

СЛОЖНОСТЬ

КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА

СОЛО-ИГРА

Грани кубиков



Кости (ЗП) – можно использовать в своём ЗП.



☒: обязательно использовать в своём ЗП.



Сбить со следа (М) – уберите злодея с силой # (или меньше) с планшета боя и поместите под низ БО (кубик может быть брошен, если злодеев на планшете боя больше, чем гирлоков).



Удачный выбор (А) – если в свой ход при броске кубиков вам не выпали ☒, сразу получите выбранное преимущество. Действует до конца боя.



Регенерация – восстановите себе # ОЗ.



Доп. урон – ваша цель получает # доп. урона.



Доп. ЗАЩ – поместите # ЗАЩ в активную ячейку (или увеличьте значение активного кубика ЗАЩ на #).



Доп. кости – добавьте # ☒ в свой ЗП.



Продвинутая тренировка (З) – можете проигнорировать 1 ☒ при тренировке.



Регенерация (А) – в начале своего хода восстанавливайте себе # ОЗ. Действует до конца боя.



Модификаторы перемещения (А/ЗЛ) – измените дальность перемещения, свою или своей цели, на # (доп. перемещение не требует ЛОВ) до конца боя.



Модификаторы ЗАЩ (А/ЗЛ) – измените количество кубиков ЗАЩ у себя или своей цели на # (доп. кубик ЗАЩ не требует ЛОВ для броска) до конца боя.



Модификаторы АТК (А/ЗЛ) – измените количество кубиков АТК у себя или своей цели на # (доп. кубик АТК не требует ЛОВ для броска) до конца боя.



Модификатор ЛОВ (А) – добавьте # к своему показателю ЛОВ до конца боя.



Найти трофей (М) – возьмите 3 карты простых трофеев и оставьте себе 1 из них (остальные сбросьте).



Карта сокровищ (М) – замешайте в колоду встреч карту особой встречи «Зонитовая дверь» (если её там ещё нет).



Грубые отмычки (З) – во время попытки взлома любым игроком добавьте # к результату любого кубика действия.



Первоклассные отмычки (З) – во время попытки взлома любым игроком можете использовать этот кубик, чтобы открыть 1 замок, не тратя кубики действий.



Мастерский взлом (З) – во время попытки взлома любым игроком можете использовать этот кубик, чтобы автоматически открыть все замки, не тратя кубики действий.



Длинный меч (М) – нанесите цели # урона и верните кубик в его ячейку навыка (не истощается при использовании).



Пустить кровь (М) – нанесите цели # урона и поместите на неё кубик с эффектом Кровотечения.



Продвижение (А) – увеличьте дальность своего перемещения на # до конца боя (не требует ЛОВ).



Повысить инициативу (М) – в конце раунда сдвиньте свой кубик инициативы на # позиций вверх на шкале инициативы.



Отражение (А) – когда вас выбирает целью злодей, используйте этот кубик, чтобы проигнорировать весь урон и эффекты.



Доп. ход (М) – сразу после завершения текущего хода совершите ещё 1 ход.



Переборный механизм (З) – получив этот кубик, поместите его в закреплённую ячейку. Можете использовать его при попытке взлома в качестве дополнительного кубика интуиции (по обычным правилам).

НАГГЕТ

○ : действует с начала игры

★ : не требует тренировки других навыков

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

Одарённая — Наггет с детства обладает даром находить полезные вещи, кажется, не прикладывая усилий. Удача явно на её стороне!

★ Дикая сущность:

Подробнее на обороте

Удача:

Подробнее на обороте

Мастер на все руки:

Подробнее на обороте

Взломщица — взломщицы часто замечают детали, ускользающие от взглядов прочих. При умелом подходе эти мелочи можно обратить в большое преимущество.

★ Боевая сноровка:

Острый глаз:

Взлом замков:

Метатель — используя свои болас, кинжал и длинный меч, Наггет способна добраться до любого злодея на любой дистанции.

★ Утяжелённый болас:

Длинный меч:

Кинжал Наггет:

Танцующая с клинком — это боевое искусство позволяет Наггет комбинировать различные приёмы, обескураживая противников.

★ Продвижение:

Кувырок:

Уклонение:

Дежавю:

Расходники — кажется, их всегда не хватает!

Переборный механизм:

Манящая ценность:

Подробнее на обороте

Камни для пращи:

Подробнее на обороте

Блестящий самоцвет (М/З) – поместите кубик на свободную клетку, соседнюю со злодеем с ближним типом атаки с силой # (или меньше). В свой следующий ход этот злодей перемещается к самоцвету (и останавливается на этой клетке до конца хода). Сразу после этого истощите кубик.

Камни для пращи (СЧТ) – используйте для дальних атак. Подробнее на обороте.

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

Навыки запасного плана

Когда я была маленькой, мне часто говорили, что у нас так мало технологий из-за нападений Тьмы... Сейчас я уже сомневаюсь, что причина только в этом.

- 1 ✖ **Собрать камни** — увеличьте значение Камней для пращи на 1.
- 2 ✖ **Взбодриться** — восстановите себе 2 ОЗ.
- 3 ✖ —
- 4 ✖ **Ошеломление** — поместите на любого соседнего злодея с силой 5 (или меньше) кубик с эффектом Ошеломления.
- 5 ✖ **Решающий удар** — в конце раунда сдвиньте кубик инициативы Наггет на самый верх шкалы инициативы.
- 6 ✖ **Улучшить до таланта +1!**

Что важно знать о Наггет

Выбор целей и атака. У Наггет смешанный тип атаки, который позволяет ей в начале боя выбрать любую клетку на стороне гирлоков. Также она может выбрать целью любого злодея на планшете боя (что крайне важно, поскольку позволяет ей применять свои навыки, такие как Длинный меч, к не соседним злодеям). Тем не менее Наггет всё ещё не может бросать кубики ATK против не соседних злодеев, если не использует Камни для пращи (см. Камни для пращи ниже).

Дикая сущность. Кубик навыка Дикая сущность можно бросать, только когда злодеев на планшете боя больше, чем гирлоков. В этом случае Наггет в свой ход может бросить кубик и применить его результат к злодею с силой # (или меньше), поместив его под низ БО. Когда злодей вернётся на планшет боя, рассматривайте его как впервые появившегося.

Удача. Перед боем Наггет может поместить этот кубик в активную ячейку любой стороной вверх. Каждый раз, когда Наггет в результате броска кубиков не выбрасывает ✖, активный кубик Удачи срабатывает, предоставляя выбранное преимущество. Получая бонус, Наггет не истощает этот кубик и может использовать его на протяжении всего боя. Если же кубик убирается из ячейки, он истощается.

Мастер на все руки. В каждом бою, когда Наггет впервые лично наносит победный удар злодею, сразу бросьте кубик Мастера на все руки (не требует ЛОВ). Если бросок успешен, поместите кубик в закреплённую ячейку (может пригодиться при тренировке), в противном случае поместите кубик в ЗП. Используя этот кубик при тренировке, истощите его и верните в область навыков Наггет.

Камни для пращи. Этот кубик в начале игры находится в ячейке № 12 на планшете Наггет со значением 0. Он остаётся там на протяжении всего приключения и служит для отслеживания числа доступных Камней для пращи. Камни для пращи нужны Наггет, чтобы бросать кубики ATK против не соседних злодеев. Выбрав целью не соседнего злодея, Наггет должна уменьшить значение счётчика Камней для пращи на 1 за каждый кубик ATK, который собирается бросить (бросок 2 кубиков ATK против не соседней цели требует 2 ATK, 2 ЛОВ и 2 Камня для пращи). Число кубиков ATK, которое Наггет может бросить против не соседней цели, ограничено значением счётчика Камней для пращи (Наггет не обязана расходовать все свои камни). Простой трофей Удачная находка позволяет увеличить значение счётчика Камней для пращи до 5.

Манящая ценность. Получив этот кубик, бросьте его и поместите в закреплённую ячейку до тех пор, пока не используете. Используйте кубик в бою и истощите после того, как злодей займёт клетку с ним.

НАГГЕТ

Большинство гирлоков по своей натуре — изобретатели. Однако их дар угасает из-за нескончаемого утрачивания технологий. Наггет намерена переломить ситуацию, отыскав и восстановив по крупице все технологические тайны, что сокрыты и разбросаны по землям Дейлора.

Стратегия для начинающих

Характеристики. Наггет — девушка хрупкая, так что в первую очередь стоит повысить ОЗ на 1 или 2. Затем добавьте по 1 к ЗАЩ, ЛОВ и ATK (желательно в таком порядке). Дальше всё зависит от выбранного тирана и гирлоков в отряде. Вряд ли можно ошибиться, увеличив ЛОВ.

Навыки. Утяжелённый болас и Длинный меч — постоянные спутники Наггет в её странствиях. Далее возьмите Продвижение для большей манёвренности. Подумайте о том, чтобы взять Взлом замков и скорее получить ценные трофеи. Если решите пойти по этому пути, возьмите этот навык как можно раньше.

Талант и талант +1

Талант: Искательница сокровищ. Каждый раз, когда Наггет получает простые трофеи в качестве награды за встречу, возьмите дополнительный простой трофей и сбросьте 1 из них.

Талант +1: Охотница за сокровищами. Каждый раз, когда Наггет получает простые трофеи в качестве награды за встречу, получите дополнительный простой трофей.

Описание кубиков эффектов

 **Кровотечение** — этот персонаж получает 1 чистый урон в начале своего хода (действует до конца боя).

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