.0
2.0	2.2	2.4	2.6	2.8	3.0
3.0	3.2	3.4	3.6	3.8	4.0
4.2	4.2	4.4	4.4	4.6	

● ГНЕЕЕВ!

● ГНЕЕЕЕЕВ!

★ Управление гневом:

Подражатель — будучи одним из лучших воинов расы гирлоков, Тантрум в кратчайшие сроки способен адаптировать свои техники и подстраивать свой стиль так, чтобы перенимать сильные стороны повстречавшихся ему злодеев.

★ Подобно змею:

★ Подобно волку:

★ Подобно кобальду:

5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7

Боец — жизнь настоящего бойца никогда не бывает скучной. Эта ветка изобилует всевозможными трюками, которые влияют на инициативу, позволяют занять лучшее положение в бою, калечат злодеев.

★ Запугивание:

★ Изувечение:

★ Путь природы:

● Активизация:

● Укрепление:

● Путь Тьмы:

9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11
13	13	13	13	13	13
14	14	14	14	14	14
15	15	15	15	15	15

Расходники — нет лучше расходников, чем те, что можно подбирать с поля боя снова и снова.

● Собираатель топоров:

Подробнее на обороте

● Рог берсерка:

● Счёт жертв:

Подробнее на обороте

8	8	8	8	8	8
12	12	12	12	12	12
16	16	16	16	16	16

А – поместите в активную ячейку.

ЗП – поместите на фишку злодея (активный).

ЗП – поместите в ячейку запасного плана.

СЧТ – используйте как счётчик.

М – используйте мгновенно.

Навыки запасного плана

Как же меня Сесим Тинк!
Нужно написать об этом, чтобы
утоксо... ускомо... а-а-а-А-А!

ТАНТРУМ

Бесстрашие и вспыльчивость обычно не очень хорошо сочетаются, но Тантрум — исключение из этого правила. Тантрум — настоящая пороховая бочка с уроном, которая только и ждёт, чтобы взорваться. При условии, что он сможет совладать со своим гневом, Тантрум может быть самым смертоносным в отряде.

- 1 ✖ Разозлиться — увеличьте значение активного кубика Гнева на 0.2.
- 2 ✖ Выдохнуть — уменьшите значение активного кубика Гнева на 0.2.
- 3 ✖ —
- 4 ✖ Собиратель топоров — выставьте значение кубика Собиратель топоров на 3.
- 5 ✖ Передышка — восстановите себе 4 ОЗ.
- 6 ✖ Улучшить до таланта +1!

Что важно знать о Тантруме

Гнев. Тантрум должен управлять своим Гневом, чтобы быть максимально эффективным. Он начинает игру с кубиком навыка **ГНЕВ!** (талант) и может развить навыки **ГНЕЕЕВ!** и **ГНЕЕЕЕЕВ!**. Перед боем Тантрум помещает кубик **ГНЕВ!** в активную ячейку, выставив его значение на 1.0. Каждый ход, в котором Тантрум атакует (бросает кубики АТК, чтобы нанести урон цели), он должен повышать значение активного кубика Гнева на 0.2. Также он должен повышать это значение на 0.2 за каждое ОЗ (доп. ОЗ не являются ОЗ), которое теряет. В любой момент своего хода Тантрум может использовать активный кубик Гнева (получая указанные бонусы), а затем истощить его.

Тантрум может перейти на новый уровень Гнева (на значении 1.8, 2.8 или благодаря навыку Управление гневом). В таком случае он меняет активный кубик Гнева на следующий по уровню (в активных ячейках может быть только 1 кубик Гнева). Будьте осторожны: если активный кубик Гнева пересечёт отметку с .8 и достигнет максимума (с эффектом Нервного срыва), Тантрум не сможет свирепеть (или прикончить злодея) до тех пор, пока он не подуспокоится до меньших значений. Если в конце хода Тантрума активный кубик Гнева находится на грани с Нервным срывом, он должен сбросить значение Гнева до 1.0 и начать всё с начала.

Если Тантрум решает получить бонусы активного кубика Гнева (за исключением свирепения) он должен истощить этот кубик. Если Тантрум истощает таким образом **ГНЕЕЕВ!** или **ГНЕЕЕЕЕВ!**, то он может снова начать с **ГНЕВА!** со значением 1.0 (сразу сделав этот кубик активным). Если же истощить **ГНЕВ!**, то в этом бою Тантрум больше не сможет получить Гнев (или перейти на высшие неиспользованные кубики Гнева).

На каждом кубике Гнева есть сторона с символом Прикончить. Если активный кубик Гнева показывает этот символ, то в любой момент своего хода Тантрум может истощить его, чтобы сразу победить соседнего злодея. Уровень активного кубика определяет, злодея с какой силой можно победить: **ГНЕВ!** (уровень 1) — злодея с силой 1, **ГНЕЕЕВ!** (уровень 2) — злодея с силой 5 (или меньше), **ГНЕЕЕЕЕВ!** (уровень 3) — злодея с силой 20 (или меньше).

Собиратель топоров. Этот кубик в начале игры находится в ячейке № 8 на планшете Тантрума со значением 0. Он остаётся там на протяжении всего приключения и служит для отслеживания числа доступных топоров. Один раз за ход в любой момент можете уменьшить значение этого кубика на 1, чтобы нанести 2 урона любому не соседнему злодею. Собиратель топоров (запасной план) и простой трофей Удачная находка позволяют увеличить значение этого кубика до 3. Когда Тантрум получает топор через профессию Подражатель, увеличивайте значение этого кубика на 1.

Счёт жертв. Этот кубик в начале игры находится в ячейке № 16 на планшете Тантрума со значением 0. Он остаётся там на протяжении всего приключения и служит для подсчёта побеждённых Тантрумом злодеев. Каждый раз, когда Тантрум лично наносит победный удар злодею, увеличивайте значение Счёта жертв на 1. Если значение Счёта жертв больше 0, в любой момент своего хода Тантрум может восстановить # ОЗ, равное числу подсчитанных жертв (не может превысить его максимум ОЗ), и сбросить это значение до 0. Простой трофей Удачная находка не влияет на Счёт жертв.

Стратегия для начинающих

Характеристики. Увеличьте ОЗ до 5–6, затем доведите ЛОВ хотя бы до 4, чтобы Тантрум мог бросать кубики не только АТК, но и навыков. После этого сконцентрируйтесь на улучшении АТК. Если вы играете соло, перед ЛОВ пару раз улучшите ЗАЦ.

Навыки. Начните с навыка Подобно кобальду, чтобы Тантрум дольше оставался в сражении. Затем можно взять Изучение или Путь природы, чтобы ослаблять злодеев. Как только вы прочувствуете **ГНЕВ!**, смело берите его улучшенную версию **ГНЕЕЕВ!** для повышения эффективности.

Талант и Талант +1

Талант: Гнев! Тантрум начинает игру с кубиком навыка **ГНЕВ!** в ячейке навыка № 1. Перед боем поместите кубик **ГНЕВ!** в активную ячейку, выставив его значение на 1.0.

Талант +1: Безудержный гнев! Вдобавок к преимуществам Гнева Тантрум игнорирует эффект Нервный срыв.

Описание кубиков эффектов



Ошеломление — навыки этого персонажа не действуют до конца боя.



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



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).