



Книга правил

— ОБ ИГРЕ —

«Берсерк приключения. Хигарт» — стратегическая карточная игра, в которой вы отправляетесь в увлекательное путешествие вместе с героями мира под названием Лаар.

Управляя отрядом, вы будете проходить сюжетные миссии, сражаться с монстрами и выполнять необычные задания.

Постепенно пополняя свой отряд новыми бойцами и экипируя их предметами, вы будете встречать всё более серьёзных противников.

Только вы определите развитие истории и судьбу Лаара!

В «Книге правил» вы пройдёте шесть обучающих сценариев в храме Вольных и познакомитесь с основами игры.

В конце этой книги вы найдёте глоссарий, в котором перечислены все основные особенности карт, а также список наград в сундуках.

Как только вы завершите испытания, переходите к основному приключению в «Книге сценариев».

Мы рекомендуем пройти обучение, даже если вы умеете играть в «Берсерк». В нём объясняется ряд дополнительных механик, которых в коллекционной карточной игре «Берсерк» нет.

— СОСТАВ ИГРЫ —



- 17 карт окружения
- 37 карт игрока
- 130 карт врага



- 57 карт приказов врага



- 24 карты предметов



- 2 памятки



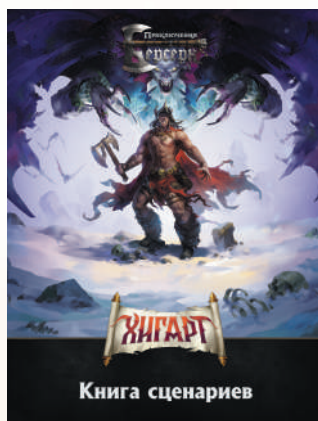
- 2 кубика



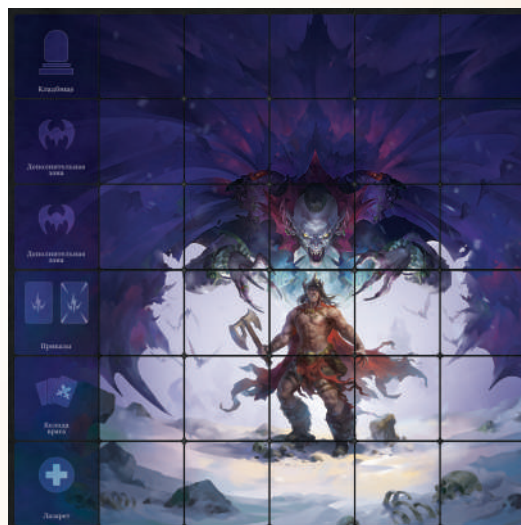
- Фишки



- Книга правил



- Книга сценариев



- Игровое поле

ОБУЧЕНИЕ

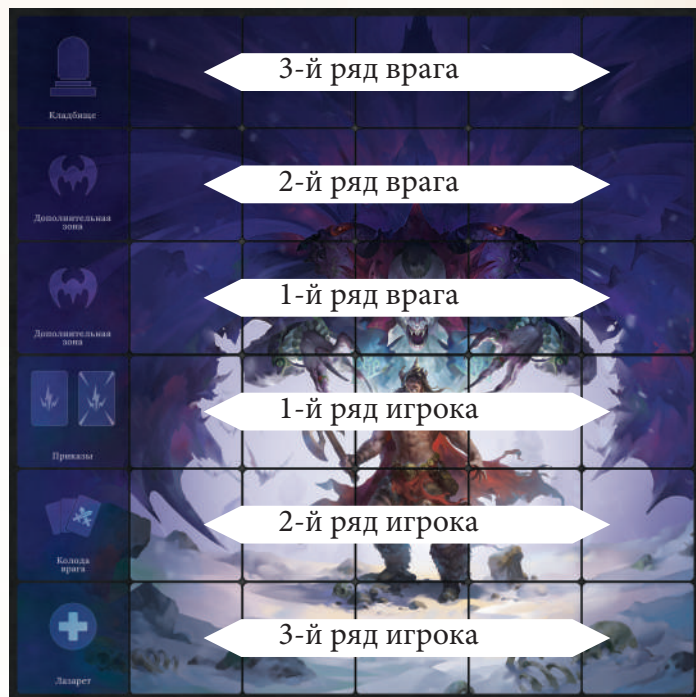
Игровое поле

Для начала разложите на удобной поверхности игровое поле. Оно представляет собой расчерченное на клетки пространство — шесть рядов, по пять клеток в каждом. Карты игрока и врага будут перемещаться по полю, следуя описанным ниже правилам.

Ближние к вам три ряда — это половина поля боя игрока. Оставшиеся три ряда — половина поля боя врага. Карты игрока располагаются лицом к вам, а карты врага — лицом от вас, друг напротив друга.

Обычно в начале миссии отряды карт игрока и врага располагаются каждый на своей половине поля боя.

В дальнейшем в «Книге правил» и «Книге сценариев» игровое поле будет показано в упрощённом варианте.



Другие зоны

Помимо поля боя карты могут располагаться в некоторых других игровых зонах, которые находятся на игровом поле слева.



Кладбище

Сюда помещаются погибшие в бою карты врага.



Дополнительная зона

Сюда переносятся летающие существа и некоторые другие карты в начале сценария или во время него.



Колода приказов

Расположите в этой зоне колоду приказов и её сброс.



Колода врага

В некоторых сценариях у врага будет колода, из которой он будет вызывать новые карты на игровое поле по ходу развития сражения.



Лазарет

Сюда помещаются потерявшие сознание карты игрока.

Памятки

На памятках собрана основная информация, которая может пригодиться во время игры: таблица ударов, расчёт величины дальних атак и простых ударов ➞ по закрытым картам, таблица видов способностей, структура хода игрока и врага и очередность действий карт врага в его ход. Не вся информация на памятках понадобится сразу же — в обучении механики игры будут раскрываться постепенно.

Шестигранные кубики

Положите кубики рядом с жетонами. Они используются в сражениях для определения силы атак. Мы рекомендуем использовать фиолетовый кубик для бросков карт игрока, а чёрный кубик — для бросков карт врага.

Жетоны

Перед первым обучающим сценарием выдавите жетоны из плашек и положите их рядом с игровым полем.

УРОК ПЕРВЫЙ

Тренировка продолжалась без малого час, и лёгкий ветерок уже не спасал от зноя. Тыльной стороной ладони Хигарт утёр с лица пот. Топор, обычно почти невесомый, тянул руку к земле.

— Довольно! Теперь назови основные отличия гуля от аргуля. Говори!
Арбак, уже немолодой учитель Хигарта, нетерпеливо стукнул посохом о землю.

— Гули, они... Мастер, я учил до глубокой ночи, как вы и велели... — юноша старался, чтобы его голос звучал как можно более убедительно.

— Плохо! Пустые отговорки! В бою знания важны не меньше меча. То, что ты допущен до испытаний храма, вовсе не значит, что ты готов, — недовольно фыркнул старик. — Проверим, насколько ты проворен!

Учитель указал на деревянные манекены, расставленные по двору.

Подготовка сценария

Найдите в коробке с игрой набор карт «Обучение» и вскройте его. В нём находятся карты, необходимые для подготовки шести обучающих сценариев. Другие наборы карт предназначены для сценариев из основного приключения.

Для вашего удобства у каждой карты в нижнем правом углу есть номер, который указан в подготовке.

1. **Отряд игрока:**
Хигарт С1.
2. **Отряд врага:**
Манекен О1 — 3 карты.
3. **Карты окружения:**
Частокол О2 — 2 карты,
Запертая дверь О3.
4. **Карты предметов:**
Серебряный ключ о1.

Карты предметов лежат отдельно.

Возьмите Серебряный ключ, не просматривая другие карты предметов.

Начальная расстановка

Справа расположен рисунок, на котором указано, как расставить найденные карты на игровом поле. Отряд игрока — это все карты под вашим контролем. Размещайте их так, чтобы их текст был расположен к вам.

Отряд врага — это все карты под контролем врага.

Карты врага, окружения и предметов расположите таким образом, чтобы их текст был перевернут от вас.



5. Ходит первым: Игрок

В этом пункте подготовки указано, кто ходит первым — игрок или враг. В первом обучающем сценарии первым ходит игрок.

6. Задача

В этом разделе написано, какие задачи нужно выполнить игроку для победы в сценарии. В первом уроке Хигарту нужно нанести хотя бы один простой удар ➡ по каждому из трёх Манекенов, чтобы победить.

После того как все карты расставлены,
прочитайте все правила сценария до конца и начинайте играть!

Карты существ

В свой ход игрок может двигаться и действовать картой существа Хигарт.

Рассмотрим основные элементы карты:

- 1 Стоимость и элитность (золотой  и серебряный  кристаллы) карты, которые показывают её примерную степень угрозы. Некоторые карты могут взаимодействовать с картами определённой стоимости или элитности.
- 2 Название карты, под которым в специальном поле может быть указан её класс, показывающий принадлежность карты к той или иной фракции в мире «Берсерка». Некоторые карты могут взаимодействовать с определёнными классами.
- 3 В игре есть 5 стихий: степи , горы , леса , болота  и тьма . Также есть нейтральные  карты, которые не принадлежат ни к одной стихии.
- 4 Некоторые особенности карт для удобства представлены в виде символов слева на иллюстрации (описание всех таких символов можно найти в глоссарии на стр. 30). У Хигарта есть опыт в атаке  1 — это означает, что он имеет +1 к броску кубика, когда нападает простым ударом ➡.
- 5 Количество жизней  карты.
- 6 Количество единиц движения  наземного существа. Артефакты и летающие существа не могут двигаться по полю, вместо  у них есть специальный символ.
- 7 Величина слабого-среднего-сильного простого удара ➡ существа.
- 8 Особенности карты перечислены в её текстовом поле. Также на карте может быть напечатанный курсивом художественный текст, рассказывающий о мире игры.

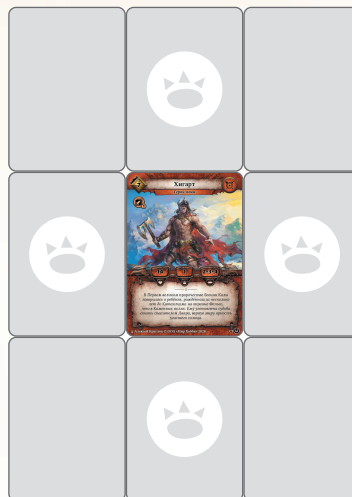


- 9 Каждый выпуск «Берсерка» обозначен уникальным символом. Его цвет, как и стоимость, определяет относительную степень угрозы карты:
 -  — рядовые враги, герои или их союзники,
 -  — более сильные враги, герои или союзники,
 -  — редкие враги и сильные герои,
 -  — боссы и легендарные герои.
- 10 Уникальный номер, который поможет в начале каждого сценария найти все карты, необходимые для начальной расстановки. У карт игрока, врагов и окружения в номере используются заглавная буква и число (например, номер Хигарта — C1).

Движение

Существа могут двигаться по игровому полю, соблюдая следующие правила:

- двигаться может только открытая карта (та, которая ещё не подействовала в этот ход, то есть расположена вертикально);
- при движении на одну клетку тратится одна единица движения, все единицы движения восстанавливаются в начале следующего хода;
- двигаться можно вперёд, назад, вправо или влево, но только на свободную клетку;
- нельзя двигаться по диагонали, проходить через карты или меняться местами с другими картами;
- существа игрока могут заходить на половину поля боя врага и наоборот.



Действие

Каждая открытая карта может совершить одно из действий:

- атаковать простым ударом ➡ (это может сделать только существо и только в свой ход);
- выступить защитником от простого удара ⬅ (только существо и только в ход противника);
- использовать особенность за ⚡ в текстовом поле карты (только в свой ход).



После действия карта закрывается — поворачивается горизонтально.

Считается, что закрытая карта «устала» — в этот ход она больше не может действовать.

Закрытое существо также не может двигаться в этот ход (даже если у него остались 🐾).

Открытая карта



Закрытая карта



Атака простым ударом ➡

Хигарт, как и все остальные существа в игре, в качестве действия может нападать простым ударом ➡. Существа могут нападать ➡ только на стоящие рядом с ними карты (в том числе по диагонали). После простого удара ➡ существо закрывается.



Считается, что клетки игрового поля рядом, если они соприкасаются друг с другом (по горизонтали, вертикали или диагонали).



Конец хода

Когда в свой ход игрок подействовал всеми своими картами, которыми хотел, ход игрока заканчивается.

Обычно ходы игрока и врагов чередуются, но в первых двух обучающих сценариях враги не действуют и ходит только игрок.

Начало следующего хода



В начале следующего хода игрока откройте (поверните вертикально) все его закрытые карты.

Они снова готовы двигаться и действовать.

Карты артефактов

Манекен является артефактом.

У артефактов вместо указан значок .

Артефакты, как и существа, располагаются на игровом поле и имеют запас жизней .

Артефакты не могут двигаться и нападать простым ударом , а по ним всегда являются успешными. Они могут использовать особенности за .



Урон, жизни и раны

Каждая карта начинает игру с определённым количеством жизней . Успешные атаки, а также некоторые заклинания и воздействия накладывают на карты раны: , , , .

Когда количество полученных ран на карте становится равно или больше её жизней — уберите её в лазарет, если это карта игрока, или на кладбище, если это карта врага. Она больше не участвует в сражении.

Определение величины простого удара при нападении

Чтобы определить, сколько ран Хигарт нанесёт простым ударом стоящему рядом с ним Манекену, киньте кубик. Не забудьте добавить к выпавшему значению единицу из-за опыта в атаке Хигарта.



Слабый-средний-сильный простой удар Хигарта указан как три числа через дефис — 2-3-4, где 2 — это слабый удар, 3 — средний и 4 — сильный удар.

Выпало на кубике (с учётом опытов)	Простой удар нападающего
1, 2 или 3	слабый простой удар X
4 или 5	средний простой удар Y
6 и более	сильный простой удар Z

Атакованная открытая карта не закрывается.

Пример:

Хигарт нападает простым ударом на Манекен. Игрок выбрасывает на кубике **3**, добавляет **+1** (ведь Хигарт имеет опыт в атаке **1**), получает значение **4**.

Хигарт наносит средний простой удар, Манекен получает **3** раны.

Хигарт закрывается.

Теперь, когда вы знаете, как двигаться и нападать простым ударом ➡, самое время нанести удар первому Манекену, а затем дойти до второго Манекена и нанести ⬅ по нему. Но что это? По приказу Арбака монахи спрятали третий Манекен за Частоколом и Запертой дверью! Могучий воин легко мог бы сломать хлипкую преграду, но правилами испытания это было запрещено.

Карты объектов

Карты объектов — это элементы ландшафта. Уничтожить эти карты или напасть на них нельзя, через эти карты и на клетки с ними нельзя передвигаться.

Карты объектов никак не ограничивают выстрелы и другие дальние атаки.



Карты предметов

Карты предметов  — это снаряжение, зелья и прочие полезные в путешествии находки.

- Получать предметы могут только существа игрока.
- Чтобы получить предмет, существо должно встать с ним на одну клетку, при этом предмет помещается поверх этого существа — оно становится его владельцем.
- Предметы нельзя передавать в ходе сценария.
- Если существо игрока с предметом попадает в лазарет, этот предмет больше нельзя использовать в этом сценарии.
- Предметы переносятся между сценариями: после подготовки вы можете распределить имеющиеся предметы, полученные в прошлых сценариях, между вашими существами.
- Одно существо не может иметь более двух предметов.
- Использовать предмет может только его владелец.



Если на карте предмета есть значок , то этот предмет можно использовать только в ход игрока и лишь один раз за всё приключение. Верните в коробку с игрой использованные предметы.

Подберите Серебряный ключ, откройте Запертую дверь, встаньте Хигартом на её клетку и нанесите ➡ по последнему Манекену, чтобы завершить испытание.

УРОК ВТОРОЙ

— Неплохо, — Арбак одобрительно ухмыльнулся, глядя на расколотые в щепки манекены, — хотя эту битву невозможно было проиграть. Ты проворен и силен, но в бою нельзя полагаться на один лишь топор. Как победить врага, до которого ты не способен дотянуться?

Мастер хлопнул в ладоши, и младшие монахи выбежали на поле боя, чтобы заменить разбитые манекены новыми.

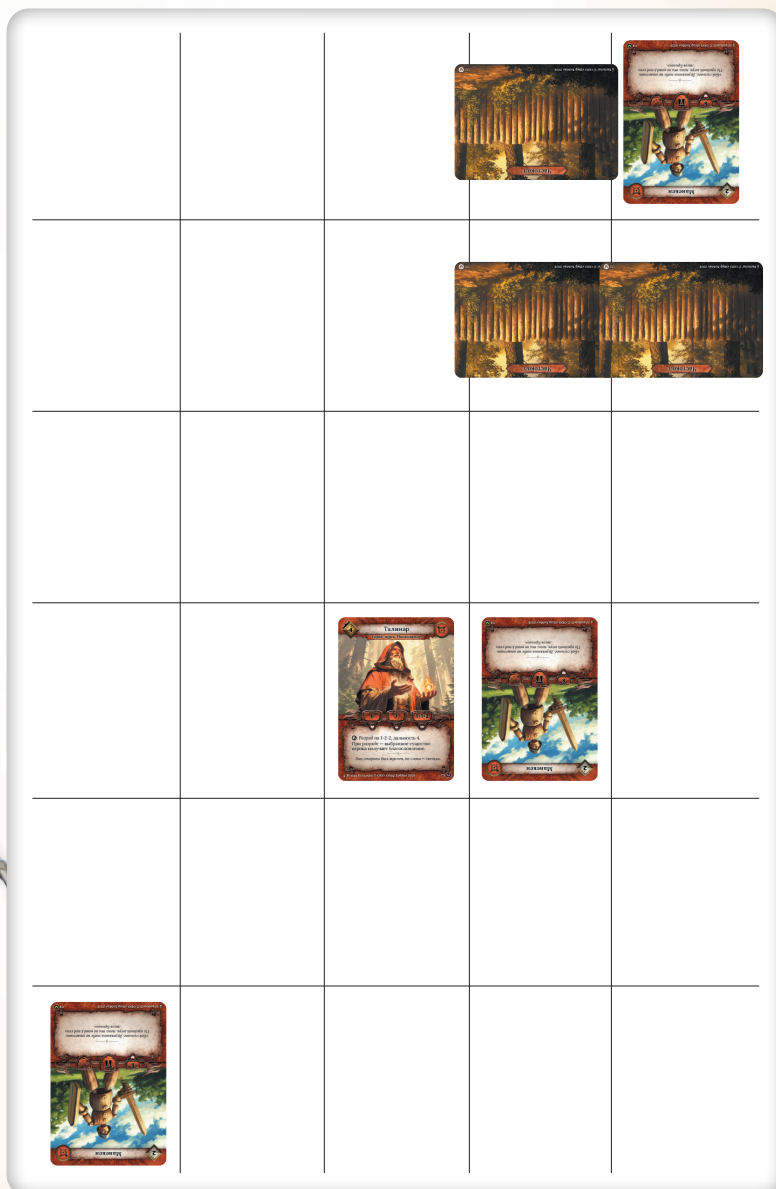
Хигарт приуныл: стрельба из лука плохо ему давалась. Стрелы он выпускал с огромной силой, но летели они куда попало. Арбак продолжил:

— Если ты сам не способен победить врага, на подмогу могут прийти верные соратники. Не гнушайся просить их о помощи. Сегодня отец Талинар вызвался показать тебе своё искусство управления огнём.

Старый инквизитор в алой рясе вышел в центр двора. Меж его пальцев скользили языки пламени.

Подготовка сценария

1. **Отряд игрока:**
Талинар С3.
2. **Отряд врага:**
Манекен О1 — 3 карты.
3. **Карты окружения:**
Частокол О2 — 3 карты.
4. **Карты предметов:** нет.
5. **Ходит первым:** Игрок.
6. **Задача:**
Талинару нужно нанести хотя бы один разряд по каждому из трёх Манекенов, чтобы победить.



Действия за

Про один вид действий — простой удар  — мы уже поговорили, самое время узнать про второй вид действий — особенности за .

Карты игрока и враги могут использовать самые различные особенности.

Например, лучники обладают выстрелом, чародеи сокрушают существ противника разрядами магии и так далее.

Дальние атаки

Талинар может не только нападать простым ударом на стоящие рядом с ним карты, как это делал Хигарт, но и использовать дальнюю атаку (разряд), указанную в тексте карты после символа .



Когда карта использует особенность за , она закрывается и больше не может двигаться и действовать в этот ход, как и при нападении простым ударом .



Дальние атаки наносятся на расстоянии, при этом их нельзя наносить по стоящей рядом карте (в том числе по диагонали).

Расчёт величины дальней атаки

Чтобы определить, сколько ран нанесёт Манекену разряд Талинара, киньте кубик.

Как и простой удар, величина дальней атаки представлена как три числа, написанные через дефис. Обратите внимание, что урон, который наносит дальняя атака, указан прямо в блоке особенностей. Он может отличаться от урона, который существо наносит простым ударом. В случае Талинара это разряд на 1-2-2, где 1 — слабый разряд, 2 — средний и 2 — сильный разряд.

Если величина дальней атаки указана на карте только одним числом, например, «выстрел на 2», это является сокращением — имеется в виду выстрел на 2-2-2. Для определения величины такой дальней атаки кубик кидать не обязательно, так как её величина фиксирована.

Выпало на кубике (с учётом опытов)	Дальняя атака нападающего
1, 2 или 3	слабая дальняя атака X
4 или 5	средняя дальняя атака Y
6 и более	сильная дальняя атака Z

Пример:

Талинар нападает разрядом на Манекен.

Игрок выбрасывает на кубике 2.

Талинар наносит слабый разряд, Манекен получает 1 рану.

Талинар закрывается.



Расчёт дальности

Некоторые особенности карт обладают дальностью применения — например, дальние атаки, заклинания, воздействия, а также некоторые виды перемещения, например прыжок.

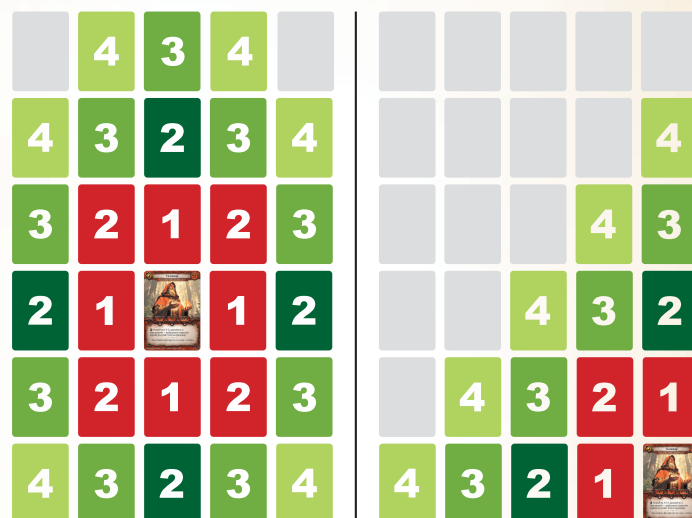
Дальность — кратчайшее расстояние в клетках по горизонтали и вертикали (но не диагонали) от карты, которая хочет использовать особенность, до цели. Так, если в описании особенности указана дальность X, это значит, что её можно объявлять только по целям, которые находятся от этой карты на расстоянии до X клеток включительно.

В случае, если дальность у дальней атаки, заклинания или воздействия не указана, она считается неограниченной.

На рисунке указана дальность до разных клеток от Талинара. Поскольку его разряд имеет дальность 4, он может нападать им на любые карты, стоящие на клетках с зелёной заливкой.

Клетки, выделенные красным, для разряда не доступны — использовать дальнюю атаку по стоящей рядом карте нельзя.

Однако Талинар может нападать на такую карту простым ударом либо перед разрядом сначала отойти от неё.



Новая особенность

Талинар также умеет накладывать при разряде особый эффект — благословение.

Когда он совершает разряд — положите специальный жетон на существо, которое хотите благословить.

Благословлённое существо до конца боя имеет +1 к любым броскам кубика. Талинар может благословить сам себя. Каждое существо можно благословить только один раз до конца боя.

Воздействия и заклинания

Виды способностей	
Магические	Немагические
Ближняя атака	
Магический удар	Простой удар, особый удар
Дальняя атака	
Разряд	Выстрел, метание, удар через ряд
Не является атакой	
Заклинание	Воздействие

Воздействия и заклинания не являются атакой. Они указаны в тексте карт после значка или срабатывают при определённых условиях.

В отличие от дальних атак, воздействия и заклинания можно использовать по стоящим рядом картам.

Не все воздействия и заклинания наносят раны — например, они могут излечивать их, накладывать отравление и так далее.

Если тип особенности не прописан в тексте карты — это воздействие.

Потренируйтесь наносить разряды по Манекенам, передвигаясь Талинаром по игровому полю, чтобы ему хватило дальности разряда, и завершите сценарий.

УРОК ТРЕТИЙ

Росчерк пламени ударил прямо в центр последнего уцелевшего манекена. Талинар коротко склонил голову, сотворил рукой символ Сеггера и отошёл в сторону.

Хигарт, вынужденный наблюдать за испытанием со стороны, нетерпеливо размял плечи. Вдалеке послышался залиvistый лай собак.

— Неужто ты думал, что хорошая драка достанется тебе одному, Вольный? — коренастый гном, облачённый в латный доспех, подошёл к юноше и по-приятельски ткнул его в бок. — Ты же знаешь, Ритбор всегда готов прикрыть щитом и помахать топором!

— Ну нет, Ритбор, я ещё не Вольный, — улыбнулся Хигарт. — Как пройду эти испытания, так стану им.

— Да? А чего я тебя всегда Вольным зову? Ладно, — гном решительно потрянул головой, снял со спины щит и достал из петли на поясе топор, — давай побыстрее закончим с этим!

Подготовка сценария

1. Отряд игрока:

Хигарт С1,
Ритбор С2.

2. Отряд врага:

Послушник О5,
Храмовые псы О6.

3. Карты окружения: нет.

4. Карты предметов: нет.

5. Колода приказов:

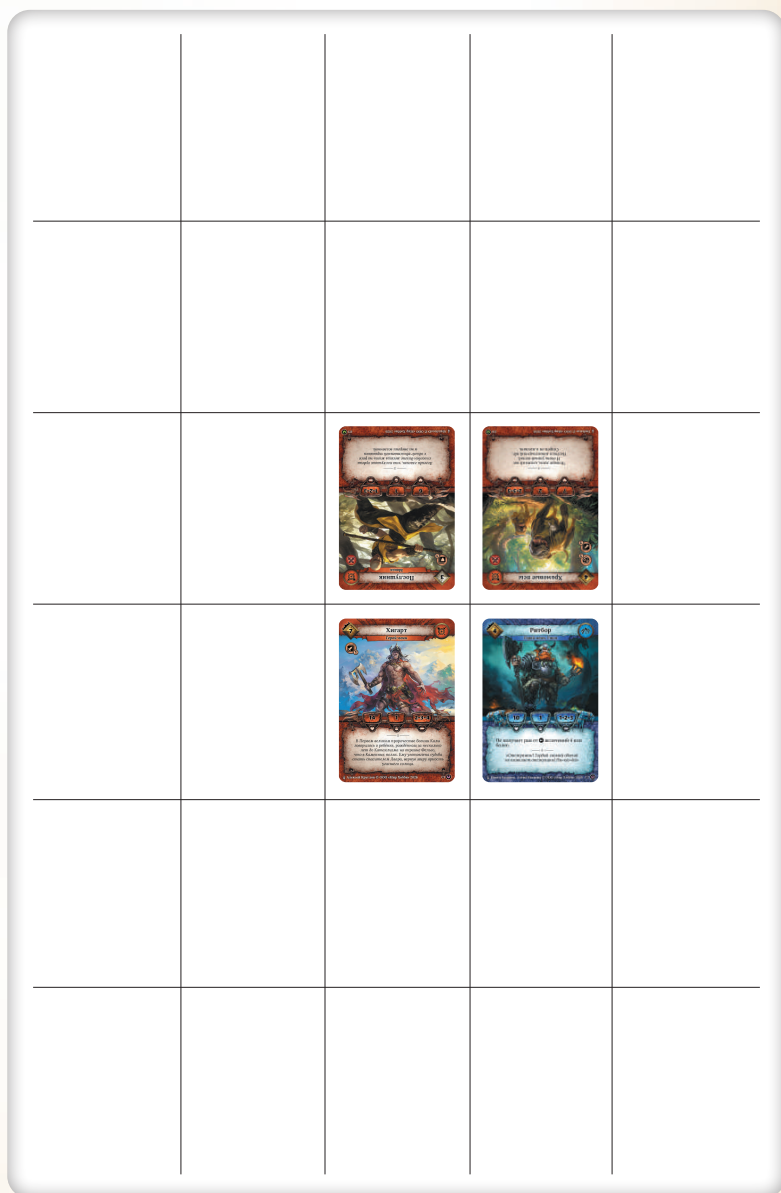
Наступление с1,
Сомкнуть щиты с4.

В этом разделе указано, какие карты приказов ⚡ нужно найти в коробке с игрой. Карты приказов лежат отдельно. Возьмите два нужных приказа, не просматривая остальные приказы. Перемешайте взятые приказы, если в подготовке не указано иного, и положите получившуюся колоду в специальную зону на игровом поле рубашкой вверх. Когда карты приказов в колоде заканчиваются, возьмите все ранее использованные карты приказов из сброса, замешайте их и получите новую колоду приказов.

6. Ходит первым: Игрок.

7. Задача:

Уничтожить отряд врага.



Игрок и враги ходят по очереди

В этом сценарии впервые появляются враги, которые тоже будут перемещаться и атаковать карты игрока. Самое время узнать, как они это делают.



Карты врагов всегда считаются противниками для карт игрока и наоборот.

В игре «Берсерк приключения. Хигарт» вы сражаетесь против автоматически играющего со-

перника, который использует для усиления своих атак и особенностей карты приказов.

Вы можете играть вдвоём, в этом случае врагами будет управлять другой игрок. Подробнее об этом рассказано в разделе «Особые режимы игры» на стр. 29.

Отряд под управлением игрока и враги под управлением колоды приказов совершают ходы по очереди. В подготовке к сценарию указано, кто ходит первым.

Ход игрока

В начале своего хода игрок открывает все свои закрытые карты. В свой ход игрок может двигаться и действовать своими картами до тех пор, пока не захочет остановиться или пока не подействует всеми своими картами.

Делать это можно в любом порядке: сначала передвинуться некоторыми картами и только потом начать действовать ими или же двигаться и действовать картами по очереди.

После того как игрок заканчивает ход, начинается ход врагов. Не обязательно действовать всеми картами в свой ход, некоторые разумно оставить открытыми на ход врага, чтобы они могли выступить защитниками (стр. 17).

Ход врага

В начале своего хода враг открывает все свои закрытые карты, берёт верхнюю карту приказа из колоды и выполняет её эффекты.

После того как все эффекты приказа выполнены, ход врага заканчивается и начинается новый ход игрока.

Карты врага

Все враги делятся на два типа: карты ближнего боя со значком  в правой верхней области картинки и карты дальнего боя со значком  в правой верхней области картинки.

Карты врага ближнего и дальнего боя действуют по-разному:  стараются атаковать простыми ударами  на передовой, а враги  используют свои дальние атаки за  издали.



Карты приказов

- 1 Название приказа.
- 2 Тип карты — обычная, карта сценария или карта босса.
- 3 Эффекты карты — общий, ближнего боя , дальнего боя .
- 4 Номер карты, который поможет в начале каждой миссии найти все карты, нужные для начальной расстановки. У карт приказов  и предметов  в номере используются строчная буква и число.



Ход врага заключается в выполнении эффектов карты приказа в том порядке, в каком они перечислены — то есть сначала общий эффект, затем эффект  и затем эффект .

Карты приказов имеют следующие правила применения:

- общий эффект,  или  могут отсутствовать на приказе;
- если пропущен эффект  — это означает, что карты врага ближнего боя в этот ход врага не двигаются и не действуют (аналогично с картами дальнего боя — если на карте приказа отсутствует эффект , то они в этот ход не двигаются и не действуют);
- если в игре нет карт  (например, они уже погибли) — эффект  пропускается;
- если в игре нет карт  (например, они уже погибли) — эффект  пропускается;
- приказы необходимо разыгрывать, даже если все карты врага погибли, но игрок ещё не выполнил задачу сценария;
- если не указано, к каким картам применяется общий эффект, то он применяется ко всем картам — как врага, так и игрока;
- эффект  применяется только к  картам врага;
- эффект  применяются только к  картам врага.

«Враги нападают»

Это ключевая фраза, которая означает, что в этот ход карты врага действуют — совершают нападение на карты игрока, передвигаясь перед этим в случае необходимости.

Порядок действия карт врага

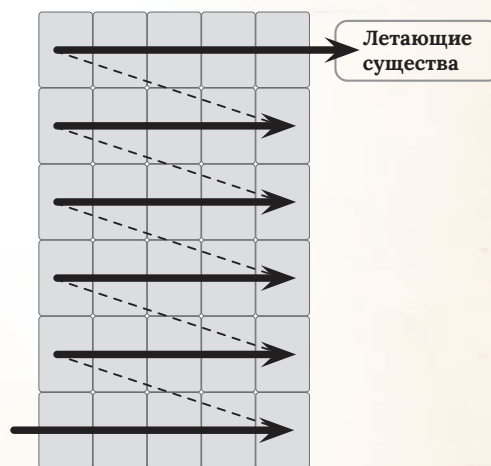
Сначала действуют  карты врага в третьем ряду игрока, затем во втором ряду игрока и так далее, ряд за рядом, пока не подействуют  карты врага в его третьем ряду.

В каждом ряду существа действуют в порядке слева направо.

После того как  карта врага двигается (при необходимости) и действует, очередь действовать переходит к следующей  карте врага.

Затем действуют летающие  существа (о них вы узнаете в следующем уроке).

Затем действуют  карты врага в третьем ряду игрока, затем во втором ряду игрока и так далее, ряд за рядом, пока не подействуют  карты врага в его третьем ряду. В каждом ряду существа действуют в порядке слева направо.



После того как  карта врага двигается (при необходимости) и действует, очередь действовать переходит к следующей  карте врага.

Как карты врага выбирают цели

Когда очередь действовать переходит к карте врага, нужно проверить, до каких карт игрока она достаёт с учётом своего передвижения (а также дальности, если это ). Среди карт игрока в пределах досягаемости при учёте передвижения враг выбирает цель с минимальным количеством текущих . Карта врага передвигается по общим правилам движения, если это нужно, чтобы достать до цели. Если для того, чтобы достать до карты с минимальным количеством текущих , перемещаться не нужно, враг нападёт с места.

Если враг может атаковать более одной цели с одинаковым количеством , он выбирает наименее благоприятный для игрока исход (см. «Правило Уггуда» на стр. 29).

Выбирая, как перемещается и действует враг, будьте честны перед собой: события всегда должны развиваться наихудшим для игрока образом.

Помните, что карты врага действуют не согласованно друг с другом: когда врагу приходит время действовать — он будет стараться двигаться и атаковать карту игрока с наименьшим количеством текущих .

Даже если его действия помешают эффективно сходить следующими картами врага.



Карты врага не планируют движения наперёд на несколько ходов, эта привилегия доступна только игроку.

Враги  всегда нападают .

Враги  всегда нападают дальней атакой за . Если у  врага нет цели для дальней атаки, то он будет нападать простым ударом  (однако не получит бонусы  карт приказа, если они есть).

Если даже с учётом передвижения карта врага не может напасть ни на одну карту игрока в этот ход — она выполняет передвижение таким образом, чтобы максимально приблизиться к карте игрока с наименьшим количеством текущих . В случае если текст приказа обязывает карту игрока атаковать другую карту игрока либо карта игрока переходит под контроль врага, то она всегда действует по тем же правилам, что и карты врага.

Нападение карт врага на несколько целей

Если особенность карты врага или приказ предписывает ей напасть несколько раз на разные карты игрока, атакующая карта выбирает целью первого нападения карту игрока с наименьшим количеством текущих  с учётом возможного передвижения.

Последующие цели выбираются среди карт игрока, до которых карта достаёт, следуя тому же принципу — то есть сначала карта с наименьшим . Карта не может двигаться между нападениями.

Нападение карт врага на карты игрока с защитами

Карты игрока могут иметь различные защиты, например «защита от выстрелов»  или «защита от атак летающих» . Защиты отображаются значками в левой области иллюстрации, и их список можно найти в глоссарии на стр. 30.

Карта врага никогда не будет выбирать в качестве цели нападения карту игрока, у которой есть защита от её типа атаки, даже если у этой карты минимальное текущее , и выберет в качестве цели другую карту игрока с минимальным  после цели с защитой.

Если у игрока остались только карты с защитой от дальних атак,  враги будут нападать на них , передвигаясь перед этим, если нужно.



Сражения существ

Теперь, когда мы разобрались с ходом врага, рассмотрим, как происходят сражения существ в игре.

Атака по закрытому существу

Если атакованное существо закрыто — оно считается «уставшим», не может отразить простой удар и не сражается (оно просто получает раны, как получали Манекены в первом уроке). Кубик бросает только нападающий и в зависимости от результата наносит цели простой удар.

Атака по открытому существу

Если атакованное существо открыто, оно может попытаться отразить  по себе и сражается с атакующим существом.



Открытое существо не закрывается, когда его атакуют.

Атакующее существо считается нападающим, а атакованное — отражающим.

Чтобы определить, насколько успешным было нападение, необходимо дважды бросить кубик — сперва за нападающего, затем за отражающего.

Разница на кубике	Удар нападающего	Удар отражающего
Больше выбросил нападающий		
1	слабый	промах
2	средний	слабый
3	средний	промах
4	сильный	слабый
5+	сильный	промах
Больше выбросил отражающий		
1	слабый	промах
2	промах	промах
3	промах	слабый
4	слабый	средний
5+	промах	средний
Одинаковые значения		
1, 2, 3, 4	слабый	промах
5, 6+	промах	слабый

Посчитайте разницу выпавших значений и сверьтесь с таблицей ударов, чтобы определить, наносит ли существо удар (слабый, средний или сильный) или промахивается.

Обмен ударами

Если в результате сражения существо игрока и врага обмениваются ударами, игрок может решить свести результат боя к предыдущей строке таблицы, но только в том случае, если его существо выбросило большее значение, чем враг.



Враг всегда наносит максимальный урон и «согласен» на размен. Он никогда не сводит результат сражения в таблице ударов к предыдущей строке таблицы.

Пример:

Хигарт нападает простым ударом  на открытых Храмовых псов.

1) Игрок бросает кубик за Хигарта — выпадает **1**, и за Храмовых псов — выпадает **5**. Хигарт получает **+1** к броску кубика благодаря опыту в атаке **1**, и его итоговый бросок **2**. Разница на кубиках равна **5 – 2 = 3**, больше выбросил отражающий.

Согласно таблице ударов, результат сражения таков: Хигарт промахивается, Храмовые псы наносят ему слабый удар на **2**.

2) Бросок Хигарта равен **4**, бросок Храмовых псов равен **3**. Разница на кубиках с учётом опыта в атаке Хигарта равна **5 – 3 = 2**, больше выбросил нападающий. Согласно таблице ударов, Хигарт должен нанести средний удар, Храмовые псы — бьют в ответ слабый удар. Игрок принимает решение не получать Хигартом раны, сводит результат к предыдущей строке таблицы, Хигарт наносит слабый удар на **2**, Храмовые псы промахиваются.

3) Бросок Хигарта равен **4**, бросок Храмовых псов равен **5**. С учётом опыта в атаке Хигарта, сражающиеся выбросили одинаковые значения — две пятерки. Согласно таблице ударов, Хигарт промахивается и получает слабый удар на **2** от Храмовых псов.

Назначение защитника

Когда существо врага объявляет цель для своего ⚡, игрок может назначить своей атакованной карте защитника, который отразит удар вместо неё. Защитником может стать только существо (артефакты не могут выступать защитником). Защитник должен стоять одновременно рядом и с атакованной картой, и с атакующим и быть открыт.



В случае назначения защитника атака перенаправляется в него, и защитник сражается с атакующим как открытая карта, то есть изначальная цель нападения не получит раны.

Назначение защитника особенно важно, когда враг нападает на закрытые карты, которые не могут отбиться от ⚡.

Назначение защитника — тоже действие, поэтому защитник закрывается вместе с атакующим. Игрок может назначить защитника только во время хода врага и только от атаки ⚡.

На рисунках ниже показаны несколько ситуаций, где существо ① в красной рамке атакует существо ② в голубой рамке. Существо ③ в зелёной рамке может стать защитником атакованному.



Как назначает защитника враг

Обычно существа врага не могут выступить защитником от ⚡ существа игрока, кроме случая, когда это прямо указано на карте приказа.



В этом случае открытое существо врага обязано выступить защитником от первого же ⚡ существа игрока, если стоит и рядом с атакованным, и рядом с атакующим.



Новые особенности

Опыт в защите 🛡️1

Открытое существо с опытом в защите 🛡️1 имеет +1 к броску кубика в сражении, если его атакуют ⚡ (неважно, отбивается ли оно само или выступает защитником).

Регенерация 🩹1

В начале своего хода существо с регенерацией 🩹1 излечивается на 1 (снимает с себя 1 рану).

Поражение в сценарии

В случае, если в отряде игрока не осталось существ (например, все они оказались в лазарете), он проигрывает сценарий.

Если игрок не смог пройти сценарий, он может попытаться пройти его заново.

При этом он может вернуть из коробки потраченные после последней неудачной попытки карты предметов и заново распределить их между своими существами при расстановке.

Победа в сценарии

Как только игрок выполняет задачу сценария, сражение сразу же заканчивается его победой.

Считается, что существа игрока отдыхают между сценариями и полностью восстанавливаются ♡, а также теряют все маркеры — отравление, благословление и так далее.

Существа без сознания, попавшие в лазарет, также приходят в себя и продолжают приключение с полными ♡

Напоминаем, что карта игрока попадает в лазарет, когда количество полученных ран на ней становится равно или больше её жизни ♡.

Сразитесь Хигартом и Ритбором против Храмовых псов и Послушника. Потренируйтесь сражаться простым ударом и назначать защитника, а также разыгрывать карты колоды приказов и отыгрывать ходы врага. Поскольку в этой битве у врага нет существ с дальней атакой, эффекты 🟢 карт приказов не срабатывают.

Пример хода врага

После хода игрока на поле следующая ситуация:



Обычно ход всегда начинается с открытия карт, но так как это первый ход врага, все его карты и так уже открыты. Враг разыгрывает верхнюю карту из колоды приказов.

У приказа Наступление нет общего эффекта, поэтому он начинает выполняться с эффекта 🟡.



И Храмовые псы, и Послушник — карты 🟡, поэтому в этот ход врага действуют оба. Поскольку они стоят в одном ряду и левее стоит Послушник — сначала действует он. Послушник нападает ➡ на Ритбора, поскольку у него меньше текущих ♡, чем у Хигарта (10 меньше 14).

Игрок бросает кубик за Послушника и за Ритбора и сверяется с таблицей ударов. Допустим, бросок кубика Послушника 3, бросок кубика Ритбора 2 — в результате этого сражения Ритбор получает от Послушника слабый ➡ на 1. Послушник закрывается.



Следующими ходят Храмовые псы. Они также нападают $\oplus$ на Ритбора — у него всё ещё меньше текущих $\heartsuit$, чем у Хигарта. В результате сражения Ритбор сумел отбиться — его бросок 5, а бросок Храмовых псов 2 (+1 за опыт в атаке $\blacksquare$ 1), то есть разница на кубиках 2, и результат сражения — промах-промах. Храмовые псы закрываются. У врага нет карт $\spadesuit$, поэтому этот эффект карты Наступление пропускается и ход врага заканчивается.

В начале своего хода игрок открывает Хигарта. Он решает напасть Ритбором на Храмовых псов. Они закрыты и не могут отбиться, кубик бросает только Ритбор, он выбрасывает на кубике 4 и наносит Храмовым псам средний удар на 2. Ритбор закрывается. Игрок решает не нападать в этот ход Хигартом и оставить его защищать Ритбора в следующий ход врага. Игрок заканчивает ход, и начинается следующий ход врага.



В начале хода Храмовые псы излечиваются на 1 — срабатывает их регенерация $\heartsuit$ 1.

Послушник и Храмовые псы открываются. Враг тянет верхнюю карту колоды приказов.



Согласно эффектам приказа Сомкнуть щиты в этот ход врага нападать будут только Храмовые псы, так как они $\diamondsuit$ карта, а $\spadesuit$ Послушник не будет действовать и останется открытым.



Храмовые псы нападают на Ритбора простым ударом. Игрок решает назначить Хигарта защитником, ведь в противном случае закрытый Ритбор, не имея возможности отбиться, точно получит раны. Храмовые псы и Хигарт сражаются, разница бросков кубика 1 в пользу врага, Храмовые псы наносят Хигарту слабый простой удар на 2. После сражения выступивший защитником Хигарт и Храмовые псы закрываются.

На этом ход врага заканчивается, и начинает ходить игрок. В его ход открытый Послушник обязательно выступит защитником, если игрок решит атаковать закрытых Храмовых псов, поскольку так написано на карте приказа Сомкнуть щиты.

УРОК ЧЕТВЁРТЫЙ

Переведя дух, Хигарт с Ритбором приготовились к следующему испытанию. У дальней стены площадки послушники поставили массивный сундук. Мгновением позже подул сильный ветер.

— Ого! Вольный, как пройдёшь все испытания, сможешь так же? — удивлённый гном ткнул пальцем куда-то в небо.

В воздухе, на высоте с десяток локтей над землёй, завис спустившийся сверху монах. У его стоп бушевали потоки ветра.

— Нет, Ритбор, это вряд ли. Говорят, умеющих летать монахов в храме осталось совсем мало. В сущности, это последний. К бою!

Подготовка сценария

1. Отряд игрока:

Хигарт С1,
Ритбор С2.

2. Отряд врага:

Парящий монах О4,
Храмовые псы О6.

3. Карты окружения: нет.

4. Карты предметов:

Сундук н1.

5. Колода приказов:

Наступление с1,
Неутомимый натиск с3,
Сомкнуть щиты с4.

6. Ходит первым: Игрок.

7. Задача:

Уничтожить отряд врага
и обыскать сундук.





Сундук

В этом бою впервые появится особая карта — сундук . Как правило, он есть в единственном экземпляре в каждом сценарии.

Внутри находятся ценные карты предметов, которые можно получить при прохождении сценария, если получится обыскать сундук. Чтобы сделать это, существо игрока должно встать на клетку с сундуком, при этом сундук убирается с игрового поля. Существа врага могут вставать на сундук, но не взаимодействуют с ним (то есть, чтобы добраться до сундука, игроку придётся сначала убить такого врага или дождаться, пока он уйдёт с клетки с сундуком).

Сундук нельзя уничтожить. Он не ограничивает выстрелы и другие дальние атаки.

Список предметов, спрятанных в сундуках, находится на стр. 31 «Книги правил» — таким образом, вы не знаете заранее, что именно вам попадётся. Если ваши существа не смогли обыскать сундук, но сценарий пройден, вы останетесь без награды.



Летающие существа

В этом бою появляется новый тип существ. Самое время узнать, как они действуют и как с ними сражаться.

Летающие существа располагаются в дополнительной зоне. Вместо  у них есть значок . Все летающие существа врага являются  и всегда действуют после всех наземных  врагов, но до  врагов.



Если летающих существ несколько — сначала действует летающее существо большей стоимости.

Летающие существа нападают  на карту игрока с минимальным текущим  как на стоящую рядом, вне зависимости от того, где цель стоит на игровом поле. Защитником от такого  может выступить любое открытое существо игрока, стоящее рядом с атакованным.

Летающие существа не могут выступать защитником наземным существам и наоборот.



Как атаковать летающих существ врага

Карты игрока с дальней атакой могут нападать такой дальней атакой на летающих вне зависимости от дальности. Нападать на летающих простым ударом  нельзя, кроме специально оговорённого случая.

Если в отряде врага остались только летающие существа, любое существо игрока может

закрыться, чтобы получить возможность до конца следующего хода игрока один раз атаковать любого летающего . После этой атаки оно теряет эту возможность и может получить её снова тем же способом.

Разделавшись с наземными врагами, потренируйтесь закрывать существ для атаки по летающим. Пройдя сценарий, получите из сундука предмет, указанный на стр. 31. Экипируйте им ваше существо после расстановки в следующем испытании.

УРОК ПЯТЫЙ

Удар — и монах упал с высоты на землю.

— Ха, ну и кто из нас теперь выше? — надменно спросил Ритбор, огладив бороду. Его бахвальство прервала троица монахов, вынесших в центр двора большую деревянную клетку. Внутри, клацая чёрными, как смола, клешнями, сидел огромный...

— Скорпион?! Зачем у вас в храме скорпионы?! — воскликнул Ритбор, крепче хватаясь за топор.

— Их яд — важнейший компонент исцеляющего зелья, — пояснил мастер Арбак.

Клетка с грохотом опустилась на землю. Монахи приняли боевые стойки. Между пальцев одного из них начали зарождаться огненные всполохи.

— Хорошо, Вольный, летать ты не умеешь. А так хоть можешь?

— Не может. С магией вам помогу я, — ответил за Хигарта Талинар, присоединяясь к испытуемым. Мастер Арбак подал знак монахам — и клетка открылась. Испытание началось!

Подготовка сценария

1. Отряд игрока:

Хигарт С1,
Ритбор С2,
Талинар С3.

2. Отряд врага:

Послушник О5,
Парящий монах О4,
Разгневанный монах О7,
Храмовый скорпион О8.

3. Карты окружения: нет.

4. Карты предметов: нет.

5. Колода приказов:

Наступление с1,
Неутомимый натиск с3,
Сомкнуть щиты с4,
Коварный манёвр с5.

6. Ходит первым: Игрок.

7. Задача:

Уничтожить отряд врага.





Враги с дальней атакой

В этом сценарии впервые появляется враг с — Разгневанный монах. Не забудьте действовать им в ход врага согласно вытянутому приказу.



В отличие от нападения — цель дальней атаки не может отбиться, даже если открыта или даже если у неё самой есть дальняя атака. От дальней атаки нельзя назначить защитника.

Новые способности

Берегитесь, Храмовый скорпион может отравить ваших существ! Особенность при срабатывает, когда существо успешно наносит (даже если величина удара равна 0).

В начале своего хода существо с отравлением на 1 ранится на 1.

Отравить каждое существо можно только один раз за сценарий.

Пример ходов игрока и врага

Летающие

После нескольких ходов ситуация на игровом поле выглядит следующим образом:

В начале хода врага все его карты открываются, и он тянет карту из колоды приказов.

Вышел приказ — Неутомимый натиск.

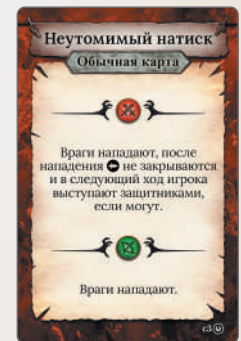
Вначале определяется последовательность действий карт врага.

Сначала действуют существа ближнего боя. Первым будет ходить Храмовый скорпион , так как из всех врагов он располагается ближе всех к игроку — в его третьем ряду.

Стоя на месте, он не может никого атаковать простым ударом, поэтому он двигается к существу с наименьшим количеством игрока — Талинару. Талинар может попытаться отбиться сам, или Хигарт может выступить защитником от атаки.

Игрок принимает решение, что Талинар будет сражаться сам.

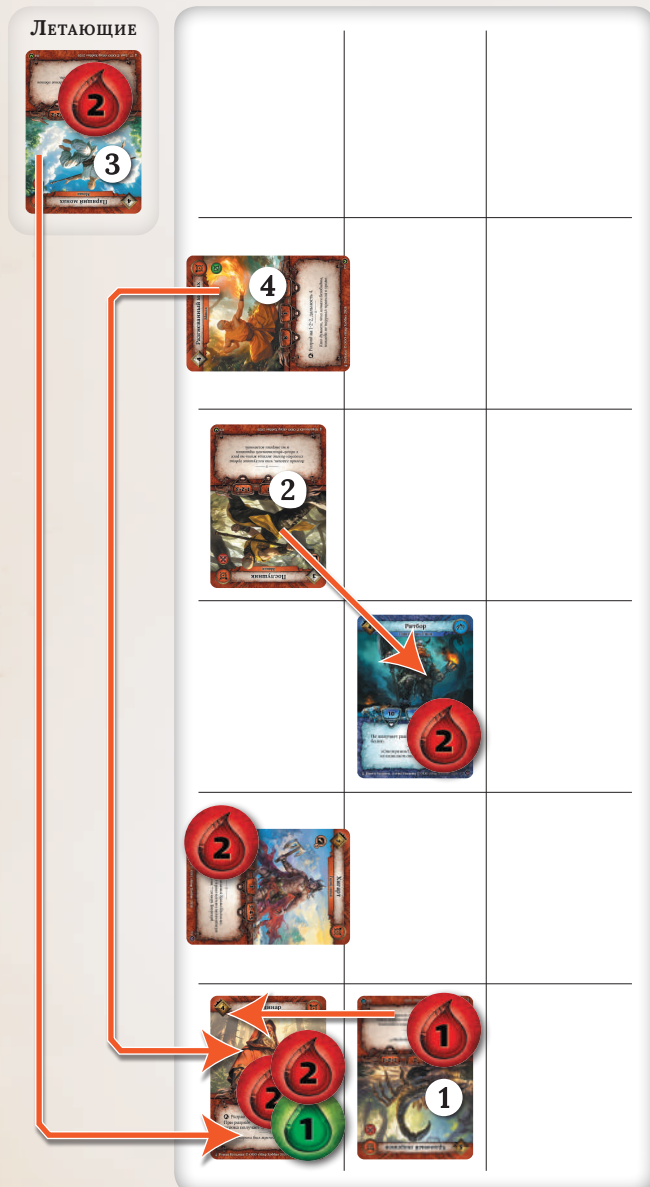
Бросок кубика Талинара , бросок кубика Храмового скорпиона . Разница на кубиках в пользу атакующего. Согласно таблице ударов, скорпион наносит Талинару средний удар на и получает в ответ слабый удар на . Напомним, что враг никогда не сводит результат сражения к предыдущей строке таблицы удара в случае размена ударами.



Талинар получает 2 раны и отравление на 1, а скорпион — 1 рану. После нападения Храмовый скорпион не закрывается согласно тексту разыгранного приказа. Следующим действует Послушник 2. Он будет атаковать Ритбора, так как у него наименьшее количество ♥ среди карт игрока, на которые Послушник может напасть в этот ход с учетом своего передвижения — до Талинара с ☹️1 дойти он не может.

Бросок Ритбора 2, бросок Послушника 3. Разница на кубиках 1 в пользу нападающего, и в результате нападающий наносит слабый удар, отражающийся промахивается.

Послушник, так же как и скорпион, не закрывается из-за карты приказа.



Следующим будет действовать Парящий монах 3, так как летающие всегда действуют после всех наземных ☹️ врагов. Он может выбрать целью своей атаки любую карту на поле боя, и такой целью становится Талинар, как существо с наименьшим количеством ♥ среди карт игрока.

Талинар может сразиться сам, или Хигарт может выступить защитником от атаки Парящего монаха. Игрок принимает решение защитить Талинара Хигартом.

Игрок бросает кубики: первый за Хигарта — на нём результат 4, второй за Парящего монаха — на нём результат 1. Разница на кубиках 3 в пользу отражающего, и результатом сражения становится промах монаха и слабый удар на 2 в ответ от Хигарта.

Парящий монах получает в ответ 2 раны и не закрывается из-за карты приказа.

Хигарт закрывается, так как выступил защитником, а Парящий монах остаётся открытым.

Все ☹️ враги совершили свои действия, начинают действовать ☹️ враги. Разгневанный монах 4 со своей клетки может достать разрядом до Хигарта и Ритбора, но перед совершением действия он может передвигаться, чтобы совершить атаку по более приоритетной цели.

Разгневанный монах передвигается на одну клетку, и теперь дальность позволяет ему объявить разряд в существо с наименьшим количеством ♥ — Талинара.

Разгневанный монах объявляет разряд в Талинара.

Он бросает кубик для определения силы дальней атаки. Результат броска 4. Это средняя атака, поэтому Талинар получает 2 раны от разряда. Разгневанный монах закрывается, так как карта приказа гласит, что после атаки не закрываются только карты ☹️, а карты ☹️ просто атакуют без дополнительных эффектов.

После того как все существа врага подействовали, ход переходит к игроку.

Выпускной экзамен

Когда с противниками было покончено, довольный Арбак вышел в центр двора.

— Вы отлично справляетесь. Теперь настало время последнего испытания!

— Это вообще человек или тролль? — уточнил Ритбор, с прищуром глядя на громадного, словно гора, монаха. Тот вышел из дверей монастыря и, не торопясь, приближался к героям.

— Окажи нам честь, брат Кэмерон, — обратился к гиганту Арбак. — Испытай молодых.

— С удовольствием, мастер, — пробасил громадный монах в ответ. В руках брата Кэмерона вдруг оказалась шипастая булава под стать ему размером.

— Ритбора и Талинара будет мало, — решил Арбак. — Тебе также помогут Оранель и леди Арголина.

К Хигарту с товарищами подошли белокурый эльф и молодая девушка, одетая не по погоде тепло.

— Не пренебрегай советами чародейки, — продолжил наставник, — она видит гораздо больше, чем обычные смертные. Что же касается эльфа — сейчас ты увидишь, как незаменим может быть в бою мастер-лучник. Одолейте брата Кэмерона и его бойцов — это последний экзамен!

Подготовка сценария

1. Отряд игрока:

Хигарт С1,
Ритбор С2,
Талинар С3,
Арголина С4,
Оранель С5.

2. Отряд врага:

Парящий монах О4,
Послушник О5,
Разгневанный монах О7 — 2 карты,
Храмовый скорпион О8,
Брат Кэмерон О9.

3. Карты окружения: нет.

4. Карты предметов: нет.

5. Колода приказов:

Наступление с1,
Неутомимый натиск с3,
Сомкнуть щиты с4,
Коварный манёвр с5,
Важный урок о2,
Спустить собак! о3.

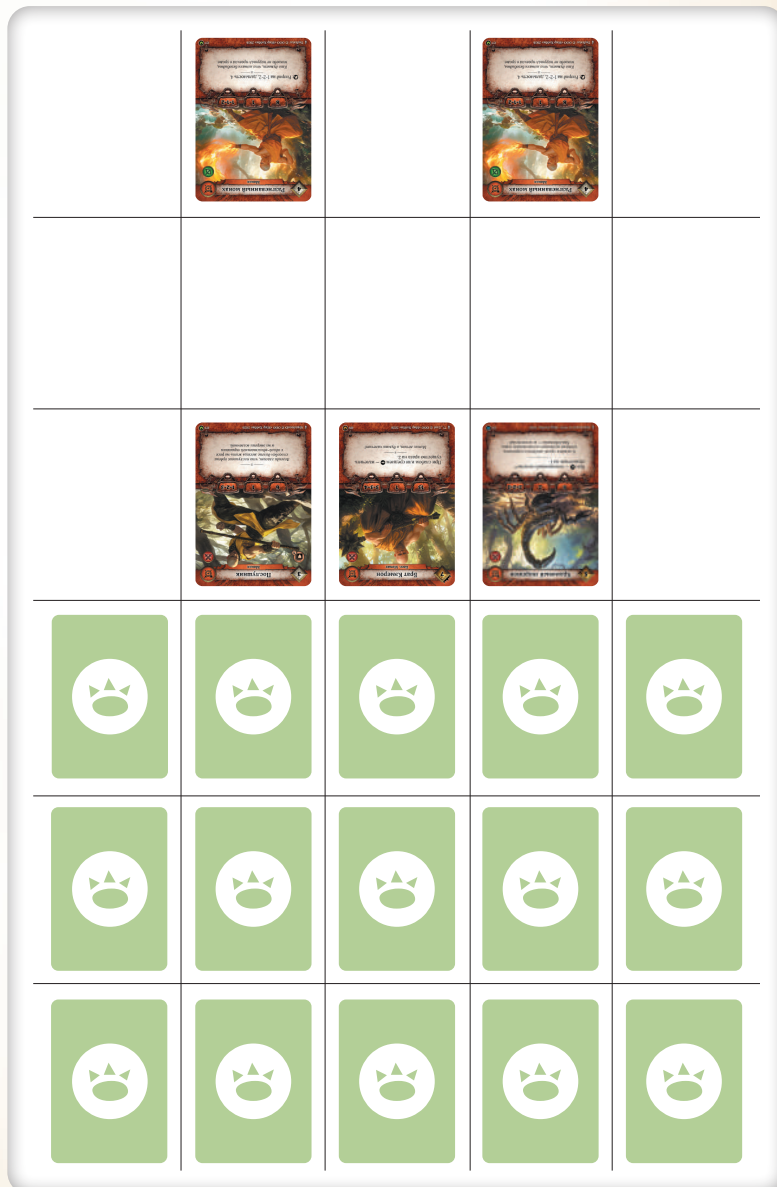
6. Колода врага:

Храмовые псы О6.

7. Ходит первым: Игрок.

8. Задача:

Уничтожить отряд врага.



Свободная расстановка отряда

В некоторых сценариях игрок сам может расположить свои карты на игровом поле при подготовке сценария. Выберите любую карту в своём отряде и поместите её на любую свободную клетку, выделенную на картинке с расстановкой зелёным. Повторяйте процесс, пока не расставите все карты. В некоторых сценариях часть карт отряда игрока могут иметь фиксированную расстановку на игровом поле, а часть — свободную.

Колода врага и вызов

В этом сценарии впервые появляется колода врага. Чаще всего в ней лежат карты, которые могут быть вызваны эффектами других карт в течение боя в качестве подкрепления для врага.

Положите карты этой колоды рядом с игровым полем рубашкой вверх.

Чтобы вызвать карту — перенесите её из колоды врага на игровое поле на клетку, указанную в тексте карты, в результате эффекта которой происходит вызов.

Мы рекомендуем расставлять в первом ряду крепких бойцов, таких как Хигарт и Ритбор, а во втором и третьем рядах расставлять существ с дальней атакой, таких как Талинар, Орanelь и Арголина. Таким образом карты врага не смогут легко достать ваших хрупких существ поддержки.

Летающие существа и карты событий при вызове сразу помещаются в дополнительную зону.



Карта может сразу же действовать в ход противника, в который была вызвана.

Если в колоде врага не осталось карт, то эффект вызова не происходит.

Боссы

В этом сценарии впервые появляется босс. Это существо значительно сильнее остальных карт врага. У босса есть специальная карта в колоде приказов, которая срабатывает, только если босс находится на игровом поле в момент, когда она вытягивается из колоды приказов.



Если на момент розыгрыша карты босса он находится на кладбище, карта имеет текст: враги нападают , враги нападают .



Карты сценария

Также в этом сценарии впервые появляется особая карта приказа — карта сценария.

Такие карты либо отражают локацию, на которой проходит битва, либо описывают сюжетные события, которые могут произойти прямо во время схватки и внести в неё элемент случайности.



Новые особенности

Выстрел

Тип дальней немагической атаки.

Излечение на X

Снимите X ран с существа.

Последний экзамен — испытание не для слабонервных!
Используйте все накопленные в предыдущих обучающих сценариях знания,
чтобы победить!

Сценарий завершён

— Что же, Хигарт, вот ты и прошёл испытание храма Вольных, — Арбак подошёл ближе к своему ученику и снял с пояса топор, — теперь ты достоин владеть легендарным Бьерсардом, как когда-то владел я.

Рукоять топора опустилась в протянутую ладонь Хигарта. Бьерсард был гораздо легче, чем могло показаться со стороны, но воин знал, что дело в идеальном балансе. Сражаться им было одно удовольствие, а удары он наносил столь сильные, что у противников не оставалось и шанса.

Погоди-ка... Знал? Но откуда? Он ведь только что его получил...

— Вольный! — прокричал Ритбор.

А Ритбор?.. Что он делает здесь? Ведь они познакомились уже после того, как Хигарт прошёл испытания и покинул храм...

И Талинар, и Оранель, и Арголина... Как они появились здесь, во дворе, так неожиданно? Их никогда не было в храме. Да и испытания Хигарт проходил как все, с другими послушниками.

— Вольный! Вставай! — снова голос Ритбора. Хигарт почувствовал лёгкий шлепок по щеке и открыл глаза. Так это был всего лишь сон! Воспоминания о храме перемешались с воспоминаниями об их приключениях.

— Ну ты и соня! — проворчал гном. — Собирайся скорее! Если хочешь до заката оказаться в городе, надо торопиться! Я вот хочу! Устал спать на земле, да и хорошего пива не пил уже с неделю. А гномам оно жизненно необходимо!

Хигарт знал, что без пива гномы могут прекрасно обходиться, но расстраивать товарища не хотел. Юноша поспешно поднялся и принялся собирать вещи. День начинался хорошо, а если и впрямь удастся добраться до города и найти там приличную таверну, будет просто замечательно!



Поздравляем!

Вы завершили обучение, и самое время начать основное приключение, которое ждёт вас в «Книге сценариев».

Если у отряда осталось Исцеляющее снадобье и оно не было использовано в обучении, верните его в коробку с игрой.

Испытания, которые выпадут вам в «Книге сценариев», значительно сложнее того, с чем вы столкнулись в храме Вольных.

Используйте все полученные знания с умом и не стесняйтесь обращаться к информации в обучении, чтобы освежить память.

Даже если вы проиграли, не расстраивайтесь. Попробуйте пройти сценарий ещё раз, иначе расставив своих существ, перераспределив предметы между ними и применив иную стратегию и тактику.

Как только вы будете готовы, переходите к сценарию «Незванные гости» в «Книге сценариев».

Удачи, и да пребудет с вами Сеггер!



— ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА —

Своих бить нельзя

В «Берсерк приключения. Хигарт» карты игрока не могут нападать друг на друга — за исключением случаев, когда они переходят под контроль врага или на это прямо указывает текст приказа.

Правило топора

Если текст карты противоречит правилам, преимущество имеет текст карты.

Правило Уггуда

В любой спорной ситуации — например, когда карта врага может атаковать две или более цели с одинаковым количеством жизней или когда нужно вызвать существо врага на любую клетку

игрового поля — игрок всегда должен выбирать наихудший для себя вариант, чтобы максимально усложнить победу в сценарии.

— ОСОБЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ —

Игра вдвоём

Вы можете сыграть в «Берсерк приключения. Хигарт» вдвоём. При этом один из игроков берёт на себя роль злодея и управляет картами врага.

В начале хода врага он берёт верхнюю карту из колоды приказов, применяет её эффекты как обычно и самостоятельно действует существами  и , если они могут действовать в этот ход, согласно тексту приказа.

Игроку за зло необходимо соблюдать стандартный порядок, в котором действуют враги: сначала , затем летающие и, наконец, . Действовать нужно сначала теми врагами, что стоят в самом дальнем от игрока за зло ряду, затем в следующем и так далее до ближайшего к нему ряда игрового поля. Внутри каждого ряда враги действуют справа налево, считая от игрока за зло.

Игрок за зло не может назначать защитников, кроме случаев, когда это прямо позволяет сделать карта разыгранного приказа.

Когда карте врага наступает время действовать, игрок за зло может двигаться ей и выбирать цели атаки на своё усмотрение — не обязательно атаковать врагами карты игрока с минимальными .

Этот режим может оказаться весьма сложным для игрока, командующего отрядом Хигарта, поэтому мы рекомендуем следовать особым правилам для двух игроков , которые указаны в каждом сценарии. Например, могут использоваться не все приказы или не все карты врага — в этом случае клетки с такими картами будут иметь на картинке с начальной расстановкой красную заливку.

Упрощённый режим

В упрощённом режиме предметы не тратятся — они не убираются после их применения в коробку с игрой.

Использованные в бою предметы можно вновь экипировать на существ в следующем сценарии и использовать их.

Экспертный режим

Режим повышенной сложности отличается от стандартного тем, что существа игрока, попавшие в лазарет при прохождении сценария, получают травму. Существо игрока с травмой начинает каждый новый сценарий с 1 раной за каждую травму, которую оно получило при прохождении основного приключения.

ГЛОССАРИЙ

Безответный удар: разновидность простого удара. Нельзя назначить защитника. Удар по открытому существу наносится как по закрытому.

Благословление : карта получает +1 к любым броскам кубика до конца сценария.

Броня X : карта с бронёй X не получает первые X ран от немагических атак в течение каждого хода (и игрока, и врага).

В начале боя: особенность, которая объявляется и выполняется до начала первого хода в сценарии.

В начале хода (игрока/врага): особенность, совершаемая в начале каждого хода (игрока, врага или обоих, если не указано иное) после открытия карт (в ход врага — до разыгрывания карты приказа).

Вампиризм: когда существо с вампиризмом наносит простым ударом X ран существу, оно само излечивается на X (но не более, чем на оставшееся количество жизней у цели). Если величина излечения превышает количество ран на существе с вампиризмом, оно вместо этого излечивается полностью и одновременно получает дополнительные жизни , равные этой разнице.

Примеры вампиризма:

- 1) Ведьма слуга с 1 раной нападает на Завсегдатая таверны без ран и наносит слабый простой удар на 2. Она излечивается на 1 и получает 1 дополнительную жизнь.
- 2) Ведьма слуга без ран нападает на Завсегдатая таверны с 8 ранами и наносит слабый удар на 2. Она получает 1 дополнительную жизнь.
- 3) Ведьма слуга с 3 ранами и 1 дополнительной жизнью нападает на Странствующего рыцаря с 1 и наносит слабый удар на 2. Она излечивается на 1, так как 1 урон предотвращается бронёй.
- 4) Ведьма слуга с 6 ранами и без дополнительных жизней разменивается ударами с Завсегдатая таверны — наносит простой удар на 2 и получает простой удар на 2 в ответ. Ведьма слуга погибает до того, как успеет излечиться.

Величина атаки: число, указанное в свойствах или особенностях карты. В сражении это итоговое значение атаки с учётом всех модификаторов.

Воздействие: немагическая способность. Не является атакой. Может применяться по стоящей рядом карте. Если тип особенности прямо не указан в тексте карты — это воздействие.

Возродить: перенести карту с кладбища или лазарета на игровое поле. Карта возрождается в открытом виде и только на свободной клетке. Летающие существа и карты событий помещаются сразу в дополнительную зону.

Вызвать: перенести карту из колоды врага на игровое поле на клетку, указанную в тексте карты. Летающие существа и карты событий при вызове сразу помещаются в дополнительную зону.

Выстрел: тип дальней немагической атаки.

Гибель (существа, карты): перенос карты с игрового поля или дополнительной зоны на кладбище или в лазарет.

Дополнительные жизни : эффект, увеличивающий текущий максимум жизней карты.

Получение ран не изменяет количества дополнительных жизней. Получение дополнительных жизней не изменяет количества ран.

Если игрок ходит первым/вторым I/II: карта имеет особенность, только если игрок/враг в сценарии ходит первым.

Заклинание: магическая способность. Не является атакой. Может применяться по стоящей рядом карте.

Защита: карта с защитой от определенного типа атаки/заклинаний не получает ран от этого типа атаки/заклинаний. Особенности, срабатывающие при такой атаке/при заклинании, также не наносят этой карте ран и других эффектов.

-  от выстрелов;
-  от заклинаний;
-  от метаний;
-  от разрядов;
-  от атак летающих: атаки летающих и все сопутствующие им особенности не наносят этой карте никаких эффектов;
-  от магии: включает в себя три не зависящие друг от друга особенности: «защиту от заклинаний»;

наний», «защиту от магических ударов» и «защиту от разрядов»;

- **Отравления:** существо не может получить отравление и не получает ран от отравления.

Изгнать : убрать карту с игрового поля в коробку с игрой.

Излечение на X: снимите X ран с существа.

Инкарнация X: если в начале хода врага на его кладбище есть карта с инкарнацией X, положите на неё жетон инкарнации  (карта может иметь такие жетоны только на кладбище). Когда число жетонов инкарнации на карте достигнет X, все жетоны снимаются и карта выкладывается закрытой в третий ряд врага (летающие помещаются сразу в дополнительную зону). Если пустых клеток в третьем ряду нет, карта остаётся на кладбище, пока клетка не освободится. Инкарнация используется 1 раз за бой. Если карта, уже использовавшая инкарнацию, погибает, уберите её в коробку с игрой.

Летающий, летающее существо: располагается в дополнительной зоне. Может атаковать простым ударом любую карту на игровом поле, защитником от этого удара может быть любое существо, стоящее рядом с атакованным. Летающий не может выступать защитником наземному существу.

Максимум X жизней : показывает, сколько суммарно дополнительных и начальных жизней может иметь существо.

Метание: тип дальней немагической атаки.

НАГРАДЫ В



Урок четвёртый — Исцеляющее снадобье н2.
Незванные гости — Исцеляющее снадобье н2.
Узники Лихолесья — Эльфийский доспех б2.
Неспокойное ущелье — Точильный камень в6.
Крылья на болотах — Окуляры г1.
Омерзительный подвал — Эликсир жизни е1.
Осада Иринтора — Исцеляющее зелье ж1.

Нападает ударом дважды: особенность, позволяющая карте напасть ударом (простым или через ряд) дважды. Если карта совершает лишь одно нападение, то остаётся открытой и может выступить защитником в ход противника (враг — только если это позволяет карта приказа). Если карта совершает оба нападения, то второе она должна совершить сразу после первого,

то есть между этими нападениями не должно быть действий или движений других карт игрока. Совершив первое нападение, карта не может двигаться, независимо от того, будет ли совершено второе нападение.

Направленный удар : разновидность простого удара. От направленного удара нельзя назначить защитника.

Напротив: на одну клетку вверх по вертикали от указанной карты с точки зрения того, кто её контролирует.

Не получает ран от карт врага, кроме : карта с этой особенностью получает раны, которые должны быть нанесены ей картами врага, только если они наносятся  (в том числе ответным). Любые иные атаки, воздействия или заклинания карт врага не наносят ей ран. Не является защитой и не влияет на выбор цели картами врага.

Некротическая связь : когда *нежить* врага получает раны, существо игрока с некротической связью ранится на 1.

Один/X раз за бой: карта может использовать эту особенность только 1/X раз за бой.

Один/X раз за ход: карта может использовать эту особенность только 1/X раз за ход.

Опыт в атаке X : существо получает +X к броску кубика, когда нападает простым ударом (см. «+X к броску кубика»).

Опыт в защите X : существо получает +X к броску кубика, когда отражает простой удар.

Опыт в стрельбе X : существо получает +X к броску кубика, когда нападает выстрелом.

Особый удар: тип ближней немагической атаки. Нельзя назначить защитника. Удар по открытому существу наносится как по закрытому.

Отравление на X : в начале своего хода существо с отравлением получает X ран. Отравить каждое существо можно только один раз за сценарий.

Перемещение: изменение местоположения карты в пределах поля боя. Перемещаться можно только на незанятую клетку. Движение  и прыжок — частные случаи перемещения.

Перенаправление: эффект, изменяющий цель атаки. Может быть использовано только до бросков кубика. Назначение защитника также является перенаправлением. Нельзя выполнить перенаправление атаки, если она уже перенаправлена.

Попадание в лазарет: перенос карты игрока в лазарет из любой зоны. Гибель является частным случаем попадания в лазарет.

Попадание на кладбище: перенос карты врага на кладбище из любой зоны. Гибель является частным случаем попадания на кладбище.

Позади: на одну клетку вниз по вертикали от указанной карты с точки зрения того, кто её контролирует.

При атаке (при ударе): особенность, срабатывающая, когда карта успешно совершает атаку (удар), даже если величина атаки (удара) равна 0.

При гибели: особенность, срабатывающая, когда карта попадает с игрового поля или из дополнительной зоны на кладбище или в лазарет.

Прыжок, дальность X: существо тратит все единицы движения и перемещается на любую незанятую клетку поля боя в пределах X клеток (по правилам расчёта дальности). Можно перепрыгивать через объекты.

Разряд: тип дальней магической атаки.

Регенерация ☼ X: в начале своего хода существо с регенерацией излечивается на X.

Ряд: пять клеток поля боя, расположенных по горизонтали одна за другой.

Сила атаки (удара): любая атака (удар) подразделяется по силе на слабую, среднюю и сильную.

Слева/справа: на одну клетку влево/вправо по горизонтали от указанной карты с точки зрения того, кто её контролирует.

Создатели игры

Авторы игры:

Александр Исайко, Егор Попов, Иван Медведев

Авторы оригинальной игры «Берсерк»:

Иван Попов, Максим Истомина

Продюссер: Сергей Раевич

Арт-директор: Сергей Дулин

Выпускающий редактор: Егор Попов

Развитие игры: Анастасия Егорова

Корректор: Наталья Валько

Художник заглавной иллюстрации: Алексей Круглов

Художники иллюстраций:

Роман Кузьмин, Сергей Казанцев, Лиза Кубья

Дизайн и вёрстка:

Светлана Филиппова, Екатерина Селезнёва, Евгений Сарнецкий (OWL Agency)

Авторы истории:

Иван Медведев, Егор Попов, Сергей Колемагин

Редакторы:

Станислав Адамович, Марина Круцик, Оксана Верб, Сергей Отурашев, Арина Богданова.



Стоящая рядом карта: карта, которая находится сзади, напротив, справа, слева или по диагонали от выбранной карты.

Столбец: шесть клеток поля боя, расположенных по вертикали одна за другой.

Теряет особенности: карта не имеет никаких особенностей, считается, что её текстовое поле пустое, а значков защит и других особенностей в поле рисунка карты нет.

Удар через ряд ☼: дальняя немагическая атака. Наносится через одну клетку по вертикали или горизонтали (пустую или занятую вашими картами). По диагонали или через клетку с картой противника бить нельзя.

Уничтожить: перенести карту с игрового поля или дополнительной зоны на кладбище или в лазарет без нанесения ран. Считается гибелью карты.

Фишка ☼: может быть накоплена картой в результате выполнения определённых условий. Используется для оплаты некоторых особенностей карт. Карты игрока, использующие фишки, могут получать их за действие ☼ в свой ход.

+X/-X к атаке: карта получает +X/-X к величине своей атаки.

-X от атаки: -X к величине атаки, направленной на эту карту.

+X/-X к броску кубика: карта получает +X/-X к числу, выпавшему на кубике.

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Руководитель тестирования: Егор Костриков

Игру тестировали:

Станислав Адамович, Иван Медведев, Александр Яцута, Владислав Ломанов, Лев Брыжко, Сергей Филонов

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Сухолей

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается

Илье Карпинскому.

Остались вопросы по правилам?

Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@berserk.ru или задавайте их нашему сотруднику в группе игры ВКонтакте.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

hobbyworld.ru