

ПРАВИЛА



Стратегическая настольная игра



АЕРСЕРК



Мир Лаара. Мир, где некогда голубые океаны лениво играли прибоем и глаз радовался зелени бескрайних девственных лесов. Этот мир знал магию, однако она занимала весьма скромное место – ни один волшебник не смог бы, к примеру, испепелить неприятельское войско, или залить колдовским пламенем целый город. Чародеи предсказывали погоду, вызывали небольшие дожди, отгоняли суховеи, лечили скотину и выполняли сотни других, столь же обычных и повседневных дел. Так было. До Катаклизма.

Состав

Правила игры

Колода Слуг – 30 карт

Колода Инквизиторов – 30 карт

Таблица кристаллов

2 особых кубика

Фишки:



– Раны



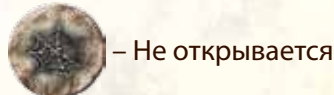
– Фишки



– Костёр
Крондака



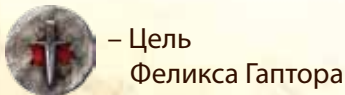
– Печать Сеггера



– Не открывается



– Тьма



– Цель
Феликса Гаптора



– Дополнительные
жизни



Легенда

В Лааре, как и везде, имелись свои сильные и слабые. Слабые завидовали сильным. В южных трясиных Исхара жило малочисленное, вымирающее племя людей-унгаров. Некогда им принадлежали обширные просторы плодородных равнин, но мало-помалу Древние Расы вытеснили род унгаров прочь с обжитых мест и прадедовских пепелищ. С каждым годом племя унгаров убывало в числе; совсем скоро им предстояло и вовсе исчезнуть. Однако судьба распорядилась по-иному.

В забытом всеми жалком племени, среди нищеты и бедствий, родился мальчик по имени Архааль, которому суждено было стать сильнейшим чародеем Лаара. Неведомо, как и почему он обрёл свой дар, однако говорили, будто он способен был зажигать и гасить звёзды. Мальчик стал последней надеждой исчезающего рода – надеждой на месть. Унгары вырвались из своих болот.

Юный Архааль вёл их малочисленное войско от победы к победе, но всякий раз ему приходилось зачёрпывать глубже и глубже в колодце магических сил, а предвещавшие беду грозные знаменья становились всё отчётливее. Против унгаров выступили другие колдуны, они собрали лучших из лучших, и Архааль, торопясь покончить с врагами одним ударом, переоценил себя. Он открыл врата чудовищным силам, ворвавшимся в Лаар и навсегда изменившими лик мира.

Случился Катаклизм. Солнце Лаара ослепительно вспыхнуло и померкло, обратившись в тусклую алую звезду. С небес хлынули огненные ливни; океаны вскипели, и пустыни покрылись коркой словно из гладкого стекла. Погибли мириады; вся северная часть Лаара погрузилась в вечную тьму, где могли выжить лишь самые жуткие монстры.

Катаклизм вызвал к жизни множество чудовищ. Рождённые огнём и смертью, они не знали других желаний, кроме убийства. Многие люди и не-люди, увы, стали подобными.

Но чудовищный поток магии, пролившийся на несчастный Лаар, принёс не одни только бедствия. Доступная колдунам и чародеям магия стала куда сильнее, однако теперь она зависела от рунных кристаллов, родившихся в пламени падавших с небес огненных дождей.

Только благодаря этим кристаллам маги могли творить сильные заклятия и, к примеру, поднимать воду из самых глубин земли, оставшихся незатронутыми Катаклизмом. Понятно, что среди немногих переживших Катаклизм из-за драгоценных кристаллов вспыхнули истребительные войны. Чем больше кристаллов имели город, деревня или род – тем больше удавалось добыть воды, тем гуще зеленели поля и тем был обильнее приплод скота. Им нет было дела до участи Лаара, они хотели лишь властвовать, и во имя этого готовы были уничтожить любого, кто встанет на их пути. Одиноким и слабым не суждено было выжить в раздираемом магическими схватками мире...

И, наверное, Лаар так бы и сгинул, опалённый пламенем Катаклизма, если бы незадолго до катастрофы несколько самых дальновидных чародеев, выступавших против Архааля, или, как их называли, Звёздных стражей, не сумели создать некий артефакт, куда вложили всю силу старого мира. Чародеи собрались в башне Тул-Багар, воздвигнутой в Халланских горах, и там успели завершить свой труд за считанные часы до катастрофы. Они пожертвовали собой, что придало их творению небывалую мощь. Люди верят, что, если отыскать этот артефакт, солнце Лаара вновь пробудится к жизни, разольются новые океаны и на месте пустынь вновь поднимутся леса. Но Халланские горы остались, увы, на тёмной стороне Лаара, где чудовищные монстры много-много лет оттачивают умение убивать. Крошечная горстка магов, владеющих рунными кристаллами, дала клятву не сражаться друг с другом, а попытаться достичь зачарованной башни. Многие из них ушли на тёмную сторону, но обратно не вернулся ни один. Может быть, тебе повезёт больше и ты отыщешь свой путь.



Подготовка к игре

Предварительно выдавите фишки из пластины (они понадобятся вам во время игры) и прочтите эти правила до конца.

По легенде игры вы становитесь странствующим магом-унгаром, который обладает способностью подчинять существ. Ваш отряд сражается против отряда вашего противника – другого унгара. Цель игры – уничтожить всех его существ, атакуя и защищаясь картами из своего отряда, а также используя различные особенности своих карт.

Карты



Типы карт

В игре Берсерк существует четыре типа карт: существо, артефакт, местность и экипировка. Существа обладают всеми свойствами, указанными на предыдущей странице. Артефакты не имеют движения и простого удара. Экипировки и местности не имеют движения, простого удара и жизней.

Существа

Бывают наземными (самостоятельными или симбиотами) и летающими. После вскрытия карт летающие существа располагаются в дополнительной зоне, самостоятельные остаются на поле боя, затем на них помещаются симбиоты (см. Симбиот). При наборе отряда игрок не может тратить больше 15 кристаллов на летающих существ. Летающие существа отмечены специальным значком вместо движения.



Местность

Находится в дополнительной зоне. Во время боя у каждого игрока может быть только одна местность. Местность не сражается, не может быть атакована и не может получать раны.



Артефакты

Располагаются на поле боя. Не могут атаковать простым ударом, отражать удары, выступать защитниками, излечиваться или получать дополнительные жизни. На артефакты нельзя применять отравление, добивание, вампиризм. На них также не может быть помещена экипировка.



Экипировка

Имеет один из пяти классов: доспех, щит, оружие, обувь или зелье. В начале боя помещается на существо



с классом, которое становится хозяином экипировки. Экипировку нельзя помещать на бесклассовых, бестелесных и летающих существ. Если существо стало бестелесным или летающим или покинуло поле боя – его экипировка уничтожается. Однако если хозяин теряет класс в процессе игры – его экипировка сохраняется. На существо можно поместить несколько экипировок, но только разного класса. Экипировка передвигается только вместе с хозяином. Экипировка не сражается, не может быть атакована и не может получать раны.




Набор отряда

Игроки определяют очередность хода броском кубика. Тот, у кого выпало большее значение, выбирает, будет ли он ходить первым («Первый игрок») или вторым («Второй игрок»).

Ресурсы

В начале боя для формирования отряда Первый игрок получает 24 золотых и 22 серебряных кристалла, а Второй – на 1 золотой и 1 серебряный больше. **Во время вашей первой партии мы рекомендуем набирать отряд на 10 золотых и 10 серебрянных кристаллов.**

Влияние стихий на набор отряда

Если в отряде больше одной стихии (нейтралы – не стихия), за каждую дополнительную стихию игрок получает штраф в 1 . При наборе отряда только из нейтральных карт у Первого игрока будет 24  и 22 . Мультистихийные карты дают штраф за каждую из своих стихий.

Набор отряда

Игроки перемешивают колоды и сдают себе по 15 карт, которые называются раздачей. Если раздача не нравится игроку, он может взять пересдачу: замешать все карты обратно в колоду и сдать новые, но уже на одну карту меньше. Пересдавать можно несколько раз, при этом число карт в раздаче игрока каждый раз будет уменьшаться на одну. Из карт раздачи игроки могут набирать существ, артефакты, экипировку и местности для своего отряда. Чтобы взять карту в отряд, нужно оплатить её стоимость кристаллами.

Все карты в игре Берсерк делятся на «элитные» и «рядовые». Элитные карты можно набирать только за золотые кристаллы. Рядовые можно набирать как за золотые, так и за серебряные кристаллы. Стоимость карты обозначается в левом верхнем углу. Имеет смысл сначала набрать элитные карты, а оставшиеся золотые или серебряные кристаллы использовать для набора рядовых. Карты, не взятые в отряд, замешиваются в колоду. Тратить все кристаллы не обязательно.

Число стихий	Кристаллы			
	Первый игрок		Второй игрок	
0	 24	 22	 25	 23
1	 24	 22	 25	 23
2	 23	 22	 24	 23
3	 22	 22	 23	 23
4	 21	 22	 22	 23
5	 20	 22	 21	 23
6	 19	 22	 20	 23

Расстановка карт на поле боя

Поле боя представляет собой условное пространство из 6 рядов по 5 клеток в каждом. Ближние к вам три ряда – это ваша половина поля боя. Оставшиеся три ряда – половина поля боя противника. Отряды игроков располагаются напротив друг друга, каждый на своей половине поля боя. Карты расставляются на поле боя рубашкой вверх.

Первый игрок сначала может использовать для расстановки карт только центральную зону своей половины поля боя размером 3 на 3 клетки (см. рисунок). Только после того, как все эти клетки окажутся занятыми, можно помещать карты на пустые клетки второго и третьего рядов. Пустые клетки первого ряда используются в последнюю очередь.



Второй игрок при расстановке может использовать все пять клеток своего первого ряда и центральные клетки второго и третьего рядов. Если игрок заполнил все эти клетки (см. рисунок), он может использовать оставшиеся пустые клетки своего второго и третьего рядов. Артефакты, местность, экипировка, симбиоты и летающие существа при расстановке карт также располагаются на отдельных клетках.

Вскрытие карт и начало боя

После того, как оба отряда расставлены, игроки вскрывают все свои карты. Второй игрок может оставить карты в своем третьем ряду скрытыми (рубашкой вверх) до начала своего хода. Если скрытая карта действует или становится целью атаки, заклинания или воздействия, она вскрывается. Летающие существа и местности переносятся в дополнительную зону. После этого сначала Первый, а затем Второй игрок помещают симбиотов и экипировки на существ в своем отряде. Неразмещенные симбиоты и экипировки погибают.

На этом подготовка к боевым действиям заканчивается, и можно переходить непосредственно к сражению.

Основной этап игры

В свой ход игрок может **двигаться** и/или **действовать** своими картами. Делать это можно в любом порядке: сначала передвинуться всеми картами, и только потом начать действовать, или же передвинуться одной картой и подействовать ею, и только затем двигаться другой. Не обязательно двигаться и действовать всеми картами отряда.

Движение (🐾)

Каждое открытое существо может двигаться. Количество единиц движения определяет, на сколько клеток существо может передвинуться за ход. Двигаться можно вперед, назад, вправо или влево, только на свободную клетку. Двигаться по диагонали или меняться местами с другими картами нельзя. При движении на одну клетку тратится одна единица движения. Пока карта не потратила все свои единицы движения, она может двигаться. Все единицы движения восстанавливаются в начале своего хода, или когда карта открывается.



Действие (👉)

Каждое открытое существо может совершить одно из трёх видов действия:

- атаковать простым ударом
- выступать защитником от простого удара
- использовать отдельные особенности за 📄

После того, как карта подействовала, она закрывается: поворачивается на 90°. Если карта закрыта, она не может двигаться или действовать.

Открытая карта



Закрытая карта



Атака простым ударом (➔)

Все существа в игре имеют простой удар, сила которого обозначается как X-Y-Z, где X – сила слабого простого удара, Y – сила среднего простого удара, Z – сила сильного простого удара. Простым ударом можно атаковать только стоящую рядом (в том числе по диагонали) карту.

Если отражающее существо **открыто**, то оно сражается с нападающим. При этом нападающий бросает белый кубик, а отражающий – чёрный. Также вместо них можно использовать традиционные шестигранные кубики.

Обозначения результатов кубиков:



– Атакующее существо наносит простой удар в соответствии с результатом своего броска кубика (см. справа) (1, 2, 3 или 4 для обычного кубика)



– Атакующее существо наносит **слабый** простой удар. (1, 2 или 3 для обычного кубика)



– Оба существа промахиваются и не наносят удары (5 для обычного кубика)



– Атакующее существо наносит **средний** простой удар. (4 или 5 для обычного кубика)



– Атакующее существо промахивается. Отражающее существо наносит **слабый** простой удар по атакующему. (6 для обычного кубика)



– Атакующее существо наносит **сильный** простой удар. (6 для обычного кубика)

Например: пусть атакующий игрок выбросил на белом кубике «меч», а отражающий игрок выбросил на чёрном кубике «крест». В этом случае ни атакующее существо, ни отражающее не наносят удары – они промахнулись.

Если отражающее существо **закрыто**, то оно не сражается (не бросает кубик). Кубик бросает только нападающий – результат определяется так, как указано выше (см. белый кубик).

Назначение защитника

Когда существо объявляет цель своего простого удара, отражающему может быть назначен защитник, который отразит удар **вместо него**. Защитником может стать любое открытое существо противника, стоящее одновременно рядом и с нападающим существом, и с его первоначальной целью простого удара.

Примеры назначения защитника:



Вариант 1

Вариант 2

Вариант 3

Назначение защитника является действием, поэтому существо-защитник закроется вместе с нападающей картой. Назначать защитников можно только в ход противника. Назначить защитника можно только от простого удара.


Очевидно, что простой удар всегда успешно проходит только по закрытой карте, тогда как открытая имеет шанс отбиться. Решение, кем нападать, а кого оставить для защиты, является одним из важнейших стратегических моментов в игре Берсерк.

Особые правила для летающих существ

Летающие существа могут нападать простым ударом на любую карту на поле боя или в дополнительной зоне. Защитником от простого удара летающего может выступить другой летающий, или существо, стоящее рядом с целью атаки. Летающий не может выступить защитником от простого удара наземного существа по наземному, но может – от простого удара наземного по летающему.

Если в отряде противника остались только летающие, ваши наземные существа могут в свой ход действовать особым образом: «закрыться на удар по летающему». Закрывшееся таким образом существо может в свой следующих ход один раз напасть на летающего простым ударом.

Использование особенностей за

Карты могут использовать особенность, указанную в тексте карты после значка  (существа могут делать это вместо атаки простым ударом). Как правило, для этого, как и для простого удара, нужно указать цель. Но, в отличие от простого удара, цель не сражается, и не может нанести ответного удара, ей не может быть назначен защитник. Целью может быть не только стоящая рядом карта – это зависит от типа особенности. Число нанесенных ран определяется как при атаке по закрытой карте. Например, для выстрела на 2-3-4 сила определяется броском кубика:



– Атакующее существо наносит **слабый** выстрел на 2.
(1, 2 или 3 для обычного кубика)



– Атакующее существо наносит **средний** выстрел на 3.
(4 или 5 для обычного кубика)



– Атакующее существо наносит **сильный** выстрел на 4.
(6 для обычного кубика)

Если на карте указано «метание на 2», то его следует читать как «метание на 2-2-2» – такое метание всегда наносит 2 раны

Ближние атаки наносятся только по стоящим рядом картам. Дальние атаки наносятся на расстоянии, их нельзя наносить по стоящим рядом картам. Дальнюю атаку (кроме удара через ряд) всегда можно объявить по летающему, независимо от дальности. Воздействия и заклинания не являются атаками и применяются по любым картам (либо так, как написано в тексте карты). Тип особенности на карте выделяется курсивом (например, *разряд* или *выстрел*). Если тип особенности не указан явно, она является воздействием.

Виды действий		
	немагические	магические
ближние атаки	простой удар особый удар	магический удар
дальние атаки	выстрел метание удар через ряд	разряд
не атака	воздействие	заклинание

Использование фишек (○)

Если перед значком ⚔️ стоит цифра и значок ○, например 2○⚔️, это означает, что для использования описанного в тексте действия карта должна сначала накопить 2 фишки: закрываться в течение двух ходов, накапливая по одной фишке в ход. Само действие, указанное после 2○⚔️, можно использовать только тогда, когда на карте уже лежат две фишки. Эти фишки теряются – идут в оплату этого действия. Как обычно, после любого совершенного действия, карта закрывается. Закрытие карты для накопления фишки также является действием.

Внезапные действия (⌚⚔️) и особенности (⌚)

Внезапные действия и особенности используются в любой момент хода (и своего, и противника). Внезапное действие можно сыграть в ответ на объявление противником любого действия, в том числе внезапного. Если объявлено несколько внезапных действий, они выполняются в обратном порядке, начиная с последнего объявленного.

Обратите внимание!

Так как не обязательно действовать всеми картами, можно оставить некоторые из них открытыми, чтобы они могли стать защитниками или использовать внезапные действия в ход противника. Все зависит от стратегических решений игрока.

Раны: Любая успешная атака (кроме атаки на 0) ранит карту противника. Раны накапливаются. Карта погибает и убирается на кладбище, если число ран достигает или превышает число её жизней (♥).



Продолжение боя

Когда игрок закончил двигаться и действовать всеми картами, какими хотел, он передает ход Второму игроку. Тот начинает свой ход со вскрытия всех карт своего третьего ряда.

Противники продолжают ходить по очереди. В начале своего хода игрок сначала открывает все свои закрытые карты, затем может двигаться или действовать ими по тому же принципу.

Игрок побеждает, если погибли все существа противника, даже если у него остались артефакты или местности.



Золотые правила

Правило топора

Если текст карты входит в прямое противоречие с правилами, преимущество имеет текст карты.

Правило легальности

Если особенность не может быть выполнена согласно правилам или тексту карты, она считается нелегальной и отменяется без оплаты её стоимости (например, без закрытия карты).

Правило бесконечных цепочек

Если какие-то эффекты или особенности должны повториться бесконечное число раз, они прерываются (не срабатывают) перед первым повторением.

Глоссарий

Авангард. После вскрытия карт, когда размещены экипировки, и игроки использовали особенности «в начале боя» своих карт, существо с авангардом может нанести один простой безответный удар по стоящей рядом карте противника, не закрываясь. Авангард нельзя прерывать внезапными действиями.

Атака. Простой удар, особый удар, магический удар, удар через ряд, выстрел, метание или разряд. Атака может быть ближней или дальней, магической или немагической (см. таблицу на стр. 12). Воздействие и заклинание не являются атаками.

Атакующая карта. Карта, по которой объявляется атака.

Атакующая карта. Карта, которая объявляет атаку.

Безответный удар. Безответный удар всегда наносится как по закрытой карте, даже если атакующая карта открыта. От безответного удара нельзя назначить защитника (безответный удар является направленным).

Бестелесное существо. Бестелесные не излечиваются, но могут получать дополнительные жизни. На них нельзя применять добивание, отравление и вампиризм. Бестелесный может двигаться на занятые клетки, но погибает, если остается на такой клетке.

Благословление. Карта с благословлением получает +1 к числу, выпавшему на кубике (влияет на любые броски кубика этой карты).

Ближний удар (ближняя атака). Простой удар, особый удар, магический удар. Ближний удар может быть объявлен только по стоящей рядом карте. Ближний удар летающего существа может быть объявлен по любой карте в игровой зоне.

Блокировать. Если игровое действие блокируется, оно не наносит никакого эффекта, и ни одна из сопутствующих ему особенностей не срабатывает.

Броня X. Карта с броней X не получает первые X ран от немагических атак в течение каждого хода.

В начале боя. Особенность, которая объявляется и выполняется в подготовительную фазу игры. Каждая такая особенность используется 1 раз за бой. Если у обоих игроков есть карты с такими особенностями, то они используют их по очереди, начиная с Первого игрока.

В начале хода. Особенность, которая объявляется на каждом ходу игрока после того, как он открывает все свои карты. Все особенности «в начале хода» разных карт игрока объявляются одновременно, но выполняются по очереди, одна за другой.

Вампиризм. Особенность простого удара. Существо, нанося X ран небестелесному существу, само излечивается на X (или получает дополнительные жизни, если не ранено).

Ваша карта. Карта, находящаяся в данный момент под вашим контролем.



Вернуть (убрать) в колоду. Перенести карту из игровой зоны в колоду. После этого колода перемешивается.

Вертикальный ряд. Шесть клеток поля боя, расположенных по вертикали одна за другой.

Взять карту в отряд. Существуют следующие способы взять карту в отряд: набор карты в отряд из карт раздачи, вызов, возрождение, инкарнация, взятие карты под контроль.

Вид атаки (удара). Любая атака (удар) подразделяется на три вида: слабую, среднюю или сильную.

Владелец карты. Игрок, в колоде которого находилась карта до начала игры. В конце игры все карты возвращаются их владельцам.

Внезапное действие. Действие, которое содержит значки   в оплате. Назначение защитника – также является внезапным действием. Подробнее см. стр 13.

Воздействие. Немагическая способность. Воздействие не является атакой. Если в тексте явно не указан тип способности, она является воздействием.

Возрождение (возродить). Перенести карту с вашего кладбища в игровую зону. Карта возрождается в открытом виде со своего кладбища рядом с картой, использующей возрождение, и только на свободную клетку. Летающие существа, местности и карты с текстом «Располагается в дополнительной зоне» возрождаются сразу в дополнительной зоне.

Вперёд. На одну или несколько клеток вверх по вертикали от указанной карты с точки зрения игрока, контролирующего эту карту.

Вскрытие карты. Переворот карты рубашкой вниз (лицевой стороной вверх).

Выбранное существо (карта). Существо (карта), которое игрок может выбрать целью особенности своей карты.

Вызов (вызвать). Вызвать карту – значит перенести карту из колоды в игровую зону. Карта вызывается в открытом виде из своей колоды рядом с картой, использующей вызов, и только на свободную клетку. Летящие существа, местности и карты с текстом «Располагается в дополнительной зоне» вызываются сразу в дополнительную зону.

Выстрел на X (на X-Y-Z). Тип дальней немагической атаки. Вид и сила выстрела на X-Y-Z определяется броском атакующего кубика следующим образом:



– **Слабый** выстрел на X.
(1, 2 или 3 для обычного кубика)



– **Средний** выстрел на Y.
(4 или 5 для обычного кубика)



– **Сильный** выстрел на Z.
(6 для обычного кубика)

Гибель (существа, карты). Перенос карты из игровой зоны на кладбище.


Гнев. Карта с гневом получает +1 к простому удару по картам, которые уже получали раны от атак в этот ход.

Дальность X. Особенность карты, имеющая дальность X, может быть использована только против карт, находящихся на расстоянии X или менее клеток от карты. Если дальность не указана, то она не ограничена. По картам в дополнительной зоне особенности можно использовать независимо от дальности.

Дальняя атака. Выстрел, метание, разряд, удар через ряд. Выстрел, метание и разряд можно объявлять по любой карте (включая карты в дополнительной зоне), кроме стоящей рядом. См. также Удар через ряд.

Дар жизни X. При гибели этой карты выбранное существо той же стихии в вашем отряде получает X дополнительных жизней.

Двигаться. Использовать запас движения. Движение на одну клетку вперед, назад, вправо или влево оплачивается одной единицей движения. Двигаться может только открытое существо игрока, имеющее запас движения больше 0, только на незанятую клетку. Запас движения карты восстанавливается в начале хода, а также когда карта открывается. Когда карта действует, она теряет весь свой запас движения.

Действие (карты). Использование особенности, имеющей  в оплате. Атака простым ударом, закрытие на удар по летающему, накопление фишки, назначение защитника также являются действиями.

Добивание на X. Уничтожает стоящее рядом существо, у которого осталось X или менее жизней, не нанося при этом ран. Добивание нельзя применять против бестелесных существ, симбиотов или артефактов.

До конца боя получает [текст]. Если карта приобретает какую-либо особенность, и в её тексте не указан период, на который она накладывается, эта приобретенная особенность сохраняется до конца боя.

До конца боя теряет [текст]. Если карта теряет какую-либо особенность, и в её тексте не указан период, на который она теряется, эта особенность теряется до конца боя. Однако карта может получить [текст] снова за счёт использования особенностей других карт.

Дополнительные жизни. Эффект, увеличивающий количество жизней карты. Нанесение на карту ран не снимает дополнительные жизни. Нанесение на карту дополнительных жизней не снимает ран.

Душелов X. При гибели существа карта с душеловом X получает одну фишку. Максимум может иметь X фишек.

Единение X. При ударе существа с единением X вы можете показать из своей колоды X или менее разных карт с единением меньшей, чем атакующая карта, стоимости, и использовать их особенности «при ударе», сопутствующие этому типу удара, затем замешать их в колоду.

Жажда X. До начала своего хода, если существо с жаждой X закрыто, оно может нанести X ран стоящему рядом небестелесному существу. Если оно не сделало этого, то в начале своего хода оно не открывается. Летающие существа не могут получить жажду. Если существо с жаждой стало летающим, оно теряет жажду.

Жизни карты (текущее число жизней). Количество жизней карты в данный игровой момент с учётом начального числа жизней (указанного после значка ♡), дополнительных жизней, ран и других эффектов.

Заклинание. Магическая способность. Заклинание не является атакой.

Закреть (существо, карту). Обозначается ♣. Открытая карта (находящаяся в вертикальном положении) закрывается, т.е. поворачивается на 90° по часовой стрелке и занимает горизонтальное положение. Закрытая карта не может объявлять или выполнять какие-либо действия, и не может двигаться. Если карту игрока закрывает применяющаяся к ней особенность другой карты, то карта игрока не считается использовавшей своё действие. Она просто теряет возможность использовать своё действие, так как не может его оплатить.

Занятая клетка поля боя. Клетка, на которой находится карта. Некоторые эффекты могут сделать клетку занятой, даже если на ней нет карт.

Запас движения. Показывает, на сколько клеток существо может двигаться в свой ход. Запас движения восстанавливается в начале хода игрока, контролирующего карту, а также когда эта карта открывается.

Заряд X: [текст]. Пока имеет X или более фишек, получает [текст]. Максимум X фишек, где X – максимальная величина заряда у этой карты. Карта с Зарядом автоматически обладает особенностью «В начале вашего хода – может получить фишку».

Защита. Карта с защитой от какого-либо игрового действия (атаки, заклинания, воздействия) не получает от него никаких эффектов (раны не наносятся, сопутствующие особенности не срабатывают). См. также «Защита от...».

Защита от атак. Включает в себя семь независимых друг от друга особенностей: «защиту от простых ударов», «защиту от особых ударов», «защиту от магических ударов», «защиту от выстрелов», «защиту от метаний», «защиту от разрядов» и «защиту от ударов через ряд».

Защита от внезапных действий (☹). Внезапные действия и все сопутствующие внезапным действиям особенности не наносят этой карте никаких эффектов. От нападения этой карте простым ударом нельзя назначить защитника.

Защита от выстрелов (🔫). Выстрелы и все сопутствующие выстрелам особенности не наносят этой карте никаких эффектов.

Защита от дальних атак. Включает в себя четыре независимые друг от друга особенности: «защиту от выстрелов», «защиту от метаний», «защиту от разрядов» и «защиту от ударов через ряд».

Защита от дальних немагических атак. Включает в себя три независимые друг от друга особенности: «защиту от выстрелов», «защиту от метаний», и «защиту от ударов через ряд».

Защита от заклинаний (👁). Заклинания и все сопутствующие заклинаниям особенности не наносят этой карте никаких эффектов.

Защита от магии (🌀). Включает в себя три независимые друг от друга особенности: «защиту от заклинаний», «защиту от магических ударов» и «защиту от разрядов».

Защита от метаний (🎯). Метания и все сопутствующие метаниям особенности не наносят этой карте никаких эффектов.

Защита от отравления (☠). Существо не может получить отравление. Если отравленное существо получает ☠, то оно теряет отравление.

Защита от разрядов (⚡). Разряды и все сопутствующие разрядам особенности не наносят этой карте никаких эффектов.

Значение удара. Число в свойствах или особенностях карты, которое определяет силу удара этой карты. Если в тексте карты указано «значение удара», то это значение считается без модификаторов.

Зона (зоны). Игровая зона (состоящая из поля боя и дополнительной зоны), колода и кладбище.

Игнорировать [текст]. Если карта игнорирует [текст], то она использует свои особенности по картам с этим [текстом], как будто они не имеют этого [текста].

Играемая (активная) особенность. Особенность, для объявления которой требуются ресурсы (например, закрытие карты, фишки и тому подобное). Требуемые ресурсы перечислены в тексте играемой особенности до двоеточия. Игрок сам решает, когда ему объявлять играемую особенность (и объявлять ли её вообще).

Излечение на X. Снимает X ран с небестелесного существа.

Именная особенность, именной модификатор. Особенность (модификатор), имеющая собственное название (например, стойкость, броня X, опыт в атаке X). Если у карты несколько одинаковых именных особенностей (модификаторов), всегда применяется только одна, наибольшая по величине, именная особенность (модификатор). Остальные игнорируются.

Инкарнация X. Если в начале вашего хода на вашем кладбище есть карта с инкарнацией X, положите на нее фишку инкарнации. Когда число таких фишек на карте достигнет X, все фишки снимаются, и карта выкладывается закрытой в ваш третий ряд (летающие помещаются сразу в дополнительную зону). Если пустых клеток в третьем ряду нет – карта остается на кладбище, пока клетка не освободится. Инкарнация используется 1 раз за бой.

Источник. Карта, которая действует или влияет на другую карту или клетку поля боя. Игродействие не может быть выполнено, если его источник покинул игровую зону. См. Цель.

Как по закрытой карте. Если атака наносится как по закрытой карте, цель атаки не сражается.

Карта противника. Карта, находящаяся в данный момент под контролем вашего противника.

Класс. Показывает принадлежность карты к одной из фракций игрового мира Берсерка.
Например: Тоа-Дан, Йордлинг, Герой-воин, Герой-маг и др.

Клетка. Элемент поля боя, на который можно поместить или переместить карту.

Колода. Игровая зона. Все карты, которые игрок не взял в свой отряд, считаются его колодой.

Контролирующий карту (особенность) игрок. Перед игрой владелец карты является контролирующим эту карту игроком. Игрок, который получил под свой контроль карту противника в результате выполнения каких-либо игровых действий, становится контролирующим эту карту игроком. Игрок может использовать только особенности и свойства контролируемых им карт.

Концентрация. В конце хода противника, если карта с концентрацией не получала ран, она получает одну фишку.

Летающее существо. Подтип существа. Летающие существа располагаются в дополнительной зоне.

Ловкость. Когда карта с ловкостью получает раны – она может переместиться на соседнюю клетку (один раз за ход).

Магическая атака. Магический удар или разряд.

Магическая броня X. Карта с магической броней X не получает первые X ран от магических атак в течение каждого хода.

Магическая способность. Заклинание, магический удар или разряд.

Магический удар на X (на X-Y-Z). Тип ближней магической атаки. От магического удара нельзя назначить защитника. Сражается только карта, объявившая магический удар. Вид и сила магического удара на X-Y-Z определяется броском атакующего кубика (см. Выстрел или стр. 12). «Магический удар на X» – это «магический удар на X-X-X».

Магия крови. Когда карта с магией крови получает раны – она может получить одну фишку.

Максимум X жизней. Суммарное число начальных и дополнительных жизней, больше которого карта иметь не может.

Максимум X фишек. Суммарное число фишек, больше которого карта иметь не может.

Манёвр. Вместо движения карта с манёвром меняется местами с другим вашим существом, стоящим на клетке напротив, сзади, справа или слева.

Маскировка. Если карта с маскировкой закрыта, она не получает ран от первой атаки по себе в течение хода. Все сопутствующие этой атаке особенности срабатывают, как обычно.

Медитация. Карта с медитацией может использовать фишки других ваших карт той же стихии, как свои собственные. Нейтральные карты не принадлежат ни к одной из стихий и не могут использовать медитацию.

Метание на X (на X-Y-Z). Тип дальней немагической атаки. Вид и сила метания на X-Y-Z определяется броском атакующего кубика (см. Выстрел или стр. 12).


Модификатор. Эффект, изменяющий численное значение особенности, свойства или броска кубика.

Мультистихийная карта. Карта, обладающая больше, чем одной стихией. Карты могут получать стихии в дополнение к имеющимся. Особенности, влияющие на карту определенной стихии, влияют и на мультистихийную карту с этой стихией. Две карты имеют одинаковую стихию, если есть хотя бы одна стихия, общая для этих карт. Иначе это карты разных стихий.


Назад. На одну или несколько клеток вниз по вертикали от указанной карты с точки зрения игрока, контролирующего эту карту.

Название карты. В колоде игрока должно быть не более трех карт с одним и тем же названием. Если в тексте карты указывается название этой карты, оно относится только к данной карте, а к другим картам в игровой зоне с таким же названием не относится.

Назначить защитника. Изменить первоначальную цель простого удара. Целью становится карта-защитник. Назначение защитника – внезапное действие. Назначить защитника можно только от простого удара.

Накопить фишку (копить фишку). Закрывать карту и получить 1 фишку. Если у карты есть особенность с фишкой в оплате (то есть до двоеточия в тексте этой особенности), то у неё по умолчанию есть особенность «: Накопить 1 фишку», которая на карте не пишется.

Нападение. Объявление атаки.

Направленный удар . От направленного удара нельзя назначить защитника.

Напротив. На одну клетку вверх по вертикали от указанной карты с точки зрения игрока, контролирующего эту карту.

Начальное число жизней. Число после символа у существ и артефактов.

Начинает бой с [текст]. Карта получает [текст] сразу после вскрытия: или в начале игры, или в начале первого хода второго игрока.

Не закрывается после нападения (не закрывается, выступая защитником). Карта не закрывается после объявления атаки, или после того, как стала защитником, несмотря на то, что должна оплатить его закрытием. Карта, тем не менее, считается подействовавшей.

Не может быть взят в отряд с [текст]. Эта карта не может быть набрана в отряд за кристаллы, вызвана, возрождена, инкарнирована или взята под контроль, если в вашем отряде уже присутствует [текст].

Не носит [экипировку]. На существо не может быть помещена экипировка вообще, или экипировка определенного класса.

Не получает ран от [текст]. [Текст] не наносит раны этой карте.

Не сражается. Карта не бросает кубик для расчёта вида и силы атаки (удара). Атакующий по ней ведёт расчёт атаки (удара) как по закрытой карте.

Незанятая (свободная, пустая) клетка поля. Клетка поля боя, на которой нет карт или эффектов, указывающих, что данная клетка считается занятой.

Нелегальность (нелегальное игродействие). Игровое действие, которое нельзя объявить, рассчитать, применить, выполнить или оплатить в соответствии с правилами или

текстом карты. Например, нельзя открыть уже открытую карту или закрыть уже закрытую карту. Если объявленное игрой действие становится нелегальным, оно отменяется без оплаты (но если его целью была скрытая карта – игровое действие оплачивается).

Немагическая атака. Простой удар, особый удар, удар через ряд, выстрел, метание.

Неповоротливость. Карта получает -1 к броску кубика при определении силы простого удара. «Неповоротливость X» дает -X к выпавшему числу.

Объявить (особенность, свойство). Указать, какая именно особенность (свойство) используется, его источник и цель.

Обязан атаковать. Карта должна объявить атаку или выбрать целью своей атаки определённую карту.

X раз за бой. Карта может использовать эту особенность только X раз за бой.

X раз за ход. Карта может использовать эту особенность только X раз за ход.

Оплата (игрового действия). Ресурсы, необходимые для использования игрового действия. Это может быть фишка, закрытие карты, получение ран и так далее. Оплата происходит после выполнения игрового действия. Нельзя заявить или выполнить игровое действие, если нет ресурсов для его оплаты.

Опыт в атаке. Игрок может перебросить атакующий кубик в сражении с участием этой карты. «Опыт в атаке X» позволяет перебрасывать кубик до X раз.

Опыт в защите. Игрок может перебросить защитный кубик в сражении с участием этой карты. «Опыт в защите X» позволяет перебрасывать кубик до X раз.

Опыт в стрельбе (разряде, метании). Игрок может перебросить атакующий кубик при определении силы выстрела (разряда, метания). «Опыт в стрельбе (разряде, метании). X» позволяет перебрасывать кубик до X раз.

Орда. В колоде может быть 5 или менее одинаковых карт с этой особенностью.

Особенности карты. Весь текст на карте, за исключением её свойств (стоимость, жизни, движение, простой удар, тип карты) и художественного текста (выделен курсивом).

Особый удар на X (на X-Y-Z). Тип ближней немагической атаки. От особого удара нельзя назначить защитника. Сражается только карта, объявившая особый удар. Вид и сила особого удара на X-Y-Z определяется броском атакующего кубика (см. Выстрел или стр. 12). «Особый удар на X» – это всегда «особый удар на X-X-X». Особенности и свойства, влияющие на простой удар, не влияют на особый удар.

Остаётся X текущих жизней. Особенность, которая снимает или накладывает на карту такое число ран, чтобы у нее осталось ровно X текущих жизней. Если X больше максимума жизней карты, то с карты снимаются все раны.

Ответный удар. Простой удар, наносимый отражающей картой, когда на защитном кубике выпал «кулак» (см. стр. 10).

Отравление на X. Существо с отравлением, открываясь в начале своего хода, получает X ран. Не срабатывает, если существо не открылось в начале хода. Срабатывает, если существо уже было открыто в начале хода. Несколько отравлений у одной карты не складываются, применяется самое большое по величине отравление.

Отряд. Карты под контролем игрока в игровой зоне.

Паразит. Симбиот, хозяином которому назначается существо из первого ряда противника.

Перемещение. Изменение местоположения карты на поле боя. Перемещать можно только на незанятую клетку. Если сказано, что карта «помещается», «переносится» или «располагается», то это не является перемещением карты.

Перенаправление. Изменение цели атаки. Перенаправление может быть использовано только при объявлении атаки и до бросков кубика.

Перераспределить раны. Излечить существо от ран, при этом нанести картам, на которые перераспределяются раны, такое же суммарное число ран.

Пересдача. Если игрок недоволен картами, которые он раздал себе в начале игры, он может взять пересдачу: замешать все карты в колоду и взять новые, но уже на одну карту меньше. Пересдавать можно несколько раз.

Погибнуть (погибает). См. Гибель, Уничтожить.

Поле боя. Представляет собой 6 рядов по 5 клеток в каждом ряду. Ближние к вам 3 ряда - ваша половина поля боя, дальние 3 ряда - половина поля боя противника.

Полёт. Если существо получает полёт, оно становится летающим существом. См. Летающее существо.

Полностью излечить. Снять все раны. Полное излечение не снимает отравление и другие эффекты.

Получает [текст] (получает особенность). Если прямо не указано, на какой период времени карта получает [текст] (т.е. получает приобретённую особенность) или не указаны другие условия для поддержания этой особенности, то приобретённая особенность сохраняется до конца боя. Если в тексте особенности указано «пока X, цель с Y получает Z», то цель получает Z, пока выполняется X и пока цель обладает Y (а также пока источник такой особенности в игровой зоне и имеет эту особенность).

Поменять местами. Одновременно переместить одну карту на клетку другой карты и наоборот.

Поместить (карту) на клетку поля боя. Перенести карту на указанную клетку поля боя.

После атаки. Особенность, срабатывающая после оплаты атаки.

Постоянная (пассивная) особенность. Особенность, которая присутствует в игре всегда, пока карта, содержащая эту особенность, находится в игровой зоне.

Преданность X. Карта с преданностью X при наборе в отряд стоит на X кристаллов меньше, если в вашем отряде есть другое существо стоимостью 9 или более.

Предотвращение ран. Эффект, уменьшающий количество ран, которые должны быть нанесены. Предотвращение меняет только количество нанесённых ран, но не меняет силу атаки (заклинания, воздействия).

При атаке (при ударе). Особенность, срабатывающая, когда карта наносит атаку (удар), даже если сила атаки (удара) равна 0.

При гибели (при уничтожении). Особенность, срабатывающая при любом переносе карты из игровой зоны на кладбище.

При возвращении в колоду. Особенность, срабатывающая при любом переносе карты из игровой зоны в колоду.

При нападении. При объявлении атаки.

При этом. Игровое действие, описанное после слов «при этом», используется только в том случае, если игровое действие, указанное до слов «при этом», успешно выполнилось.

Приоритет. Приоритет – это возможность игрока объявлять и выполнять игродействия. В каждый игровой момент этой возможностью может владеть только один игрок. Приоритет передается от игрока к игроку в процессе игры. В начале каждой фазы и шага игры приоритет имеет игрок, ход которого сейчас идет.

Проклятие. Карта с проклятием получает -1 к числу, выпавшему на кубике (влияет на любые броски кубика этой карты).

Промех. Результат сражения. При промехе удар не наносится и все сопутствующие удару особенности не используются.

Простой удар (☞). Тип ближней немагической атаки. X-Y-Z обозначают силу удара (слабый - средний - сильный). Этим ударом обладают все существа в игровой зоне.

Прыжок, дальность X. Карта тратит все единицы движения и перемещается на любую незанятую клетку поля боя в радиусе X клеток. Существо не может использовать прыжок, если оно уже двигалось в этот ход.

Раздача. Карты игрока, которые он берёт после перемешивания колоды для набора отряда.

Разряд на X (на X-Y-Z). Тип дальней магической атаки. Вид и сила разряда на X-Y-Z определяется броском атакующего кубика (см. Выстрел или стр. 12).

Ранить на X, раниться. Нанести карте X ран. Раниться - ранить себя (источник и цель - одна и та же карта).

Раны. Результатом успешной атаки по карте является нанесение ран. Воздействия и заклинания также могут наносить карте раны.

Распад X. Карта начинает бой с X фишками. После действия – теряет фишку, если не может при этом потерять фишку – погибает.

Регенерация X (☺). Существо с регенерацией, открываясь в начале своего хода, излечивается от X ран. Не срабатывает, если существо не открылось в начале хода. Срабатывает, если существо уже было открыто в начале хода.

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

Рядовое существо (карта). Свойство карты. Карта, в стоимости которой нет золотых кристаллов (только серебряные).

Самостоятельное существо. Существо (кроме симбиотов), которое находится на поля боя (занимает 1 клетку поля).

Сведение атаки (удара) к [текст]. Если атака (удар) сводится к слабой (средней, сильной), то используются особенности, сопутствующие этому виду атаки (удара).

Сведение атаки (удара) к X. Сила атаки (удара) сводится к X, но вид атаки (удара) и все сопутствующие особенности остаются без изменений. Если сила атаки (удара) была меньше X, то атака (удар) не сводится к X.

Свободная клетка поля боя. См. Незанятая клетка поля боя.

Сзади (позади). На одну клетку вниз по вертикали от указанной карты с точки зрения игрока, контролирующего эту карту.

Сила атаки. Число, указанное в свойствах или особенностях карты. В сражении – это вычисленное значение атаки с учётом всех модификаторов.



Симбиот. Подтип существа. Во время расстановки карт на поле боя симбиоты помещаются на отдельные клетки, как любые другие карты. После вскрытия для каждого симбиота нужно выбрать «хозяина». Хозяином для симбиота может быть любое существо из того же отряда (хозяином паразита — любое существо противника, стоящее в его первом ряду). Симбиоты помещаются на одну клетку с хозяином. Считается, что они занимают одну и ту же клетку и стоят рядом друг с другом. Симбиот и его хозяин могут объявлять атаки друг по другу по общим правилам. Симбиотов нельзя помещать на летающих существ и других симбиотов. Симбиоты без хозяина погибают. На бестелесные существа можно помещать только бестелесных симбиотов. Симбиоты двигаются вместе с хозяевами. Самостоятельно двигаться они не могут.

Скрытая карта. Карта, перевёрнутая рубашкой вверх. Игрок, контролирующий скрытую карту, может вскрыть её сам в любой момент. Скрытую карту противника можно объявить целью срабатывающей или играемой особенности, и тогда она вскрывается. Но если при вскрытии выясняется, что заявка была нелегальной, то эта особенность не выполняется, но оплачивается.

Скрытность. Карта со скрытностью может в течение всей игры продолжать оставаться скрытой, если не становится источником или целью особенности.

Слева. На одну клетку влево по горизонтали от указанной карты с точки зрения игрока, использующего особенность.

Сопутствующая особенность. Особенность, сопутствующая [игродействию], начинается со слов «при [игродействии]». Срабатывает при успешном выполнении [игродействия].

Соседняя (к карте/клетке) клетка поля боя. Клетка поля боя, расположенная слева, справа, напротив, сзади или по диагонали от указанной карты (клетки).

Соседняя (к карте/клетке) карта. Карта (существо) на поле боя, расположенная слева, справа, напротив, сзади или по диагонали от указанной карты (клетки). Несколько карт, занимающих одну и ту же клетку, считаются соседними картами.

Способность. Атака, заклинание или воздействие (обобщающее понятие).

Справа. На одну клетку вправо по горизонтали от указанной карты с точки зрения игрока, использующего особенность.

Срабатывающая особенность. Особенность, которая объявляется при выполнении определённых условий. Если две или более особенностей должны сработать одновременно, то сначала срабатывают все особенности активного игрока, затем – неактивного (выполняются они в обратном порядке). См. Объявить.

Сражается (сражаться). Карта бросает кубик (или использует особенность, заменяющую бросок кубика) для определения вида и силы своей атаки (удара).

Стек. Стек состоит из последовательности игродействий. В стек помещаются все объявленные игродействия до того, как они выполнятся. Игодействия, помещённые в стек, выполняются, начиная с последнего объявленного.

Стихия. В игре «Берсерк» существует 6 стихий (степи, леса, горы, болота, тьма, силы огня) и нейтральные карты, не принадлежащие ни к одной стихии.

Стоимость. Стоимость карты определяется в особых единицах – золотых (◆) или серебряных (◆) кристаллах.

Стойкость. Карта с этой особенностью не получает ран от воздействий карт противника (но получает раны от воздействий ваших карт).

Стоящая рядом карта. Карта на соседней клетке (напротив, позади, справа, слева или по диагонали), или на той же клетке поля боя.

Страх X. При атаке по этой карте – атакующий ранится на X, если не имеет страха.

Строй. Стоящие рядом друг с другом (не по диагонали) ваши карты с этой особенностью получают особенности, перечисленные после слова «строй» (каждая свои). Если строй разрывается, например, карта отходит, то строй теряется.

Существо. Тип карты. К данному типу карт относятся самостоятельные существа, летающие существа и симбиоты (паразиты).

Схрон. Защита от атак летающих существ.

Телепортация. Если карта в этот ваш ход еще не двигалась, она может переместиться на любую свободную клетку поля боя. После телепортации карта остается открытой, но тратит все единицы движения.

Толстокожесть (толстокожий). Карта не получает никаких эффектов от особенностей, срабатывающих при атаке по ней.

Точность. Атака этой карты не может быть перенаправлена, и эта карта игнорирует все особенности, обязывающие атаковать.

Трупоедство. Если это существо своей атакой или другой особенностью уничтожает стоящее рядом небестелесное существо противника, то оно полностью излечивается от ран и теряет отравление. Летающие существа могут использовать трупоедство, если уничтожают любую карту в игровой зоне.

Убрать в колоду. См. Вернуть в колоду.

Положить (поместить) на кладбище. Игродействие, в результате которого карта кладётся на кладбище (из колоды или игровой зоны). Не является уничтожением карты.

Угасание X. В начале своего хода, если эта карта открыта – она ранится на X. Если карта не открылась в начале своего хода, то угасание не срабатывает, но сработает, если карта уже была открыта. Несколько угасаний у одной карты не складываются, применяется самое большое по величине угасание.

Удар. Простой удар, особый удар, магический удар или удар через ряд. Любой удар (в том числе ответный простой удар) является атакой.

Удар с дальностью X. Разновидность ближнего удара. Защитник от простого удара с дальностью X назначается по обычным правилам назначения защитников. Удар с дальностью нельзя объявить по карте в дополнительной зоне. См. Ближний удар (ближняя атака).

Удар через ряд (☒). Дальняя немагическая атака. Наносится по вертикали или горизонтали через свою карту или незанятую клетку. По диагонали или через клетку с картой противника бить нельзя.

Уникальность (☞). В отряде игрока не может быть двух или более одинаковых карт с уникальностью (но в колоде их может быть несколько). В отряде может быть несколько разных карт с уникальностью.

Уничтожить. Перенести карту с поля боя или дополнительной зоны на кладбище без нанесения ран.

Уязвимость. Все атаки по карте с уязвимостью наносят на 1 рану больше.

Фишка. Обозначается ○. Может быть накоплена картой самостоятельно (см. Накопить фишку) или получена в результате выполнения каких-либо условий. Используется для оплаты некоторых особенностей карт.

Фишка инкарнации. Карта с инкарнацией, находясь на кладбище, в начале своего хода получает особую «фишку инкарнации». Карта не может иметь «фишки инкарнации», пока находится в игровой зоне.

+X (-X) к атаке. Источник атаки получает +X (-X) к силе своей атаки.

-X от атаки. -X к силе атаки, направленной на эту цель.

X-Y-Z в тексте особенности. Если в тексте особенности встречается запись «X-Y-Z», она означает, что для определения численного значения карта с этой особенностью бросает атакующий кубик. Результат определяется по аналогии с любым видом атак (см. Выстрел или стр. 12).

Хозяин симбиота/паразита. Существо, на клетке которого помещается симбиот.

Цель (атаки, заклинания, воздействия). Карта, на которую направлено игродействие. См. Источник.

Чешуя. Получает раны только от простых ударов, пока имеет 5 или более ран.

Чума. Если это существо выбрасывает на кубике нечётное число – оно ранится на X , где X – бросок кубика. При ближнем ударе этого существа – атакованное существо получает чуму.

Щит Архааля X . Карта с щитом Архааля получает -1 от немагических атак за каждое отравленное существо рядом с ней (максимум $-X$).

Экипировка. Тип карты. Экипировка назначается существу с классом и помещается на одну с ним клетку.

Элитное существо (карта). Карта, в стоимости которой указаны золотые (◆) кристаллы.

Эффект. Эффект – это результат выполненного игродействия. На картах эффект отображается в виде ран, маркеров и фишек.

Эффект замещения. Эффект замещения ожидает применения конкретного эффекта и заменяет его другим. Особенности, содержащие эффект замещения, имеют вид: «[текст 1], вместо этого – [текст 2]», «не получает ран от [текст]», «получает раны только от [текст]». Эффект, который был заменён эффектом замещения, не считается выполненным (нанесённым на карту).

Ярость X . В конце вашего хода, если эта карта не нападала в этот ход, она получает 1 фишку. Максимум X фишек. ☒: Потерять фишку, при этом открыться (не более X раз за ваш ход).

Обратите внимание: Одинаковые именные особенности (то есть те, у которых есть название: проклятие, отравление, регенерация) не суммируются. Используется особенность, большая по величине. Все остальные особенности суммируются, например, « -2 от выстрелов» и « -1 от выстрелов» дадут в итоге « -3 от выстрелов».

Создатели

Авторы игры: Иван Попов, Максим Истомин

Развитие игры: Владимир Сергеев, Дмитрий Собянин, Денис Андрейчиков

Дизайн: Сергей Дулин, Наталья Садикова

Верстка: Дмитрий Собянин, Дарья Смирнова

Редактура: Владимир Сергеев

Продюсер: Иван Попов



© ООО «Мир Фэнтези».

Все права защищены.





Видеоправила



berserk.ru/pages/video_rules

