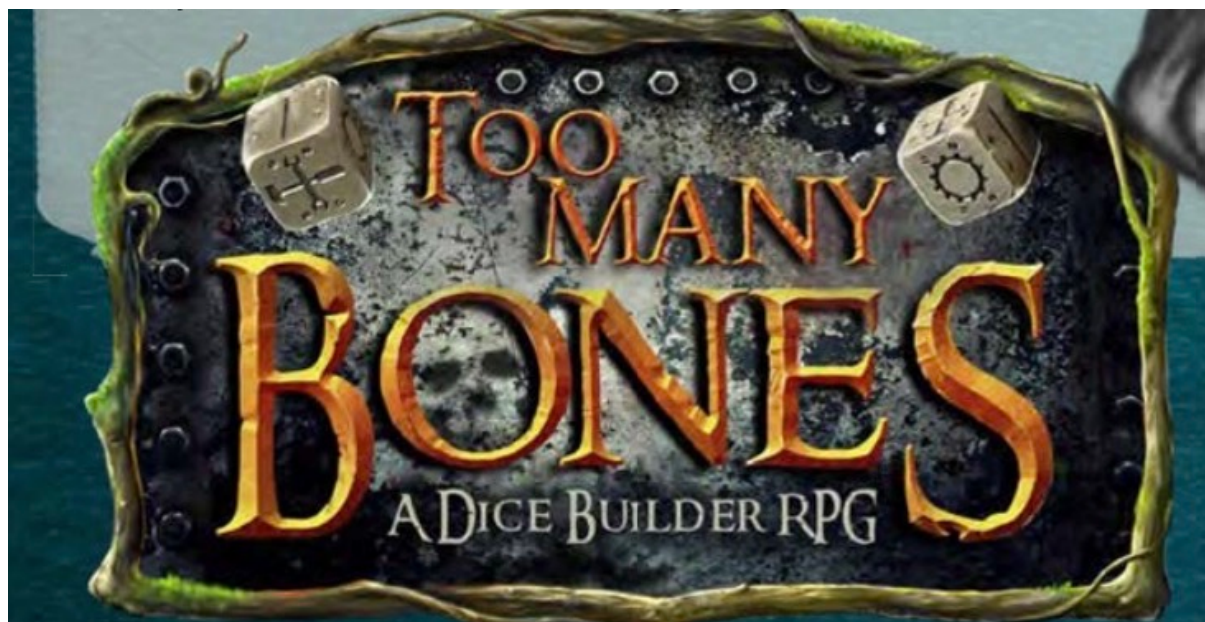


Too Many Bones

(перевод by «Магия настольных игр»: <https://vk.com/mnureal>)



<https://www.youtube.com/channel/UCUUPqYW2ZuuJThHtR9g2veg>

Об игре

В Too Many Bones вы играете за необычную расу искателей приключений, которая отправляется в страну, наводненную всевозможными враждебными существами. Ваша раса веками скрытно жила в Глубинном Лесу, и лишь недавно ваше племя было вынуждено отправиться на юг и укрыться в стенах Обендара.

Из-за вашего затворнического образа жизни, многие в городе впервые сталкиваются с вашей расой. Некоторые местные жители считают вас эльфами из-за отличительных черт лица; другие, судя по росту и телосложению, скажут, что это гоблин. Другие, зная вашу особую

любовь к технике, думают, что вы гномы. Но только те, кто хорошо знакомы с Глубинным Лесом, знает твой истинный вид: Гирлоки - ушастые, тонкотелые существа с одновременной любовью к природе и машинам. Плюс врожденная ненасытная жажда приключений!

Старшие Гирлоки догадываются, что эта растущая опасность на севере - дело рук Эбона, создающим опасных существ, которыми правят тираны. Тираны держат в руках все северные регионы Даэлора. Поскольку эти регионы практически не имеют связи друг с другом следующий, старшие считают, что небольшая группа разведчиков будет наиболее эффективна, чтобы проникнуть в стан врага и устранить угрозу.

Старейшины племени гирлоков выбрали отряд авантюристов и поручил им отправляться на север, чтобы заставить приспешников Эбона замолчать, по одному тирану за раз.

Это не должно было быть вашей задачей в одиночку, но остальные были изолированы! У ополчения Обендара мало людей, и любой человек, способный держать меч, уже поклялся в верности и не может покинуть город. Но это не важно! Потому что вы - Гирлоки. Будучи находчивой и бесстрашной расой, ваша группа с радостью приняла этот вызов! Вы будете одними из тех, кто отправится на север впервые за многие десятилетия, и ваше приключение начинается сегодня!

Перевод карт особых встреч базовой игры:

Покидая Обендар (1) Осталось всего 12 часов до рассвета и церемонии проводов, которая, без сомнения, изменит жизни всех оставшихся гирлоков (и, вероятно, всех других жителей в Даэлоре). Оружие и припасы готовы, но ночь еще только началась, и адреналин наполняет кровь. Понятно, что сегодня вам не до сна. Можно пройти по черному рынку, наверняка найдутся торговцы, готовые продать вам что-то полезное. С другой стороны, может стоит еще немного потренироваться в последнюю минуту. Итак, что делать... что делать?..	Едва за ворота (2) 15 шагов в пути... Только 15 шагов! Вы не успели отойти от стен города, как стрела вонзилась вам прямо в ботинок. К счастью, ни один палец не пострадал. Зубы стиснуты, ты в замешательстве оглядываешься по сторонам. Ага!!! Теперь, понятно! Пора отплатить тем же товаром вон тем зловещим фигурам на опушке леса. На городской стене вспыхивает суматоха, прерывая все мысли. Охранники тоже заметили наглых незваных гостей и готовят стрелы. Они готовы помочь. Нравится вам это или нет, но приключение уже началось!	Пересечение Сиброна (3) Торговая река Сиброн протянулась вдоль Даэлора. Река игриво манит, переливаясь в лучах солнца. Вы уже довольно далеко отошли от города и с осторожностью смотрите на все эти красоты. На реке так много мостиков! По ним не сложно проникнуть вражеским разведчикам, которые могут установить хитрые ловушки. У нас нет права на ошибку, ведь твое путешествие слишком важно. У тебя только два варианта. Поджать уши и попытаться проскочить: рискованно, но эффективно. Либо можно нанять лодку, в сумерках ее движение почти наверняка не заметят. Но это требует сотрудничества с Мохлнором - торговым синдикатом, у которого есть ... свои недостатки.
Охота на охотников (4) Становится очевидным, что это не случайно. Каждый раз, когда убиваешь одного грозного Злодея, тут же находится другой, еще более грозный и искусный. Такое ощущение, что ты сначала обижаешь малыша, на крик которого прибегает мама или папа! Это просто выматывает. Может быть, в какой-то момент стоит просто «встретиться» со всей семьей, чем продолжать бегать бегать от каждого по очереди. Но даже думать об этом страшно! Все они просто до неприличия огромны!	Эбонитовые ворота (5) Это действительно легендарный проход из эбонита! О его существовании рассказывают за выпивкой или как сказку перед сном. И все же вот он прямо перед нами! Время проверить, правду ли рассказывают и про сокровища, которые там скрываются. Карта говорит: нажимайте на каждый камень от самого маленького до самого большого, чтобы открыть дверь. Проверим! Ждем на каждый камень туннеля. Да зажги уже факел. С ним я чувствую, что должен еще носить шляпу и кнут! Ого! Сияние золота ослепляет, конечно, но гирлоков не интересует золото. Здесь есть что-нибудь <i>полезное</i>?	Торговцы Мохлнор (6) Мохлнор - скользкие типы, которые всегда появляются в самый подходящий момент... подходящий для них. Несмотря на то, что при продаже своих услуг они требуют оплаты в полном объеме и авансом, они также появляются случайным образом, чтобы потребовать дополнительные монеты или добычу без всякой уважительной причины. К сожалению, у них есть рычаги воздействия, так как они знают, как важно сохранить наше путешествие в тайне от Эбена. Эти глупые игры и шантаж утомляют. Они снова и снова подходят, требуя участия в глупых соревнованиях, из которых извлекают выгоду в первую очередь они сами!

Перевод карт соло-встреч базовой игры

Небесный мост (1) "Это всего лишь легкая прогулка". По крайней мере, это то, что я говорю себе, цепляясь за перекладины канатного моста, висящего на огромной высоте. К сожалению, этот древний мост, соединяющий два горных хребта, больше «древний», чем «мост». У меня на хвосте неизвестная компания храбрых ребят, а впереди за гребнем ждёт торговый пост. Остались считанные секунды, чтобы сделать выбор. Я могу развернуться и драться на этой путанице из гниющих веревок и дерева. Либо поджать хвост и бежать что есть сил в другую сторону, уворачиваясь от стрел сзади. И если я увернусь от стрел, и если успею добежать первым, и если успею перерезать веревки... Слишком много если, но в случае удачи мои преследователи отправятся в путешествие на дно каньона. В один конец.	Просто вне досягаемости (2) Я люблю ровные каменистые пейзажи. Опасности легко обнаружить, идти тоже легко. Родники с прекрасной чистой водой - тоже обычное дело в горах Даэлора, а вкусная вода одна из немногих милостей земли для плохо подготовленных путешественников. Впереди узкий коридор, по которому я иду, внезапно переходит в залитый солнцем каньон с мирным ручьем. Такое приятное место! Так и хочется остановиться здесь и набрать воды, а может и что-то еще. Но вероятность засады тоже высока. Ведь если я выйду на открытое место, меня могут убить прежде, чем я попробую эту прохладную горную воду. Возможно, стоит забраться повыше и найти обходной путь, но это займет время, я не уверен, что у меня оно есть.	С горы на равнину (3) Хммм, как странно, этот спуск отличается от привычной глинистой поверхности, по которой я раньше спускался. Глина источает тепло? Должно быть просто устал. В конце концов, я спускался все утро. К счастью, равнина уже скоро. Я ненадолго останавливаюсь на уступе, чтобы осмотреть долину и приметить налетчиков, которых я отслеживал. Быстрый взгляд на камень позади меня и... камень смотрит на меня! Гигантские куски земли вырываются на поверхность и в мою душу усталились полые горящие глаза. Надо мной возвышается разъяренное чудовище - золотой голем!
Ужасная ситуация (4) Мое желание спать борется со страхом быть съеденным волками. Надеюсь, котсер все же отпугнет... Я... не должен... спать... «У-у-у-у-у!!» Я вырываюсь из невольного сна, разбрасывая снаряжение. Все вокруг в хаосе, я выбираюсь из-под одеяла. Несколько тлеющих углей слабо мерцают, давая света ровно столько, чтобы вообще ничего не видеть. Я смотрю вверх и вижу лунный свет сквозь деревья, но лунный свет внезапно затмевается зловещим сиянием двух огромных желтых глаз. Внутри у меня все сжимается, когда я понимаю, что зверь в лучшем случае всего лишь вдвое больше меня. Я отчаянно нащупываю пояс, где было оружие, но пояса нет, а этот ужасный волк выглядит весьма голодным!	Приглашение на ужин (5) "Просыпайся, малявка!" - мычит кто-то глубоким голосом, а мой нос наполняется гнилостной вонью. Я кашляю и сплевываю, чтобы отдышаться, но воздух густой от запаха тухлых фруктов или чего похуже... Что-то ткнуло меня в бок, и я начал раскачиваться. Качели? Почему я качаюсь? Этот вопрос заставляет меня открывать глаза. Все перевернуто и тревожно раскачивается. Я смотрю вверх и не вижу ничего, кроме зеленой травы. Придя в себя, я пугающе осознаю, что связан и вишу, привязанный за ноги к ветке дерева. Подо мной кипящий котел. Рядом с ним стоят два тролля, которые спорят, что добавить в их рагу... Рагу из Гирлока!	Ловушка хэнд-мэйд (6) Они слишком большие и их слишком много. Я никогда не смогу их победить или даже просто убежать. Я кое-что придумал. Либо это сработает, либо мое путешествие закончится до заката. План? Я сам стану приманкой. Да уж, и что тут может пойти не так? Ловушка почти закончена. Когда золотое солнце начинает тонуть за горизонтом, я молюсь, чтобы это помогло сделать незаметной мою поспешную работу: я только-только успел прикрыть листвой выкопанную яму. Теперь мне просто нужно завизжать, как раненый грифон, стоять на виду и надеяться, что эти огромные чудовища не перепрыгнут через ловушку, когда понесутся ко мне с желанием разорвать на куски.

Рискованная встреча (7)

Создания Эбона, какими бы злыми они ни были, все же демонстрируют странную межвидовую солидарность. Тролли без колебаний обратятся за помощью к орку, кобольду или даже болотной нечисти. Да, можно рискнуть и выиграть битву, но часто оно того не стоит. К счастью для меня, у созданий Эбона почти всегда есть цена, за которую они забудут о своей преданности хозяину. Интересно, можно ли эту угрожающую фигуру, идущую ко мне, просто подкупить чем-нибудь блестящим в обмен на безопасный проход? К сожалению, если у него есть друзья, прячущиеся в этих кустах, подкуп может не сработать, и они заберут гораздо больше, чем просто блестящий предмет.

Волшебная вода (8)

Из трещины в оврага течет струя жидкости. Я бегу пораненный уже несколько часов. В общем, это были не обычные торговцы, и я поплатился за свою глупость. Хорошо, что смог унести ноги. Хм... а этот родник тоже не прост. Я выпил воды, и тут же почувствовал прилив сил. Инстинкт подсказывает мне немедленно промыть рану. Кровотечение сразу же останавливается! Может, стоит разбить лагерь и позволить этой воде делать свое дело, но... кто еще знает об этом источнике?.. Да и достаточно ли я оторвался от этих мошенников-торговцев?

Что творится вокруг (9)

Как необычно. Впереди я вижу группу налетчиков, грабящих одинокого торговца Мохлнора. У Мохлнора всегда есть удивительные товары, обычно принадлежащие другим. Первоначальные владельцы этих товаров, как правило, нуждаются в спасении. Кажется, для разнообразия охотник стал жертвой. Мне кажется неправильным помогать этому нечистому на руку торговцу, но я также презираю разбойников с большой дороги. Позволить им сражаться, а потом добить оставших и забрать всю добычу? Или спасти торговца, чтобы Мохлнор оказался передо мной в долгу.

Проблема с дыханием (10)

34... 35... 36... Сижу под водой. Зря я дразнил этих идиотов, именно насмешки привели меня в эту ловушку. К счастью, я вспомнил, что большинство Эбеновых испытывают неестественное отвращение к воде, если это вообще можно назвать водой. Я нырнул и на что-то надеюсь. Но они сидят и ждут у кромки воды со всевозможным оружием. Уверенные, что я вылезу сам. 42... 43... 44... Противоположный берег слишком далеко, чтобы до него плыть. К тому же я бросил все свое снаряжение за валуном на этой стороне. Выскочить и бежать за ним или, может, я смогу схватить одно из их копий...

Доверься интуиции (11)

Я редко доверяю своей интуиции, но сегодня, кажется, пора. Впереди меня ждет неизбежная битва, но путь преграждают два совершенно разных лагеря. Первый, кажется, заполнен толпами новобранцев. В втором лагере народу меньше, но там только офицеры, опытные бойцы. Хотя мне нравится пробиваться через толпы приспешников Эбона, в какой-то момент я выдохнусь. Может, лучше пара серьезных битв с опытными противниками? Мое чутье говорит - угадай, а мой живот бурчит от голода... и теперь у меня просто болит голова от неспособности сделать правильный выбор.

Ненужная благодарность (12)

Я встретил редкую семью гирлоков, живущую тихой жизнью у подножия холма. Их ребенка похитили рейдеры несколько дней назад. Нас, гирлоков, так мало, поэтому я не сомневаясь отправился на спасательную операцию. Сейчас я вернулся с успехом, и родители в один голос просят забрать сына: «Нашему малышу с тобой будет безопаснее, чем с нами!» «Похоже, ты все равно нуждаешься в компаньоне!» «В крайнем случае, он просто поможет тебе собирать еду и готовить». По правде говоря, налетчики заплатили мне, лишь бы я забрал этого мелкого гирлока. Это было подозрительно, возможно, парень действительно не подарок.

Тираны базовой игры

Mulmesh

Когда-то человек, а сейчас ворген. Малмеша сжест неутолимая тоска по прошлому, но он знает, что возврата назад нет. И тоска эта превращается в ярость и ненависть ко всем жителям Даэлора, кто еще не склонился перед Эбоном.

Способности:

Frenzy 2: Если кубики атаки Малмеша выпадают без промаха, он кидает их снова. Тогда урон складывается из двух бросков.

Retreat: Если Малмеш начинает свой ход с 3 жизнями или меньше, он уходит из боя и размещается на верху BQ. Его жизнь восстанавливается перед возвращением в битву. Эффекты (яд, рана и тд) могут быть применены перед или после проверки количества жизни Малмеша.

Shrouded: Малмеша можно атаковать только с соседних с ним позиций.

Кубик:

Silver Hide: Малмеш не получает урона от кубиков атаки до его следующего хода.

Howl: Все дружественные юниты немедленно поднимаются на один пункт инициативы (не могут быть выше самого Малмеша).

Запах гирлока

Вам не нужно быть рейнджером, чтобы чувствовать, когда за вами следят. Когда живот инстинктивно сжимается и волосы на ушах топорщатся, вероятно, на вас смотрят чьи-то глаза.

Что делать? Ну, пожалуй, ничего в данном случае. Чтобы обнаружить преследователя, придется потратить слишком много времени, а у нас его нет. И все же, час тянется за часом и, похоже, у меня начинает развиваться паранойя. Кажется, что с каждым мгновением все больше и больше глаз следят за мной, а где-то за деревьями проскальзывают темные фигуры. Они исчезают, что-то останавливается и присмотреться, но я уверен, что мне не кажется. Но если там кто-то есть, чего они ждут?

=====

Еще один спазм в животе... это ощущение становится слишком настойчивым.

Найдите в своих активных стеках первого злодея звероподобного типа и поместите его на карту тирана.

Размер группы 1-2: поиск злодея 1pt.

Размер группы 3-4: поиск 5-очкового злодея.

Если нужные Злодеи не найдены, поищите Злодеев, которых вы уже победили.

Возьмите еще одну встречу на сегодня и замешайте эту карту в свою колоду встреч.

Nom

Тролли, как вид, не слишком умные. Ном, вождь троллей региона Шалефист, не исключение.

Однако никто и никогда не чувствовал необходимости указывать на это Ному по очевидным причинам. Таким, как разница в размерах и большая палица. Ну, и еще из-за того, что Ном любит сажать в клетку тех, кто его злит, а затем сражаться с каждым по-одиночке.

Способности:

Thick Skin 3: Ном игнорирует первые три урона, полученные за ход (не относится к истинному урону).

Recover 1: Ном получает 1 жизнь (до его максимума) в начале своего хода.

Кубик:

Om Nom: Все кубики защиты убираются с цели перед нанесением урона..

Thunderclub: После атаки Ном, оттолкните цель на самую дальнюю позицию от текущей и нанесите 1 истинный урон.

Проблема с толстой кожей

И вот он стоит, размером с хижину гирлоков, прямо посередине тропы. Ном, вождь троллей, и его соратники явно не боятся покинуть безопасное логово. Они жаждут крови, и эта битва кажется преждевременной. Это хорошо для Номы, но не для нас. Должен быть способ отложить эту встречу!

Хотя... Может быть, если ответить агрессией на агрессию, это заставит Ному отступить. Если нет, то мы услышим звук удара знаменитой громовой палицы Номы.

=====

Выбор:

1. «Это не выглядит так уж страшно»
Ном немедленно покидает битву в конце 3 раунда или если его жизни снижаются до 5 или меньше. Остальные враги остаются до конца битвы.

2. Отсупаем медленно... ок, быстро!

Ном преследует вас день и ночь. Каждый гирлок теряет 2 жизни и должен пропустить фазу восстановления. **Замешайте эту карту обратно в колоду встреч.**

Тираны базовой игры

Duster

Только недавно пришедшая к власти, Дастер, кажется, имеет собственные планы, когда дело касается самого Эбона. Она уже накопила довольно много после того, как тихо устранила предыдущего правителя Эбонхарта и провозгласила его жителей своими подданными. Постоянно что-то ища, Дастер остается загадкой.

Способности:

Shrouded: Дастера можно атаковать только с соседних позиций.

Limit: Цель Дастера немедленно убирает дайсы статос с коврика гирлока для напоминания об этой битве. Если здоровье или защита убирается, то жизнь и активная защита корректируются под новый лимит.

Кубик:

Cloak&Dagger: Если 2 или более гирлока на поле....

Duster's Dagger: Поместите кубик bleed на любую цель Дастера, получившую урон в этот раунд.

Теневой пакет (1)

«Вернись к Обендару и сожги его. Ты понятия не имеешь, с чем играешь». Дастер материализуется из тени и небрежно прислоняется к дереву зельфей, которое явно знало лучшие дни. Шрам на ее лице блестит в лунном свете. Как может шрам одновременно выглядеть свежим и старым? Между стволами деревьев видны желтые глаза-бусинки лютоволков. «Я не хочу убивать, но я остановлю тебя любой ценой». Не говоря ни слова, она уходит обратно в тень. Она ушла. Ее волки нет.

=====

1. Убежать невозможно! BQ: Baddie Pts. Группа 1-2: добавьте злодея типа зверя 5 очков в верхнюю часть BQ. Группа из 3-4 человек: добавьте двух злодеев 5Pt типа зверя в верхнюю часть BQ.

2. Есть шанс, что они дружелюбны? Вы предлагаете руку самому большому волку, чтобы он вас обнюхал: выберите 1 Gearloc, чтобы бросить D6. 1-2: Волк берет вашу руку и уходит вместе с ней. Навсегда уменьшите 1 кубик статистики здоровья Гирлока на 3 (не может быть ниже начального здоровья). 3-6: Ваша смелость заставит волка врасплох и уведит стаю. Успех встречи достигается независимо от результата.

В тумане (2)

Туман удушающий. Не имея возможности видеть больше, чем на несколько футов, легко представить, что вы видите лицо Дастера повсюду. Этот шрам, этот кинжал. «Знаете, совету нельзя доверять». Слова - не что иное, как шепот, но они громкие и четкие. Туман. Удушающий. Нулевое зрение. Она прямо здесь, но ее нигде нет. Может, туман шутит со светом и звуками? «Они трусы, а то сами пришли бы за мной. Как в первый раз». Проходят секунды, и туман рассеивается. Лазать в волчьем логове обычно не стоит. Уходим.

=====

У кого-нибудь есть остатки болотного мяса? BQ: Baddie Pts. Создайте BQ, используя злодеев типа зверя из активных или побежденных стаков (как можно больше, затем используйте другие типы).

Во время подготовки к битве, размещайте членов группы только на позициях Gearloc Ближнего боя. Затем выводите Baddies только на позиции Gearloc Range (после настройки вернитесь к обычным правилам позиции BQ). У злодеев есть сюрприз.

Милосердие заблудших (3)

Оглядываясь назад, можно сказать, что три часа следования по этому кровавому следу, возможно, были не лучшей идеей. Соблазн украсть добычу у несчастного путешественника был слишком силен, чтобы противостоять ему с такими высокими ставками, но не ошибитесь, много времени было потрачено зря. Но наконец источник крови был найден! Она согнулась от боли, морщится и тяжело дышит. «Отойди от меня!» Дастер хрипит. Туника в малиновых пятнах от кровотечения, Дастер хватается за то, что должно быть серьезной раной слева от нее. «Ты мне не нужен! Мне никто не нужен! Вы всего лишь пешки Совета!»

=====

1. Мы помогаем своим. Дастер должен лечиться на 2 HP за каждого Gearloc в вашей группе, используя добычу со способностью исцеления (применимо, как если бы у Дастера). Если этого невозможно добиться, вам следует сделать другой выбор. Когда вы заканчиваете починку, вы слышите, как позади себя хлопает ветка, и вы оборачиваетесь, но ничего не видите. Не оборачиваясь, вы уже знаете, что Дастера больше нет.

2. Что, если это был ее план с самого начала? Это ловушка? Обдумывая эту мысль, приходит в голову еще одна ... Куда она пропала !?

Тираны базовой игры

Gendricks

Готовый поджечь себе подобных, если это даст ему преимущество в битве, Гендрикс хорошо известен во всем регионе как безжалостный и опасный лидер. Говорят, что в его логове есть таинственные столбы, контролируемые его посохом, но ни одно существо не прожило достаточно долго, чтобы подтвердить эту легенду.

Способности:

Hardy: любой урон уменьшается до 1.

Limit: Цель Гендрикса немедленно убирает дайсы с коврика гирлока для напоминания об этой битве. Если здоровье или защита убирается, то жизнь и активная защита корректируются под новый лимит.

Кубик (бросается только при неактивном Орб):

Active Orb: поместите этот кубик и 4 HP на Baddie Lane (бросок кубика #) . Если эта позиция занята, попробуйте перейти на следующую позицию на той же полосе и т. Д. Если все 4 позиции на этой полосе заполнены, сфера не активируется. Пока Сфера находится на боевом коврике, за каждый бросок Ха Гирлока наносите 1 Урон этому Гирлоку. Партия рассматривает Сферу как противостоящую единицу.

Charred Mander: Обугленный Мандер: Гендрикс стреляет огненными шарами в самого слабого кобольда Бадди за 1 урон. Этот кобольд немедленно приближается к ближайшему отряду противника и наносит ему 2 Урона.

Зал и сфера (1)

Красота захватывает дух. Такой уровень архитектуры и богато украшенного декора превосходит самые смелые мечты. Мраморные колонны с декоративными вставками из слоновой кости поддерживают крышу из сусального золота. Пол из обсидиана делает ботинки гирлока еще более изношенными, чем обычно. В центре комнаты возвышается массивный стеклянный пьедестал, на котором находится слабо пульсирующий шар. Гробовая тишина, зал источает одновременно ужас, красоту и силу. Сфера, кажется, наблюдает за всем в комнате, но не движется и не издает звука. Уничтожение чего-то столь важного кажется преступлением, но это один из самых опасных и могущественных артефактов Гендрикса.

=====

Выньте столб! BQ: Baddie Pts. После того, как злодеи войдут в боевой коврик, поместите 3 HP для каждого Gearloc в вашей группе в один стек (Orb) и поместите его в открытую позицию Baddie Range. Сфера наносит 1 Урон вражеским юнитам, не прилегающим к ней в конце раунда ch. Партия рассматривает Сферу как противостоящую единицу. Gearlocs должны уничтожить Orb и Baddies, чтобы добиться успеха.

В случае успеха эта карта также: Постоянная. Любая сфера, созданная во время битвы с тираном, будет начинаться с 3 HP вместо 4 HP.

Язык сферы (2)

Сфера возникает из ниоткуда, зависает в воздухе и излучает черный зловещий свет. Сначала он просто парит над грязью, которая мешала какому-либо реальному прогрессу в течение дня. Затем он говорит. Не слышно и не на любом языке, на котором говорят в Даэлоке. Слова, которые он произносит, кажутся парящими в воздухе без движения и звука, но их легко понять. Убежать под проливным дождем будет сложно, но выполнение требований шара придется заплатить.

=====

1. Плана Б нет!

Тонкое управление разумом шара влияет на ваше решение.

BQ: Baddie Pts.

Во время боя нельзя использовать планы резервного копирования.

2. Есть ли план С?

BQ: Baddie Pts.

За каждый X бросок Гирлока сфера наносит ему 1 Урон.

Тираны базовой игры

Marrow

Мозг - имя, произнесенное в Даэлоре, достаточно, чтобы заморозить любого до мозга костей. Этот орк никогда не проигрывает в битвах и является превосходным стратегом. Он также легко размахивает топором размером с маленького (и сердитый) Гирлок. Марроу знает, как выжидать в битве, и, не колеблясь, использует своих многочисленных последователей, чтобы гарантировать победу.

Drellen

Много лет назад Дреллен был изгнан из Обендара на ядовитые болота по причинам, которые никто не может или не хочет вспоминать. Однако вместо того, чтобы погибнуть, Дреллен остался жив. Лицо искривлено и покрыто шрамами от долгого пребывания в болотах, он всего лишь кожа да кости. Тем не менее, каким-то образом он процветает в болоте.

Король Гоблинов

Непредсказуемый по своей природе, Король гоблинов жестко контролирует регион Шпиля Войны с помощью ужаса. Его последователи чрезвычайно лояльны, и никто не осмеливается выйти из строя из-за страха получить бомбу в спину.