



Набор для командной игры

ГЕНЕРАЛ

Правила игры

«Берсерк. Герои» — коллекционная стратегическая игра. Это сражение нескольких (обычно двух) героев, которые возглавляют свои армии. В процессе игры вы будете нанимать существ в боевые отряды, использовать заклинания, а также разыгрывать карты поддержки, чтобы обеспечить своё превосходство на поле битвы. Побеждает игрок, который сократит до нуля или ниже количество жизней героя противника.

Если вы уже играли в «Берсерк. Герои» и знакомы с его правилами, смело переходите к стр. 15, где описаны особые правила набора «Генерал».

ТИПЫ КАРТ

В «Берсерк. Герои» 5 основных типа карт: герои, существа, заклинания, карты поддержки и квесты. Героев и существ также называют персонажами.

Герой — это карта, отображающая вас в игре. Герой всегда лежит в открытую в игровой зоне своего владельца, пока продолжается игра. Игрок проигрывает, когда его герой получает суммарное количество ран, равное его количеству жизней (или превышающее это значение).



Существа встают на защиту своего героя и участвуют в сражениях. Разыгрывая существо, игрок кладёт его на стол в свою игровую зону. Существо остаётся там, пока не уйдёт на кладбище, обратно в колоду или в руку игрока.



Заклинания помогают игроку усилить собственный отряд или ослабить противника. В отличие от существ, заклинания имеют разовый эффект. Разыгрывая заклинание, игрок отправляет эту карту на своё кладбище и сразу использует способности заклинания.



Карты поддержки делятся на несколько видов: оружие, броня, амулет, местность, событие (оружие, броня и амулет так же называются экипировкой). Разыгрывая карту поддержки, игрок кладёт её на стол рядом с картой героя. Карта поддержки остаётся там, пока не сменит зону. Когда игрок разыгрывает новую карту поддержки, другая карта поддержки такого же типа, находящаяся под его контролем, отправляется на кладбище игрока.



Стоимость



— Символы карт поддержки могут отличаться в зависимости от класса

Игровая — особенность

Класс карты поддержки



СТИХИИ

В игре «Берсерк. Герои» пять противоборствующих стихий: степи, горы, леса, болота, тьма. Большинство карт принадлежат к одной из этих стихий; карты, не принадлежащие ни к одной стихии, считаются нейтральными. Принадлежность карты к стихии определяется её общей цветовой гаммой, а также цветом круга в правом верхнем углу.



Степи



Горы



Леса



Болота



Тьма



Нейтральные
карты

У полноформатных (с увеличенной картинкой) и мульти-стихийных (с несколькими стихиями) карт обозначение стихий сделано в виде отдельных значков в правом верхнем углу:



Полноформатные



Мультистихийные

РЕДКОСТЬ

Цвет и форма значка в правом нижнем углу карты означает, насколько часто эта карта встречается в бустерах.



Частая



Необычная



Редкая



Ультраредкая



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки выкладывают на стол своих героев лицевой стороной вверх. Случайным образом (например, броском кубика) определяется игрок, который выбирает, кто будет ходить первым.

Каждый игрок перемешивает свою колоду, кладёт её перед собой рубашкой вверх. Игроки берут 4 верхние карты своей колоды себе в руку, не показывая их своему оппоненту. Если игрока не устроили карты в руке, то он может один раз убрать часть своих карт (или все) из раздачи под низ своей колоды в любом порядке и добрать с верха колоды недостающее число карт.

Маркеры монет

*Открытый
маркер монеты*



*Закрытый
маркер монеты*

В начале каждого своего хода игрок получает новый маркер монеты и выкладывает его на стол к уже имеющимся у него маркерам. Игрок не может получить более чем 10-й маркер монет таким образом, но может получить более 10 маркеров монет с помощью способностей карт. Для розыгрыша карт с руки игрок оплачивает каждую карту маркерами монет согласно её стоимости. При использовании маркера монеты игрок закрывает его — поворачивает на 90 градусов вправо. Закрытый маркер монеты игрок не сможет использовать для оплаты способностей или розыгрыша карт, пока он вновь не откроется — обычно это происходит в начале хода игрока.

Пример игровой зоны для четверых игроков



Колода



Кладбище

Существа 1-го игрока
отсутствуют



Герой

Существа 4-го игрока
отсутствуют



Карта
поддержки



Герой



Кладбище



Колода



Маркеры монет

Пример игровой зоны для четверых игроков



Маркеры монет



Колода



Карта поддержки



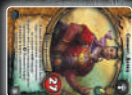
Герой



Существа 2-го игрока



Кладбище



Герой



Существа 3-го игрока



Колода



Кладбище



Маркеры монет

ХОД ИГРЫ

Ход каждого игрока состоит из трёх этапов:

1. Начало хода.
2. Основной этап.
3. Конец хода.

Этап начала хода

Фаза восстановления

- ♦ Если в игровой зоне игрока есть закрытые карты (в том числе герой) и/или закрытые маркеры монет, все они открываются.
- ♦ Все способности «Х раз за ход» можно снова использовать Х раз.

Фаза накопления

- ♦ Игрок получает новый маркер монеты.
Важно: если у игрока уже есть 10 маркеров, нового маркера он не получает.
- ♦ Игрок берёт карту из своей колоды (*кроме первого хода первого игрока*). Если карт в колоде не осталось, то игрок просто не берёт карту.
Важно: если игрок не смог взять карту из колоды в третий раз за игру в начале своего хода по этой причине — он **проигрывает**.
- ♦ Выполняются способности «в начале хода».

Основной этап

Игрок выбирает любые действия из перечисленных ниже и выполняет их в любом порядке до тех пор, пока не объявит конец хода. Возможные действия на основном этапе:

- ♦ **Сыграть карту с руки**, оплатив её стоимость маркерами монет (оплачивая стоимость розыгрыша карт, игрок закрывает свои маркеры).
- ♦ **Атаковать** персонажа противника ударом своего существа. Одно существо может атаковать ударом только

1 раз за ход, если не указано иного.

- ♦ **Использовать** способность своей карты (в том числе героя), если это возможно. **Любая** способность **используется 1 раз за ход, если не указано иного.**

Срабатывающие способности (начинаются со слов: «До», «При», «После», «Когда») также срабатывают только один раз за ход. Исключение составляют способности, начинающиеся со слов «Каждый раз, когда». Для них нет ограничения на число срабатываний. А также эффекты замещения, содержащие слово «вместо», и эффекты отмены, которые применяются в актуальный момент времени.

Важно: вошедшая в игру карта существа в текущий ход не может атаковать, а также нельзя использовать её особенности, требующие  (исключение: карты со способностью «Рывок»). Способность карты заклинания используется мгновенно после её розыгрыша. Способности карт событий, героя и экипировки используются в любой момент хода, в том числе в тот же ход, когда эти карты были разыграны.

На многих картах в тексте особенностей можно встретить символ . Этот символ означает, что перед использованием особенности карта закрывается — поворачивается на 90 градусов по часовой стрелке.

В свой ход игрок может атаковать любыми своими картами и/или использовать их различные способности. Когда карта действует (т. е. атакует или использует особенности с символом ) , то она закрывается и в этот ход больше не может атаковать или использовать способности с символом  , пока остаётся закрытой.

ВИДЫ СПОСОБНОСТЕЙ

	Постоянные способности	Срабатывающие способности	Активируемые способности	Эффекты замещения
Формулировка	Утверждение	Условие — эффект	Оплата: эффект	[текст X], вместо этого — [текст Y]
Когда применяются	Не итратятся, работают, пока источник находится в подходящей зоне	Выполняются, когда наступает условие срабатывания	Выполняются после активации игроком	Не итратятся, применяются в момент выполнения [текст X]
Очередь	Создаваемые эффекты применяются/пропадают сразу после появления/исчезновения источника в подходящей зоне	После срабатывания попадают в очередь, создаваемые эффекты применяются только после разрешения	После активации попадают в очередь, создаваемые эффекты применяются только после разрешения	Не используют очередь, сразу заменяя [текст X] в момент выполнения на [текст Y]

Важно!

- Срабатывающие способности и эффекты замещения, содержащие слово «может», применяются только при желании контролирующего игрока.
- Любые особенности и эффекты замещения могут содержать условия применения (пример: ↻ Если у вас меньше 5 ⚡, возьмите карту).

Этап конца хода

- ♦ Выполняются способности «в конце хода».
- ♦ Заканчивают действовать способности карт с текстом «до конца хода».
- ♦ Закончив ход, игрок передаёт ход своему противнику.

ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА

Атака ударом

Любое существо обладает ударом и может атаковать им героя или существо противника.

- ♦ Если вы атакуете **открытое** существо противника и никто не встал на защиту, то оба существа (ваше и противника) наносят друг другу урон, равный значениям их ударов.
- ♦ Если вы атакуете закрытое существо противника и никто не встал на защиту, ваше существо наносит атакованному существу урон, равный значению его удара.
- ♦ Если вы атакуете героя противника и никто не встал на защиту, ваше существо наносит герою урон, равный значению его удара.



Важно: после того как карта атаковала ударом и выжила, она закрывается. Цель атаки не закрывается, если не назначалась защитником.

Назначение защитника

Если персонажа (существо или героя) атакует ударом существо противника и у вас в игровой зоне есть своё открытое существо, вы можете назначить это существо защитником. В этом случае вместо изначальной цели существо противни-

ка будет сражаться с защитником, и они нанесут друг другу урон, равный значениям их ударов. После сражения, если ваш защитник выжил, он закрывается так же, как и атакующий. Каждое существо может выступать защитником только один раз за ход.



Раны

Атакуя ударом или применяя способности карт, вы зачастую наносите существам противника урон, и они получают раны по количеству нанесённого урона. Эти раны накапливаются. Игроки могут вести подсчёт ран любым удобным для них способом (например, с помощью монет или фишек). Если количество ран на карте равно или превышает количество жизней, эта карта погибает и помещается на кладбище своего владельца.

Золотое правило

Если текст карты противоречит правилам, приоритет имеет текст карты.

Одновременное выполнение способностей

Если несколько способностей срабатывают в один и тот же момент (например, «в начале хода»), то сначала выполняются эти способности неактивного игрока в выбранном им порядке. Потом выполняются способности активного игрока в выбранном им порядке.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Побеждает игрок, который сократит до нуля или ниже количество жизней героя противника. Также игрок побеждает, если его противник не может взять карту из своей колоды в третий раз за игру в начале своего хода (см. «Фаза накопления» на стр. 10).

ПРАВИЛА СОСТАВЛЕНИЯ КОЛОДЫ ФОРМАТА «ГЕНЕРАЛ»

Перед началом игры вам предстоит выбрать героя для игры и составить свою боевую колоду, которая включает в себя ровно 60 карт. Герой определяет стихию колоды: в колоде игрока могут быть только карты той же стихии, что и его герой, а также нейтральные карты, если не указано иного на самой карте или героя. В колоде в ваших руках состав уже верен, но помните о правилах составления, когда будете изменять её.

Важно: карт с одинаковым названием в колоде может быть не больше одного экземпляра (исключение: карты с особенностью «Орда», которых может быть не более пяти).

ГЕНЕРАЛ

В отличие от обычных форматов с заранее собранной колодой, в формате «Генерал» нет дополнительной колоды при сборе. Тем не менее в игре она присутствует, и карты, которые работают с ней (например, кладут карту в дополнительную колоду), будут оказывать свой эффект, насколько это возможно.

«Генерал» — формат, в который играют больше чем два игрока, поэтому ознакомьтесь с важными отличиями от дуэльной игры.

1. Порядок хода. На этапе подготовки к игре определите первого игрока. Далее порядок хода определяется по часовой стрелке. Это приводит к следующим изменениям: Первыми заявляются срабатывающие способности наименее активного игрока.

Наименее активным игроком является последний игрок в текущем порядке хода.

Далее заявляют свои срабатывающие способности остальные игроки в порядке, обратном порядку хода.

Последним заявляет свои срабатывающие способности активный игрок.

В том же порядке игроки выполняют свои способности.

2. Назначение защитника. Вывод из предыдущего пункта. В случае, когда активный игрок объявляет атаку, первым выбирает, будет ли назначать защитника, наиболее неактивный игрок и так далее в порядке, обратном порядку хода, пока очередь не дойдет до активного игрока.

3. Дипломатия. Один из самых важных аспектов игры — дипломатия и взаимодействие игроков. Вы можете договариваться, заключать союзы и т.д. Но помните: лучше заранее определиться, как вы относитесь к соглашениям. Мы рекомендуем ввести обязательное дословное соблюдение договора. И если вы договорились не атаковать противника за то, что он не атакует вас, вам всё ещё разрешено применять к нему заклинания. В любом случае только ваша игровая группа может решить, каким образом вам веселее всего будет играть в «Генерал».

4. Несмотря на то, что дипломатия даёт вам широкие возможности взаимодействия с игрой, договариваться нарушать правила всё ещё нельзя.

ГЛОССАРИЙ

Авангард Х. Срабатывающая способность. После розыгрыша этой карты вы можете бесплатно разыграть существо с руки со стоимостью Х или менее, оно получает Рывок и в конце хода, если не погибло, возвращается в руку. Если вы сделали это, закройте эту карту с Авангардом. Если в результате выполнения каких-либо способностей карта с Авангардом Х получает Авангард Y, действовать будет только Авангард с наибольшим значением.

Бесплатно. Способность или карта разыгрываются без оплаты. Все модификаторы оплаты этой способности или карты не применяются и теряются.

Броня Х. Карта не получает первые Х ран за ход от ударов и выстрелов. Если в результате выполнения каких-либо способностей карта с Броней Х получает Броню Y, действовать будет только Броня с наибольшим значением.

Возродите Х. Найдите на кладбище карту Х и положите её в игровую зону. В этот ход возрождённая карта не может действовать, если у неё нет Рывка, но может выступать защитником.

Возьмите карту. Возьмите себе в руку верхнюю карту вашей колоды.

Возьмите под контроль Х. Указанные карты теперь под вашим контролем и переходят в ваш отряд. В этот ход взятая под контроль карта не может действовать, если у неё нет Рывка, но может выступать защитником.

Вызовите Х. Найдите в колоде карту Х и перенесите её в игровую зону. В этот ход вызванная карта не может действовать, если у неё нет Рывка, но может выступать защитником.

Вымогательство — <условие>. Когда срабатывает эффект Вымогательства, выбранный противник может выполнить требование, указанное в <условии>. Если игрок соглашается и выполняет требования, то карта с этой особенностью теряет особенности. В таком случае Вымогательство считается оплаченным. Если выбранный игрок отказывается или не может выполнить требование, то такое Вымогательство считается неоплаченным.

Выстрел на X. Атака, которая наносит X ран существу или герою противника безответно. Против выстрела нельзя назначить защитника.

Гибель: [текст]. [Текст] выполняется, когда эта карта погибает (попадает из игровой зоны на кладбище).

Действие (карты). Использование способностей, в качестве оплаты требующих закрытия карты (в том числе ) , а также атака ударом и назначение защитника.

Добывает. [X] добывает [Y]. Выберите карту (карты) [Y], положите её (их) под добывшую карту [X], при этом добытая карта (добытые карты) теряют все приобретённые эффекты (если такие имелись) и маркеры. Добытые карты не считаются картами, находящимися в игровой зоне. С ними можно взаимодействовать только способностями, в которых прямо указано о взаимодействии с добытыми картами. Карта не может добыть сама себя. Игрок в любой момент может посмотреть добытые карты (свои или противника). Когда добывшая карта [X] покидает игровую зону, верните добытую карту [Y] в зону, где она изначально находилась (если в игре — в открытом виде под контролем владельца). Если карта была добыта из определённого места колоды (верх, низ), то она возвращается в колоду

в случайное место, колода перемешивается. Никакие особенности не сбрасывают на такие перемещения между зонами.

Дополнительная стоимость. Вариант оплаты карты, дополняющий базовую или альтернативную при розыгрыше карты. При розыгрыше к карте может быть применено несколько дополнительных стоимостей.

Жажда X. Дополнительная стоимость. При оплате карты или способности с Жаждой раньте другого вашего выбранного персонажа на X. Источником ран является карта с Жаждой. Жажду 0 нельзя заявлять. Если в результате выполнения каких-либо способностей карта с Жаждой X получает Жажду Y, действовать будет только Жажда с наибольшим значением.

Закройте. Поверните карту на 90 градусов по часовой стрелке: теперь она считается закрытой.

Запас. Зона игрока, в которой изначально хранятся маркеры и карты. Например, маркеры монет и карты для создания.

Засада. Срабатывающая способность. Альтернативная стоимость. Имеет вид: «<условие>, Засада X ». Когда выполняется <условие>, вы можете разыграть эту карту из руки или добытую вашим Яйцом за X. Эта особенность работает как в свой ход, так и в ход противника.

Защита от [текст]. Постоянная способность, порождающая эффект замещения. Карта с Защитой от [текст] не получает ран от [текст]. Исключение: защита от заклинания. Карту с защитой от заклинания не может выбрать целью владелец заклинания.

Излечить на X. Снять с карты X ран (или снять все раны, если их меньше X).

Кладбище. Особая зона, куда попадают карты заклинаний после розыгрыша, а также погибшие существа, уничтоженные карты поддержки. У каждого игрока своё кладбище. Особенности карт не работают на кладбище. Нельзя выбирать целью карты на кладбище для нанесения удара или применения особенностей, если не сказано иного.

Медитация X. Срабатывающая способность. При атаке по карте с Медитацией X атаковавший противник должен заплатить X. Если не хватает — ранить героя противника на столько, сколько не хватает монет. Медитацию 0 нельзя заявить. Если в результате выполнения каких-либо способностей карта с Медитацией X получает Медитацию Y, действовать будет только Медитация с наибольшим значением.

Наименее активный (наиболее неактивный) игрок.

Наименее активным игроком является последний игрок в текущем порядке хода (игрок, сидящий справа от активного если ход идет по часовой стрелке). При участии в партии более двух игроков он первым объявляет защитников или срабатывающие способности.

Найм: [текст]. [текст] выполняется, когда эта карта входит в игру.

Направленный удар. От атаки существа с Направленным ударом нельзя назначить защитника.

Оглушение. Постоянность способность. В свою фазу восстановления карта с Оглушением не открывается, но теряет Оглушение.

Орда. Вы можете включить в свою колоду до 5 одинаковых карт с особенностью «Орда».

Отдайте. Выбранная ваша карта переходит под контроль противника.

Откройте. Поверните закрытую карту на 90 градусов против часовой стрелки: теперь она считается открытой. Открытая карта в свой ход может действовать.

Отмена. Вместо розыгрыша карта уходит на кладбища после оплаты стоимости.

Первый удар. Пока существо со способностью «Первый удар» сражается с другим существом, они наносят друг другу удары не одновременно. Сначала наносит удар существо с особенностью «Первый удар», и только потом — его противник, если выжил. Если сражаются два существа с способностью «Первый удар», их сражение протекает по обычным правилам.

Перемешать (Перемешивание). Игрок приводит расположение карт в колоде к случайному (путём перемешивания, поднятия или сдвига карт). После этого противник может поднимать колоду игрока, данное действие не является перемешиванием.

Персонаж. Герой или существо.

Подготовить [карту/карты]. Откройте указанные карты. У этих карт снимаются маркеры использования 1 (X) раз ход активируемых способностей, если эти карты — персонажи, они вновь могут атаковать ударом и выступать в защиту.

Поиск — [карта/карты]. Найдите в своей колоде [карту/карты], покажите противнику и положите её/их себе в руку. Если в колоде карт, удовлетворяющих параметру, несколько, положите любую из этих карт на свой выбор. После поиска перемешайте колоду.

Потерять особенности. Когда карта теряет особенности, считается, что в поле особенностей на ней ничего не написано.

Положите [карту] в руку/колоду владельца. Перенесите карту из игровой зоны в руку/колоду.

При атаке — [текст]. [текст] выполняется после атаки существа, которому принадлежит особенность. **Важно:** не работает при ответном ударе.

Рывок. Существо с особенностью «Рывок» может действовать в тот же ход, в который оно было разыграно, возрождено, вызвано или взято под контроль.

Сбросьте карту. Игрок на свой выбор кладёт карту из своей руки на своё кладбище.

Скрытность. Скрытность означает: «Найм: Это существо скрывается».

Скрыться / скрывается / скройте. Переверните карту не-скрытого персонажа рубашкой вверх. Этот персонаж становится Скрытым.

Скрытый персонаж. Скрытый персонаж не может быть целью атак, заклинаний и способностей, не получает от них ран; не может быть уничтожен; на него не оказывают эффекта нецелевые способности; иные способности персонажа не работают, кроме Уникальности. Однако, если в тексте каких-либо способности говорится о взаимо-

действии со скрытыми персонажами или говорится, что работает непосредственно в скрытом виде, то эти способности работают. В свою фазу накопления, перед тем как начинают срабатывать способности «В начале хода», вы можете раскрыть его, этот персонаж может действовать и атаковать (если не запрещено слабостью первого хода).

Спящий. Существо с особенностью Спящий входит в игру закрытым и не может быть открыто в фазе восстановления и другими особенностями, кроме как «теряет Спящий». Как только существо теряет Спящий в результате выполнения способности «теряет Спящий», оно открывается. Сразиться с выбранным существом. Атаковать ударом выбранное существо по обычным правилам. Существа сражаются как открытые, даже если они были закрыты. Такая атака не приводит к закрытию существ (если в тексте особенности не стоит символ ☹). Против такой атаки нельзя назначить защитника. Атаковав с помощью этой способности, существо не теряет возможности атаковать ударом.

Уничтожьте. Положите карту из игры на кладбище владельца.

Усовершенствовать (существо). Если существо не является механизмом, то оно теряет все свои классы и становится механизмом; иначе отмените эту способность.

Эффект усиления. Удар и жизни персонажа увеличиваются на 1 за каждый Эффект усиления на этом персонаже. Взаимосокращается с эффектом ослабления.

СОСТАВ КОЛОД

Корб, Одержимый

Заклинания:

Ночь тотемов	1	Призыв бурана	1
Взгляд в будущее	1	Круговорот	
Ледяные стрелы	1	воспоминаний	1
Погибель	1	Искусство вечно	1
Предвидение	1		
Рассекающая нить	1	Карты поддержки:	
Электрификация	5	Однозарядный арбалет	5
Бросок лассо	1	Сарнаоро	1
Иссушение	1	Бутыль скаредности	1
Ледяное касание	1	Волшебный тубус	1
Неудачное ограбление	1	Камень гнева	1
Нити судьбы	1	Камень маны	1
Сердце бурь	1	Кольцо мага	1
Обречённость	1	Разорение	1
Смертельная весть	1	Ритуальный нож	1
Чтение рун	1	Безумный молот	1
Шар удачи	1	Бриг «Эллион»	1
Шок	1	Волшебный доспех	1
Волшебный источник	1	Ключ к знаниям	1
Вторжение в разум	1	Крейд-Моор	1
Кара	1	Лабиринт памяти	1
Мародёрство	1	Ловушка для мыслей	1
Плетение судьбы	1	Подгорный чертог	1
Погадать на судьбу	1	Спуск с перевала	1
Поиски прошлого	1		
Раздвоенная молния	1		
Раздумия	1		
Умертвить	1		
Инвентаризация	1		
Инициация слуг	1		
Массовый выпуск	1		

Кэт, Искусница

Существа:

Боцман	1	Безумный подрывник	1
Валофар	1	Рузарх	1
Воймир	1	Беррейг	1
Горлогрыз	1		
Демон-лепрекон	1	Заклинания:	
Недовольный лепрекон	1	Унести в могилу	1
Фомор	1	Выпить жизнь	5
Шаман племен ворона	1	Древолюция	1
Брат по крови	1	Загробная мелодия	1
Воитель сумрака	1	Интуиция мертвеца	1
Дионея	1	Иссушение	1
Картограф	1	Мсть павших	1
Лепрекон	1	Смертельная весть	1
Могильный демон	1	Стычка	1
Наринси	1	Фиал предвидения	1
Наследник керсам	1	Чтение рун	1
Скелет лепрекона	1	Могильный ритуал	1
Древний энт	1	Отторгнуть	1
Лефран	1	Ритуал лесов	1
Мегера	1	Трупный рой	1
Огненный всадник	1	Чёрный ритуал	1
Скелет-солдат	1	Воля Танатоса	1
Сумеречный жнец	1	Родство душ	1
Зверь хаоса	1	Разорение кладбищ	1
Костяной отряд	1		
Усмаах	1	Карты поддержки:	
Альп	1	Раннэх	1
Жагна	1	Лесная лаборатория	1
Верховный лич	1	Ритуальный череп	1
Вестник мора	1		
Пастух кронга	1		

Саламат, Делец

Существа:

Дева битвы	1	Презревший боль	1
Контрабандист	1	Кутила	1
Марил де Кот	1		
Обращённый	5	Заклинания:	
Стерегающий добычу	1	Искажение реальности	1
Тень Ихвэ	1	Авангард хазгов	1
Шаман племени		Блуд	1
ворона	1	Жест доброй воли	1
Эрладийский чародей	1	Извлечь мысли	1
Бешеные карлики	1	Молодняк	1
Герольд Аккении	1	Найти крайнего	1
Декурион	1	Налоговая ревизия	1
Колдун звездопада	1	Подменить мысли	1
Нгонасах	1	Предательство	1
Орк-всадник	1	Умиротворение	1
Охотник Аккении	1	Усыпить	1
Синн	1	Дезориентация	1
Стражник Туллена	1	Зелье скорости	1
Акванит-надзиратель	1	Мародёрство	1
Берсерк Братства	1	Доминация	1
Вольный пират	1		
Гном-кузнец	1	Карты поддержки:	
Изгоняющая	1	Защита крепости	1
Иринди	1	Топпи Зенды	1
Кельвинд	1	Амулет торговца	1
Страж печатей	1	Доспехи всадника	1
Ужас Исхара	1	Засуха	1
Шут	1	Натуральный обмен	1
Кимулис	1	Рунная пика	1
Песчаный пират	1	Браслет подчинения	1
Демон-привратник	1		

Сахана, Атаманша

Существа:

Аллараз	1	Стальной листок	1
Воймир	1	Страж юга	1
Лилайн	1	Тови	1
Мрачный лепреккон	1	Трясинный егерь	1
Фея-проводник	1	Халани	1
Шаман племени ворона	1	Эльф-задира	1
Болотные духи	1	Барабанщик	1
Вербовщик	1	Гмурр	1
Гильермо	1	Головорез Наварро	1
Защитник рубежей	1	Жнец Архааля	1
Каринлина	1	Заволной Стрелок	1
Ожившее дерево	1	Орк-птицелов	1
Картограф	1	Рунный гоблин	1
Согна	1	Следователь	1
Спрайт	1	Суммор	1
Страж полудня	1	Тень Архааля	1
Тилис	1	Орк-шпион	1
Эмм-кут	1	Слух Архааля	1
Бансар	1		
Вор заклятий	1	Заклинания:	
Дану	1	Естественный отбор	1
Дахут	1	Зов друида	1
Информатор	1	Атака сильного	1
Испепелитель	1	Боевые эликсиры	1
Кайсат	1	Древолюция	1
Катакама	1	Накормить стаю	1
Лучница рассвета	1		
Маг забвения	1	Карты поддержки:	
Мародёр	1	Вторжение дна	1
Пожиратель магии	1	Призрачный меч	1
Ракеро Регио	1	Трясины Исхара	1
Рыцарь Сеггера	1	Исхар	1

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Иван Попов

Разработчики игры:

Сергей Раевич, Егор Попов

Автор идеи: Михаил Акулов

Арт-директор: Сергей Дулин

Дизайн и вёрстка:

Светлана Филиппова

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Развитие игры: Семён Пыхтеев

Иллюстрация на коробке:

Алексей Круглов

Разработчики игры выражают особую благодарность за помощь в работе над набором Семёну Язовскому, Георгию Колганову, Тимуру Чеботаревскому, Льву Пархимовичу, Максиму Артёмову, Арине Богдановой и Дане Кузнецовой.

Автор игры выражает отдельную благодарность своему другу и соавтору ККИ «Берсерк» Максиму Истомину.

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством:

Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Главный дизайнер-верстальщик:

Иван Суховой

Корректор: Наталья Валько

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



hobbyworld.ru

МАРКЕРЫ РАН И ЭФФЕКТОВ

Фишки ран



Фишка увеличения



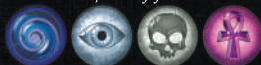
Эффекты усиления



Фишка медитации



Фишки длящихся эффектов



Больше информации
об игре berserk.ru



Версия правил 17.0



Видеоправила