

ПРАВИЛА



Стратегическая настольная игра



Герсирк



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

Книга правил

Игровой кубик – 1 шт.

Колода орков – 30 карт

Колода гномов – 30 карт

Колода речных дев – 30 карт

Колода ковена – 30 карт

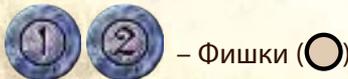
6 дополнительных карт
для каждой колоды



Жетоны ран и эффектов:



– Раны



– Фишки (O)



– Положительные эффекты



– Отрицательные эффекты



– Различные эффекты (например, **броня** и **проклятие**)

Легенда

В Лааре, как и везде, имелись свои сильные и слабые. Слабые завидовали сильным. В южных трясины Исхара жило малочисленное, вымирающее племя людей-унгаров. Некогда им принадлежали обширные просторы плодородных равнин, но малопомалу 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 высту-

пили 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 нелюди, 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

Леса

Горы

Степи

Стоимость

Простой удар

Движение

Здоровье

Особенности

Болота

Тьма

Нейтральные

Редкость

- ♣ – Частая
- ♦ – Редкая
- ♠ – Суперредкая
- ♥ – Ультраредкая
- ♣ – Легендарная
- ♦ – Промо

Номер карты и символ выпуска

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.

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 .

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 умень-

шаться на одну. Из карт раздачи игроки могут набирать существ. 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. Карты, не взятые в отряд, замешиваются в колоду. Тратить все кристаллы не обязательно.

Кристаллы				
Число стихий	Первый игрок		Второй игрок	
0				
1				
2				
3				
4				
5				
6				

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. Летающие существа и местности переносятся в дополнительную зону.

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. 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
- выступить защитником от простого удара
- использовать отдельные особенности за 🐾.

Пример движения



Пример действия



Открытая карта Закрытая карта

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



Правила бросков кубиков для начинающих / для домашних игр

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 оба игрока бросают кубик.

Обозначения результатов бросков кубиков

Нападающий бросает кубик:

 **или менее** – **слабый** простой удар

  – **средний** простой удар

 **или более** – **сильный** простой удар

Отражающий бросает кубик:

 **или менее** – промах + нападающий наносит удар

 – промах + промах нападающего

 **или более** – слабый простой удар + промах нападающего

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.

Например: Пусть нападающий выбросил на кубике 4, а отражающий игрок выбросил на кубике 5. 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. Нападающий бросает кубик).

$\pm X$ к броску кубика

При использовании этой системы любые способности, имеющие текст « $\pm X$ к броску кубика» добавляют возможность перебрасывать свои или чужие кубики перед определением финального результата.

Например: способность «Проклятие» даёт «-1 к броскам кубиков». Это означает, что

когда проклятое существо бросает кубик, противник может заставить его перебросить этот кубик.

Если у существа есть одновременно «+X к броскам кубика» и «-Y к броскам кубика», эти значения суммируются. Если получившееся значение положительное – столько раз владелец существа может перебросить его кубик при любом броске, а если отрицательное столько раз его противник может заставить перебросить кубик.

После переброса нельзя вернуться к предыдущему значению броска.



Правила бросков кубиков для опытных игроков / турнирных игр

Атака простым ударом (☛)

Важно: эти правила атаки простым ударом рекомендованы только для тех, кто уже успел освоить все аспекты «Берсерка». Они добавляют в игру дополнительную тактической глубины, но делают её немного сложнее.

При игре по этим правилам сила атаки простым ударом по открытому существу определяется по разнице бросков Нападающего и Обороняющегося игроков.

Важно: если разница между бросками составляет 2 или 4 и по таблице должен произойти обмен ударами, игрок, который выбросил на кубике больше, может принять решение опуститься на строчку ниже по таблице и ослабить свой удар, избежав размена.

±X к броску кубика

Карта с ± X к броску кубика получает ± X к числу, выпавшему на кубике.

Таблица ударов

	Разница на кубике	Нападающий бьёт удар	Отражающий бьёт удар
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

Если у обоих игроков выпали одинаковые числа:

- 1, 2, 3, 4 или меньше (с учетом модификаторов) – нападающий наносит слабый удар.
- 5, 6 или больше (с учетом модификаторов) – отражающий наносит слабый удар.

В случае обмена ударами игрок, выбросивший больше, может подняться на предыдущую графу в таблице.

Если у существа есть одновременно «+Х к броскам кубика» и «-У к броскам кубика», эти значения суммируются. Если получившееся значение положительное – столько раз владелец существа может перебросить его кубик при любом броске, а если отрицательное – столько раз его противник может заставить перебросить кубик.

После переброса нельзя вернуться к предыдущему значению броска.



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:



Назначение защитника является действием, поэтому существо-защитник закрывается 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.



Использование особенностей за

Карты могут использовать особенность, указанную в тексте карты после значка  (существа могут делать это вместо атаки простым ударом). Число нанесенных ран определяется как при атаке по закрытой карте. Например, для выстрела на 2-3-4 сила определяется броском кубика:



**или
менее**

– Атакующее существо наносит **слабый** выстрел на 2.



– Атакующее существо наносит **средний** выстрел на 3.



**или
более**

– Атакующее существо наносит **сильный** выстрел на 4.

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. 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.



Дополнительные карты колод

Каждая колода набора содержит 30 базовых карт и 6 дополнительных полноформатных (с увеличенной картинкой) карт. Игрок может по своему желанию заменять карты базовой колоды на полноформатные карты или просто добавлять полноформатные карты в колоду.



Дополнительные режимы: Драфт и Силед

Вместо игры готовыми колодами, вы можете сыграть мини-соревнование на 2-4 игроков. Если у вас есть другие карты ККИ «Берсерк», то вы сможете сыграть большим составом, смешав их с содержимым набора.

Для режима силед просто раздайте каждому игроку равное количество случайных карт набора. Из полученных карт каждый игрок составляет колоду в 30 или более карт.



Для режима драфт разбейте набор на стопки случайных карт по 12 штук в каждой.



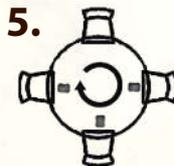
Игроки садятся по кругу. Каждый игрок берёт одну такую стопку и выбирает из неё себе одну карту.



После этого каждый игрок передаёт оставшиеся карты налево. Процедура повторяется, пока вся стопка не закончится.



После этого игроки берут следующую стопку и выбирают себе из неё 1 карту, но передают оставшиеся в этот раз направо. Процедура повторяется, пока стопка не закончится.



Третью по счёту стопку карт игроки опять передают налево.



Из полученных 36 карт каждый игрок составляет колоду из 30 и более карт, которой впоследствии играет с другими игроками.

Дополнительный режим: 4 игрока

Игровой режим для 4 игроков: сразитесь в командной баталии, по 2 игрока в каждой команде!

Игровое поле становится шире в два раза: теперь в каждом ряду по 10 клеток. Каждый игрок может разместить свои карты

на поле боя по стандартным правилам, используя свою четверть поля боя.

Игроки ходят в следующем порядке: первый игрок первой команды, потом первый игрок второй команды, затем второй игрок первой команды и второй игрок второй команды. После этого цикл ходов повторяется.



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).



Орки «Ярость кланов»

Состав колоды

НАЗВАНИЕ КАРТЫ	♦	♠	♣
Орк-загонщик	3 ♦	1 ♠	1 ♣
Орк-лучник	3 ♦	3 ♠	2 ♣
Орк-егерь	4 ♦	1 ♠	3 ♣
Орк-мститель	4 ♦	2 ♠	4 ♣
Орк-налетчик	4 ♦	2 ♠	5 ♣
Свита Кайруна	4 ♦	1 ♠	6 ♣
Возрожденный Орк	5 ♦	2 ♠	7 ♣
Кулак Ярости	5 ♦	1 ♠	8 ♣
Странствующий Орк	5 ♦	1 ♠	9 ♣
Батага Орков	6 ♦	2 ♠	10 ♣
Орки-дшугуны	6 ♦	2 ♠	11 ♣
Орк-разоритель	6 ♦	1 ♠	12 ♣
Ороний понец	6 ♦	1 ♠	13 ♣
Орк-провокатор	1 ♦	1 ♠	14 ♣
Орк Хаоса	3 ♦	1 ♠	15 ♣
Миргат	5 ♦	1 ♠	16 ♣
Орк-наездник	5 ♦	1 ♠	17 ♣
Орки-застрельщики	5 ♦	1 ♠	18 ♣
Шагрэш	5 ♦	1 ♠	19 ♣
Жрец Клана	6 ♦	1 ♠	20 ♣
Орк-варлок	7 ♦	1 ♠	21 ♣
Орк-кровник	7 ♦	2 ♠	22 ♣

Дополнительные карты

НАЗВАНИЕ КАРТЫ	♦	♠	♣
Кулеверина Орков	5 ♦	1 ♠	91 ♣
Холверт	6 ♦	1 ♠	92 ♣
Нартал	7 ♦	1 ♠	93 ♣
Орк-ведун	8 ♦	1 ♠	94 ♣
Кайрун Яростный	9 ♦	1 ♠	95 ♣
Головорез племени	9 ♦	1 ♠	96 ♣

Кочевые кланы орков, скитающиеся по степи – сами по себе грозная сила. Но как только находится вождь, способный объединить различные племена – они превращаются в неостановимую орду, сметающую всё бна своём пути.

Многие орки – отличные мастера ближнего боя, обладающие высоким параметром ⚔. В большинстве случаев колода орков играет агрессивно, навязывая ближний бой и наступая на противника. Прорвать первые ряды и добраться до уязвимых лучников и заклинателей – такова обычная стратегия доблестных воителей.



Несмотря на то, что почти каждый из орков – отличный боец первого ряда, стоит внимательно набирать в отряд именно тех кочевников, которые пригодятся в текущем сражении. Например, **Ватага Орков** и **Орк-варлок** прекрасно подойдут против стрелков противника, **Орк-загонщик** – против колод, использующих ○, а **Орк Хаоса** – чтобы защитить более ценных союзников.

Главная механика этой колоды орков – Ярость.

Ярость X

В конце вашего хода, если эта карта не напала в этот ход, она получает 1 ○. Максимум X ○.

⊗: Потерять ○, при этом открыться (не более X раз за ваш ход).

Ярость позволяет вашим оркам копить силы для решительного рывка, чтобы нанести множество мощных атак за один ход. Кроме того, пока ваши орки открыты и копят ○, они могут лучше справляться с направленными на них ⊕, а некоторые карты получают дополнительные бонусы за ○.

Важно: когда карта открывается, например, с помощью Ярости – она не только может вновь действовать, но и полностью восстанавливает свой запас ⊗ и может снова перемещаться!

Ярость – мощная способность, которая поможет вам сконцентрировать атаки в те моменты, которые вы посчитаете подходящими. Но стоит помнить – место на передовой сражения ограничено, и не стоит пренебрегать теми картами, которые смогут поддержать ваш авангард. **Орк-лучник**, **Орочий гонец** и **Орки-застрельщики** обладают дальними атаками, а **Орк-провокатор** сможет вытянуть выбранную жертву прямо в центр сражения.

Полноформатные дополнительные карты рекомендовано добавлять в колоду только опытным игрокам.

Они могут иметь мощные или интересные способности, но зачастую правильное использование их в бою требует определённой сноровки.

Важно: ПФ карты можно как просто добавить в колоду, так и заменить ими другие карты, соблюдая минимальный размер колоды – 30 карт.

Гномы

«Магия крови»

Состав колоды

НАЗВАНИЕ КАРТЫ			
Гном-добытчик	4	2	23
Динур	4	1	24
Маг отражений	4	1	25
Боевой маг Кайнаса	5	3	26
Гном-союзник	5	2	27
Ледяной лучник	5	2	28
Презревший клятву	5	2	29
Гном-пропорция	6	1	30
Гвардеец Туррилла	7	1	31
Гном-рыцарь	8	3	32
Несокрушимый	8	2	33
Гном-каратель	4	1	34
Рунопевец	4	2	35
Саннир	4	1	36
Страж ущелья	4	1	37
Индль	5	1	38
Церг-кователь	5	1	39
Юркий гном	5	2	40
Вероломный гном	6	1	41

Дополнительные карты

НАЗВАНИЕ КАРТЫ			
Бомжун	4	1	97
Подгорный чертог	5	1	98
Туррилл	6	1	99
Гном-качокник	3	1	100
Мастер оружия	5	1	101
Индли	6	1	102

Железный хирд гномов – непробиваемый. Строй воинов в стальной броне, способный сломить любого соперника. Он, безусловно, впечатляет, но многие забывают, что подгорные жители талантливы и в других областях – от хитроумных механизмов до таинственной Магии Крови.

Гномы – мастера многих искусств, и этот набор посвящён колоде, основанной на Магии крови. Благодаря ей они могут использовать множество мощных способностей, накапливая и тратя **О**. Выбор конкретных способностей обширен, но обычно это наносящие урон магические особенности, такие как разряд, магический удар или заклинание, и различные защитные особенности.

Гномы – специалисты широкого профиля. Они достойно сражаются в ближнем бою, используя 🗡️ или магические удары, а также наносят урон практически по любым целям с помощью разрядов. Набирая отряд, постарайтесь соблюдать баланс между бойцами ближнего и дальнего боя.

Главная механика этой колоды гномов – Магия крови.

МАГИЯ КРОВИ

Когда эта карта получает раны, она может получить 🩸.

Магия крови позволяет вашим гномам получать 🩸, каждый раз когда они получают раны, любое число раз за ход. Не забывайте пользоваться ей, а также не забывайте, что все карты у которых есть способности с 🩸 в качестве оплаты (до двоеочия), могут закрываться 🗡️ и получать 1 🩸. Порой даже стоит нанести слабую атаку по своей карте, чтобы получить заветные 🩸 от Магии крови!

Не забывайте о сильных и слабых местах ваших карт. Например, броня **Динура** помогает против атак орков, но бессильна против разрядов ковена. **Маг отражений** получает 🩸 не только за магические способности ваших карт, но и за магические способности карт противника. Но **Маг отражений** – не гном, а значит с ним не работают **Саннирр** или **Подгорный чертог**.

Полноформатные дополнительные карты рекомендовано добавлять в колоду только опытным игрокам.

Они могут иметь мощные или интересные способности, но зачастую правильное использование их в бою требует определённой сноровки.

Важно: ПФ карты можно как просто добавить в колоду, так и заменить ими другие карты, соблюдая минимальный размер колоды – 30 карт.

Речные девы

«Очаровательные и смертоносные»

Состав колоды

НАЗВАНИЕ КАРТЫ				
Уния	2	1		42
Пенница	2	2		43
Проказница	3	2		44
Шидига	3	2		45
Окта	4	3		46
Илинси	4	1		47
Луговица	5	1		48
Халмиада	5	1		49
Чаровница	5	1		50
ОЗЕРНЫЙ ЗМЕЙ	5	1		51
Зельтида	7	1		52
Ксанто	7	1		53
Туманница	2	1		54
Утопленница	3	1		55
Дейла	4	1		56
Лисса	5	1		57
Инога	5	1		58
Рыцарь реки	5	1		59
ХОЗЯЙКА ТРЯСИН	5	1		60
Уинте	5	1		61
Лляйя	6	1		62
Стеллата	6	1		63
Форкиада	6	1		64
Вештица	7	1		65
Невтида	7	1		66

Дополнительные карты

НАЗВАНИЕ КАРТЫ				
ВОЗРОЖДЕННАЯ РУСАЛКА	5	1		103
Джелайна	3	1		104
Тименса	3	1		105
Трасовица	4	1		106
Сьбио	4	1		107
ШЕПЧИЦА СЕКРЕТЫ	5	1		108

Очаровательные, таинственные и с виду такие хрупкие... *Речные девы* – прижившееся название духов озёр, рек, ручьёв, водопадов и других водоёмов, в том числе морей и океанов. Тот, кто считает их всех «просто русалками» – сильно заблуждается. Все они разнятся по нраву... и опасности, которую могут представлять.

Речные девы редко вступают в прямую битву, предпочитая обман и уловки. И самое главное – контроль над разумом. Они способны заморочить голову практически любому, и вот он уже поднимает оружие на бывших собратьев. Сильны они и в контроле передвижения – каждый, кто сунется в трясину, рискует оттуда не выбраться.

Большинство речных дев хрупки и стараются не вступать лишней раз в ближний бой. В этом им помогают такие карты как **Ллайра**, **Окта**, **Халниада** и **Рыцарь реки**. Как только безопасность будет обеспечена, настанет время для основной тактики.

Главная механика этой колоды речных дев – Взятие под контроль.

Взятие под контроль.

Вы становитесь игроком, контролирующим эту карту, на указанный период или при соблюдении условий.

Если подробности не указаны – до конца игры.

Вы можете выполнять этой картой любые игровые действия (в том числе перемещаться и атаковать).

Важно правильно выбрать речных дев, чтобы успешно вербовать в свои ряды противников. **Невтида** и **Чаровница** отлично переманивают важных ♦ существ. **Зельтида** и **Вештица** отлично справятся с большими отрядами, состоящими из недорогих слабых существ, а **Озерный змей**, наоборот, лучше играет против дорогостоящих мощных карт.

Эта колода также обладает рядом способностей, взаимодействующих с передвижением противника. **Проказница** запрещает существу перемещаться, **Инога** же вынуждает всех подходить к ней. **Хозяйка трясин** ослабляет атаки тех, кто передвигался, а **Уинте** – напротив, тех, кто ещё не двигался в этот ход. **Форкиада** и вовсе запрещает атаковать существам, которые передвигались.

Правильное использование этих способностей и защитных карт, вроде **Илинси**, **Стеллаты** или **Ксанто** помогает речным девам продержаться, пока они берут под контроль карты противника.

Полноформатные дополнительные карты рекомендовано добавлять в колоду только опытным игрокам.

Они могут иметь мощные или интересные способности, но зачастую правильное использование их в бою требует определённой сноровки.

Важно: ПФ карты можно как просто добавить в колоду, так и заменить ими другие карты, соблюдая минимальный размер колоды – 30 карт.

Ковен

«Сила проклятых»

Проклятые, отверженные, но не сломленные. **Соултрад** – город магов-ренегатов, изгнанных за опасные эксперименты, пристанище ковена. Здесь можно найти запретные знания, алхимические лаборатории и мастерские кадавров на любой вкус.

Члены ковена отлично управляют с тёмной магией и часто прибегают к помощи самых разнообразных слуг или наёмников. Пользуясь проклятиями, они ослабляют противников и усиливают свои способности.



Состав колоды

НАЗВАНИЕ КАРТЫ				
Клисс	2	3		67
Косильщик	3	1		68
Проклинающая	3	2		69
Свита Тальгаты	3	2		70
Камала	4	1		71
Осквернитель	4	2		72
Выжидающий кровь	5	1		73
Марегит	5	1		74
Наёмник Ковена	5	1		75
Чёрный рыцарь	5	1		76
Воин Ковена	6	1		77
Соултрад	6	1		78
Ариата	7	1		79
Ученик некроманта	2	1		80
Читающая судьбы	2	1		81
Свита Газты	3	1		82
Илтири	3	2		83
Лоботомист	5	1		84
Ужасный эксперимент	5	1		85
Эльта	5	1		86
Кетциана	6	1		87
Шалгон	6	1		88
Газта	8	1		89
Тальгата	8	1		90

Дополнительные карты

НАЗВАНИЕ КАРТЫ				
Алмазид	5	1		109
Хисс	5	1		110
Жрец смерти	7	1		111
Веняра	4	1		112
Теодора	5	1		113
Кюнти	6	1		114



Существа ковена обычно имеют ярко выраженную специализацию. Например, **Марерит** и **Воин Ковена** мобильны и сражаются в ближнем бою, **Илители** усиливает атаки, а **Кетциана** блокирует действия противников. Сбалансированный отряд поможет вам подготовиться к любой ситуации и менять тактику прямо во время битвы.

Главная механика этой колоды ковена – Проклятие.

Проклятие
ЭТА КАРТА ИМЕЕТ -1 К БРОСКАМ КУБИКОВ.

Важно: Если вы играете по домашним правилам, то «-1 к броскам кубика» означает, что при броске кубика существа с проклятием противник может заставить это существо перебросить кубик.

Если вы играете по турнирным правилам, то «-1 к броскам кубика» означает -1 к значению, выпавшему на кубике.

Играя ковенom, постарайтесь иметь как существ, которые раздадут проклятие, так и тех, кто получает преимущество, взаимодействуя с проклятыми существами. **Шаггон** – мощнейшая карта, которая поможет вам сконцентрировать весь урон в одном месте, но он слаб без проклятий. **Тальгата** и **Свита Тальгаты** могут применять свои способности только на проклятых существ.

В то же время карты, которые выдают проклятие, редко способны самостоятельно наносить хороший урон. **Клиссы** пригодятся в качестве пушечного мяса, но вряд ли они кого-то убьют. **Ужасный эксперимент** проклинает всех вокруг, даже свои карты, но стоит довольно много ♦ и умеет только наносить урон ☹.

Полноформатные дополнительные карты рекомендовано добавлять в колоду только опытным игрокам. Они могут иметь мощные или интересные способности, но зачастую правильное использование их в бою требует определённой сноровки.

Важно: ПФ карты можно как просто добавить в колоду, так и заменить ими другие карты, соблюдая минимальный размер колоды – 30 карт.

Глоссарий

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. 11). Воздействие и заклинание не являются атаками.

Блокировать. Если способность блокируется, то эта способность не оказывает влияния на игру из стека и ни одна из сопутствующих способности особенностей не срабатывает. Способность считается невыполненной, но оплачивается, если должна быть оплачена.

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.

Взятие под контроль. Вы становитесь игроком, контролирующим эту карту, на указанный период или при соблюдении условий. Если подробности не указаны – до конца игры. Вы можете выполнять этой картой любые игровые действия (в том числе перемещаться и атаковать).

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

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.

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. Летающие 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:

 или менее – Слабый выстрел на X.

 – Средний выстрел на X.

 или более – Сильный выстрел на X.

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

Гнев. Означает +1 к  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.

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

Заклинание. Магическая способность. Заклинание не является атакой.

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

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

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 (⚡). Разряд и все сопутствующие разрядам особенности не наносят этой карте никаких эффектов.

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

Излечение на X. Снимает X ран с небестелесного существа.

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.

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

Магическая атака. Магический удар или разряд.

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. 11). «Магический удар на X» – это «магический удар на X-X-X».

Магия крови. Когда эта карта получает раны, она может получить ○.

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.

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. 11).

Назначить защитника. Изменить первоначальную цель простого удара. Целью ста-

новится карта-защитник. Назначение защитника – внезапное действие. Назначить защитника можно только от простого удара.

Направленный удар (⊕). От направленного удара нельзя назначить защитника.

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

Опыт в атаке. Карта получает +1 к броску кубика в сражении, если атакует (см. +X к броску кубика).

Опыт в защите. Карта получает +1 к броску кубика в сражении, если защищается (см. +X к броску кубика).

Опыт в стрельбе (разряде, метании). Карта получает +1 к броску кубика в сражении, если атакует выстрелом (разрядом, метанием).

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

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. 11). «Особый удар на X» – это всегда «особый удар на X-X». Особенности и свойства, влияющие на простой удар, не влияют на особый удар.

Остаётся X текущих жизней. Особенность, которая снимает с карты все раны и дополнительные жизни и накладывает такое число маркеров отрицательных или дополнительных жизней, чтобы было X жизней.

Ответный удар. Простой удар, наносимый отражающей картой, когда на защитном кубике выпал «кулак» (см. стр. 9).

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

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

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.

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, сбрасываемая, когда карта наносит атаку (удар), даже если сила атаки (удара) равна 0.

Проклятие. Эта карта имеет -1 к броскам кубиков.

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. Ближний удар летающего существа может быть объявлен по любой карте 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.

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. 11).

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.

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.

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

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

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

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

Схрон. Защита от атак летающих существ.

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

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.

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.

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

+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 к броску кубика. Эта способность работает по-разному, в зависимости от того, какая система правил используется: для начинающих или для опытных игроков.

Для начинающих игроков:

Карта с +X к броску кубика при каком-то игровом действии может перебросить кубик до X раз при этом игровом действии (возвращаться к предыдущим броскам нельзя). Если происходит сражение двух открытых карт с бонусами к броску, то перебрасывать кубик может тот игрок, у которого бонус больше, причём только на разницу в значении бонуса. Например, если у атакующего бонус +3, а у защищающегося +5 к броскам кубика, то защищающийся может перебросить кубик до 2 раз. Если у карты -X к броскам кубика, то игрок-противник может заставить перебросить кубик этой карты до X раз.

Для опытных игроков:

Карта с +/- X к броску кубика получает +/- X к числу, выпавшему на кубике.

Если происходит сражение двух открытых карт с бонусами к броску, то результат определяется согласно таблице на стр. 11. При этом учитываются все модификаторы обоих игроков.

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. 9).

Обратите внимание: Одинаковые именные особенности (то есть те, у которых есть название: отравление, уязвимость) 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: Семен Пыхтеев

Дизайн: Сергей Дулин, Наталья Садикова

Разработка набора: Семён Пыхтеев

Верстка: Анастасия Абаимова

Редактура: Семен Пыхтеев

© ООО «Мир Хобби» 2021.

Все права защищены.

Действие - 
Внезапное действие -  + 
Направленный удар - 
Простой удар - 
Регенерация X - 
Удар через ряд - 
Уникальность - 
Фишка - 

Защита от внезапных действий - 
Защита от выстрелов - 
Защита от заклинаний - 
Защита от магии - 
Защита от метаний - 
Защита от отравления - 
Защита от разрядов - 

Видеоправила



heroes.berserk.ru/pages/video_rules

**HOBBY
WORLD**

Играть интересно