

СЛОЖНОСТЬ

КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА

СОЛО-ИГРА

Грани кубиков



Кости (ЗП) — можно использовать в своём ЗП.

☒: обязательно использовать в своём ЗП.



Шипы (Л) — нанесите # чистого урона, а затем передвиньте персонажа на соседнюю с ловушкой клетку на соседней линии, если свободна.



Сеть (Л/ЗП) — уменьшите показатель ATK этого персонажа на # до конца боя.



Яма (Л) — если ловушка активирована злодеем с силой # (или меньше), он сразу останавливается и больше не может перемещаться до конца хода.



Залп стрел (М) — # брошенных вами кубиков ATK наносят урон дополнительному злодею на ваш выбор.



Смещение (М) — переместите любого злодея на 1 клетку в направлении одной из стрелок (сориентируйте кубик так, чтобы его порядковый номер был в левом верхнем углу).



На прицеле (М/ЗП) — поместите на любого злодея. Этот злодей получает в 2 раза больше урона от всех кубиков ATK в течение этого хода или в следующий раз, когда будет атакован любым членом отряда.



Пробивная стрела (М) — нанесите # урона только по активной ЗАЩ цели. Помимо этого, навык цели Толстая кожа не действует до конца хода.



Ответный огонь (А) — после того как вас проатаковал не соседний злодей, бросьте # кубиков ATK и нанесите выпавший урон этому злодею. Действует до конца боя. Кости от этого броска нельзя использовать для запасного плана.



Концентрация (М) — накопите +1 урон за первый бросок этого кубика. Выберите: нанести накопленный урон цели или бросить кубик снова. Если результат равен (или меньше) # предыдущего броска, накопите ещё +1 урон, затем снова сделайте выбор. При провале весь накопленный урон сгорает.



Маркеры — эти символы показывают, какие питомцы могут выполнить выпавшую команду.



Удар с небес (М/З) — поместите питомца на клетку, соседнюю с любым злодеем, и нанесите этому злодею 3 урона.



Иступление (М/З) — питомец сразу совершает дополнительный ход.



Пустить кровь (М/З) — поместите кубик с эффектом Кровотечения на соседнего с питомцем злодея.



Бросок (М/З) — поместите питомца на любую свободную клетку и нанесите соседнему с питомцем злодею 2 чистого урона.



Самопожертвование (М/З) — поместите кубик с эффектом Оглушения на соседнего с питомцем злодея. Истощите кубик питомца.



Рычание (М/З) — поместите кубик с эффектом Ужаса на соседнего с питомцем злодея. Этот питомец получает навык Ужас до конца его следующего хода.



Камуфляж (З) — при подготовке БО увеличьте или уменьшите силу злодеев ровно на #.



Переброс питомца (М/З) — можете перебросить любой кубик питомца до # раз.



Лучший компаньон (М/З) — выставьте брошенный кубик питомца любой стороной вверх.

ГИЛЛИ

★: не требует тренировки других навыков
Значения на кубике инициативы: 3, 4, 4, 5, 5, 6

Охотник — эти навыки позволяют Гилли расставлять ловушки прямо перед началом боя. Время продумать стратегию!

★ Ржавые шипы:	1	1	1	1	1	1
★ Охотничья сеть:	2	2	2	2	2	2
★ Волчья яма:	3	3	3	3	3	3

Егерь — контролируйте поле боя с помощью навыков, приобретённых за годы охоты в Густолесье.

★ Залп стрел:	5	5	5	5	5	5
● Заградительная стрельба:	6	6	6	6	6	6
● Враг на прицеле:	7	7	7	7	7	7

Стрелок — усовершенствуйте навыки Гилли и его стрелы, чтобы ещё эффективнее поражать злодеев. Одного за другим. Снова и снова.

★ Пробивная стрела:	9	9	9	9	9	9
★ Ответный огонь:	10	10	10	10	10	10
● Концентрация:	11	11	11	11	11	11

Звероует — говорить с животными легко. Командовать животными и заставлять их слушаться — намного сложнее.

★ Призвать сокола:	13	13	13	13	13	13
★ Призвать тигра:	14	14	14	14	14	14
★ Призвать росомуху:	15	15	15	15	15	15
★ Команда:	16	16	16	16	16	16

Расходники — Гилли стоит обзавестись ими как можно скорее!

● Механическая сменка:	4	4	4	4	4	4
● Камуфляж:	8	8	8	8	8	8
● Приманка:	12	12	12	12	12	12

Питомцы (М) — поместите # ♥ ОЗ на любую свободную соседнюю/диагональную клетку (с этим кубиком сверху). Этот питомец совершает ход каждый раунд перед Гилли.
Подробнее на обороте.

А — поместите в активную ячейку.
ЗП — поместите на злодея (активный).
ЗП — поместите в ячейку запасного плана.
М — используйте мгновенно.
З — поместите в закреплённую ячейку.
Л — поместите ловушку на свободную клетку.

Навыки запасного плана

Я уверен, что есть дорога
получше! Её просто надо найти!

- 1 ✖ **Смена цели** — выберите новую цель до применения результатов броска к начальной цели Гилли.
- 2 ✖ **Сочетание целей** — выберите новую цель после применения хотя бы 1 из результатов броска к начальной цели Гилли.
- 3 ✖ **Удачная находка** — получите любой кубик-расходник.
- 4 ✖ **Ложный след** — уберите злодея с силой 5 (или меньше) с планшета боя и поместите его под низ БО.
- 5 ✖ **Охотничья стрела** — нанесите 5 урона цели Гилли!
- 6 ✖ **Улучшить до таланта +1!**

Что важно знать о Гилли

Ловушки. Ловушки Гилли уникальны тем, что они размещаются до начала боя и не требуют ЛОВ для броска.

Размещение. Ловушки должны быть размещены на планшете боя перед созданием БО. Их можно размещать на любых клетках; на одной клетке может быть несколько ловушек. Помните, что любой персонаж (даже член отряда), оказавшийся на клетке с ловушкой, вызывает её срабатывание.

Срабатывание. Вы бросаете кубик ловушки, когда она срабатывает.

Ловушка срабатывает, когда персонаж впервые перемещается на клетку с этой ловушкой. Злодеи не могут избегать ловушек или выбирать их целями. Если ловушка должна сработать в процессе подготовки планшета боя, сначала разместите всех злодеев на планшете боя и только затем бросайте кубики сработавших ловушек. Если сработали несколько ловушек, Гилли может бросать их кубики (разыгрывая их эффекты) в любом порядке (может получиться даже комбинация эффектов). Ловушки остаются на планшете боя, пока не сработают.

После срабатывания истощите кубик ловушки.

Волчья яма. Эта ловушка прерывает перемещение злодеев. Для большей эффективности следует размещать Волчью яму прямо перед злодеем с ближним типом атаки. Чем выше сила злодея, тем ниже шанс, что ловушка сработает. Если результат броска больше силы злодея или равен ей, ловушка срабатывает, и перемещение злодея завершается. Если же результат меньше или ловушка срабатывает от члена отряда, истощите кубик ловушки без эффекта.

Питомцы. С этим навыком Гилли в свой ход может бросать кубики питомцев (каждый бросок требует 1 ЛОВ), чтобы попытаться призвать их на планшет боя (питомцы размещаются на соседних и диагональных клетках с Гилли с соответствующим # ♥ ОЗ под ними). Каждая сторона кубика питомца отличается значением ОЗ, а некоторые требуют 1 ЛОВ в начале хода Гилли, иначе кубик питомца сразу истощается. Все 3 питомца считаются компаньонами (могут быть целями злодеев) и обладают ближним типом атаки. Питомцы совершают свои ходы прямо перед ходом Гилли в любом порядке на его выбор. В свой ход питомец может переместиться на расстояние до 2 клеток (не требует ЛОВ) и совершить автоматическую атаку, наносящую # ♠ урона (также не требует ЛОВ) соседнему злодею. На планшете боя может находиться сразу несколько питомцев. Также в свой ход Гилли может использовать навык Команда, чтобы питомец сразу выполнил действие. Если питомец теряет все свои ОЗ, его кубик истощается. Если Гилли нокаутирован, все питомцы сразу убираются с планшета боя.

У каждого питомца есть 1 навык, являющийся его отличительной чертой (см. справа «Навыки питомцев»).

Камуфляж. Получив кубик, бросьте его и поместите в закреплённую ячейку, сохранив выпавшее значение. Гилли может применить результат броска Камуфляжа (и затем истощить этот кубик) при подготовке к бою с формулировкой «БО: сила злодеев».

ГИЛЛИ

С огромными, как плоды зелфи, глазами, Гилли — самый сведущий гирлок в отряде. Благодаря обострённому восприятию он всегда на шаг впереди своих врагов как в самом бою, так и до его начала. Ловушки и питомцы делают Гилли универсальным бойцом и одним из сильнейших персонажей для соло-игры.

Стратегия для начинающих

Характеристики. Для начала Гилли нужна хотя бы 1 ЗАЩ. Увеличьте ОЗ до 5-6. Затем переключитесь на ЛОВ, чтобы её хватало на управление питомцами. Далее стоит сделать упор на АТН (особенно важно для длительных приключений).

Навыки. Возьмите питомца, если играете неполным отрядом. **Охотничья сеть** — хорошая ловушка, ослабляющая злодеев. Затем возьмите навык **Враг на прицеле**, чтобы существенно увеличить урон от атак Гилли или его союзников. Если Гилли захочет сконцентрироваться на применении ловушек, **Заградительная стрельба** поможет ему лучше контролировать их срабатывание.

Талант и Талант +1

Талант: Разведка. Перед боем раскройте верхнего злодея из любого набора. Можете убрать его под низ этого набора.

Талант +1: Мастер разведки. Перед боем раскройте до 2 верхних злодеев из любых наборов. Можете убрать их под низ этих наборов.

Описание кубиков эффектов

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

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

 **Ужас** — этот персонаж не может выбирать целью персонажей с навыком Ужас до конца своего хода.

Навыки питомцев

 **Тэлон. Полёт** — в конце хода этого персонажа поместите на него кубик с эффектом Полёта или, если он уже помещён, уберите этот кубик. Эффект Полёта даёт Неуловимость.

 **Граулс. Ответный удар** — когда этот персонаж получает урон от соседнего противника, он наносит # урона в ответ, если не был победён.

 **Лил Йети. Стойкость** — общее # урона (включая чистый урон), наносимое по ОЗ этого персонажа за ход, уменьшается до 1.