

Расширенные Правила ККИ "Берсерк 2.0" для игры один на один (версия 2.1-1 от 2.11.2023)

Разработчики.

Группа разработчиков правил (редакторы): Чадаев Илья (Saruman), Колемагин Сергей (Sergold), Отургашев Сергей.

Редколлегия: Пыхтеев Семён (Merlin), Егор Попов (Cherper)

Оглавление.

Разработчики.	1
Оглавление.	1
Часть 1. Основные принципы игры "Берсерк". Свойства и особенности.	4
101. Общие сведения об игре.	4
102. Объекты игры "Берсерк".	4
103. Карты.	4
104. Свойства карт.	4
105. Базовые свойства.	5
106. Небазовые свойства.	6
107. Дополнительные свойства.	7
108. Правила замещаемости свойств.	8
109. Неигровые элементы.	8
110. Взаимосвязь между эффектами, способностями и особенностями.	9
111. Способности. Таблица способностей.	9
112. Виды особенностей.	11
113. Интерактивные особенности.	11
114. Играемая особенность.	12
115. Условная играемая особенность.	12
116. Срабатывающая особенность.	13
117. Постоянная особенность.	14
118. Комбинированная особенность.	15
119. Приобретённая особенность.	15
120. Отложенная особенность.	15
121. Условные постоянные особенности.	16
122. Эффекты и маркеры.	17
123. Получение и накопление фишек.	21
Часть 2. Типы карт и зоны игрового поля	21
201. Игровые зоны.	21
202. Поле боя.	23
203. Вспомогательная зона.	24

204. Колода.	24
205. Кладбище.	24
206. Изгнание.	25
207. Рука	25
208. Типы карт.	26
209. Наземные существа.	26
210. Летающие существа.	27
211. Симбиоты.	27
212. Артефакты.	28
213. Местности.	29
Часть 3. Приоритет и пас. Медленные и быстрые игродействия. Стек и очередь заявок.	29
301. Игродействия.	29
302. Стек и очередь заявок.	30
303. Приоритет.	31
304. Медленные и быстрые игродействия.	33
305. Одновременное срабатывание особенностей.	33
306. Бросок кубика.	34
Часть 4. Фазы боя.	36
401. Предварительная фаза.	36
402. Подфаза Раздачи.	37
403. Подфаза Набора. Правила набора отряда.	37
404. Подфаза Расстановки. Правила расстановки.	40
405. Подфаза Вскрытия.	41
406. Подфаза Начала боя.	41
407. Основная фаза боя.	41
408. Начальная фаза.	42
409. Фаза Открытия.	42
410. Главная фаза.	42
411. Подфаза Выбора.	43
412. Подфаза Выполнения.	43
413. Заключительная Фаза.	43
Часть 5. Игровой процесс.	44
501. Заявка, резерв и оплата.	44
502. Источники и цели.	46
503. Эффекты правил игры.	48
504. Атаки, заклинания, воздействия.	50
505. Простые и составные особенности.	50
506. Движение.	54
507. Перемещение.	55
508. Жизни и раны.	55
509. Уничтожение.	57
510. Действие.	58
511. Порядок применения эффектов.	59

512. Порядок выполнения особенностей карт.	60
513. Быстрые и медленные атаки.	65
514. Общие правила назначения защитников.	65
515. Правила проведения сражений.	66
516. Быстрая (внезапная) атака.	67
517. Модификаторы.	67
518. Именные модификаторы и особенности.	68
519. Модификаторы броска кубика.	70
520. Модификаторы величины (атаки).	71
521. Правило топора.	73
522. Правило бесконечных цепочек.	73
523. Правила нуля.	73
524. Правило занятых клеток.	74
525. Правила консервативности.	74
526. Правило летящей стрелы.	75
527. Правило бумеранга.	75
528. Нелегальное игродействие.	75
529. Прерывание.	77
530. Блокирование.	78
531. Защита.	79
532. Правила для скрытых (перевернутых) карт.	80
533. Эффект предотвращения.	83
534. Эффект замещения.	84
535. Взятие карт в отряд.	85
536. Эффекты, порождающие игродействия.	87
537. История боя.	89
538. Деепричастный оборот в текстах особенностей.	90
539. Особенности, модифицирующие ресурсы для оплаты.	90
540. Потеря особенностей.	91
541. Игнорирование особенностей.	92
542. Определение переменных величин (X) в тексте особенностей.	94
543. Особые (именные) маркеры в тексте особенностей карт.	95
544. Ограничения и разрешения в тексте карт.	96
545. Правила расчёта дальности.	98
Часть 6. Победа, ничья, поражение.	99
601. Общие принципы.	99
602. Окончание игры.	99
Часть 7. Терминология.	100
Символы.	127
Типы и подтипы карт.	127
Комментарий к формулировкам текстов карт.	128

Часть 1. Основные принципы игры "Берсерк". Свойства и особенности.

101. Общие сведения об игре.

101.1. "Берсерк" – стратегическая коллекционная карточная игра, представляющая собой сражение существ на поле боя. Целью игры является победа вашего отряда над отрядом противника.

101.2. Игрок начинает игру собственной колодой карт. Игроки делают ходы по очереди. В течение хода игрок может использовать перемещения, свойства и особенности (игродействия) своих карт (карт, находящихся под его контролем). Игрок обязан объявлять противнику каждое игродействие, которые он собирается выполнить и, при необходимости, указывать цель (цели).

102. Объекты игры "Берсерк".

102.1. Для игры используются:

- оригинальные карты, произведённые ООО "Мир Хобби";
- фишки и маркеры для обозначения различных состояний карт;
- шестигранный кубик, пронумерованный от 1 до 6 стандартным способом (против грани с единицей располагается грань с шестёркой, против двойки – пятерка, против тройки – четвёрка)
- игровое поле для расположения карт.

103. Карты.

103.1. Карта содержит игровую информацию, **неигровую информацию** и служебную информацию. Игровая информация – это свойства карты и особенности карты. **Неигровая информация** – это **иллюстрация**, легенда и художественный текст. Служебная информация – это значки редкости и выпуска (сета), порядковый коллекционный номер (номер карты в соответствующем выпуске), автор иллюстрации, год выпуска, название компании-производителя (ООО "Мир Хобби").




103.2. Текстовое поле – это поле, в котором указываются особенности карты, художественный текст и легенда. Остальное поле карты называется обрамлением и содержит информацию о свойствах карты, некоторых особенностях, обозначенных специальными символами (пиктограммами), а также служебную информацию.

104. Свойства карт.

104.1. Базовые свойства – это элитность карты, стоимость, начальное количество жизней, запас движения и простой удар. Эти свойства указаны в обрамлении карты.

104.2. Небазовые свойства – это название карты, стихия, тип и подтип карты, а также класс(ы) и уникальность у некоторых карт.








104.3. Дополнительные свойства – это свойства, которые никак не обозначены на картах, но присутствуют у них всегда (пока они в зоне битвы).

104.4. Существуют особенности карт, которые изменяют базовые свойства. В таком случае измененные свойства принимают новые значения. Свойство "простой удар" может быть изменён в формате X-Y-Z. Особенности, меняющие свойства, содержат приписку базовый (базовое/базовую) перед символами базовых свойств. Исключение – значок  в тексте особенностей, +X к  означает получение X дополнительных жизней, -X к  означает получение X отрицательных жизней, поэтому слово "базовый" с этим значком не применяется.

Также слово "базовый" не употребляется в отношении стоимости, элитности и типа/подтипа карты, так как при изменении этих параметров речь всегда идёт о свойствах карты.

Любое изменение свойств карты в ходе игрового процесса обусловлено эффектом игры и приводит наложению соответствующего маркера (см. [Маркеры и эффекты](#)). Если карта теряет такой маркер, относящиеся к нему измененные свойства возвращаются к первоначальному значению (как указано на карте). (См. [108. Правила замещаемости свойств](#).)

105. Базовые свойства.

- 105.1. Стоимость карты в кристаллах – число внутри символа  или .
- 105.2. Элитность. Принадлежность карты к элитной (если в стоимости карты есть ) или к рядовой (если в стоимости карты нет .
- 105.4. Запас движения – число над символом . На некоторых картах вместо символа "запас движения" встречаются другие символы, например, символ "полёт"  для подтипа "летающее существо" (см. [Типы и подтипы карт](#)); если особенности карт требуют определить запас движения для таких карт, то он считается равным 0.
- 105.5. Значение, или величина, простого удара – три числа X-Y-Z над символом . Числа указывают величины для простого удара разной силы:
- X – значение слабого удара, или удара слабой силы;
 - Y – значение среднего удара, или удара средней силы;

- Z – значение сильного удара.

105.5.1. Если особенности карт требуют определить величину простого удара для типов карт, которые ей не обладают, то эта величина считается равной нулю для простого удара любой силы.

106. Небазовые свойства.

106.1. Название карты, или Имя карты. Располагается в центре карты над иллюстрацией.

106.1.1. Если в тексте карты указывается название этой карты, то оно относится к данной карте, а к другим картам в игровых зонах с таким же названием не относится.

106.1.2. Если в тексте карты указывается эффект, содержащий название этой карты, то он относится к данной карте, а к другим картам в игровых зонах с таким же названием не относится.

ПРИМЕР: При ударе – атакованное существо не может передвигаться с той клетки, где оно находилось на момент этого удара, пока Василиск не переместится или не покинет поле боя. (Василиск). Название "Василиск", упоминаемое в тексте эффекта, относится только к Василиску, который наложил этот эффект.

106.2. Стихия карты. Карта либо принадлежит к одной из пяти стихий (Степи, Леса, Горы, Болота, Тьма), либо не принадлежит ни к одной из них (является нейтральной картой), либо принадлежит одновременно к нескольким стихиям. Стихия карты и Нейтралы обозначаются следующим образом:

- Степи (степные, равнинные) – изображение солнца в правом верхнем углу (☀️), общий фон - жёлтый.
- Горы (горные) – изображение горных пиков в правом верхнем углу (🏔️), общий фон – тёмно-синий.
- Леса (лесные) – изображение дерева в правом верхнем углу (🌳), общий фон - зелёный.
- Болота (болотные) – изображение мховых кочек в правом верхнем углу (🍄), общий фон – тёмно-зелёный.
- Силы Тьмы (тёмные) – изображение черепа в правом верхнем углу (💀), общий фон – чёрный.
- Нейтралы (нейтральные) – изображение щита и скрещенного оружия в правом верхнем углу (🛡️), общий фон – светло-коричневый.

106.2.1. Если карта получает стихию, то она получает эту стихию в дополнение к уже имеющимся у неё стихиям. Если карта становится картой какой-либо стихии, то она теряет все имеющиеся у неё стихии и сразу получает новую стихию. Если карта теряет последнюю стихию, то она становится нейтральной картой.

106.2.2. Если особенность карты может быть использована против карты определённой стихии, то эта особенность используется против любой карты, обладающей этой стихией.

ПРИМЕР: Хранитель гор имеет +2 к удару по болотным. Он имеет +2 к удару против любой карты, обладающей болотной стихией.

106.2.3. Карта А является картой той же стихии, что и карта Б, если есть стихия, к которой принадлежит и карта А, и карта Б. Если такой стихии нет, то карты А и Б - карты разных стихий (кроме нейтральных карт).

106.2.4. Карта не может получать стихию, которую уже имеет.

106.3. Тип карты. Подтип карты. Принадлежность карты к тому или иному типу и подтипу определяет её базовые свойства (см. [208. Типы карт](#).)

106.4. Уникальность карты. Необязательное дополнительное свойство, обозначается короной на левой верхней грани кристалла стоимости. Нельзя объявить или выполнить взятие в отряд карты с уникальностью, если карта с таким названием уже есть в вашем отряде. Нельзя объявить или выполнить взятие в отряд карты с тем же названием, если уникальная карта с таким названием уже есть в вашем отряде.

106.4.1. Если в зоне битвы под контролем игрока всё-таки появляется несколько уникальных карт с одинаковым названием, то противник выбирает одну карту, которая остаётся в зоне битвы, а остальные возвращаются в колоды своих владельцев.

106.5. Класс карты. Необязательное свойство. Карта может иметь один или несколько различных классов. Классы указываются в специальном поле в верхней части иллюстрации карты, под её названием. Некоторые особенности карт взаимодействуют с классами. Полный список классов, существующих в игре, представлен [в глоссарии](#).


107. Дополнительные свойства.

107.1. Кроме базовых и небазовых свойств, указанных в оформлении карты, имеются свойства, которые никак не обозначены на картах. Такие свойства называются дополнительными свойствами и по умолчанию имеются у любой карты соответствующего типа (подтипа). Никакая особенность не может отнять у карты соответствующего типа дополнительные свойства, однако может влиять на возможность их использования.

Дополнительные свойства карт:

- Атака простым ударом (этим свойством обладают все существа в зоне битвы);
- Отражение простого удара (этим свойством обладают все существа в зоне битвы);
- Назначение защитника от простого удара (этим свойством обладают все существа в зоне битвы);
- Закрытие на удар по летающему существу (этим свойством обладают все нелетающие существа в зоне битвы);

107.2. Атака простым ударом (☛) и закрытие на удар по летающему существу – это невнезапные (медленные) играемые свойства (имеют вид "☛": Совершить нападение простым ударом", ☛: Получить "может один раз напасть ☛ на летающее существо, затем потерять эту особенность" до конца своего следующего хода; заявить получение этой особенности можно только в случае, если в отряде противника нет нелетающих существ"). Эти свойства могут быть объявлены игроком только в подфазу Выбора Главной фазы его хода.





- 107.3. Назначение защитника – это внезапное (быстрое) игровое свойство (имеет вид ": Выступить защитником от простого удара"); оно может быть объявлено игроком при объявлении простого удара, когда соблюдаются все необходимые условия для использования данного свойства (см. [514. Общие правила назначения защитников.](#)).
- 107.4. Отражение простого удара – это возможность существа сражаться (бросать кубик) в качестве отражающего простой удар (в соответствии с [515. Правила проведения сражений.](#)).

108. Правила замещаемости свойств.

- 108.1. Начальный тип (подтип) – это тип (подтип) карты, который она имеет до начала игры.
- 108.2. Если карта приобретает какое-либо свойство, то оно заменяет свойство, расположенное в той же области на карте. Например:
- если элитная карта становится рядовой, то она перестаёт быть элитной;
 - если нелетающее существо становится летающим, то оно перестаёт обладать свойством "запас движения".
- 108.3. Когда карта меняет свой тип (или подтип), все свойства в поле базовых свойств становятся такими, чтобы соответствовать этому типу (и подтипу) карты. Когда карта теряет тип, но её новый подтип не указан, то карте возвращается начальный подтип (вместе с численными значениями). Например, если нелетающее существо с запасом движения 2 "получает полёт", то запас движения этого существа заменяется значком "полёт". Если такая карта впоследствии "теряет полёт", то ей возвращается запас движения 2.

109. Неигровые элементы.

- 109.1. Неигровые элементы – это неигровая информация и служебная информация. Неигровые элементы на карте служат для художественного и вспомогательного оформления карты.
- 109.2. К неигровой информации относятся:
- иллюстрация
 - легенда
 - художественный текст
- 109.2.1. Легенда – это текст, выделенный курсивом, идущий вслед за описанием всех особенностей карты. Отсекается от особенностей горизонтальной чертой. Может не присутствовать на карте. Легенда никак не объясняет способ использования карты.
Например, у Арацента: *"Не кровь, но яд, сильнее которого нет на земле, течёт в их жилах"*.
- 109.2.2. Художественный текст - это текст, выделенный кавычками, идущий в описании какой-либо способности карты. Художественный текст никак не объясняет способ использования способности, за исключением специально оговоренных в тексте карты случаях.
Например, у Ундины: "власть Ундины" (название заклинания).
- 109.3. К служебной информации относятся:
- автор иллюстрации

- год выпуска и информация о правообладателе
 - порядковый номер карты в выпуске
 - значок выпуска
 - редкость карты
- 109.3.1. Служебная информация расположена в нижней части карты в порядке, указанном в п. 109.3, за исключением автора идеи. Автор идеи указывается в поле особенностей карты ниже (или вместо) легенды.
- 109.3.2. Редкость карты не имеет отдельного значка и определяется цветом значка выпуска (на примере значка выпуска “Война стихий”):
- частая карта – зеленый 
 - необычная карта – синий 
 - редкая карта – фиолетовый 
 - ультраредкая карта – оранжевый 

110. Взаимосвязь между эффектами, способностями и особенностями.

110.1. В ходе игрового процесса игроки меняют состояние карт: их взаимное расположение, количество их жизней, другие их характеристики. Любое изменение в ходе сражения происходит посредством наложения эффекта на тот или иной объект игры. (подробнее см. [122. Эффекты и маркеры](#), а также [503. Эффекты правил игры](#).)

110.2. В текстовом поле карты (а также иногда в обрамлении) находятся особенности карты – описание того, как и какие эффекты эта карта может наложить, либо как она может избежать влияния каких-либо эффектов (см. [112. Виды особенностей](#)). Особенности, порождающие эффекты, также содержат в себе информацию об игровых ресурсах, которыми должна обладать карта, чтобы иметь возможность наложить эффект или эффекты, указанные в описании.

110.2.1. Дополнительные свойства карт также описывают способ наложения картой тех или иных эффектов.

110.3. Особенности, которые порождают эффекты, состоят из способностей. Любой эффект, кроме эффектов правил игры, обязательно ассоциируется с тем или иным типом способности. В зависимости от типа способности, создающей эффект, этот эффект взаимодействует с другими особенностями карт, и может игнорироваться или усиливаться, блокироваться или заменяться другим эффектом, и т. д. Кроме того, тип способности определяет базовые ограничения на выбор цели для наложения своего эффекта. (см. [111. Способности. Таблица способностей](#).)

111. Способности. Таблица способностей.

111.1. Способности – это атаки, заклинания и воздействия, с помощью которых игроки изменяют состояние других карт (создают эффекты). Все типы способностей приведены в Таблице способностей.

Таблица способностей.

	Магическая	Немагическая
Ближняя атака	Магический удар	Простой удар, Особый удар
Дальняя атака	Разряд	Выстрел, Метание, Удар через ряд
Не атака	Заклинание	Воздействие

- 111.1.1. Ближняя атака – это простой удар, магический удар и особый удар. Дальняя атака – это выстрел, метание, удар через ряд и разряд. Заклинание и воздействие не являются атаками. Ближняя атака с дальностью всё равно считается ближней атакой соответствующего типа.
- 111.1.2. Простой удар, особый удар, выстрел, метание, удар через ряд и воздействие – это немагические способности. Магический удар, разряд и заклинание – магические способности.
- 111.1.3. Магический удар и разряд – это магические атаки. Простой удар, особый удар, удар через ряд, выстрел и метание – это немагические атаки.
- 111.1.4. Удар – это простой удар, особый удар, магический удар и удар через ряд.
- 111.2. В зависимости от типа способности различаются и эффекты, которые она может наложить на цель: единственным возможным эффектом для атаки всегда является снижение текущего уровня жизни (наложение ран), в то время как заклинания и воздействия могут порождать любые эффекты, в том числе и наложение ран.
- 111.3. Тип способности, как правило, указывается в тексте игровой или срабатывающей особенности и выделяется *курсивом* в случае, если речь идёт о конкретном типе способности из Таблицы способностей. Если тип не указан, то такая способность по умолчанию является воздействием.
- Например, у Арацента: "При среднем или сильном ударе – отравить атакованного на 2". (Поскольку тип способности не указан, Арацент наносит эффект отравления воздействием).*
- 111.3.1. Для описания эффекта от атаки в тексте особенности указывается её тип и величина для различной силы в формате X-Y-Z (или X, если атака X-X-X).
- 111.3.2. Описание заклинаний и воздействий заключается в перечислении эффектов, которые они накладывают на цель(цели), при этом одна способность (заклинание или воздействие) обычно выражается отдельной глагольной группой (например, "ранить [текст]", "может получить [текст] и [текст]" и т. д.
- 111.3.3. Если в описании особенности явно указан тип способности *заклинание/воздействие*, то это значит, что все способности, входящие в её состав (за исключением *атак*), обладают этим типом способности.
- ПРИМЕР:** Шаман-Душегрыз имеет текст "☉☉☉:Заклинание "гипноз" – Открытое существо противника наносит по стоящей рядом карте 🏠 и

закрывается". И особенность, заставляющая существо совершить атаку (но не сама атака), и закрытие существа – заклинание.

- 111.4. Способность всегда является частью интерактивной особенности. Такие особенности всегда использует стек (объявляются и выполняются). Игродействия, не использующее стек, не являются особенностями, а значит, не содержат в себе способностей. Исключением является Эффект замещения: он не использует стек, однако может трактоваться как порождённый способностью определённого типа. (см. [534. Эффект замещения.](#)) Постоянные особенности также не содержат в себе способностей и не являются способностью (атакой, заклинанием или воздействием), эффект от постоянной особенности просто присутствует в игре.






112. Виды особенностей.

- 112.1. В текстовом поле карты (ниже базовых свойств, но выше легенды) перечислены собственные особенности карты. Каждая отдельная собственная особенность – это одно предложение в текстовом поле карты, которое начинается с заглавной буквы (или символа) и заканчивается точкой.
- 112.1.1. Некоторые именные особенности имеют собственные символы (пиктограммы). Пиктограммы этих особенностей могут располагаться по левому краю иллюстрации. Такие пиктограммы также означают, что карта обладает соответствующей собственной особенностью.
- 112.2. По принципу действия все особенности подразделяются на интерактивные и неинтерактивные. К интерактивным относятся играемые ([114. Играемая особенность.](#)), условные играемые ([115. Условная играемая особенность](#)) и срабатывающие ([116. Срабатывающая особенность.](#)) особенности, к неинтерактивным – постоянные ([117. Постоянная особенность.](#)).
- 112.3. По принадлежности к источнику все особенности подразделяются на собственные и приобретённые. Собственные особенности – это особенности, которые непосредственно напечатаны на карте. Приобретённые особенности – это особенности, которые получены в результате выполнения или активации каких-либо других особенностей ([119. Приобретённая особенность.](#)).

113. Интерактивные особенности.





- 113.1. Интерактивные особенности – это особенности, которые требуют участия игрока. Для того, чтобы такая особенность повлияла на игровой процесс, она должна быть объявлена и выполнена. К интерактивным относятся играемые ([114. Играемая особенность.](#)), условные играемые ([115. Условная играемая особенность.](#)) и срабатывающие ([116. Срабатывающая особенность.](#)) особенности.
- 113.2. Объявление интерактивной особенности, как правило, зависит от воли игрока, контролирующего карту, обладающую этой особенностью, а кроме того – от наличия определенных ресурсов, необходимых для выполнения, а также от выполнения определенных условий игры. Эти дополнительные ресурсы и условия указаны в тексте такой особенности.
- 113.3. Ресурсы – это те маркеры или состояния, которые карта должна приобрести или потерять, чтобы иметь возможность заявить и выполнить особенность. Оплата выполнения особенности является наложением или снятием эффектов/маркеров с

карты (см. [501. Заявка, резерв и оплата](#)). Оплата – это текст в начале особенности до символа двоеточия. В частности, ресурсами могут быть “закрытие карты”, снятие фишек, потеря жизней, уничтожение карты и т. д.


- 113.4. Требование закрытия карты в оплате обозначается значком . Особенность, имеющая такой значок в оплате (то есть требующая закрытия карты), называется действием. (см. [510. Действие](#).) Также действием считается атака простым ударом, накопление фишки, закрытие на удар по летающему и назначение защитника (см. [107. Дополнительные свойства](#).) Другие интерактивные особенности действиями не считаются.
- 113.5. Играемые и условные играемые особенности делятся на внезапные и невнезапные.
- 113.5.1. Невнезапная особенность не содержит значок  в оплате и может быть объявлена игроком только в подфазу Выбора Главной фазы его хода, если соблюдаются все необходимые условия для использования этой особенности.
- 113.5.2. Внезапная играемая особенность содержит значок  в начале текста особенности (первый символ в оплате) и может быть объявлена игроком в любую фазу как своего хода, так и хода противника, когда игрок обладает приоритетом и соблюдаются все необходимые условия для использования данной особенности. (см. [304. Медленные и быстрые игродействия](#).)
- 113.5.3. Комбинация символов   в начале оплаты указывает на то, что особенность является внезапным действием.

114. Играемая особенность.

- 114.1. Играемая особенность – это интерактивная особенность, для объявления которой обычно требуются ресурсы (эти ресурсы называются оплатой особенности и указываются в тексте особенности до двоеточия). Предпосылкой к объявлению играемой особенности может быть только воля игрока. Играемая особенность, как правило, записывается в виде “[оплата]: [тип способности] - [описание эффекта]” или “[оплата]: [описание эффекта] (тип способности)”.

ПРИМЕР: Шаман-Душегрыз имеет текст “  :Заклинание “гипноз” – Открытое существо противника наносит по стоящей рядом карте  и закрывается”. Эта особенность – играемая, является внезапным действием. Объявить её можно в любой момент, когда игрок обладает приоритетом (и соблюдаются общие ограничения игры, описанные в п. 303.3).

115. Условная играемая особенность.

- 115.1. Условная играемая особенность – это играемая особенность, для заявления которой помимо воли игрока и наличия ресурсов должен также выполняться ряд игровых условий. Как правило, условные игровые особенности являются внезапными, то есть содержат  первым символом в оплате. Такие особенности, как правило, записываются в виде “[оплата]: [условие] – [тип способности] – [описание эффекта]” или “[оплата]: [условие] – [описание эффекта] (тип способности)”.




ПРИМЕР: Отшельница имеет текст “ :Когда существо получает раны от

удара – перераспределить эти раны на других ваших существ.” Такая особенность является внезапной и должна быть оплачена поворотом отшельницы, но объявить её можно только в определённый момент – когда ваше существо получает раны от удара.

116. Срабатывающая особенность.

- 116.1. Срабатывающая особенность – это особенность, которая объявляется при выполнении определённых условий, указанных в тексте этой особенности. Срабатывающая особенность, как правило, записывается в виде "[условие] – [тип способности] – [описание эффекта]" или "[условие] – [описание эффекта] (тип способности)".
- 116.2. Срабатывающая особенность не требует оплаты, за исключением оплаты маркером вида "X раз за ход"/"X раз за бой".
- 116.3. Условие срабатывающей особенности начинается со слов: "До", "При", "После", "Если", "Когда", "В начале хода", "В конце хода". Если наступает условие для объявления срабатывающей особенности, то она объявляется (срабатывает), как только игрок получает приоритет (после того, как будут применены все возникшие в игре эффекты правил игры).
- 116.3.1. Если срабатывающая особенность срабатывает на атаку, то она срабатывает, когда была произведена атака нужного типа (на Шаге наложения эффекта, независимо от силы и величины этой атаки, даже если не было нанесено ран, если не указано обратного).
- 116.3.2. Если срабатывающая особенность срабатывает на воздействие или заклинание, то она срабатывает на полное выполнение текста этого воздействия или заклинания (см. пример с Очами Кронга). Если такое воздействие или заклинание должно выбрать целью все карты игрока, или все карты с определенным условием, выбираются все легальные цели, а нелегальные на момент заявки игнорируются. При успешном выполнении этого заклинания или воздействия по заявленным целям, сопутствующие ему срабатывающие особенности успешно срабатывают.
- ПРИМЕР 1. Очи Кронга засчитывают лечение только в том случае, если была снята хотя бы одна рана (лечение здоровых не засчитывается).*
- ПРИМЕР 2. "При излечении на 2 или более – открыться". Открытие карты происходит только в том случае, если с карты было снято 2 или более раны.*
- 116.3.3. Если в условии срабатывающей особенности карты указана способность (эффект), но не указан её источник (и источник невозможно однозначно определить из текста), то речь идёт о самой карте.
- ПРИМЕР. Степной Волколак "При гибели – особый удар на 2". Особый удар может быть объявлен Степным Волколаком только при собственной гибели.*
- 116.3.4. Срабатывающие особенности, связанные со сменой карты игровой зоны, обращаются к истории боя, как это описано в п. 201.2.4.
- 116.4. Особенности вида "При [текст]", "Если [текст]", "Когда [текст]" срабатывают при выполнении [текст] (на шаге наложения эффекта). Особенности вида "После [текст]" срабатывают на шаге завершения способности [текст].


- 116.5. Запись некоторых срабатывающих **или условных играемых** особенностей может не содержать условия срабатывания, если оно однозначно определяется правилами игры.

Например, Бешеный маг имеет текст “ : Заклинание “магический трюк” – перенаправить  с карты на стоящее рядом с ней существо в вашем отряде. Поскольку перенаправление возможно только “при объявлении атаки”, то в тексте Бешеного мага для краткости условие срабатывания опущено.

- 116.6. Если все необходимые условия для срабатывающей особенности выполнены и в тексте особенности нет записи “может... /вы можете...”, игрок обязан объявить эту срабатывающую особенность.

- 116.7. Если все необходимые условия для срабатывающей особенности выполнены, но в тексте особенности есть запись “может... /вы можете...”, игрок может не объявлять эту срабатывающую особенность. Но если игрок передаёт приоритет противнику, то вновь вернуться к объявлению этой срабатывающей особенности он не сможет (до тех пор, пока снова не наступит новое условие срабатывания).

- 116.8. Если при получении игроком приоритета одна и та же срабатывающая особенность одной и той же карты должна сработать два или более раз, вместо этого она срабатывает 1 раз.

ПРИМЕР: Тан Ханеранга имеет текст “При гибели вашего существа со строем в ход противника – существа, которые стояли с ним в строю, получают +2 к следующему ”. Если Тергала противника своим заклинанием уничтожает больше одного существа в строю, Тан Ханеранга даёт плюсы к ударам только существам, стоявшим рядом с одним из погибших (по выбору игрока, контролирующего Тана Ханеранга), так как у Тана Ханеранга всего одна такая срабатывающая особенность. В этой же ситуации Хозяин Склепа получит только одну фишку за гибель существ.

117. Постоянная особенность.

- 117.1. Постоянная особенность оказывает влияние на игру в течение указанного игрового отрезка (или в течение всей игры, если игровой отрезок не указан). Постоянная особенность накладывает эффект на карту, как только эта карта начинает удовлетворять условию наложения эффекта. Эффект снимается, как только карта перестаёт удовлетворять этому условию. Если источник постоянной особенности теряет эту постоянную особенность или покидает активную зону, то эффект от постоянной особенности перестаёт влиять на цели. Обычно описание постоянной особенности содержит слово “Пока”, либо специально никак не оформляется.

- 117.2. Постоянная особенность не объявляется, не выполняется и не использует стек. Появившись, постоянная особенность сразу же применяется к цели (т. е. соответствующий эффект/маркер накладывается на цель). Постоянная особенность оказывает влияние на цель, не выбирая эту цель.

- 117.3. Некоторые постоянные особенности, имеющие в тексте условие существования, составляют подкласс постоянных особенностей – [121. Условные постоянные особенности](#).

- 117.4. Проверка соответствия целей условиям обладания постоянными особенностями происходит каждый раз при изменении игровой ситуации: при наложении эффекта

игродействия, при смене фаз и шагов, при передаче приоритета. В момент проверки постоянных особенностей ни один из игроков не обладает приоритетом, однако факт наложения или снятия эффектов вызывает проверку срабатывающих и условных игровых особенностей карт сразу после наложения эффекта по общим правилам.

118. Комбинированная особенность.


118.1. Комбинированная особенность - это особенность, принадлежащая сразу к двум и более видам особенностей.

119. Приобретённая особенность.

- 119.1. Особенность, полученная в качестве эффекта от использования каких-либо других особенностей (свойств), называется приобретённой особенностью.
- 119.2. Приобретённые особенности так же, как и собственные особенности, подразделяются на игровые, условные игровые, срабатывающие и постоянные особенности. Правила использования этих особенностей описывают п.п.114-117.
- 119.3. Приобретённая особенность сохраняется до конца игры, если в её тексте не указано обратного.
- Например, у Арацента: "При среднем или сильном ударе – отравить атакованного на 2". Отравление на 2 – это приобретённая особенность существа, которого отравил Арацент. Отравление на 2 сохраняется, даже если Арацент погибнет.*
- 119.4. Если в тексте карты указано "особенность", то под "особенностью" нужно понимать "собственную особенность". Если же в тексте карты указано, что карта даёт или получает "особенность", то под "особенностью" следует понимать "приобретённую особенность".

120. Отложенная особенность.

- 120.1. Отложенная особенность возникает в одном из следующих случаев:
- объявленная особенность не имеет явных целей (т.е. особенность такова, что нельзя сразу указать карту, которая станет целью этой особенности, или особенность накладывает общее ограничение, влияющее на игровую ситуацию);
 - сопутствующая особенность не может быть сразу использована, поскольку имеет ещё одно, другое условие срабатывания.
- 120.2. Если объявленная особенность не имеет явных целей, то эффект накладывается в тот момент, когда цель становится актуальной. Эффект накладывается независимо от того, покинула ли карта-источник активную зону.

ПРИМЕР: Криомант. : Воздействие "ледяной дождь" – в следующий ход противника он может перемещаться только 3-2-1 существами". Эта особенность не выбирает явных целей, но накладывает общее ограничение на отряд игрока. Это ограничение продолжит действовать, даже если Криомант будет уничтожен, изгнан или вернётся в колоду.

120.3. Сопутствующая особенность, имеющая два условия срабатывания, используется следующим образом:

- при наступлении первого условия срабатывания возникает отложенная срабатывающая особенность;
- эта отложенная особенность срабатывает (заявляется, рассчитывается и выполняется), как только второе условие становится актуальным.

ПРИМЕР: у Тергалы "👁️: Заклинание «цветущие руны» — выберите ряд, в начале вашего следующего хода ранить X существ противника на 1-2-2, где X — количество ваших существ с полным здоровьем в выбранном ряду." При выполнении первой части действия Тергала фиксирует ряд и создаёт отложенную особенность "Ранить X существ противника на 1-2-2 в, где X -- количество здоровых существ в [выбранном ряду]", которая срабатывает в начале следующего хода владельца Тергалы. Количество целей будет определено в момент срабатывания, особенность выполнится, даже если Тергала покинула зону битвы.

120.4. Отложенная особенность считается присутствующей в зоне битвы, но не относится ни к картам, ни к клеткам поля боя (если это явно не указано в тексте особенности).

121. Условные постоянные особенности.

121.1. Условные постоянные особенности – это подтип постоянных особенностей. Такие особенности обычно записываются как "Пока [Условие] – [Особенность]", "[Особенность], пока [Условие]", "[Особенность], если [Условие]", "Когда [Условие] – [Особенность]" и т. д. Некоторые особенности, имеющие собственные названия, также могут являться условными постоянными особенностями (например, Строй);

121.2. Такие особенности сами по себе задают только условие существования для [Особенность], которая описана в тексте условной особенности. Тем не менее, условная постоянная особенность – это отдельная особенность, и считается что существо имеет эту условную постоянную особенность (но не [Особенность], активируемую по условию), независимо от результатов проверки условия; если условие выполняется – условная постоянная особенность считается активной, иначе – неактивной.




ПРИМЕР: Эорвал имеет текст "Эорвал получает +1 к 🏹, 🗡️ и -1 от немагических атак, пока рядом с ним стоят существа минимум 4 разных классов. Других особенностей у Эорвала нет, но даже не находясь рядом с существами минимум четырёх разных классов, он не является существом без особенностей – у него есть условная постоянная особенность, которая сейчас не активна.

121.3. Условная постоянная особенность может накладывать эффект как на саму карту, обладающую этой особенностью, так и на другие карты (в зависимости от текста этой особенности).

121.4. Для карт, на которых действует условная постоянная особенность, [Особенность], полученная при активации, является приобретенной, и они получают эту особенность в момент активации. Пока условная постоянная особенность неактивна, карты не имеют [Особенность], она считается потерянной в момент, когда условная постоянная особенность стала неактивной.








121.4.1. Если в тексте особенности указано "пока X, цель с Y получает Z", то цель получает Z, пока выполняется X и пока цель обладает Y.

- 121.4.2. Постоянные особенности, накладывающие эффекты на другие цели (кроме модификаторов броска кубика и модификаторов величины), эквивалентны тому, что каждая из этих целей получает постоянную особенность, которая существует, пока выполняются все условия и карта-источник постоянной особенности находится в активной зоне – зоне, в которой эта способность работает (как правило, в зоне битвы).
В общем виде особенность карты А с текстом “Пока Х, цели с Y получают Z” значит, что все цели, обладающие Y, получают особенность “Пока Х и пока карта А на поле боя, эта цель получает Z”.
- 121.4.3. Постоянные особенности, являющиеся модификаторами броска кубика / модификаторами величины, всегда принадлежат источнику особенности и применяются в соответствии с пп. 519.3, 520.3.

ПРИМЕР: Бон и Берроу имеют текст “Пока на Бон и Берроу есть  – получает «При  – разряд на 1-2-2, дальность 3».” Это условная постоянная особенность. Пока на Бон и Берроу нет фишки, эта особенность неактивна, и особенностью «При  – разряд на 1-2-2, дальность 3» карта не обладает. Варлок не сможет выбрать Бон и Берроу целью ранения, пока на них нет фишки (и сможет, пока фишка есть)

122. Эффекты и маркеры.

- 122.1. Карты игры Берсерк имеют свойства (см. [104. Свойства карт.](#)), а также собственные (не приобретённые) особенности, указанные на карте текстом (см. [112. Виды особенностей.](#)). В ходе игры свойства и особенности могут меняться в результате применения к картам соответствующих эффектов.
- 122.2. Эффект – это любое изменение игровой ситуации в результате выполнения или оплаты игродействия.
- 122.3. Маркеры накладываются на цель или снимаются с цели в результате применения к ней эффектов и предназначены для визуального отображения того или иного эффекта. Для существ это, например, маркеры текущего количества жизней (или маркеры ран), маркеры движения, маркеры приобретённых особенностей, маркеры фишек и дополнительных жизней, маркеры взятия под контроль. В ККИ “Берсерк” предусмотрены следующие маркеры:

-  – маркеры ран;
-  – маркеры дополнительных жизней;
-  – маркеры фишек;
-  – маркеры яда;
-  – маркеры положительных модификаторов;;
-  – маркеры отрицательных модификаторов;
-  – прочие маркеры.

Такие маркеры можно найти в готовых наборах для ККИ “Берсерк”, однако игроки могут использовать и любые другие маркеры по взаимной договорённости.

122.3.1. Некоторые маркеры могут не накладываться игроками для упрощения игрового процесса, но они всё равно существуют.

ПРИМЕР: при передвижении существо теряет один маркер движения. Оно может продолжать движение до тех пор, пока количество маркеров движения больше нуля. Однако игроки могут не класть и не снимать маркеры для удобства.

122.3.2. “Поворот” карты – это тоже маркер, и вместо поворота игроки могут обозначать действовавшую карту любым удобным образом.

122.3.3. Некоторые состояния карты невозможно обозначить наложением маркеров, такие состояния обозначаются иначе, согласно их описанию. Тем не менее, нахождение карты в таком состоянии равнозначно тому, что на карту наложен маркер.



ПРИМЕР: скрытая карта располагается на поле рубашкой вверх. Никак иначе это состояние карты не обозначить. Тем не менее, можно считать, что на карте находится маркер наложенного эффекта “скрыть карту”.

122.4. Цели (цель) эффекта – это сочетание объектов игры (или один объект), такое, что исключение из группы любого из этих объектов делает применение эффекта бессмысленным согласно его описанию. С этой точки зрения целью эффекта может быть, например:

- карта
- клетка поля боя
- клетка + карта
- карта + карта
- само игровое поле (отложенный эффект, создающий постоянную особенность, см. [120. Отложенная особенность.](#))

Такие эффекты являются самыми распространёнными и называются простыми эффектами.

122.4.1. Если в тексте карты указывается, что эффект накладывается на игродействие (например, атаку карты или бросок кубика карты), то целью особенности, создающей такой эффект, является карта-источник этого игродействия; такая особенность может быть направлена против карты-источника в любой игровой зоне (а не только в зоне битвы).

ПРИМЕР 1: Ост: “: воздействие “дар силы” – свести  вашего существа к сильному”. Целью особенности Оста является ваше существо, которое в данный момент должно нанести простой удар (так как соответствующее игродействие в стеке сейчас выполняется).

ПРИМЕР 2: Дети топи блокируют первую атаку за ход по себе. Степной Волколак при своей гибели наносит удар с кладбища, а не из зоны битвы, но Дети топи блокируют эту атаку.

122.4.2. Цели эффекта не всегда соответствуют целям игродействия, которое его порождает, поскольку в некоторых случаях часть целей эффекта может быть однозначно определена в соответствии с его описанием.

ПРИМЕР: целью движения карты является клетка поля боя. Тем не менее, эффект, который порождает это игродействие – перемещение карты на клетку. Карта в этом случае однозначно определяется как та карта, которая заявила движение.

- 122.5. Эффект принадлежит тем картам или тем клеткам, на которые он наложен. Эффект, наложенный на клетку поля боя, контролирует игрок, который контролировал карту, создавшую этот эффект, в момент наложения этого эффекта. Эффект, наложенный на карту, контролирует игрок, контролирующий карту в данный момент.
- 122.6. Эффекты могут накладываться на карту маркеры или снимать с карты маркеры, а также отменять другие эффекты, заменять другие эффекты (см. [534. Эффект замещения.](#)) или порождать другие игродействия (см. [536. Эффекты, порождающие игродействия.](#)). Помимо этого, существует отдельная группа эффектов, называемая эффектами правил игры (см. [503. Эффекты правил игры.](#));
- 122.6.1. Потеря эффекта или особенности в результате какого-либо игродействия также является эффектом (см. [540. Потеря особенностей.](#)).
- 122.7. Если игродействие, снимающее X маркеров, направлено на карту, у которой менее X таких маркеров, то с карты снимаются все маркеры, указанные в тексте игродействия, и считается, что эффект снял фактически имевшееся число маркеров, а не X.
- 122.8. Иногда эффекты, выдаваемые интерактивными игродействиями, имеют условия существования. В этом случае как только условие существования перестаёт выполняться, эффект пропадает и не возвращается, даже в случае возвращения этого условия.
- ПРИМЕР: Король-жрец "☉☛": воздействие "потеря памяти" – существо теряет все особенности до тех пор, пока Король-жрец не покинет поле боя (1 раз за бой)". Как только Король-жрец погибнет, вернётся в колоду, переместится во вспомогательную зону или будет изгнан, существо вернёт свои особенности. И если Король-жрец будет воскрешен или вернётся из вспомогательной зоны на поле боя, особенности не потеряются.*
- 122.9. Наложение эффекта на карту является правилом игры и не использует стек. Однако применение к цели эффекта, в том числе и эффекта правил игры, вызывает проверку срабатывающих и играемых особенностей карт сразу после наложения эффекта (см. [511. Порядок применения эффектов.](#)).
- ПРИМЕР 1: Закрытие карты в качестве оплаты приводит к наложению маркера закрытия карты в результате выполнения соответствующего эффекта. Сразу после закрытия карты производится проверка особенностей карт, игроки могут заявить особенности "при закрытии".*
- ПРИМЕР 2: Вскрытие карты при разрешении целей является эффектом правил игры, но сразу после вскрытия карты игроки могут играть особенности "при вскрытии".*
- 122.10. Если заклинание или воздействие согласно своему описанию выбирает целями несколько карт для применения к ним одного и того же эффекта, то это значит, что необходимо определить наибольшее возможное количество простых эффектов, которое оно должно произвести. Если таких эффектов согласно описанию может быть более одного, такой эффект называется массовым эффектом. Шаг броска кубика (при необходимости) и Шаг расчёта для массового эффекта всегда общий.
- 122.10.1. Сражение существ ПУ также может порождать до двух эффектов ранения в зависимости от результатов сражения.
- 122.11. Способность, являющаяся заклинанием или воздействием, согласно своему описанию может накладываться на цель несколько различных эффектов; в этом случае эффекты способности образуют комплексный эффект. Комплексный эффект никогда не требует отдельного шага расчёта для каждого из простых эффектов, входящих в

его состав (величина каждого из эффектов может быть определена по результатам выполнения одного Шага броска кубика, если это необходимо, и одного Шага расчёта).

- 122.11.1. В случае, если описание особенности (заклинания/воздействия) содержит ключевое слово “одновременно”, такую особенность следует считать не комплексной особенностью, а простой особенностью, порождающей комплексный эффект.
- 122.12. Особенности, связанные с модификаторами величины, для массовых и комплексных эффектов разыгрываются в одной общей фазе, а применение этих модификаторов происходит одновременно для каждого простого эффекта (при этом по результатам расчёта после наложения модификаторов простые эффекты в составе массового эффекта могут иметь разную величину). То же верно и для последующих шагов – Шага блокирования и всех шагов применения эффекта.
- 122.12.1. Если массовый эффект подразумевает выбор, то игрок совершает общий выбор для всех эффектов, входящих в его состав (если текст особенности не предписывает иного).
- 122.13. Массовые и комплексные эффекты не являются взаимоисключающими, то есть возможно существование массового комплексного эффекта.
ПРИМЕР: Карта “Лилит и Эйдерик” имеет особенность “Ваши демоны получают +1 к сильному ПУ и ОвА или +1 к ОвА”. Это массовый комплексный эффект. Он не требует расчёта, и по результатам его выполнения все ваши существа с классом Демон одновременно получают +1 а ПУ и ОвА (или прибавку к ОвА для карт, которые уже обладают ОвА).
- 122.14. Блокирование простого эффекта на шаге блокирования относительно любой из его целей ведёт к полному блокированию всего эффекта
ПРИМЕР: Поменять двух существ местами – это эффект, являющийся перемещением, целью эффекта являются две карты (убрать любую из карт из списка целей – значит, сделать эффект “поменять местами” бессмысленным). Если любая из карт блокирует перемещение – эффект не применяется полностью.
- 122.15. Блокирование простого эффекта в рамках массового/комплексного эффекта полностью блокирует соответствующую способность.
- 122.16. Способность, накладывающая комплексный эффект, является [текст], если хотя бы один из простых эффектов в составе комплексного, является [текст].
- 122.16.1. С точки зрения отслеживания цепочек выполнения способностей способность, порождающая комплексный эффект, учитывается в цепочке, если породила хотя бы один нужный простой эффект как один подходящий под описание цепочки эффект по выбору Игрока; остальные простые эффекты, не подходящие под описание цепочки, игнорируются.
- 122.17. Игродействие может породить один или несколько эффектов или не породить ни одного, например, если игродействие было заблокировано или в случае промаха в атаке. В случае, если эффект во время выполнения накладывает или снимает 0 маркеров, считается, что эффект не выполнен и не был применён к цели. (см. [523. Правила нуля.](#))
- 122.18. Если игродействие с несколькими легально объявленными целями может быть выполнено лишь частично (т.е. накладывает эффект на некоторые цели, но не на все), то оно выполняется в максимально возможном объёме, но оплачивается

полностью. Однако если игродействие не нанесло ни одного эффекта, оно считается невыполненным.

- 122.19. Частично выполненное игродействие считается успешно выполненным, на него срабатывают все особенности, которые срабатывают на успешно выполненное игродействие; если такие особенности опираются на числовые параметры наложенных эффектов, количество целей и т. д., то они оперируют фактическими, а не объявленными частично выполненными игродействием величинами. То же относится и способностям в рамках составной особенности (см. п. 505.7).

123. Получение и накопление фишек.

- 123.1. Для использования и оплаты некоторых игродействий карта должна обладать фишкой (фишками). Карта может либо самостоятельно копить фишки, либо может получить фишку (фишки) в результате выполнения определённых условий.
- 123.2. Получать фишку (фишки) может любая карта в зоне битвы.
- 123.3. Карты могут копить фишки, используя особенность: "👤: Накопить 1 фишку". Такое игродействие называется накоплением фишки (говорят, что карта "копит фишку"). Если карта обладает особенностью, содержащей 🍀 (фишку) в оплате, то у неё по умолчанию есть особенность "👤: Накопить 1 фишку", которая на карте не пишется. Если у карты нет такой особенности, она не может самостоятельно копить фишки.
- ПРИМЕР 1: Ловец Душ: "При гибели существа получает 🍀. Не может иметь больше 5🍀. X🍀👤: Заклинание "предсмертный дар" – ранить существо противника на X, при этом излечить ваше существо на X". Ловец душ может копить фишки.*
- ПРИМЕР 2: Хозяин склепа: "При гибели нелетающего существа – получает 🍀. Не может иметь больше 3🍀. 🧛: Метание "череп" на 1, дальность 5. +2 к метанию за каждую 🍀 на Хозяине склепа. При метании – теряет все 🍀". Хозяин склепа использует фишки, но не может копить их самостоятельно за поворот.*
- 123.4. Если не оговорено особо, максимум фишек на карте не ограничен.
- 123.5. Когда карта оплачивает игродействие фишкой (фишками), она теряет ровно столько фишек, сколько требуется для оплаты этого игродействия.

Часть 2. Типы карт и зоны игрового поля

201. Игровые зоны.

- 201.1. В игре "Берсерк" имеются следующие зоны игрового поля, или игровые зоны – Поле боя, Вспомогательная зона, Колода, Кладбище, Изгнание, Рука и Стек. Зона битвы – это объединённое название зоны Поля боя и Вспомогательной зоны.
- 201.2. Свойства и особенности карт оказывают влияние только на одну или несколько игровых зон:

- Игровая зона, из которой интерактивная особенность (или свойство) может быть заявлена, а пассивная особенность оказывает влияние на игру, для этой особенности называется активной (игровой) зоной.
- Игровая зона, цели из которой могут быть выбраны целями интерактивной особенности (или свойства), для этой особенности называется целевой (игровой) зоной.
- Игровая зона, на которую распространяется влияние пассивной особенности, также для этой особенности называется целевой (игровой) зоной.

201.2.1. Для особенностей и дополнительных свойств активной зоной и целевой зоной по умолчанию является зона битвы.

201.2.2. Большинство эффектов, которые наносятся на карты в результате выполнения особенностей, действуют (и могут быть применены) только в целевой зоне этой особенности. Для эффекта эта зона называется зоной действия эффекта. При смене игровой зоны с целевой на любую другую карта теряет эти маркеры и эффекты (подробнее см. п. 204.4, п. 205.4, п. 206.4). Карта не может обладать состояниями, связанными с эффектами, вне зоны действия соответствующего эффекта. В частности, карта не может:

- быть закрытой/открытой в зонах, отличных от зоны битвы;
- иметь или не иметь раны в зонах, отличных от зоны битвы;
- иметь или не иметь фишки в зонах, отличных от зоны битвы;

В момент потери эффекта при смене игровой зоны карта перестаёт соответствовать всем условиям, связанным с наличием эффекта (перестаёт быть открытой и быть закрытой, перестаёт быть картой, обладающей фишками и т. д.), однако это событие нельзя трактовать как открытие/закрытие, потерю фишек, излечение и т.д.

201.2.3. Для особенностей вида “при гибели – [текст]” (речь идет о гибели самой карты, обладающей особенностью), активной зоной является кладбище.

Для особенностей вида “при гибели [карты] [текст]” активной зоной является зона битвы; также, если карта-источник особенности сама соответствует условию “при гибели [карты]”, в случае её гибели активной зоной является кладбище; **то же касается особенностей вида “при попадании карты на кладбище” в случае, если произошла гибель карты-источника особенности.**

ПРИМЕР: Тан Ханеранга имеет текст “При гибели вашего существа со строем в ход противника – существа, которые стояли с ним в строю, получают +2 к следующему простому удару.” В отношении других существ особенность Тана Ханеранга работает, пока он в зоне битвы, но если сам Тан погиб в строю, его особенность за собственную гибель сработает с кладбища.

201.2.3.1. Если текст составной особенности предписывает уничтожить карту, обладающую особенностью, в ходе выполнения этой особенности, то следующие за уничтожением способности имеют своей активной зоной кладбище. Это же верно для простых и составных особенностей, если уничтожение карты указано в качестве оплаты.

ПРИМЕР: Болотник имеет текст “ : Уничтожить Болотника,

при этом ранить всех стоящих рядом существ противника на 1, они получают отравление на 1 (воздействие “ядовитый взрыв”). Заявить уничтожение можно, только пока Болотник в зоне битвы, но оставшаяся часть особенности выполняется, если Болотник находится на кладбище.

201.2.3.2. Если текст составной особенности предписывает вернуть карту, обладающую особенностью, в колоду в ходе выполнения этой особенности, то следующие за возвращением в колоду способности имеют своей активной зоной колоду (и не проверяют наличие карты в активной зоне). Это же верно для простых и составных особенностей, если возвращение карты в колоду указано качестве оплаты.

201.2.4. Особенности, срабатывающие при смене игровой зоны с зоны битвы на другую игровую зону, объявляются и выполняются следующим образом:

- особенности заявляются по факту смены картой игровой зоны, после применения всех эффектов правил игры, когда игрок имеет приоритет (см. п. 303.3);
- в случае, если игровая зона не является общей, карта всегда попадает в игровую зону своего владельца;
- в остальном для объявления и выполнения этих особенностей используется информация из истории боя о состоянии карты непосредственно перед сменой игровой зоны: карта считается обладающей всеми эффектами и приобретенными особенностями, особенности заявляются относительно клетки, на которой карта стояла и т. д.
- Особенности этой карты объявляет игрок, контролировавший карту до смены игровой зоны (карта не находится в его отряде, но находится под его контролем);
- Другие карты игроков заявляют особенности, связанные со сменой этой карты игровой зоны, считая карту принадлежавшей отряду того игрока, который контролировал её на момент смены игровой зоны.

ПРИМЕР 1: Мара взяла под контроль Степного Волколака, и через некоторое время Степной Волколак погиб. Особый удар Степного Волколака заявляет игрок, контролирующий Мару, хотя Волколак уже находится на кладбище своего владельца – оппонента игрока, контролирующего Мару.

ПРИМЕР 2: Мара взяла под контроль Гнома-арбалетчика. Через некоторое время Гном-арбалетчик погиб. Подгорный тан в отряде с Марой усилит удары существ, стоявших с Гномом-арбалетчиком в строю.

202. Поле боя.

202.1. Поле боя – это зона прямоугольной формы со сторонами 6 клеток по вертикали и 5 клеток по горизонтали. Поле боя условно разделено на 6 рядов по 5 клеток в каждом. Ряд – это 5 клеток поля боя по горизонтали. Столбец – это 6 клеток поля боя по вертикали.

- 202.2. Половина поля боя каждого игрока - это три ближние к нему ряда по 5 клеток. Оставшиеся три ряда – половина поля боя противника. Первым рядом половины поля боя игрока называются пять клеток, которые непосредственно соприкасаются с половиной поля боя противника. Далее идёт 2-й ряд и затем 3-й ряд. Третий ряд каждого игрока – ближайший к нему ряд.
- 202.3. На поле боя помещаются нелетающие существа.

203. Вспомогательная зона.

- 203.1. Вспомогательная зона – это зона, в которой располагаются летающие существа. У каждого игрока своя вспомогательная зона.
- 203.2. Карта может использовать выстрел, разряд, метание, заклинание или воздействие по карте во вспомогательной зоне независимо от дальности.

204. Колода.

- 204.1. Колода – это зона, в которой хранятся карты рубашкой вверх, непосредственно в игре не участвующие. У каждого игрока своя колода.
- 204.1.1. Карты в колоде должны быть сложены ровной стопкой, причём рубашки карт должны быть ориентированы одинаково (у каждого игрока по-своему).
- 204.2. Колода является закрытой зоной, т.е. только владелец имеет право просматривать свою колоду. Просмотр колоды возможен только в тех случаях, когда это предписано текстом правил или текстом особенности. После просмотра колода перемешивается. Перемешивание колоды в случае вызова описывается в п. 535.5.3.1
- 204.3. После окончания подфазы Набора менять порядок расположения карт в колоде нельзя. После просмотра колоды одним из игроков – она перемешивается. Также колода перемешивается, если карта (карты) должны вернуться в колоду без указания дополнительных условий для способа возврата (наверх колоды, вниз колоды, и т. д.)
- 204.3.1. Просмотром колоды считается результат объявления и/или выполнения любого игродействия либо применения эффекта правил игры, в результате которого игрок имеет возможность определить полный состав колоды и взаимное расположение всех карт в ней.
- 204.4. Если в колоду должна попасть какая-либо карта, то она всегда попадает в колоду игрока – владельца этой карты. При этом **пропадают все её** фишки, маркеры и приобретённые особенности. При последующем возвращении в любую другую игровую зону она будет считаться другой картой.

205. Кладбище.

- 205.1. Кладбище – это зона, в которую переносятся уничтоженные карты. У каждого игрока своя зона кладбища. Карты переносятся на кладбище своего владельца поверх уже находящихся там карт. Карта может попасть на кладбище из колоды или раздачи (такие игродействия не являются уничтожением карты).
- 205.1.1. Если карты на кладбищах имеют какие-либо маркеры или особенности, которые могут быть использованы, пока эти карты находятся на кладбище, то игроки могут располагать карты на кладбищах более удобным образом (чтобы

иметь возможность видеть все эти маркеры или особенности), но так, чтобы чётко прослеживалась последовательность лежащих на этих кладбищах карт.

- 205.1.2. Если две или более карт попадают на кладбище одновременно, то владелец этих карт сам решает, в каком порядке они помещаются на кладбище.
- 205.2. На кладбище карта лежит лицевой стороной вверх. Игрок в любой момент может посмотреть карты на кладбище (своём или противника).
- 205.3. Менять порядок расположения карт на кладбище нельзя.
- 205.4. Если на кладбище должна попасть какая-либо карта, то она всегда попадает на кладбище игрока – владельца этой карты. При этом **пропадают все её** фишки, маркеры и приобретённые особенности, кроме инкарнации (и прочих особенностей, которые согласно тексту должны работать на кладбище), **жетонов** инкарнации, маркеров действия и маркеров выполнения «Х раз за бой» и «Х раз за ход».

206. Изгнание.









- 206.1. Зона изгнания, или просто Изгнание – зона, в которую попадают карты в результате изгнания. У каждого игрока своя зона изгнания. Карты помещаются в зону изгнания своего владельца поверх уже находящихся там карт. Карта может попасть в изгнание из зоны битвы, с кладбища или из колоды (если это происходит в Подфазу расстановки или позднее, это считается изгнанием карты).
 - 206.1.1. Если карты в зонах изгнания имеют какие-либо маркеры или особенности, которые могут быть использованы, пока эти карты находятся в зоне изгнания, то игроки могут располагать карты в зонах изгнания более удобным образом (чтобы иметь возможность видеть все эти маркеры или особенности), но так, чтобы чётко прослеживалась последовательность лежащих в этих зонах карт.
 - 206.1.2. Если две или более карты попадают в зону изгнания одновременно, то владелец этих карт сам решает, в каком порядке они помещаются в зону изгнания.
- 206.2. В зоне изгнания карта лежит лицевой стороной вверх. Игрок в любой момент может посмотреть карты в зоне изгнания (своей или противника).
- 206.3. Менять порядок расположения карт в зоне изгнания нельзя.
- 206.4. Если в зону изгнания должна попасть какая-либо карта, то она всегда попадает в зону изгнания игрока – владельца этой карты. При этом **пропадают все её** фишки, маркеры и приобретённые особенности; сохраняются только особенности, которые согласно тексту должны работать в зоне изгнания, маркеры действия и маркеры выполнения «Х раз за бой» и «Х раз за ход».

207. Рука

- 207.1. Рука – зона, в которую помещаются карты из колоды в момент объявления вызова. У каждого игрока своя рука. Карты помещаются в руку поверх уже находящихся там карт;
 - 207.1.1. Если две или более карты попадают в руку одновременно, то владелец этих карт сам решает, в каком порядке они помещаются в руку.
- 207.2. Карта покидает руку и помещается в Зону битвы в случае удачного выполнения вызова (На Шаге наложения эффекта), или возвращается в Колоду в случае, если вызов осуществить не удалось по любой причине (на Шаге завершения способности этого вызова или при переходе игры к другой фазе);

- 207.3. Помещение карты в руку и перенос карты из руки в другую игровую зону являются Эффектом правил игры;
- 207.4. Карты в руке могут находиться непосредственно в руках контролирующего руку игрока или лежать на столе лицевой стороной вверх. Игрок в любой момент может посмотреть карты в руке (своей или противника);
- 207.5. Менять порядок расположения карт в руке нельзя.



208. Типы карт.

- 208.1. Карты в зависимости от наличия или отсутствия тех или иных базовых свойств (стоимость, элитность, начальное количество жизней, запас движения, простой удар) подразделяются на разные типы и подтипы. В настоящее время карты ККИ “Берсерк” по своему типу подразделяются на Существа, Артефакты и Местности. Существа в свою очередь подразделяются на наземных существ, летающих существ (далее – летающие) и симбиотов. Симбиоты делятся на компаньонов и паразитов. Наземные существа и летающие составляют группу самостоятельных существ. Наземные существа и симбиоты составляют группу нелетающих существ.
- 208.2. Существа обладают всеми базовыми свойствами – стоимость, элитность, начальное количество жизней, запас движения (либо “полёт” (), “компаньон” () или “паразит” ()) и простой удар.
- 208.3. Артефакты обладают следующими базовыми свойствами: стоимость, элитность, начальное количество жизней.
- 208.4. Местности обладают следующими базовыми свойствами: стоимость, элитность.
- 208.5. Карты, имеющие в поле базовых свойств информацию о стоимости ( или ), могут быть взяты в отряд. Если стоимость карты невозможно определить или вычислить, то взять её в отряд нельзя.
- 208.6. Карты, имеющие в поле базовых свойств информацию о количестве жизней (), могут получать раны и дополнительные жизни.
- 208.7. Карты, имеющие в поле базовых свойств информацию о запасе движения (), могут двигаться (или использовать особенность, заменяющую движение) по полю боя.
- 208.8. Карты, имеющие в поле базовых свойств информацию о простом ударе (), могут объявлять простой удар, отражать простой удар, выступать защитником от простого удара.




209. Наземные существа.

- 209.1. Наземное существо располагается на поле боя (занимают одну клетку зоны поля боя).
- 209.2. Наземное существо может перемещаться только по клеткам поля боя.

210. Летящие существа.

- 210.1. У летающего существа вместо символа запаса движения  ставится символ полёта . До вскрытия летающего существа это существо помещается на отдельную клетку поля боя. После вскрытия летающее существо сразу помещается во вспомогательную зону (это игродействие не использует стек). Инкарнация, возрождение и вызов летающего существа осуществляются во вспомогательную зону.
- 210.2. Летящее существо не является стоящим рядом ни с картами на поле боя, ни с картами во вспомогательной зоне (даже до своего вскрытия).
- 210.3. Летящее существо не перемещается и не может быть перемещено.
- 210.4. Летящее существо может объявлять простой, особый или магический удар, дальнюю атаку (кроме удара через ряд), заклинание или воздействие как по картам на поле боя, так и по другим картам во вспомогательной зоне.
- 210.5. Карты, расположенные на поле боя, если не сказано иного, могут объявлять простой, магический или особый удар только по рядом стоящим существам. Однако в конце игры, когда у противника из существ остаются только летающие существа, то нелетающие существа игрока получают возможность объявлять простой удар по летающим существам противника. Для объявления каждого такого удара существо должно "закрыться на удар по летающему существу". До конца своего следующего хода существо, "закрывшееся на удар по летающему существу", может один раз объявить простой удар по любому летающему существу противника (см. [107. Дополнительные свойства.](#)).
- 210.6. Если летающее существо теряет полёт, то игрок, контролирующий это летающее существо, выбирает, какую свободную клетку займёт это существо на поле боя. Если свободных клеток нет, летающее существо не может потерять полёт.

211. Симбиоты.

- 211.1. У симбиотов вместо символа запаса движения  ставится символ  для компаньонов или  для паразитов. Компаньоны на Шаге рассадки помещаются только на существ в своём отряде, паразиты – только на существ противника.
- 211.2. До вскрытия симбиота он помещается на отдельную клетку поля боя. В подфазу Вскрытия на Шаге рассадки симбиот помещается на одну клетку с наземным существом, которое становится его "хозяином" ("хозяином компаньона" или "хозяином паразита" в зависимости от подтипа симбиота). Для компаньонов хозяином на этом Шаге может быть назначено существо из своего отряда; для паразитов – существо противника, стоящее в первом ряду половины поля боя противника или на половине поля боя игрока, контролирующего паразита.
- 211.3. Если в результате использования какой-либо особенности симбиот помещается на другую карту, не являющуюся его хозяином, то эта карта становится хозяином этого симбиота, а предыдущий хозяин перестаёт быть его хозяином.
- 211.3.1. Если симбиот меняет хозяина, или у хозяина сменяется контролирующий его игрок, это не приводит к смене подтипа симбиота; его особенности не деактивируются и не прекращают влиять на хозяина.

ПРИМЕР: Карлик Унд является паразитом Вайла оппонента. Вайл в ходе сражения был взят под контроль, и теперь Карлик Унд и его хозяин принадлежат одному отряду. Тем не менее, Карлик Унд по-прежнему паразит, а не компаньон Вайла, и Вайл по-прежнему не может заявлять никаких действий, кроме нападения на Карлика Унда. Карлик Унд по-прежнему не получает ран ни от кого, кроме хозяина-Вайла.

- 211.4. Симбиота можно помещать только на наземное существо. Нельзя помещать симбиота на летающее существо, на другого симбиота, а также на карты, не являющиеся существами. Если существо покидает зону битвы (например, погибает, изгоняется, возвращается в колоду) или меняет тип или подтип так, что не является более наземным существом (становится летающим, симбиотом, артефактом), его симбиот погибает.
- 211.5. Небестелесного симбиота нельзя поместить на бестелесное существо. Если существо стало бестелесным, его небестелесный симбиот погибает.
- 211.6. На существо можно поместить только одного симбиота.
- 211.7. Симбиот, который после окончания подфазы Вскрытия не имеет хозяина, погибает. Контролирующий симбиота игрок обязан выбрать симбиоту хозяина, если это возможно. Игрок обязан вскрыть всех своих скрытых симбиотов по окончании Шага рассадки.
- 211.8. Если в тексте карты указано, что вызываемый (возрождаемый или инкарнирующий) симбиот помещается на какую-либо карту, то эта карта становится хозяином этого существа. Если в тексте карты этого не указано, то осуществлять вызов (возрождение, инкарнацию) симбиотов при помощи такой особенности нельзя.
- 211.9. Симбиот считается картой, занимающей ту же самую клетку, что и его хозяин. Симбиот и его хозяин считаются стоящими рядом картами. Хозяин может объявлять атаку по симбиоту, симбиот может объявлять атаку по хозяину по общим правилам.
- 211.10. Нельзя объявить движение симбиота.
- 211.11. Симбиот не может перемещаться отдельно от хозяина, сам или при помощи других карт, если возможность такого перемещения явно не указана в тексте такой особенности. Если перемещается хозяин, то его симбиот перемещается одновременно с ним на ту же самую клетку. В этом случае считается, что произошло перемещение двух существ, все особенности, связанные с перемещением (но не с передвижением) могут быть применены в отношении симбиота. Все особенности, запрещающие симбиоту перемещаться на какую-либо клетку, ограничивают и перемещение (в том числе движение) хозяина этого существа.

212. Артефакты.

- 212.1. Артефакты располагаются на поле боя (занимают одну клетку поля боя).
- 212.2. Артефакты не могут двигаться, объявлять простой удар, отражать простой удар, выступать защитником от простого удара.
- 212.3. Простой удар по артефакту рассчитывается как по закрытой карте.

213. Местности.

- 213.1. После набора местности в отряд она помещается на отдельную клетку поля боя. После своего вскрытия местность помещается во вспомогательную зону (это игродействие не использует стек). Местность не является стоящей рядом ни с картами на поле боя, ни с картами во вспомогательной зоне (даже до своего вскрытия).
- 213.2. Местность не обладает здоровьем, не может быть целью атаки и не может получать раны. В местность нельзя перенаправить атаку.
- 213.3. Под контролем каждого игрока может находиться не более одной местности. Игрок не может взять в отряд местность, если в его отряде уже есть местность.
- 213.4. Если какая-либо особенность позволяет взять в отряд вторую местность, то игрок может контролировать две местности до тех пор, пока одна из этих местностей не покинет зону битвы.

Часть 3. Приоритет и пас. Медленные и быстрые игродействия. Стек и очередь заявок.

301. Игодействия.

- 301.1. Игодействием является единица игрового процесса, включающая в себя объявление, выполнение и оплату какой-либо игровой заявки, сделанной игроком. Формально, игрок также делает все заявки, обусловленные правилами игры, хотя не обязательно объявлять их вслух. Объявление и выполнение эффекта правил игры также является игродействием.
- В соответствии с определением игродействия можно говорить о:
- игродействии, порождённом особенностью карты (п. 113) или её дополнительным свойством (п. 107);
 - игродействии, порождённом эффектом правил игры (п. 503).
- Для сокращения записи возможно употреблять термины “особенность” и “эффект правил игры” в контексте игродействия, имея в виду игродействия, которые были порождены особенностью/эффектом правил игры соответственно.
- 301.1.1. В соответствии с [110. Взаимосвязь между эффектами, способностями и особенностями](#), особенность всегда состоит из способностей, поэтому в ходе объявления и выполнения игродействия-особенности всегда происходит объявление и выполнение способности, входящей в состав особенности, а в случае составной особенности – поочерёдное объявление и выполнение нескольких способностей, входящих в её состав, в соответствии с описанием особенности.
- 301.1.2. Объявление и выполнение способности не является самостоятельным игродействием, но является частью игродействия, порождённого особенностью. Объявление игродействия, тем не менее – это объявление первой способности, входящей в его состав, в контексте терминов “объявляет особенность”, “объявляет действие”. Также допустимо использование

сочетания “объявляет игродействие” в смысле объявления способности: “объявляет атаку”, “объявляет заклинание”, “объявляет выстрел”. В этом случае речь идёт в том числе и об объявлении любой способности в рамках составной особенности.

301.1.3. Оплата игровой заявки является частью игродействий, порожденных особенностями и дополнительными свойствами. Оплата относится к особенности, а не к конкретной способности, входящей в её состав. Игодействие может не требовать ресурсов, в этом случае этап оплаты формально присутствует, именно после его окончания игродействие покидает стек.

301.2. Все игродействия делятся:

- на медленные и быстрые;
- на использующие стек и не использующие стек.

302. Стек и очередь заявок.

302.1. Стек – это игровая зона, в которой располагаются объявленные игроками игродействия.

302.2. Новое игродействие добавляется в стек поверх старых игродействий; игродействие, добавленное последним, считается “верхним” в стеке.

302.3. В один момент времени выполняться может только одно игродействие, использующее стек. Это всегда верхнее игродействие в стеке.

302.4. После полного выполнения игродействия (см. [512. Порядок выполнения особенностей карт.](#)) оно удаляется из стека, верхним становится предшествующее ему игродействие, и оно начинает или продолжает выполняться. Таким образом, чем позже игродействие попало в стек, тем раньше оно будет выполнено.

302.5. Игодействия, использующие стек, это:

- играемые и срабатывающие особенности карт (в том числе действия);
- играемые свойства карт (движение, простой удар, назначение защитника, закрытие на удар по летающему);
- бросок кубика.

302.6. Игодействия, не использующие стек:

- эффекты правил игры;
- переход от одной фазы/подфазы хода к другой.

302.7. Игодействия, не использующие стек, при наступлении соответствующего условия после объявления выполняются сразу же, без передачи приоритета. Возможно, что при наступлении определенного условия должно выполниться сразу несколько таких игродействий. В этом случае они выполняются друг за другом, а их эффекты считаются наложенными одновременно. Подробное описание этого процесса см. в [503. Эффекты правил игры.](#)

302.8. Игроки могут использовать стек, то есть объявлять и выполнять игродействия, не в любой момент игры: это запрещено во время наложения любых эффектов, в том числе эффектов правил игры. Стек в такие моменты называется деактивированным.

302.9. Игодействия, использующие стек, перед попаданием туда помещаются в очередь заявок.

- 302.10. Очередь заявок не является игровой зоной, с игродействиями, находящимися в ней, нельзя взаимодействовать никаким образом. Очередь заявок отображает реакцию игроков на какое-либо игровое событие.
- 302.11. Игодействия, использующие стек, помещаются в стек из очереди заявок после **последовательного** паса обоих игроков (см. [303. Приоритет](#)).
- 302.12. Общая схема использования игродействия, использующего стек:
- объявление игродействия (игродействие заносится в очередь заявок);
 - пас обоих игроков (игродействия, находящиеся в очереди заявок, переносятся в стек);
 - ожидание своей очереди в стеке (игродействие не выполняется, и в отношении него нельзя разыгрывать другие игродействия, например, блокирование, перенаправление и т. д., пока оно не станет верхним в стеке);
 - выполнение игродействия согласно [512. Порядок выполнения особенностей карт](#). (проверка легальности, резервирование ресурсов, окончательное определение цели, расчёт и применение эффекта);
 - оплата игродействия (не использует стек);
 - удаление выполненного и оплаченного игродействия из стека.
- 302.13. Стек начинает действовать с Подфазы расстановки (см п. 404.2), порядок объявления игродействий описан в п. 303.3.

303. Приоритет.

- 303.1. Приоритет – это возможность игрока заявить и выполнить игродействие. В каждый момент приоритетом может владеть только один игрок. В Главной фазе приоритетом владеет Активный игрок. При заявлении и выполнении игродействий приоритет передаётся в соответствии с окнами приоритета, описанными в разделе [512. Порядок выполнения особенностей карт](#).
- 303.2. Пас – передача противнику приоритета без объявления игродействия. Пас не является игродействием и эффектом.
- 303.3. Объявление игродействия не приводит к передаче приоритета, таким образом, игрок, владеющий приоритетом, может заявить в любом сочетании:
- одно медленное игродействие, если игра находится в Подфазе выбора Главной фазы, и очередь заявок пуста;
 - любое количество быстрых игродействий (например, внезапных действий), у которых нет условия срабатывания, если игра находится в Главной фазе, на Шаге открытия Фазы Открытия или в Заключительной Фазе и выполняется хотя бы одно из условий:
 - стек заявок пустой;
 - любой игрок перед этим, имея приоритет, заявил новые игродействия (в том числе срабатывающие) либо заявил новую способность в рамках составной особенности;
 - игродействие покидает стек;
 - идёт выполнение другого игродействия, и игра находится в фазе, в которой такие игродействия можно заявлять (см. [512. Порядок выполнения особенностей карт](#).);

- любое количество сбрасываемых особенностей карт/внезапных действий с условиями сбрасывания, если такое условие выполняется.
- 303.3.1. Особенности “после расстановки карт”, “в начале боя” и “до начала хода” играют и выполняются игроками по очереди (см пп. 404.2, 406.1, 408.1). В ходе выполнения таких способностей действуют правила, описанные в п. 303.1, однако игроки не могут заявлять играемые и условные играемые особенности; для фаз “после расстановки карт” и “в начале боя” также нельзя заявлять сбрасываемые особенности с ограничениями “Один (X) раз за ход”.
- 303.4. Условие сбрасывания проверяется только в отношении игродействия, которое находится верхним в стеке, к той его фазе, которая выполняется в настоящий момент. Проверка для каждой фазы происходит:
- для сбрасываемых особенностей – один раз при первом наступлении условия сбрасывания, при этом каждый игрок при получении приоритета должен заявить желаемые сбрасываемые особенности с условием сбрасывания и передать приоритет. Если оппонент, получив приоритет, заявит новые игродействия, игрок не сможет заявить еще сбрасываемых игродействий, имеющих ту же точку сбрасывания (но сможет заявить условные играемые игродействия для этой точки сбрасывания, как описано ниже, а также быстрые игродействия без условий сбрасывания, как это описано в п.303.3);
 - для условных играемых особенностей – при первом наступлении условия сбрасывания (как и для сбрасываемых), однако заявлять такие способности можно как попеременно со сбрасываемыми, до передачи приоритета, так и далее, до последовательного паса обоих игроков (см. п. 305.2). Также проверка для таких особенностей происходит повторно, если игродействие снова стало верхним в стеке после разрешения других особенностей, объявленных при проверке этого условия сбрасывания ранее. Такая проверка может происходить любое количество раз, и игродействие переходит к следующей фазе только в случае, когда оно является верхним в стеке, и игроки при проверке условия последовательно пасуют, не заявив никаких игродействий. Эффекты правил игры не заносятся в стек, поэтому повторная проверка условия сбрасывания для них никогда не проводится.
- 303.5. Заявленные игродействия помещаются в “Очередь заявок” в порядке заявления их игроком. С игродействиями, которые находятся в очереди заявок, невозможно взаимодействовать до их попадания в стек.
- 303.6. После заявления игродействий активный игрок передает приоритет, его оппонент становится активным игроком и может заявлять игродействия по тем же правилам (или заявить пас). Новые игродействия добавляются в конец очереди заявок.
- 303.7. После паса обоих игроков вся очередь заявок помещается в стек в порядке объявления игродействий, таким образом, последнее заявленное игродействие становится верхним в стеке.
- 303.8. Игодействия, не использующие стек, выполняются сразу же после заявления. Приоритет Активному игроку не передается. Однако после наложения эффекта проверяется наличие сбрасываемых или условных играемых особенностей сначала Активного игрока, затем его оппонента. В случае их наличия приоритет получает Активный игрок. Он имеет право заявить эти особенности в любом порядке. Затем особенности заявляет Неактивный игрок.

- 303.9. Если в какой-то момент выполнения особенности должны быть применены эффекты правил игры, игрок, который должен получить приоритет, заявляет эти эффекты, а после их выполнения получает приоритет.

304. Медленные и быстрые игродействия.

- 304.1. Игодействия, использующие стек, подразделяются на медленные игродействия и быстрые игродействия. Медленное игродействие можно объявлять только когда в стеке нет ни одного игродействия (стек пуст). Быстрое игродействие игрок может объявлять, если имеет приоритет, в соответствии с окнами приоритета, описанными в п. 303.3.
- 304.2. Медленные игродействия - это:
- движение существа по полю боя (а также использование особенностей, заменяющих движение);
 - действие карты (кроме внезапного);
 - использование особенностей "до набора отряда", "после расстановки карт", "в начале боя".
- 304.3. Быстрые игродействия - это все другие использующие стек игродействия, кроме медленных:
- условное или безусловное внезапное действие (в том числе внезапная атака);
 - использование срабатывающей особенности;
 - бросок кубика.

305. Одновременное срабатывание особенностей.

- 305.1. Если в течение игры одновременно возникает несколько срабатывающих особенностей, они также объявляются и заносятся в стек (через очередь заявок). Сначала объявляются особенности от карт Активного Игрока в выбранном этим игроком порядке, затем особенности от карт Неактивного Игрока в выбранном этим игроком порядке.
- Обратите внимание! В игре одновременно могут возникнуть особенности, имеющие разное условие срабатывания (например, "в начале хода" и "когда открывается", "при ударе" и "когда получает X ран"); в этом случае Активный игрок заносит в стек все эти особенности, и только после этого Неактивный игрок заносит в стек особенности своих карт.
- 305.2. Иногда в игре встречается ситуация, когда при наступлении какого-либо условия игроки могут объявить несколько срабатывающих особенностей. В этом случае игроки получают возможность объявить каждую из этих особенностей (сначала Активный Игрок объявляет все срабатывающие играемые особенности, затем - Неактивный), однако если игрок пасует, то он не может вернуться к объявлению оставшихся особенностей (см. п. 303.4). В отличие от срабатывающих особенностей, условные играемые особенности при наступлении условия для разыгрывания могут быть объявлены до момента последовательного паса обоих игроков.

ПРИМЕР 1: Летящее существо погибло, при этом Дозоры Форрендора могут объявить свою особенность и взлететь. Они должны сделать это сразу, без передачи приоритета противнику. Если один из Дозоров Форрендора не хочет

объявить свою особенность, то он теряет право использовать её до наступления следующего условия срабатывания.

ПРИМЕР 2: Существо получило раны от удара. Отшельница в отряде Активного игрока может заявить перераспределение ран от этого удара или не объявлять эту особенность (пас Активного игрока). Если оппонент после этого также пасует, то заявить перераспределение ран от этого больше нельзя. Если же Оппонент заявляет какие-то игродействия в ответ на пас Активного игрока (например, хочет перераспределить раны от этого удара своей Отшельницей), Активный игрок снова получает право сыграть особенность своей Отшельницы (и перераспределить раны раньше, чем это сможет сделать Отшельница противника).

ПРИМЕР 3: Наземное существо погибло. Королева Мёртвых в отряде Активного игрока может заявить вызов Скелета на клетку, которую занимало это существо, или не объявлять эту особенность (пас Активного игрока). Если оппонент после этого также пасует, то заявить вызов Скелета на эту гибель больше нельзя. Если же Оппонент заявляет какие-то игродействия в ответ на пас Активного игрока (например, хочет вызвать Скелета своей Королевой Мёртвых), Активный игрок снова получает право сыграть особенность своей Королевы Мёртвых (и вызвать Скелета раньше, чем это сможет сделать Королева Мёртвых противника).

306. Бросок кубика.

- 306.1. Бросок кубика - это игродействие, которое сопутствует атаке, некоторым действиям или применению свойств или особенностей некоторых карт (предназначается для их расчёта). В этом случае бросок кубика осуществляется на шаге броска кубика при выполнении соответствующего игродействия.
- 306.2. В некоторых случаях бросок кубика является самостоятельным и единственным эффектом игродействия, однако в этом случае с броском кубика допустимы все те же операции, что производятся с обычным броском кубика (сведение броска к определенному значению, наложение модификаторов и т. д.).
- 306.3. Любая особенность карты, содержащая в себе запись вида X-Y-Z, подразумевает бросок кубика. При этом:
 - a. бросок кубика в случае атаки для определения силы и величины атаки производится на Шаге броска кубика этой атаки, а результат сражения определяется в соответствии с [515. Правила проведения сражений](#). Кубик для определения силы атаки бросается всегда.
 - b. заклинания и воздействия требуют расчёта только в случае, если в их тексте присутствует X-Y-Z. При этом расчёт величины эффекта происходит по тому же принципу, что описан в (п. 515.8):
 - X, если на кубике выпало 3 или менее;
 - Y, если на кубике выпало 4 или 5;
 - Z, если на кубике выпало 6 и более.
 - c. любые особенности, которые используют запись X-Y-Z для определения количества целей/дальности, являются составной особенностью вида "Бросьте кубик на определение количества целей/дальности (в соответствии с п. 306.3.b), при этом заявите указанную в тексте особенность к определенному в

результате броска количеству целей (или меньшему, если это разрешено текстом особенности)/заявите указанную в тексте особенность с определённой в результате броска дальностью.

306.4. Если в тексте карты указан бросок кубика, то по умолчанию этот бросок осуществляет контролирующий карту игрок.

306.5. Бросок кубика всегда выполняется в следующем порядке:

306.5.1. Игрок(и) бросают кубик(и). Если игрок должен бросить кубик несколько раз – это равносильно тому, что он бросает несколько кубиков одновременно. Если игродействие требует, чтобы каждый из игроков бросил кубик (например, при сражении существ простым ударом) – то оба игрока одновременно совершают броски всех полагающихся кубиков (при игре одним кубиком – сначала кубик бросает Активный игрок). Если X бросков игрока predeterminedены особенностью вида “X ваших следующих бросков равны [текст]”, то X из доступных этому игроку бросков не совершаются, а значения этих бросков принимаются равными [текст].

306.5.2. Приоритет получает Активный Игрок. Игроки могут заявлять срабатывающие и внезапные особенности вида “перебросить кубик” для любого из своих кубиков, при этом играемые особенности такого рода могут быть заявлены игроками после каждого переброса кубика. После взаимного паса игроков и разрешения всех таких особенностей – Активный игрок выбирает окончательное значение(значения) своих кубиков (при возможности выбора), затем то же делает Неактивный игрок. Это значение считается “броском кубика (без модификаторов)”. Не выбранные на этом шаге значения бросков игнорируются, никакие особенности карт на них не срабатывают, как будто этих бросков не совершалось. Тем не менее, такие броски сохраняются в истории боя (в случае, если был осуществлен переброс – сохраняется последнее значение такого броска), и на них могут ссылаться некоторые особенности карт, в явном виде требующие учесть значение не выбранных бросков.

ПРИМЕР: Пиромант Дзара бросает кубик для определения силы атаки два раза. Если оба броска имеют одинаковое значение, такая атака получает +1 к величине. Этот модификатор возникает в результате проверки бросков на Шаге броска кубика (п. 512.6.2), при этом выбранный бросок кубика учитывается по общим правилам, то есть со всеми модификаторами.

306.5.3. Приоритет получает Активный Игрок. Игроки могут заявлять срабатывающие и внезапные особенности вида “+X к броску кубика”, “-X к броску кубика”, “свести значение кубика к X”. Также игроки могут заявлять любые особенности, выдающие или меняющие значение именных модификаторов, связанных с броском кубика (Опыт в Атаке, Опыт в защите, Неповоротливость и т. д.), хотя эти особенности можно разыграть и позже, на Шаге расчёта (п. 512.6.3), и тогда они не повлияют на значение кубика. После взаимного паса игроков и применения всех модификаторов (см. [519. Модификаторы броска кубика.](#)) финальное значение кубика фиксируется и считается “броском кубика (с учётом модификаторов)” или просто “броском кубика”, причем это значение может быть и больше 6, и меньше 1. Теперь эффект броска кубика удаляется из стека.

306.6. Связанное с броском игродействие сохраняет информацию о броске (или бросках), на которую опирается для дальнейших расчетов. Эту же информацию могут

использовать и другие игродействия, если она необходима для расчета величины эффекта или проверки условий срабатывания.

- 306.7. Особенности вида “следующий бросок кубика равен X” не являются модификаторами броска кубика. Порядок применения таких особенностей описан в п. 519.5.
- 306.8. Особенности карт вида “перебросить кубик” не являются модификаторами броска кубика. Порядок применения таких особенностей описан в п. 519.7.
- 306.9. В случае, если игродействие требует, чтобы игрок бросил несколько кубиков и рассчитал эффект, основываясь на какой-либо математической операции (сумма, разность значений), то есть из текста особенности явно следует, что необходимо оперировать всеми выпавшими значениями, то считается, что кубики были брошены подряд в порядке, определяемом совершавшим бросок игроком. Порядок определяется после броска кубиков. К каждому из этих бросков могут применяться модификаторы, на каждый из этих бросков могут срабатывать особенности карт. Применение особенностей и расчет модификаторов производятся таким образом, как будто кубики были брошены одновременно.

ПРИМЕР: Воин Храма имеет текст “Когда Воин Храма сражается, бросьте кубик два раза и выберите один из результатов бросков”. При сражении двух Воинов Храма сначала нападающий Воин Храма бросает кубик дважды, затем отражающий Воин Храма бросает кубик дважды. Теперь приоритет получает Активный игрок, и игроки могут заявлять особенности, связанные с перебросом кубиков (например, особенности Ловцов удачи). После окончания перебросов игрок, контролирующий нападающего Воина Храма, выбирает значение кубика, которое будет использоваться далее, затем то же самое делает игрок, контролирующий отражающего Воина Храма. Не выбранные броски кубика в дальнейшем игнорируются, никакие срабатывающие особенности в их отношении не срабатывают. На выбранные броски кубика накладываются модификаторы броска, а затем на основании бросков кубика с учетом модификаторов происходит расчёт результатов сражения.

Часть 4. Фазы боя.

Игра начинается с Предварительной фазы боя, а после её окончания переходит в Основную фазу боя.

401. Предварительная фаза.

- 401.1. Предварительная Фаза выполняется один раз за игру (никакие особенности карт, работающие в Предварительной Фазе, не могут быть выполнены, если карта взята в отряд в Основной Фазе). В этой фазе (в отличие от Основной Фазы) игроки не могут объявлять никаких действий.
- 401.2. Игровые фазы и шаги проходят в указанном ниже порядке.
- 401.3. Если говорится, что “игроки чередуют использование особенностей”, это означает, что сначала Первый Игрок при пустом стеке использует (объявляет и выполняет) свою особенность, а затем Второй Игрок при пустом стеке использует (объявляет и выполняет) свою особенность. Если один из игроков отказывается от использования

особенности (пасует), то использовать особенности продолжает другой игрок; когда и он также отказывается от использования особенности, игра переходит к следующему Шагу.

- 401.4. Особенности, содержащие текст "один (X) раз за ход" не могут быть использованы в Предварительной фазе боя.

402. Подфаза Раздачи.

- 402.1. Шаг определения очередности хода. Игроки бросают кубик. Игрок, который выбросил большее число, выбирает, каким он будет ходить – первым (далее – Первый игрок) или вторым (далее – Второй игрок). Если броски кубика равны – игроки перебрасывают кубик. Для набора своих отрядов игроки получают по 24 золотых (◆) и 22 серебряных (◆) кристалла. Второй игрок дополнительно получает 1 золотой (◆) и 1 серебряный (◆) кристалл.
- 402.2. Шаг перемешивания колод. Игроки перемешивают свои колоды любым способом, но так, чтобы расположение карт в колоде было случайным и неизвестным. Перемешав собственную колоду, каждый игрок может перемешать колоду противника и/или поднять его колоду.
- 402.3. Шаг раздачи. Каждый игрок берёт 15 верхних карт своей колоды, которые называются раздачей. Игрок может посмотреть карты своей раздачи.
- 402.4. Шаг пересдачи. Если игрок не желает составлять отряд из пришедших карт раздачи, он может вернуть эти карты в колоду, повторить перемешивание колоды (п.402.2) и раздать себе новую раздачу (п.402.3), но игрок получает штраф в 1 золотой кристалл (◆) за каждую пересдачу. Количество пересдач ограничено только количеством золота, доступного игроку. Игрок, у которого нет больше золота, автоматически проигрывает, если заявляет пересдачу.
- 402.4.1. Первым о желании взять пересдачу объявляет Первый игрок. При этом Второй игрок также объявляет, будет ли он брать пересдачу. После этого оба игрока берут пересдачу. Если игрок в свой черёд не хочет брать пересдачу, то он теряет право её брать в дальнейшем – с этого момента брать пересдачи может только его противник.

403. Подфаза Набора. Правила набора отряда.

- 403.1. Шаг использования особенностей "до набора отряда". Игроки, начиная с Первого игрока, чередуют использование особенностей вида "до набора отряда - [текст]". Если игрок в свой черёд отказался от использования такой особенности, то он теряет возможность играть особенности "до набора отряда" до конца этого шага. Каждая карта использует особенность "до набора отряда" один раз за бой. Играть особенность "до набора отряда" можно только картами, которые находятся в раздаче, а не в отряде;
- 403.1.1. Если текст особенности "до набора отряда" предписывает взять карту в отряд, это происходит в шаг использования особенностей "до набора отряда" согласно правилам, перечисленным в п.п.403.2.1 - 403.2.3;

- 403.1.2. Игрок не может заявить особенность “до набора отряда”, предписывающую взять карту в отряд, если при полном выполнении этой особенности (согласно п. 403.2.3.1) будут нарушены критерии легальности отряда из п. 403.2.3. Если же в результате выполнения особенности “до набора отряда” игрока становится нелегальным отряд его противника, противник на своё усмотрение ограничивает применение эффекта таким образом, чтобы его отряд оставался легальным;
- 403.1.3. Игрок обязан показать карту, у которой он использует особенность "до набора отряда". Такая особенность используется 1 раз за бой для каждой карты. Если игрок сыграл особенность "до набора отряда" карты с уникальностью, то больше не может использовать особенности "до набора отряда" карт с таким же названием.
- 403.2. Шаг набора отрядов. Набор отряда осуществляется согласно правилам, перечисленным в п.п.403.2.1 - 403.2.4;
- 403.2.1. Чтобы карта из раздачи попала в отряд, игроку необходимо оплатить её стоимость имеющимися у него кристаллами. Элитные карты набираются за золотые кристаллы, а рядовые – за золотые и/или серебряные кристаллы. За каждую стихию в своём отряде, кроме первой, игрок теряет 1 золотой кристалл;
- 403.2.2. Карты в отряд набираются по одной. После того, как карта взята в отряд, её особенности могут влиять на дальнейший набор отряда. Карты, оставшиеся в раздаче после набора отряда, возвращаются обратно в колоду.
ПРИМЕР: Тич – после набора Тича в отряд игрок может получить 2 золотых, при этом начинает действовать дополнительное ограничение на проверку легальности отряда;
- 403.2.3. Проверка легальности отряда проводится как до набора каждой карты в отряд, так и после набора этой карты в отряд. Проверка легальности включает в себя:
- проверку на наличие у игрока достаточного количества золотых/серебряных кристаллов;
 - проверку на отсутствие в отряде дублирующихся карт с одинаковым названием и уникальностью;
 - проверку на общую стоимость летающих существ. Летающих можно набрать на 15 или менее фактически потраченных кристаллов;
 - проверку на наличие в отряде хотя бы одного существа;
 - проверку на количество доступных для расстановки клеток. Существ в отряде не может быть больше, чем клеток, доступных для расстановки карт, как это описано в [404. Подфаза Расстановки. Правила расстановки.](#) Каждому игроку обычно доступно 15 клеток, но некоторые особенности карт могут менять это число.
 - проверку на прочие ограничения, которые могут присутствовать в тексте некоторых карт или появиться в результате применения особенностей некоторых карт.
- 403.2.3.1. До набора карты в отряд игрок проверяет легальность набора по следующему алгоритму (это проверка будущего состояния отряда, которая до своего завершения не оказывает влияния на отряд):

- a. Игрок выбирает карту, которую он хочет взять в отряд и определяет стоимость найма карты в кристаллах
 - b. Игрок применяет особенности карты "при наборе в отряд"
 - c. Происходит оплата стоимости карты и, при необходимости, доплата штрафного кристалла за каждую новую стихию, которая должна появиться в отряде при взятии карты;
 - d. Проводится проверка легальности отряда.
 - e. После проверки легальности проверка будущего состояния отряда заканчивается, и если отряд легален, карта берётся в отряд, её особенности, использованные на шаге b., разрешаются с тем же результатом, что и в ходе предварительной проверки, а кристаллы, которые должны были быть потеряны на шаге c., теряются согласно результатам проверки. Если же отряд нелегален, такую карту нельзя взять в отряд;
- 403.2.3.2. В ходе предварительной проверки карта не считается находящейся в отряде. Таким образом, если особенность "при наборе отряда" карты в явном виде предписывает, например, изменить количество кристаллов, требуемое для найма этой карты в отряд при соблюдении определенных условий, сама эта карта не учитывается при проверке таких условий;
- ПРИМЕР: Ведающий запасами имеет текст "При наборе отряда, если в вашем отряде есть карты стоимостью 3, 4, 5, 6, 7 и 8, вы можете взять Ведающего запасами в отряд бесплатно". При наборе Ведающего запасами в отряд в отряде должна быть другая карта стоимостью 4, чтобы особенность Ведающего запасами сработала.*
- 403.2.3.3. Некоторые особенности карт "при наборе в отряд" таковы, что игрок не может провести проверку будущего состояния отряда, описанную в п. 403.2.3.1, в полном объёме, так как до начала выполнения этой особенности игрок не обладает всей необходимой для проведения проверки информацией. Как правило, это значит, что такая особенность требует взаимодействия со своей колодой или с колодой/раздачей оппонента, броска кубика и т. д. В этом случае игрок может взять карту в отряд без предварительной проверки состояния отряда, однако отменить это взятие он уже не сможет (так как оно породило эффекты). В случае, если отряд после взятия карты, разрешения всех эффектов и оплаты взятия стал нелегальным, игрок вправе отменить взятие других карт в отряд в соответствии с п. 403.2.4 и попытаться набрать новый отряд. Если игрок не может или не хочет этого сделать, он проигрывает партию в соответствии с п. 403.2.5.
- 403.2.4. Игрок вправе отменить набор отряда и начать его заново. В этом случае карты из отряда возвращаются в раздачу, за исключением тех карт, которые были взяты в отряд на шаге использования особенностей "до набора отряда" (п. 403.1). Эти карты не могут быть удалены из отряда, порядок их взятия в отряд также не может быть изменён, штрафы и бонусы за их наличие в отряде сохраняются. Кристаллы за возвращенные в руку карты (а также кристаллы, потраченные на штрафы за стихии, на штрафы за особенности некоторых карт, взятых в на шаге набора отряда и т. д.) снова могут быть использованы для набора отряда; дополнительные кристаллы, которые игрок мог получить за

- взятие в отряд некоторых карт на шаге набора отряда, при отмене набора отряда теряются;
- 403.2.5. Игрок проигрывает партию, если он не может набрать легальный отряд.
- 403.2.6. После окончания набора отряда карты, оставшиеся в раздаче, помещаются обратно в колоду, колода перемешивается.

404. Подфаза Расстановки. Правила расстановки.

- 404.1. Шаг расстановки. Расстановка осуществляется согласно правилам, перечисленным в п.п.404.1.1 – 404.1.4.
- 404.1.1. Все карты, взятые в отряд, помещаются на поле боя рубашкой вверх. Одна карта занимает одну клетку. Сначала Первый игрок помещает карты своего отряда на своей половине поля боя, затем то же самое делает Второй игрок.
- 404.1.2. Первый игрок может размещать карты на клетках центральной части своей половины поля боя размером 3x3 клетки. Лишь после того, как все эти клетки окажутся занятыми, Первый игрок получает право размещать карты на оставшихся клетках 2-го и 3-го ряда. В последнюю очередь карты размещаются на пустых клетках 1-го ряда.
- 404.1.3. Второй игрок может размещать карты на клетках центральной части своей половины поля боя размером 3x3 клетки и на крайние клетки 1-го ряда. Крайние клетки своего 2-го и 3-го ряда Второй игрок заполняет в последнюю очередь.
- 404.1.4. Если какой-либо эффект запрещает игроку использовать для расстановки какие-то клетки поля боя, во время расстановки эти клетки считаются занятыми.
- 404.2. Шаг использования особенностей "после расстановки карт". После того, как все карты расставлены, игроки, начиная с Первого игрока, чередуют использование особенностей вида "после расстановки карт – [текст]". Если игрок в свой черёд отказался от использования такой особенности, то он теряет возможность играть особенности "после расстановки карт" до конца этого шага. Каждая карта использует особенность "после расстановки карт" один раз за бой.
- 404.2.1. Если стоимость карты содержит величину X, то эта карта автоматически имеет особенность "После расстановки карт – вскрыться". При вскрытии игрок обязан сообщить противнику, какое значение величины X он использовал при наборе этой карты в отряд.
- 404.2.2. Если стоимость карты в подфазу Набора была изменена в результате какого-либо выбора, сделанного игроком, то эта карта автоматически имеет особенность "После расстановки карт – вскрыться". При вскрытии игрок обязан сообщить противнику свой выбор, и что он использовал в качестве стоимости при наборе этой карты в отряд.
- 404.2.3. Если карта начинает бой с какими-либо эффектами, полученными в подфазу Набора в результате какого-либо выбора, сделанного игроком, то эта карта автоматически имеет особенность "После расстановки карт – вскрыться". При вскрытии игрок обязан сообщить противнику, какие именно эффекты эта карта получила в подфазу Набора.
- 404.2.4. Особенности, меняющие расположение карт на поле боя в эту фазу, не являются перемещением (и передвижением) карт.

405. Подфаза Вскрытия.

- 405.1. Шаг вскрытия. Первый игрок вскрывает все свои карты и переносит летающих существ во вспомогательную зону. После этого Второй игрок вскрывает все свои карты и переносит летающих существ во вспомогательную зону. Второй игрок может оставить любые карты своего 3-го ряда скрытыми (перевернутыми рубашкой вверх) вплоть до конца первого хода Первого игрока.
- 405.1.1. Особенности карт, связанные со вскрытием, срабатывают в этой фазе после того, как оба игрока вскрыли все карты. При этом сначала особенности заявляет и выполняет Первый игрок в выбранном им порядке, затем – Второй игрок в выбранным им порядке.
- 405.2. Шаг рассадки. На этом шаге игроки назначают симбиотам в своем отряде хозяев в следующем порядке:
- Первый игрок назначает всех своих компаньонов наземным существам в своём отряде;
 - Второй игрок назначает всех своих компаньонов наземным существам в своём отряде;
 - Первый игрок назначает паразитов наземным существам противника в первом ряду Второго игрока или на своей половине поля боя.
 - Второй игрок назначает паразитов наземным существам противника в первом ряду Первого игрока или на своей половине поля боя.
 - Оставшиеся без хозяев симбиоты (компаньоны и паразиты) погибают (одновременно).
- 405.2.1. Компаньона можно посадить только на легальную карту – например, нельзя назначить компаньона скрытой местности. Если есть легальная карта для компаньона, то он обязан быть посажен.
- 405.2.2. Карты, которым назначаются симбиоты, вскрываются. Паразита можно назначить на скрытую карту, и, если эта карта оказалась нелегальной для назначения, то паразит погибает. Если есть легальная вскрытая карта для паразита, то он обязан быть посажен.

406. Подфаза Начала боя.

- 406.1. После того, как все карты заняли соответствующее положение на поле боя и во вспомогательной зоне, игроки, начиная с Первого игрока, чередуют использование особенностей вида "в начале боя – [текст]". Если игрок в свой черёд отказался от использования такой особенности, то он теряет возможность играть особенности "в начале боя" до конца этой фазы. Каждая карта использует особенность "в начале боя" один раз за бой.

407. Основная фаза боя.

- 407.1. Когда завершается Предварительная Фаза боя, игра автоматически переходит в Основную Фазу, при этом Активным становится Первый игрок.
- 407.2. Каждый раз ход игрока начинается с Начальной Фазы. Начальная Фаза, Фаза Открытия, Главная Фаза и Заключительная Фаза обязательно осуществляются в

каждый ход, 1 раз за ход и именно в таком порядке. Поскольку Активный игрок может не объявлять "медленных" игродействий, подфаза Выполнения могут отсутствовать. При переходе к новой фазе (подфазе, шагу) приоритет получает Активный игрок.

- 407.3. Фаза (подфаза, шаг) завершается, когда в стеке нет игродействий, которые должны быть рассмотрены в эту фазу (подфазу, шаг), и оба игрока последовательно пасуют. Затем игра переходит к следующей фазе (подфазе, шагу). Никакое событие не может произойти в игре между ходами, фазами, подфазами или шагами.

408. Начальная фаза.

- 408.1. В этой фазе игроки не могут использовать играемые особенности своих карт (но могут использовать срабатывающие особенности). Игроки по очереди, начиная с Активного Игрока, чередуют использование особенностей карт "до начала хода". Если игрок в свой черёд отказался от использования такой особенности, то он теряет возможность играть особенности "до начала хода" до конца этой фазы. Каждая карта использует особенность "до начала хода" один раз за ход.
- 408.2. Если стек пуст и оба игрока пасовали, то Начальная Фаза хода заканчивается, и игра автоматически переходит в Фазу Открытия.
- 408.3. Если в текстах карт есть особенности, требующие определить численную величину эффекта в начале хода, то она определяется в начале этого этапа.

409. Фаза Открытия.

- 409.1. Шаг подготовки. Активный игрок принимает решения, будут ли открываться его карты, которые имеют особенности "Может не открываться в начале хода".
- 409.2. Шаг открытия. Активный игрок одновременно открывает все свои закрытые карты (это игродействие не использует стек), кроме карт, выбранных в Шаге подготовки. При этом заносятся в стек особенности карт "в начале хода" и "при открытии" (а также отложенные эффекты, которые должны сработать "в начале хода"), в том числе отравление, регенерация, **вальхалла, получение жетонов инкарнации**. Также игроки могут использовать другие срабатывающие, внезапные играемые и условные играемые особенности своих карт по общим правилам.
- 409.3. Если во время этой фазы карта получает приобретённую особенность, которая имеет условие срабатывание "в начале хода [игрока]", то она может использовать такую особенность только в начале следующего хода [игрока] (если позволяет текст этой особенности).
- 409.4. Если стек пуст и оба игрока последовательно пасуют, то Фаза Открытия заканчивается, и игра автоматически переходит в Главную Фазу.

410. Главная фаза.

- 410.1. Главная Фаза содержит подфазу Выбора (обязательно) и подфазу Выполнения (не обязательно).
- 410.2. Когда наступает Главная Фаза, игра автоматически переходит в подфазу Выбора.

411. Подфаза Выбора.

К Подфазе Выбора Активный игрок может переходить любое число раз за ход.

- 411.1. Только Активный игрок имеет приоритет в этой подфазе.
- 411.2. Активный игрок должен выбрать одно из следующих игродействий:
 - объявить движение своей карты (указав источник, цель и способ движения), при этом приоритет остаётся у Активного игрока. После паса обоих игроков игра переходит к Подфазе Выполнения;
 - объявить действие своей карты (указав источник, цель и используемую особенность), при этом приоритет остаётся у Активного игрока. После паса обоих игроков игра переходит к Подфазе Выполнения;
 - передать ход противнику, после чего игра автоматически переходит в Заключительную Фазу, а приоритет остаётся у Активного игрока.

412. Подфаза Выполнения.




- 412.1. В эту подфазу происходит выполнение заявок, расположенных в стеке. Игроки также могут использовать срабатывающие, условные играемые и внезапные играемые особенности своих карт. После того, как очередная особенность выполнена (наложила эффект), карта оплачивает эту особенность ресурсами, указанными в тексте особенности. В частности:
 - движение оплачивается тратой карты единиц движения;
 - действие оплачивается закрытием карты;
 - в зависимости от текста особенности возможна трата других ресурсов: фишек, единиц здоровья, дополнительных жизней и т. д. (см. [501. Заявка и оплата](#));
- 412.2. Если стек пуст и оба игрока последовательно пасуют, то подфаза Выполнения заканчивается, и игра автоматически переходит в подфазу Выбора.


413. Заключительная Фаза.

- 413.1. Если Активный игрок передаёт ход противнику, приоритет переходит противнику, и после его паса или после очищения стека, если были заявлены какие-либо игродействия, игра автоматически переходит в Заключительную Фазу хода. При этом заносятся в стек особенности карт "в конце хода" (а также отложенные эффекты, которые должны сработать "в конце хода"). Также игроки могут использовать другие срабатывающие, внезапные играемые и условные играемые особенности своих карт по общим правилам.
- 413.2. Если во время этой фазы карта получает приобретённую особенность, которая имеет условие срабатывание «в конце хода [игрока]», то она может использовать такую особенность только в конце следующего хода [игрока] (если позволяет текст этой особенности).
- 413.3. Если стек пуст и оба игрока последовательно пасуют, все эффекты, наложенные "до конца [этого] хода" одновременно перестают действовать, после чего Активный игрок становится Неактивным игроком, а Неактивный игрок становится Активным игроком. Игра переходит к Начальной фазе нового хода.


Часть 5. Игровой процесс.


501. Заявка, резерв и оплата.

- 501.1. Заявка – это объявление игродействия с указанием источника, цели или целей, а также указанием ресурсов, которые необходимо потратить для выполнения игродействия.
- 501.2. В случае, когда указать цель во время заявки явно нельзя, указывается только источник и ресурсы (см. отложенные игродействия)
- 501.3. Оплата игродействия производится ресурсами, указанными в тексте особенности до двоеточия. Такими ресурсами могут быть, например, действие (поворот) карты, фишки, маркеры движения, раны, дополнительные жизни, уничтожение карт и т. д.
- 501.4. Ресурсы делятся на два типа: *резервируемые* и *предоплачиваемые*
- резервируемые ресурсы – это маркер действия карты (поворот), маркеры движения, маркеры, имеющие в названии слово “фишка” и “жетон”, а также все прочие ресурсы, не относящиеся к предоплачиваемым.
 - предоплачиваемые ресурсы – это количество текущих жизней (или количество ран), дополнительные жизни и ресурсы вида “уничтожить карту”, “вернуть карту в колоду” и т. д., а также любые ресурсы, требующие взаимодействия карты с другими картами (например, закрытие другой карты в качестве оплаты):
 - Помимо ресурсов некоторые особенности имеют ограничения на количество выполнений вида “X раз за ход”, “X раз за бой”; считается, что при оплате таких особенностей на карту накладывается маркер выполнения, отмечающий применение особенности. Такие ограничения приравниваются к *резервируемым* ресурсам, за исключением того, что маркер выполнения особенности накладывается во время оплаты особенности только в случае, если особенность не была признана нелегальной до Шага расчёта (см. [526. Правило летящей стрелы.](#)).
- 501.5. Любые ресурсы, заявленные для оплаты какой-либо особенности, не могут быть использованы для заявки оплаты других особенностей *ни одним из игроков*.
- 501.6. Любые ресурсы не могут быть заявлены для оплаты в количестве большем, чем имеется в распоряжении, на момент объявления игродействия. В частности, в качестве оплаты нельзя накладывать на карту больше ран, чем оставшееся у неё количество текущих жизней.
- 501.7. Уничтожение карты, а также другие предоплачиваемые ресурсы, не могут быть заявлены для оплаты, если какой-либо ресурс карты уже заявлен или используется для оплаты какой-либо другой особенности.
- 501.8. Поскольку закрытие карты ведёт к потере ей всех очков движения, существуют следующие ограничения:
- Карта, объявившая движение, не может заявлять игродействия, требующие  в качестве оплаты;
 - Карта с зарезервированными очками движения резервирует также и  (то есть не может быть закрыта, пока выполняется передвижение), при этом оплата поворотом карты при оплате движения не происходит,  просто удаляется из резерва (если иного не сказано в тексте карты).

- 501.9. Резервируемые ресурсы, заявленные в качестве оплаты игродействия, **резервируются** на шаге проверки легальности (п. 512.5.3) в момент начала выполнения игродействия (а не в момент его объявления).
- 501.10. Зарезервированные ресурсы считаются принадлежащими карте при расчёте постоянных особенностей и при определении выбора легальных целей любых особенностей, то есть если X находится в резерве, считается, что карта обладает X/является X.
- ПРИМЕР 1: Морок имеет особенность “ по закрытому Мороку сводятся к 1. Атакуя простым ударом, Морок считается открытым всё время, пока сражается, до момента оплаты, и эта особенность в случае получения ответного удара не действует.*
- ПРИМЕР 2: Шаман-Душегрыз может заставить открытое существо ударить и закрыться. Существо, которое заявило действие, будет считаться открытым до конца выполнения этого действия, так что Шаман может выбрать его целью в любой момент выполнения игродействия.*
- 501.11. Зарезервированные ресурсы, подразумевающие наложение маркеров в результате оплаты, не позволяют наложить на карту маркеры в количестве, большем, чем позволяет лимит этих маркеров за вычетом зарезервированных ресурсов.
- ПРИМЕР: Если существо должно закрыться для оплаты игродействия, его нельзя закрыть во время выполнения игродействия.*
- В частности, Шаман-Душегрыз может заставить открытое существо ударить и закрыться. Существо, которое заявило действие, будет считаться открытым до конца выполнения этого действия, и Шаман может выбрать его целью и заставить нанести удар. Однако, если ресурсы уже зарезервированы, Шаман не сможет закрыть существо, оно выполнит своё действие и закроется во время оплаты.*
- 501.12. Зарезервированные ресурсы, являющиеся маркерами карт, **не могут быть сняты** с карты.
- 501.13. Резервируемые ресурсы после резервирования оплачиваются в максимально возможном объёме от заявленного, даже полное отсутствие ресурсов не влияет на статус выполнения игродействия.
- ПРИМЕР: Борг заявил особый удар за фишку и был убит после шага расчёта своей атаки. Так как он покинул поле боя, он не может закрыться и не обладает фишками, но согласно [526. Правило летящей стрелы](#), атака будет совершена.*
- 501.13.1. Эффекты, применяемые к карте во время оплаты, накладываются на карту в любой зоне, если эти эффекты могут существовать в этой зоне согласно п. 201.2.2. К примеру, маркеры вида “X раз за ход”, “X раз за бой” накладываются на карту во время оплаты, даже если карта погибла/попала в изгнание (и маркер должен быть наложен в соответствии с п. 526.2).
- 501.14. Предоплачиваемые ресурсы снимаются с карты во время шага проверки легальности игродействия.
- 501.15. Предоплата ресурсами аналогична составной особенности вида “заплатить ресурсы, при этом выполнить текст особенности”. По этой причине легально заявить потерю предоплачиваемых ресурсов картой в любом доступном ей объёме, однако если в результате предоплаты карта погибнет, особенность не выполнится (исключение составляет уничтожение карты/возвращение карты в колоду).

- 501.15.1. Если в качестве предоплаты требуется уничтожить карту(вернуть карту в колоду), и игрок в соответствии с текстом особенности решает уничтожить(вернуть в колоду) карту-источник этой особенности, то активной зоной для такой особенности начиная с момента уничтожения(возвращения в колоду) является кладбище (колода) (см. также пп. 201.2.3.1, 201.2.3.2).
- 501.16. Оплата не является способностью карты (это просто ресурс, который должна заплатить карта), поэтому оплата не имеет ни источника, ни цели.
- 501.17. Если атака (заклинание, воздействие) карты имеет ограничение на радиус или способ её использования, то такое ограничение является ограничением выбора цели. Такое ограничение проверяется в момент объявления игродействия и в самом начале выполнения относительно изначальной (выбранной) цели этого игродействия (на Шаге проверки легальности).

ПРИМЕР 1: "При  – выстрел "плевок слизью" на 1, дальность 3" (Слизь). Карта может объявить эту особенность только в радиусе 3-х клеток от себя (или по летающему), однако противник может перенаправить атаку в карту, стоящую в радиусе 4-х клеток от источника.

ПРИМЕР 2: ": 3 или менее разряда на 1 по разным существам противника" (Аколит Дзара). Разряды объявляются и выполняются один за другим. Допустим, в отряде противника есть существо, способное перенаправить в себя разряд. Аколит Дзара во время объявления разряда может выбрать целью это существо единожды. Если это существо уже было атаковано разрядом Аколита Дзара, оно может перенаправить в себя ещё один разряд с другого существа. Если это существо ещё не было атаковано разрядом Аколита Дзара, оно может перенаправить в себя разряд с другого существа, а Аколит Дзара может заявить свой следующий разряд в это существо (а в изначальную цель разряда больше не может).

ПРИМЕР 3: Существо объявляет простой удар по стоящей рядом карте, однако после бросков кубика эта карта внезапно перемещается в другой конец поля боя. Существо всё равно нанесёт удар по ней. Однако если бы эта карта успела переместиться после объявления простого удара, но до начала его выполнения (например, внезапным действием, объявленным в ответ на объявление этого удара), то удар отменился бы без оплаты.

502. Источники и цели.

- 502.1. Выбрать источник (цель) способности – это указать источник (цель) способности в заявке. Карта становится целью способности (атаки, заклинания или воздействия) в тот момент, когда эта цель окончательно определена (такой картой может стать защитник, либо карта, в которую перенаправлена способность, либо первоначальная цель).
- 502.2. Карта, объявившая игродействие, является источником этого игродействия. У каждого игродействия может быть только один источник.
- 502.3. Проверка легальности источника игродействия производится в момент занесения игродействия в очередь заявок (объявления игродействия) и в момент начала выполнения игродействия. Игодействие проверяется на легальность по ряду критериев, которые описаны в [528. Нелегальное игродействие](#).

- 502.3.1. Если особенность объявлена, то наличие этой особенности у источника проверяется вместе с проверкой по критериям легальности выбора цели; если источник потерял особенность после того, как эта проверка завершена, особенность выполняется и оплачивается, как будто карта имеет эту особенность
- 502.3.2. Если лишение особенностей произошло в ходе выполнения составной особенности, то проверка наличия у источника особенности проверяется я вместе с проверкой по критериям легальности выбора цели, но только для первой части этой особенности; если источник потерял особенность после того, как эта проверка завершена, будут выполнены все части этой составной особенности (в соответствии с игровой ситуацией).

ПРИМЕР: Аколит Дзара объявил особенность "👁️": Три разряда на 1, только по разным целям". Внезапно его лишили особенностей на этапе выполнения заявки (после того, как критерии выбора легальности цели для первого разряда были успешно проверены). Этот разряд всё равно выполнится, а последующие разряды могут быть заявлены и выполнены, но если бы Аколит Дзара имел дополнительные особенности, срабатывающие на эти разряды или накладывающие модификаторы на разряды, то они уже не сработали бы, поскольку карта уже лишена особенностей.

- 502.3.3. Текст некоторых срабатывающих особенностей, а также текст некоторых составных особенностей, предписывает выбрать цель относительно положения на поле боя цели другой особенности (или способности в рамках составной особенности). В этом случае, если цель другой особенности (предыдущей способности в рамках составной особенности) покинула зону битвы после Шага разрешения целей той особенности, то выбор цели второй особенности будет производиться относительно клетки поля боя, которую занимала цель предыдущей особенности на момент смены игровой зоны согласно истории боя. Обращение к истории боя в таких случаях возможно до тех пор, пока особенность, относительно цели которой происходит выбор, не покинула стек, таким образом, правило не распространяется на выбор цели для отложенных эффектов.

ПРИМЕР 1: Кулхан имеет текст "При ударе – ранить существо противника, стоящее позади атакованного, на X, где X – величина удара (воздействие "рунная пика")." Кулхан сможет заявить ранение цели, если она погибла от его удара или позже, в результате внезапного действия другой карты (но не в результате других причин в ходе расчета и выполнения удара, так как по общим правилам удар в этом случае не будет успешно выполнен).

ПРИМЕР 2: Дхайя имеет текст "👁️👁️: Разряд на 3; разряд на 2 в существо, стоящее рядом с целью первого разряда; разряд на 1 в существо, стоящее рядом с целью второго разряда." Дхайя сможет объявить следующий разряд, если уничтожил разрядом предыдущую цель или она была уничтожена внезапным действием после нанесения ран, но до объявления второго разряда.

ПРИМЕР 3: Итинери имеет текст "При 🏹 – атакованное существо получает отравление на 1, в конце хода – выбранное существо противника, стоящее рядом с атакованным, также получает отравление на 1

(воздействие «эпидемия»)." Отравление существа в конце хода – отложенный эффект, поэтому по общим правилам цель должна находиться на поле боя на конец хода, иначе отравить никого не получится.

502.4. Целью способности всегда являются карты, которые игрок фактически указывает в своей заявке в качестве карт, на которые будет направлено использование этой способности, и/или клетки поля боя. Если цель способности не указана в явном виде, то целью игродействия является карта-источник способности.

ПРИМЕР 1: "При ударе – излечиться на 2". Источник и цель излечения – сама карта, обладающая такой особенностью.

ПРИМЕР 2: "При перемещении" – получить опыт в атаке". Опыт в атаке получает сама карта, обладающая такой особенностью.

502.5. По умолчанию любая атака имеет одну и только одну цель.

502.6. Заклинание и воздействие может иметь любое число целей, в том числе 0 целей. Эффект от заклинания и воздействия наносится всем целям одновременно (каждая из целей получает этот эффект).

502.7. Целью перемещения является клетка поля боя.

502.8. Некоторые заклинания и воздействия в заявке указывают карты, обладающие каким-либо определённым свойством, особенностью или способностью. В этом случае целью становятся те и только те карты, которые обладают данным свойством, особенностью или способностью. Если сразу определить цель такого заклинания или воздействия нельзя, то цель определяется в тот момент, когда это становится возможным (причём, если легальных целей не оказалось, заклинание или воздействие оплачивается, но не наносит эффектов). См. также [120. Отложенная особенность](#).

502.9. Постоянные особенности вида "Не [текст]"/"Не может [текст]" с использованием возвратного суффикса означают, что ни одна из карт не может использовать [текст] в отношении карты с этой особенностью. Также использование возвратного суффикса в описании условий для срабатывающих и условных игровых особенностей означает, что срабатывание условия происходит, когда в соответствии с описанием объект в игре (карта/клетка и т. д.) получает соответствующий эффект любым способом: как в результате собственных игродействий, так и в результате игродействий, источником которых являются другие объекты игры.

ПРИМЕР 1: "Не может излечиваться и получать дополнительные жизни до конца хода". Ни одна карта не может излечивать карту с такой особенностью.

ПРИМЕР 2: "Если должен излечиться на X — вместо этого может ранить стоящее рядом существо на X". Эффект ранения срабатывает вместо излечения этой карты от любого источника.

503. Эффекты правил игры.

503.1. Эффекты правил игры – это эффекты, производимые в соответствии с правилами игры (не за счёт отдельных особенностей или свойств карты). Эти эффекты не имеют ни источника, ни цели, но применяются к конкретным картам в определённые игровые моменты. К эффектам правил игры относят:

- *вскрытие карты;*
- *открытие карты в начале хода;*
- *оплата особенности после того, как она выполнена;*

- наложение эффекта от постоянной особенности;
- уничтожение карты при снижении её текущего количества жизней до нуля;
- потеря маркеров, приобретенных особенностей и прочих эффектов при покидании картой зоны битвы;
- снятие с карты отрицательных и дополнительных жизней в результате их взаимного сокращения;
- назначение хозяина для симбиота;
- уничтожение симбиотов обоих игроков в конце Шага рассадки (п. 405.2), если у них нет хозяина;
- уничтожение симбиота, если хозяин покидает поле боя;
- перемещение симбиота одновременно с их хозяином;
- перенос карт с поля боя во вспомогательную зону и обратно;
- возвращение карт в колоду владельца вследствие нарушения правила уникальности;
- восстановление запаса движения в начале хода Активного игрока или при открытии карты;
- наложение маркеров для эффектов от особенностей вида "начинает бой с [текст]" при вскрытии карты;
- потеря картой постоянных эффектов, как только заканчивается срок их применения;
- потеря картой лишних дополнительных жизней, фишек и других маркеров, как только количество соответствующих маркеров превысит допустимый для карты максимум;
- перемешивание колоды после просмотра колоды или возвращения карты в колоду (см. также п. 204.3, п. 535.5.3.1);
- проигрыш игрока, если в его отряде нет существ;
- снятие жетонов инкарнации с карты при её переносе с кладбища в любую другую игровую зону;
- замещение эффекта особенности другим эффектом вследствие применения эффекта замещения особенности, а также подавление особенностей и их активация в момент пропадания подавляющей особенности;
- округление численных значений базовых свойств карт до нуля, если после наложения всех модификаторов значение этого свойства стало отрицательным;
- наложение и снятие "маркера контроля" при смене игрока, контролирующего карту;
- получение и потеря статусов "нападающий", "атакующий", "атакованный" и т. д., в соответствии с описанием в пп. 512.5.3, 512.5.5 и п. 512.6.6 соответственно;
- снятие маркеров действия с карты (п. 510.4).

503.2. Эффекты правил игры выполняются вне стека. Они помещаются в специальную очередь эффектов правил игры. Эта очередь не является игровой зоной, и предназначена только для упорядочения эффектов правил игры в случае, если их возникает сразу несколько.

503.3. Эффекты правил игры попадают в очередь сразу же, как только становятся актуальными, и после этого начинают выполняться (применяться) сразу же, но не

прерывая применения текущего эффекта, если оно ещё не завершено (см. [538. Деепричастный оборот в текстах особенностей.](#)).


- 503.3.1. Порядок помещения эффектов в очередь эффектов правил игры определяется Активным игроком.
 - 503.3.2. Ни один из игроков не имеет приоритета, пока выполняются эффекты правил игры, однако игроки могут совершать действия, описанные в [511. Порядок наложения эффектов.](#)
 - 503.3.3. Применение эффектов правил игры может породить появление новых эффектов правил игры. Такие эффекты добавляются в очередь. Применение эффектов правил игры происходит до тех пор, пока все эффекты в очереди не будут применены.
 - 503.3.4. После применения всех эффектов правил игры игроки получают возможность играть особенности, срабатывающие на применение эффектов. Порядок заявки таких особенностей описан в п. 511.7.
- 503.4. Если применение нескольких эффектов правил игры вызывает бесконечную циклическую последовательность, то эта последовательность прерывается перед первым повторением эффекта.


504. Атаки, заклинания, воздействия.

- 504.1. Карта, расположенная на поле боя, может объявлять ближний удар по любому стоящему рядом существу, а дальнюю атаку (кроме удара через ряд) – по любому существу, кроме стоящих рядом.
 - 504.1.1. Карта, расположенная на поле боя, может объявлять удар через ряд только через незанятую клетку или клетку, занятую только вашими картами, по вертикали или горизонтали (но не по диагонали). Удар через ряд не является ударом с дальностью, но является дальней атакой.
- 504.2. Карта, расположенная во вспомогательной зоне, может объявлять атаку (кроме удара через ряд) по любой карте в зоне битвы.
- 504.3. Все карты могут использовать заклинания и воздействия как по картам, расположенным на поле боя, так и по картам, расположенным во вспомогательной зоне. Заклинания и воздействия по картам во вспомогательной зоне могут быть объявлены независимо от дальности.
- 504.4. Карта не может объявлять атаку по себе, по клетке поля боя или по вспомогательной зоне.

505. Простые и составные особенности.

- 505.1. Простая особенность – это особенность, содержащая в тексте только одну способность (даже если эта способность накладывает эффект(ы) нескольким картам сразу)

ПРИМЕР: : Воздействие "диссонанс" - ранить на 1 выбранное существо и каждое стоящее рядом с ним существо противника с таким же значением слабого

 " (Герольд мрака).

Это простая особенность. Она содержит одну способность (воздействие). Когда карта её использует, эффект накладывается одновременно на все указанные цели.

505.2. Особенность является составной, если она содержит в тексте несколько способностей (см. пп 111.3.1, 111.3.2). Способности, входящие в состав такой особенности, заявляются и выполняются наносятся по очереди, в порядке, перечисленном в тексте особенности. Эффекты от каждой отдельной способности применяются одновременно на все указанные цели для этой способности (как и в случае с простой особенностью).

ПРИМЕР: “Воздействие “дыхание леса” – излечить существо на 2 и снять с него отравление”. Это составная особенность. Она содержит две способности, каждая из которых – воздействие. Каждое воздействие наносит разный эффект; первое воздействие – излечивает существо на 2, второе – снимает с него отравление. Когда карта их использует, вначале применяется один эффект, затем второй.

505.3. Если использование составной особенности требует оплаты, то оплата происходит после того, как игрок выполнит все способности в рамках этой особенности, которые можно выполнить в соответствии с текущей игровой ситуацией.

505.4. Способности в составе составной особенности могут выполняться независимо друг от друга, зависеть друг от друга указанным в тексте образом или исключать друг друга:

505.4.1. Запись вида “[Способность 1] и [Способность 2]” либо вида “[Способность 1], [Способность 2]” означает, что способности независимы друг от друга. Игрок, контролирующий карту, объявляет и выполняет их по очереди. Если какая-то способность не может быть заявлена, она пропускается, и происходит объявление и выполнение следующей способности. Если способность становится нелегальной в ходе выполнения, также происходит объявление и выполнение следующей способности. Запись “[Способность 1] и [Способность 2]” считается успешно выполненной, если успешно выполнены все входящие в её состав способности.

505.4.2. Запись вида “[Способность 1], затем [Способность 2]” также обозначает независимые способности (п. 505.4.1), однако ключевое слово “затем” имеет другой приоритет и может использоваться для группировки способностей в составе особенности.

505.4.3. Запись вида “N [атак] на X-Y-Z” является эквивалентом записи “[Атака] на X-Y-Z, [атака] на X-Y-Z ...” (N раз). Таким образом, атаки в этом случае являются независимыми способностями, заявляются и выполняются в соответствии с [505.4.1](#).

ПРИМЕР: “Аколит Дзара заявляет три или менее разряда на 1 по разным существам”. Вначале объявляется и выполняется первый разряд, затем – второй, затем – третий (если цель второго или третьего разряда указать невозможно, то он не объявляется). Объявление следующего разряда происходит независимо от результатов выполнения предыдущего разряда. Оплата происходит после объявления и выполнения последнего возможного разряда.

505.4.4. Запись вида “[Атака] на X-Y-Z по [N целям]” эквивалентна записи “Выбрать N целей, [атака] на X-Y-Z по первой цели, [атака] на X-Y-Z по второй цели, ... [атака] на X-Y-Z по N-й цели”. При этом проверка легальности выбора цели также производится в момент объявления каждой атаки по общим правилам.

- 505.4.5. Записи вида “[Группа способностей 1], при этом [Группа способностей 2]” и “[Группа способностей 1]; [Группа способностей 2]” являются описанием зависимых способностей. Игрок, контролирующий карту, может объявить [Группа способностей 2] только в случае, если [Группа способностей 1] была легально объявлена и успешно выполнена в полном объёме (то есть каждый из эффектов в группе был применён к цели в том объёме, в котором этот эффект был рассчитан; **в случае атаки – если атака успешна (п. 523.4.2)**).
Определение того, какие способности входят в [Группу способностей 1] и [Группу способностей 2], происходит в соответствии с п. 505.5;
- 505.4.6. Записи вида “[Группа способностей 1], при выполнении [Группа способностей 2]” и “[Группа способностей 1] – [Группа способностей 2]” являются описанием зависимых особенностей. Игрок, контролирующий карту, может объявить [Группа Способностей 2] только в случае, если хотя бы одна способностей из [Группы способностей 1] была легально объявлена и применила какой-либо эффект хотя бы к одной из своих целей в любом объёме.
Определение того, какие способности входят в [Группу способностей 1] и [Группу способностей 2], происходит в соответствии с п. 505.5;
- 505.4.7. Записи вида “[Группа способностей 1], иначе [Группа способностей 2]”, “[Группа способностей 1], в случае неудачи [Группу способностей 2]” являются описанием зависимых особенностей. Игрок, контролирующий карту, может объявить [Группу способностей 2] только в случае, если [Группа способностей 1] не может быть заявлена или её выполнение закончилось неудачно (не все эффекты из группы были применены к цели либо не были применены в рассчитанном объёме).
Определение того, какие способности входят в [Группу способностей 1] и [Группу способностей 2], происходит в соответствии с п. 505.5;
- 505.4.8. Записи вида “[Группа способностей 1] или [Группа способностей 2]”, и “Или [Группа способностей 1], или [Группа способностей 2]” являются описанием исключających друг друга групп способностей. Контролирующий карту игрок использует только одну из этих групп способностей на свой выбор.
Запись “[Группа способностей 1] или [Группа способностей 2]” считается успешно выполненной, если успешно выполнена хотя бы одна из входящих в её состав групп способностей.
Определение того, какие способности входят в [Группа способностей 1] и [Группа способностей 2] происходит в соответствии с п. 505.5.
Допустимо также использование конструкций вида [Способность 1], [Способность 2], ... [Способность N-1] или [Способность N]. При такой записи ‘,’ выступают синонимом союза “или”, а не “и” (п. 505.4.1);
- 505.4.9. Записи вида “[Группа способностей 1], либо [Группа способностей 2]” и “Либо [Группа способностей 1], либо [Группа способностей 2]” также является описанием исключających друг друга групп способностей (п. 505.4.8), однако ключевое слово “либо” имеет другой приоритет и может использоваться для группировки способностей в составе особенности.
Определение того, какие способности входят в [Группа способностей 1] и [Группа способностей 2] происходит в соответствии с п. 505.5.
- 505.4.10. Запись вида “[Группа способностей 1]; если противник не может или не хочет этого сделать – [Группа способностей 2]”, запись вида “[Группа способностей 1] или [Группа способностей 2] по выбору противника” и запись вида “[Группа

способностей 1] либо [Группа способностей 2] по выбору противника” означает, что противник имеет право отказаться от получения эффектов, накладываемого [Группой способностей 1], и в этом случае объявляется [Группа способностей 2] (также необходимо объявить [Группа способностей 2], если объявить хотя бы одну из способностей из [Группы способностей 1] нелегально на момент принятия решения).

Определение того, какие способности входят в [Группа способностей 1] и [Группа способностей 2] происходит в соответствии с п. 505.5.

505.5. Группировка способностей в составной особенности происходит слева направо, порядок приоритетов группировки следующий (от высшего к низшему):

- “и”, а также “,” в значении “и”;
- “или”, а также “,” в значении “или”;
- “иначе”, “если противник не может или не хочет”;
- “при этом”, “при выполнении”, а также “,” и “–”;
- “затем”;
- “либо”;

ПРИМЕР 1: Особенность “[C1], при этом [C2], затем [C3] и [C4]”

можно представить в виде

“([C1], при этом [C2]), ([C3] и [C4])”.

То есть выполнение Способности 2 зависит от Способности 1, но Способности 3 и 4 могут быть заявлены в любом случае, независимо от результата выполнения первых двух способностей.

ПРИМЕР 2: Особенность “[C1], [C2] или [C3], либо [C4], при этом [C5], [C6], затем [C7], если противник не может или не хочет, [C8]” можно представить в виде

((C1 или C2 или C3) либо (C4, при этом (C5 и C6))) и (C7, если не может или не хочет C8)

Таким образом, игрок выбирает, сыграет ли он одну из способностей C1, C2, C3 или же сыграет способность C4, в случае успеха которой можно разыграть независимые друг от друга особенности C5 и C6. Теперь, независимо от результатов выполнения предыдущего блока, Игрок выполняет C7, если хочет и может, иначе он вынужден выполнить C8.

ПРИМЕР 3: Особенность “Или C1 и C2, или C3 и C4, при этом C5, либо C6, при выполнении C7, иначе C8” можно представить в виде

((C1 и C2) или (C3 и C4)), при этом C5))) либо (C6 – (C7, иначе C8)).

Таким образом игрок выбирает для розыгрыша один из двух блоков на выбор. В первом блоке Игрок может сыграть независимо две способности C1 и C2, либо вместо этого сыграть независимо две способности C3 и C4, в случае успеха особенностей выбранного блока – сыграть C5. Альтернативный блок предлагает сыграть способность C6, и если эта способность произвела все эффекты – сыграть способность C7, а если C7 сыграть невозможно или она была выполнена неудачно – способность C8.

505.6. Если особенность содержит в себе слово “может”, то контролирующий игрок может не объявлять одну или несколько способностей в соответствующем блоке (см. ключевое слово “затем”). Слово “может” действует только на особенности, расположенные в блоке далее по тексту (справа) от себя.

ПРИМЕР 1: “Может нанести особый удар и переместиться”. Игрок может заявить только удар, только перемещение, обе способности или не заявить ничего.



ПРИМЕР 2: “Может нанести особый удар, затем переместиться”. Игрок может

заявлять удар или не заявлять, но переместиться обязан, если есть легальная клетка для перемещения.


ПРИМЕР 3: “Нанести особый удар, затем может переместиться”. Игрок должен заявить удар, если есть легальные цели для него, затем может переместиться, а может не перемещаться по своему желанию. Возможность заявить перемещение не зависит от того, был ли объявлен удар и был ли он успешен.

ПРИМЕР 4: “Нанести особый удар, при этом может переместиться”. Игрок должен заявить удар, если есть легальные цели для него, затем, если удар был совершен, может переместиться, а может не перемещаться по своему желанию.

- 505.7. Если для зависимых способностей в тексте указан числовой параметр X, не имеющий отношение к оплате, то значение этого числового параметра для последующей способности вычисляется в момент заявки этой способности на основе результата выполнения предыдущей способности. То же самое верно и для зависимых способностей в составе составной особенности, даже если X не указан явно, но величина эффекта от следующей способности зависит от величины эффекта предыдущей согласно тексту особенности.

ПРИМЕР 1: Осклизг имеет текст “ : Воздействие “эликсиры Ракшотльна” – перераспределить 4 (или менее) раны со стоящего рядом болотного существа на себя”. Осклизг заявляет перераспределение четырёх ран со стоящей рядом Медузы Горгоны, у которой 4 раны. Согласно определению перераспределения Осклизг должен излечить Медузу Горгону на 4, при этом сам пораниться на 4. Теперь предположим, что на Шаге расчёта излечения от Осклизга Шаман-душегрыз заставил Медузу Горгону нанести простой удар по стоящему рядом существу. Предположим, Медуза Горгона нанесла слабый удар и из-за вампиризма излечилась на 2. Теперь излечение Осклизга снимет всего две раны, а значит, и ранение себя он заявит (и выполнит) на 2”.

506. Движение.





- 506.1. Движение – это перемещение существа на соседнюю по вертикали или горизонтали незанятую клетку поля боя, при котором оно тратит одну единицу движения. Запас движения (количество единиц движения) указывается в поле базовых свойств над символом . Существо может двигаться, пока не потратит все свои единицы движения. Трата одной единицы движения (снятие маркера единицы движения) является оплатой движения.
- 506.2. Движение может объявить только Активный игрок в подфазу Выбора.
- 506.3. Использовать движение может только открытое существо.
- 506.4. Запас движения карты восстанавливается в начале хода игрока, контролирующего карту, если карта открывается или уже была открыта. Если карта открывается в течение хода, она восстанавливает свой запас движения, вновь может двигаться и использовать особенности "вместо движения". Восстановление запаса движения является эффектом правил игры, не использует стек и не вскрывает скрытую карту;
- 506.5. Когда карта действует, она теряет весь свой запас движения.
- 506.6. Особенность, заменяющая движение (Прыжок, Телепортация и т.п.), также является движением. Только существа могут использовать особенности, заменяющие движение.








- 506.7. Любая особенность, которая используется "вместо движения" и указана в тексте карты отдельным предложением, может быть объявлена в подфазу Выбора, если карта имеет неистраченный (полный) запас движения (даже если полный запас движения равен 0 или менее с учётом модификаторов или вовсе отсутствует).
- 506.7.1. Прыжок, телепортация и пр., входящие в состав срабатывающих или составных особенностей, заявляются и выполняются согласно тексту этих особенностей, при этом полный запас движения не является необходимым условием для заявления и выполнения такого движения, очки движения не расходуются и дальнейшего ограничение движения не происходит (если в тексте карты не указано иного). К такому движению не применяются ограничения, накладываемые пунктами 506.2 и 506.3.


507. Перемещение.

- 507.1. Карты могут изменять своё местоположение на поле боя не только за счет собственного запаса движения, но и с помощью отдельных особенностей карт (при этом запас движения не тратится). Игродействие, меняющее местоположение карты на поле боя, называется перемещением. Движение – частный случай перемещения.
- 507.2. Перемещение может быть объявлено и выполнено только на незанятую клетку.
- 507.3. Если сказано, что карта "помещается", "переносится", "располагается" или "занимает", то это не является перемещением карты.

508. Жизни и раны.

- 508.1. Жизни, или здоровье, карты – это параметр, показывающий, сколько единиц урона карта может получить, прежде чем покинет зону битвы (погибнет и отправится на кладбище). Для подсчета количества жизней карты важны два параметра: текущее количество жизней и текущий максимум жизней.
- 508.1.1. Текущее количество жизней, или текущий уровень здоровья – параметр, определяющий, способна ли карта оставаться на поле боя. Когда этот параметр опускается до нуля, карта погибает.
- 508.1.2. Текущий максимум жизней, или текущий максимум здоровья – параметр, определяющий, какое максимальное количество жизней может иметь карта.
- 508.2. Когда карта появляется в зоне битвы, её текущий максимум жизней равен (без учёта накладываемых на неё эффектов) начальному количеству жизней (см. п.508.2.1). В процессе игры карта может уменьшать или увеличивать свой текущий максимум жизней.
- 508.2.1. Значок  в свойствах карты (рядом со значками движения и простого удара) задает начальное количество жизней карты. Также на этот параметр указывают словосочетания "начальный максимум " и "начальное значение " в тексте особенностей карты.
- 508.2.2. Словосочетание "максимум X " указывает на особенность, не позволяющую иметь текущий максимум жизней карты выше X.

- 508.2.3. Словосочетание "Текущий максимум  или "максимум  всегда означают текущий максимум жизней карты (с учётом маркеров дополнительных/отрицательных жизней). Также с текущим максимумом оперируют особенности вида "получает +X к ", "получает -X к 
- 508.2.4. Словосочетания "Текущие ", "текущих  и т. д., а также просто  в текстовом поле карты во всех прочих случаях означают текущий уровень жизней карты.
- 508.2.5. Любое изменение жизней в процессе игры накладывается на карту в виде изменения количества маркеров текущих жизней, а также в виде маркеров дополнительных или отрицательных жизней.
- 508.3. Когда карта появляется в зоне битвы, её текущее количество жизней равно текущему максимуму её жизней (без учета накладываемых на неё эффектов).
- 508.4. Дополнительные жизни – это эффект, наложенный на карту, который увеличивает текущий максимум жизней карты (и текущее количество жизней карты).
- 508.5. Ранение – эффект, накладываемый на карту. Этот эффект снижает текущее количество жизней карты на указанную величину. Такой эффект возникает в результате использования против этой карты способностей [атака на X-Y-Z], [заклинание на X] и [воздействие на X].
- 508.5.1. Раны – производное понятие, используемое в игре "Берсерк" для удобства наложения маркеров (игроки могут по желанию и взаимной договоренности оперировать либо маркерами текущих жизней, либо маркерами ран). Количество ран на карте – это всегда разность между её текущим максимальным уровнем жизни и текущим уровнем жизни. Фактически игра всегда оперирует текущим уровнем жизни карты.
- 508.5.2. "Ранение карты на X" и "Ранить карту на X", "Получить X ран" всегда следует читать как "Снять с карты X маркеров текущих жизней".
- 508.5.3. "Снять с карты X ран", "Излечить карту на X" всегда следует читать как "Положить на карту X маркеров текущих жизней"
- 508.6. Дополнительные жизни отмечаются на карте маркерами дополнительных жизней. Текущий уровень жизней отображается либо маркерами текущих жизней, либо посредством маркеров ран. Эффект уменьшения жизней отмечается на карте маркерами уменьшения жизней.
- 508.7. Уменьшение текущего количества жизней карты (нанесение на карту ран) не снимает и не добавляет дополнительных жизней, то есть не меняет текущий максимум жизней карты.
- 508.8. Изменение текущего максимума жизней карты ведёт к автоматическому изменению количества текущих жизней карты на ту же самую величину, так, что разница между максимумом жизней и текущим количеством жизней не изменяется (раны не снимаются и не наносятся)
- 508.8.1. Уменьшение жизней – это эффект, наложенный на карту, который уменьшает максимум текущих жизней карты посредством наложения на карту маркеров отрицательных жизней. Уменьшение жизней не является ранением карты.

Например, Лунная Баньши: "☹️🔄:Заклинание "ужас" – существо противника, которое не получало ран от атак в этот ход, получает -3 к  до конца хода".

- 508.8.2. Дополнительные и отрицательные жизни на карте взаимно сокращаются: нанесение маркеров дополнительных жизней снимает маркеры уменьшения жизней, нанесения на карту уменьшения жизней снимает маркеры дополнительных жизней. Эти эффекты являются эффектами правил игры.
- 508.8.3. Если особенность, в том числе и постоянная, дающая дополнительные (отрицательные) жизни карте, описывает условия их существования, то считается, что в игре появляется отложенная особенность (см. [120. Отложенная особенность.](#)), которая срабатывает при нарушении этих условий, и меняет текущий максимум здоровья карты таким образом, чтобы отразить потерю дополнительных (отрицательных жизней) в полном объёме, независимо от текущего количества дополнительных (отрицательных) жизней, которыми обладает карта в момент нарушения условий. Если дополнительных (отрицательных) жизней меньше, чем должно быть снято, то помимо снятия доступного количества дополнительных (отрицательных) жизней карта получает отрицательные (дополнительные) жизни в количестве, равном разнице между количеством дополнительных (отрицательных) жизней, которые должны были быть потеряны из-за нарушения условия существования, и количеством фактически снятых дополнительных (отрицательных) жизней.
- ПРИМЕР: Лунная Баньши заявляет заклинание “ужас” – уменьшить текущий максимум жизней существа на 3 до конца хода – на Жжрага противника. У Жжрага текущий максимум жизней становится равным 7. Далее в течение хода Жжраг отражает простой удар существа противника, наносит ответный удар, уничтожает существо и при Трупоедстве получает 3 дополнительные жизни в соответствии с текстом своей особенности. Текущий максимум жизней Жжрага становится равным 10, но отрицательных и положительных жизней на нём нет, так как получение дополнительных жизней вызвало снятие маркеров отрицательных жизней. Тем не менее, в конце хода Жжраг получит ещё три дополнительные жизни (так как отрицательных жизней на карте нет), и его текущий максимум жизней станет равным 13.*

509. Уничтожение.




- 509.1. Когда количество текущих жизней карты становится равным нулю или меньше нуля, она сразу уничтожается (это игровое действие не использует стек). Результатом уничтожения является гибель карты (перенос карты на кладбище своего владельца).
- 509.1.1. Если карта была перенесена на кладбище, так как в результате выполнения [текст] количество её текущих жизней стало равно нулю или менее, или в результате применения к ней [текст], содержащего слово “уничтожить”, такая карта считается уничтоженной [текст], а также уничтоженной источником [текст].
- 509.1.2. Карта, перенесённая на кладбище, считается погибшей от [текст] (и от источника [текст]), если она уничтожена с помощью [текст].
- ПРИМЕР 1: Вайл с одной текущей жизнью был атакован выстрелом Ижора на 1, в результате чего количество жизней Вайла упало до 0, и он был уничтожен. Считается, что Вайл погиб от выстрела (Ижора), а также был уничтожен выстрелом (Ижора), или просто – уничтожен Ижором.*

ПРИМЕР 2: Ассасин Храма совершил добивание Вайла, имеющего 4 текущих жизни. Вайл погиб от добивания (Ассасина), а также был уничтожен добиванием Ассасина, или просто – уничтожен Ассасином.

ПРИМЕР 3: Вайл с одной текущей жизнью и отравлением на 1 потерял жизнь в начале хода в результате срабатывания отравления. Вайл погиб от отравления (собственного), а также был уничтожен отравлением (собственным).

- 509.2. Карта может быть уничтожена без нанесения ран. Это может быть заклинание или воздействие, в тексте которого есть конструкция "Уничтожить [текст]".
Примеры уничтожения карты без нанесения ран: добивание на X; заклинание Харона.
- 509.3. Если в результате уничтожения карта переносится на кладбище своего владельца – срабатывают особенности "при гибели" ("при уничтожении") этой карты (а также все другие особенности этой карты, которые условием срабатывания содержат уничтожение этой карты). Если нужно знать, относительно какой клетки используется особенность "при гибели", то эта клетка – та, на которой стояла эта карта до гибели; это же верно для составных особенностей, описанных в п. 201.2.3.1.
- 509.4. Уничтожение при получении смертельного количества ран - это эффект правил игры. Такой эффект не имеет ни источника, ни цели и не объявляется игроком.

510. Действие.



- 510.1. На игровом поле карты изначально располагаются вертикально (так, чтобы владелец карты мог свободно читать её текст). В процессе игры карты действуют. Действие карты – это использование игровой особенности, условной игровой особенности или игрового свойства карты со значком  в оплате. Для того чтобы карта могла объявить действие, необходимо соблюдение следующих условий:
- карта открыта (т.е. расположена вертикально);
 - на карте нет "маркера действия" (к примеру, она ещё не действовала в этот ход);
 - карта может оплатить действие ресурсами, которые указаны в тексте игровой особенности или игрового свойства до двоеточия (эти ресурсы называется оплатой действия карты,  является одним из ресурсов).
- 510.2. После того, как карта подействует, она закрывается (поворачивается горизонтально на 90 градусов по часовой стрелке) и получает особый "маркер действия". Значок  означает закрытие (поворот карты горизонтально). Оплата действия, таким образом, состоит из двух частей:
- получение "маркера действия", которое запрещает карте двигаться и действовать снова (вплоть до потери маркера);
 - закрытие карты, которое также лишает карту возможности отражать простые удары.

Как правило, карта оплачивает действие выполнением обеих этих частей, а потому "маркер действия" на такую карту можно не накладывать (закрытая карта в любом случае не может действовать в соответствии с п.510.1 и передвигаться в соответствии с п. 506.5).

- 510.2.1. Игродействия, которые не содержат значок в оплате, не являются действиями. Такие игродействия карты могут совершать, даже если они закрыты/обладают “маркерами действия” (если это не противоречит тексту карты).
- 510.2.2. Некоторые особенности карт говорят, что карта может совершить игродействие “**не закрываясь**”. Такие особенности всегда следует читать как “не действуя” и следует отличать от особенностей, описанных в [539. Особенности, модифицирующие ресурсы для оплаты](#) (“**не закрывается**”); на описываемые в их тексте игродействия распространяется п. 510.2.1.
- 510.3. Некоторые карты обладают постоянными особенностями вида “Может нападать (действовать) X раз за ход” (См. [539. Особенности, модифицирующие ресурсы для оплаты](#)). Это значит, что действия, соответствующие тексту такой особенности, карта способна совершать, если на ней находится менее X “маркеров действия” (а не ноль, как описано в п. 510.1).
- 510.4. “Маркеры действия” не снимаются с карты при смене ей игровой зоны (кроме случая, когда карта возвращается в колоду). Эти маркеры снимаются:
- когда карта открывается;
 - перед началом следующего хода (независимо от игровой зоны).

ПРИМЕР 1: Барака может нападать 1 раз в свой ход (это является использованием одного действия). После нападения Барака не закрывается, но и не действует, т.к. “маркер действия” он получил.

ПРИМЕР 2: Минотавр может нападать простым ударом 2 раза за ход. Закрывается после второго нападения. Если закрытый Минотавр становится открытым, он теряет все “маркеры действия” и снова может нападать простым ударом два раза за ход.

- 510.5. При получении “маркера действия” или при закрытии карта теряет весь свой запас движения. Если карта открывается в течение хода, запас движения восстанавливается.
- ПРИМЕР: Минотавр может нападать простым ударом 2 раза за ход. Закрывается после второго нападения. После первого нападения простым ударом Минотавр остаётся открыт, но двигаться уже не может.*
- 510.6. Действия бывают внезапными (быстрыми) и невнезапными (медленными). Внезапное действие содержит   в оплате. Моменты игры, когда игроки могут объявлять быстрые и медленные игродействия (и, в частности, действия), описаны в [304. Медленные и быстрые игродействия](#).

511. Порядок применения эффектов.

- 511.1. Все эффекты, в том числе и эффекты правил игры, применяются к целям согласно строгому алгоритму. Этот алгоритм для удобства разбит на шаги.
- Шаг проверки защит
 - Шаг замещения эффекта
 - Шаг предотвращения эффекта
 - Шаг наложения эффекта
- 511.2. Применение эффекта начинается с деактивации стека, то есть игроки не имеют приоритета и не могут объявлять интерактивные игродействия, пока происходит

применение эффекта. Тем не менее, понятие Активного игрока и Неактивного игрока сохраняются. Решения, которые могут принимать игроки в процессе наложения эффекта, обрабатываются игрой сразу, в порядке, описанном в соответствующих шагах.

- 511.3. На шаге проверки защит происходит сравнение типа способности, ассоциированной с эффектом, а также типа эффекта, с защитами, которыми обладает цель. В случае, если защита сработала, процесс применения эффекта к этой цели прерывается.
- 511.4. На шаге замещения эффекта происходит замена одного эффекта на другой; это происходит из-за срабатывания эффектов замещения. Порядок применения таких эффектов описан в [534. Эффект замещения](#).
- 511.5. На шаге предотвращения эффекта срабатывают особые эффекты предотвращения. Они работают только в отношении ран, порядок их применения описан в [533. Эффект предотвращения](#).
- 511.6. На шаге наложения эффекта эффект накладывается на цель согласно своему описанию.
- 511.7. После наложения эффекта (и при пустой очереди эффектов правил игры) происходит активация стека и проверка срабатывающих/условных игровых особенностей относительно всех эффектов, которые были наложены на цели за период деактивации стека. В случае, если эффект ассоциирован со способностью, также срабатывают особенности вида “при атаке”, “при ударе”, “при выстреле”, “при перемещении” и т. д., в зависимости от описания эффекта. Все такие особенности заявляются сначала Активным игроком в выбранным им порядке, затем – Неактивным игроком в выбранным им порядке.

512. Порядок выполнения особенностей карт.

- 512.1. Интерактивные особенности (и игровые свойства) карт заявляются, выполняются и оплачиваются в несколько этапов в строго определенном порядке. Некоторые этапы разбиты на шаги.
- 512.2. Каждая особенность состоит из этапа формирования заявки, этапа выполнения и этапа оплаты.
- 512.3. Составные особенности могут иметь несколько этапов формирования заявки и этапов выполнения. Этап оплаты всегда один.
- 512.4. На всех этапах и шагах выполнения особенностей, если не указано явно, что игроки могут использовать внезапные особенности, они **не могут** их использовать. Если указано, что игроки могут использовать внезапные игровые или срабатывающие особенности определённого вида, они могут использовать **только их**. Однако по общим правилам игрок может заявлять любые внезапные особенности, которые легально заявить, если оппонент, имея приоритет, объявил выполнение новых особенностей (см. [303. Приоритет](#), п. 303.3).
- 512.5. Этап формирования заявки – это процесс от объявления особенности игроком до окончательного определения целей способности, входящей в состав этой особенности.
- 512.5.1. Этап формирования заявки делится на шаги:
- Шаг объявления;
 - Шаг проверки легальности;
 - Шаг блокирования особенности;
 - Шаг разрешения целей.

- 512.5.2. На **шаге объявления** контролирующей карту игрок заявляет особенность:
- особенность попадает в “очередь заявок”, а не в стек (см. [303. Приоритет](#));
 - помещение особенности в очередь заявок происходит сразу же, без передачи приоритета;
 - Игрок не имеет права заявлять нелегальную особенность;
 - Игрок не имеет права заявлять особенность, указав в качестве оплаты ресурсы, которые уже указаны в качестве оплаты другой особенности, находящейся в стеке или в очереди заявок;
 - если особенность требует указать X для определения числа целей (а не величины эффекта), значение X фиксируется в момент объявления и не меняется после.
- 512.5.3. **Шаг проверки легальности** является первым шагом, с которого начинается выполнение игродействия в стеке. На этом этапе:
- Полностью проверяется легальность особенности (см. [528. Нелегальное игродействие](#)). Если особенность признана нелегальной, она удаляется из стека **без оплаты**.
 - Иначе, если особенность признана легальной:
 - ресурсы, указанные для её оплаты, попадают в резерв (см. [501. Заявка, резерв и оплата](#)). Больше для этой особенности легальность с точки зрения ресурсов не проверяется.
 - *Проверка легальности с точки зрения ограничения выбора цели и наличия целей в целевой зоне особенности больше не проводится для этой способности, если цель особенности не является скрытой картой. Если цель особенности скрыта, то будет проведена дополнительная проверка на шаге разрешения целей.*
 - Происходит предоплата – потеря предоплачиваемых ресурсов. Это приводит к проверке особенностей, связанных с наложением эффектов, по общим правилам, а также срабатыванию особенностей вида “при предоплате”, “при оплате X”, где X – предоплачиваемый ресурс. Особенности вида “при оплате”, “когда карта оплачивает” без указания ресурса срабатывают на Этапе оплаты.
Предоплата и резервирование ресурсов для составной особенности производится только на шаге проверки легальности первой способности, входящей в её состав.
 - Происходят следующие изменения статусов карт:
 - Карта, объявившая игродействие, становится:
 - источником
 - также **атакующей** в случае, если речь идёт об атаке, и **нападающей**, если эта атака была заявлена как часть интерактивной особенности этой карты;
 - Карта или карты – цели особенности становятся изначальными (выбранными) целями.
 - Приоритет получает Активный игрок. **Активируются постоянные особенности “пока является атакующим” и “когда атакует”, эти способности продолжают быть активными до потери картами соответствующего статуса.** Срабатывают особенности вида “при

объявлении”, “при нападении”, “при выборе цели”, “когда выбирает цель”

- После разрешения всех особенностей игра переходит к шагу блокирования особенности.

512.5.4. На шаге блокирования особенности:

- приоритет получает Активный игрок.
- Игроки могут заявить срабатывающие/условные играемые особенности вида “блокировать действие”, “блокировать особенность”;
- Для составных особенностей такие действия можно заявлять только на этапе формирования заявки для первой способности, входящей в состав особенности;
- После разрешения и выполнения всех игродействий обоим игрокам,
 - если особенность была заблокирована, игра переходит к этапу оплаты (то есть особенность будет удалено из стека **с оплатой**);
 - если особенность была признана нелегальной, игра переходит к этапу оплаты игродействия (к следующему этапу формирования заявки в случае составной особенности);
 - В противном случае игра переходит к шагу разрешения целей.

512.5.5. На шаге разрешения целей:

- приоритет получает Активный игрок;
- Игроки могут играть особенности вида “перенаправить атаку/заклинание/воздействие”, в том числе (только Неактивный игрок) – назначение защитника;
- После того, как все заявленные особенности разрешены, конечная цель (или цели) способности вскрывается, если была скрыта. Вскрытие карт происходит одновременно.
- Производится проверка легальности заявки. В ходе этой проверки легальность с точки зрения ограничения выбора цели проводится только в случае, если атака/заклинание/воздействие не было перенаправлено, а цель была скрыта и вскрылась уже после проверки легальности на Шаге проверки легальности;
- В случае, если заявка признана нелегальной, игра переходит к этапу оплаты (к следующему этапу формирования заявки в случае составной особенности) –
- такая заявка оплачивается в любом случае
- Если заявка легальна, особенность считается объявленной, карта, объявившая особенность, становится
 - сражающейся в случае атаки;
 - **атакующей в случае атаки, если этот статус ещё не был ей получен ранее (например, если эта атака является порождённым игродействием);**

каждая из целей становится

- окончательной целью, или просто – целью;
- также атакованной в случае атаки;
- также отражающей и сражающейся в случае, если результат атаки должен быть определён согласно Таблице ударов.

Получение этих статусов не использует стек. Карты сохраняют эти статусы до Шага завершения способности этапа Выполнения.

- Проверка легальности с точки зрения ограничения выбора цели и наличия целей в целевой зоне особенности больше не проводится для этой способности. Приоритет получает Активный Игрок. Активируются постоянные особенности “пока является атакующим” и “когда атакует” (если они не были активированы ранее), “пока является отражающим” и “когда отражает”, “пока сражается” (но не “когда сражается”), пока выступает защитником” и т. д., эти способности продолжают быть активными до потери картами соответствующего статуса. Срабатывают особенности вида “когда становится атакующим”, “когда становится атакованным”, “когда становится целью”.
- После разрешения всех особенностей игра переходит к этапу выполнения особенности

512.6. Этап выполнения предназначен для определения силы (для атак) и величины эффекта от способности, входящей в состав особенности, и наложения этого эффекта

512.6.1. Этап выполнения состоит из:

- шага броска кубика;
- шага расчёта;
- шага блокирования;
- Применение эффекта, включающего в себя шаги, описанные в [511. Порядок применения эффектов.](#);
- шага завершения способности.

512.6.2. **Шаг броска кубика** может быть пропущен для заклинаний и воздействий, если способность не требует определения числовой величины эффекта. В случае атаки кубик бросается всегда для определения силы атаки (слабая-средняя-сильная).

- Приоритет получает Активный игрок. Заявляются особенности "когда сражается ... (вместо/до броска кубиков).
- Кубик бросается по правилам броска кубика (см. [306. Бросок кубика.](#)), порядок передачи приоритетов и разыгрывания особенностей для этого процесса описан в п. 306.5.
- После определения окончательного значения броска (или бросков) эффект броска кубика (кубиков) удаляется из стека.
- Дальнейшие действия зависят от типа рассчитываемой способности:
 - в случае сражения существ простым ударом:
 - определяется результат сражения по Таблице ударов;
 - на основании результата дополняется/изменяется список целей для наложения эффектов;
 - на основании результата становится известна сила и величина простого удара/простых ударов (без учета модификаторов);
 - в случае, если должен быть нанесён ответный удар, для его дальнейшего расчёта отражающее существо считается атакующим, а нападающее – атакованным.
 - в случае атаки, отличной от простого удара, или при простом ударе по закрытой карте:
 - определяется сила и величина атаки (без учета модификаторов).
 - в случае, если способность не является атакой:
 - определяется числовое значение (величина) эффекта, который должен быть нанесён.

- Приоритет получает Активный Игрок. Игроки могут разыгрывать срабатывающие и условные играемые особенности, связанные с результатом броска кубика (как с учётом модификаторов броска, так и без, **а также особенности, требующие обратиться к результатам множественных бросков в рамках одной способности (п. 306.5.1, п. 306.5.2)**), а также особенности вида “когда сражается”.
- После разрешения всех способностей игра переходит к шагу расчёта.

512.6.3. Шаг расчёта.

- Приоритет получает Активный Игрок.
- Игроки могут играть внезапные играемые и срабатывающие особенности, модифицирующие величину эффекта, а в случае атаки также сводящие её к определённой силе. Кроме того, **игроки могут объявлять внезапные игродействия, не имеющие условия применения, в том числе – игродействия, выдающие картам модификаторы величины, любые именные и неименные особенности, защиты, создающие эффекты предотвращения и замещения**.
- После паса обоих игроков проверяется легальность игродействия с точки зрения наличия источника в активной зоне, если оно легально, *наличие источника игродействия в активной зоне больше не проверяется* для определения легальности игродействия (см. [526. Правило летящей стрелы.](#)). Если игродействие нелегально, игра переходит к шагу завершения способности.
- Фиксируется переменное значение X для особенностей с X в качестве величины без учёта модификаторов. Происходит наложение модификаторов величины согласно [520. Модификаторы величины \(атаки\)](#). После их наложения становится известна окончательная величина атаки (заклинания, воздействия) с учётом модификаторов, далее ничто не может её изменить.
- Игра переходит к шагу блокирования.

512.6.4. Шаг блокирования.

- Приоритет получает Активный Игрок;
- На этом шаге игроки могут играть внезапные играемые и срабатывающие особенности вида “блокировать атаку/заклинание/воздействие”;
- Если после разыгрывания этих особенностей действие заблокировано, игра переходит к шагу завершения способности;
- В противном случае игра переходит к наложению эффекта.

512.6.5. Применение эффекта происходит в соответствии с порядком, описанным в [511. Порядок наложения эффектов](#).

- После наложения эффекта и разрешении всех связанных с этим особенностей игра переходит к шагу завершения способности.

512.6.6. Шаг завершения способности.

- На этом шаге карты перестают быть источниками и целями, атакующими и атакованными, нападающими и отражающими, сражающимися и т.д. (это изменение статуса не использует стек).
- Игра переходит к этапу оплаты (в случае составной особенности – к следующему этапу формирования заявки, если это возможно).

512.7. Этап оплаты. На этом этапе происходит оплата всеми доступными ресурсами из числа зарезервированных.

- Оплата снимает/накладывает соответствующие маркеры на карты и клетки, предоставляющие ресурсы.
- Оплата не является заклинанием или воздействием, однако наложение эффектов на карту вызывает проверку срабатывающих и условных игровых особенностей по общим правилам. (см. [122. Эффекты и маркеры.](#)). Также срабатывают особенности вида “при оплате X”, где X – резервируемый ресурс, “при оплате”, “когда карта оплачивает” без указания ресурса, “когда действует” в случае, если особенность является действием; кроме того – особенности вида “после [текст]” (где [текст] – способность, входящая в состав игровых действий, либо её результат (промах в случае атаки, блокирование способности, и т. д), относительно каждого [текст] способности “после” срабатывают один раз в соответствии с п. 116.8.
- После того, как все эти особенности выполнены, текущая особенность полностью удаляется из стека, и начинается/продолжается выполнение следующей особенности, находящейся в стеке, если таковая имеется.

513. Быстрые и медленные атаки.

- 513.1. Атаки делятся на быстрые и медленные в соответствии с типом интерактивной особенности, в которую они входят (см. [304. Медленные и быстрые игровые действия.](#)).
- 513.2. Атака в составе простой особенности является медленной, если особенность является медленной. Если особенность является быстрой, то и атака является быстрой.
- 513.3. Атака в составе составной особенности является медленной в случае, если особенность, в которую она входит, является медленной независимо от того, какой по счету способностью является эта атака в составе особенности. Если особенность является быстрой, то и атака является быстрой.

514. Общие правила назначения защитников.

- 514.1. Назначение защитника – это внезапное действие, которое может использовать открытое существо Неактивного игрока, когда существо Активного игрока объявляет атаку простым ударом в подфазу Выбора Главной фазы игры. Карта, назначенная защитником, становится целью атаки вместо карты, по которой был объявлен простой удар. Этот эффект является перенаправлением атаки.
- 514.2. Защитника можно назначить только от простого небезответного ненаправленного удара.
- 514.3. Назначение защитника – внезапное действие, целью которого является существо, объявившее атаку простым ударом.
- 514.4. Защитником от удара нелетающего существа по карте на поле боя может выступить существо, стоящее рядом с существом, объявившим этот удар, и картой, по которой объявлен этот удар.
- 514.5. Защитником от удара летающего существа по карте на поле боя может выступить существо, стоящее рядом с картой, по которой объявлен этот удар, или другое летающее существо.
- 514.6. Защитником от удара летающего существа по карте во вспомогательной зоне может выступить другое летающее существо.

- 514.7. Защитником от удара нелетающего существа по карте во вспомогательной зоне может выступить летающее существо.
- 514.8. Нельзя назначить защитника защитнику, так как нельзя перенаправить уже перенаправленную атаку.
- 514.9. Назначение защитника является единственным действием, которое оплачивается по особым правилам: оплата назначения защитника (закрытие карты) происходит на Этапе оплаты простого удара атаковавшей карты одновременно с оплатой простого удара атаковавшей картой.

515. Правила проведения сражений.

- 515.1. Карта сражается, когда она бросает кубик (или использует особенность, заменяющей бросок кубика) на определение силы и величины своей атаки (удара).
- 515.1.1. Бросок кубика для определения величины эффекта ранения при использовании заклинаний и воздействий не является сражением и рассчитывается в соответствии с п. 306.3.
- 515.2. Если существо атакует простым ударом (кроме безответного) и целью является открытое существо противника, то оба игрока бросают кубик на определение силы (а затем и величины) атаки (сражаются). Броски кубика осуществляются согласно правилам раздела [306. Бросок кубика](#). После того, как броски кубиков нападающей и отражающей карт совершены, и на них наложены модификаторы броска кубика, результат сражения определяется согласно Таблице ударов.
- 515.3. Таблица Ударов.

	Разница бросков	Нападающий наносит удар	Отражающий наносит удар
Больше выкинул нападающий	1	слабый	промах
	2	средний	слабый
	3	средний	промах
	4	сильный	слабый
	5+	сильный	промах
Больше выкинул отражающий	1	слабый	промах
	2	промах	промах
	3	промах	слабый
	4	слабый	средний
	5+	промах	средний
Одинаковое значение на кубике	4 и менее	слабый	промах
	5+	промах	слабый
При размене	Выкинувший больше может отступить по таблице		

ударами	ударов на один пункт выше (как если бы разница бросков была на 1 меньше)
---------	--

- 515.4. Если отражающий наносит удар согласно Таблице Ударов, то этот удар называется ответным ударом, является простым ударом и наносится со всеми сопутствующими простому удару особенностями. Ответный удар не является отдельным действием и не требует закрытия карты. Ответный удар не требует объявления и не может быть перенаправлен.
- 515.5. При промахе удар не наносится, цель не получает ран и все сопутствующие удару особенности не срабатывают, однако атака оплачивается: если нападающая карта промахнулась, она считается действовавшей в этом ходу; если от удара был назначен защитник, и он промахнулся (не нанёс ответный удар), он также считается действовавшим в этом ходу.
- 515.6. Если отражающая карта в момент, когда она должна бросать кубик на определение силы простого удара, закрыта, то она не сражается, то есть не бросает кубик на определение силы простого удара. В этом случае нападающая карта наносит:
- слабый простой удар, если на кубике выпало 3 или менее;
 - средний простой удар, если на кубике выпало 4 или 5;
 - сильный простой удар, если на кубике выпало 6 или более.
- Такой удар называется ударом по закрытой карте.
- 515.7. Если карта Активного игрока атакует простым ударом карту в своём отряде, то удар наносится "как по закрытой карте" (п. 515.6), т.е. кубик на определение силы удара бросает только нападающая карта. Все особенности как нападающей, так и отражающей карты работают, как обычно.
- 515.8. Расчёт особого удара, безответного простого удара, магического удара, удара через ряд, выстрела, разряда, или метания всегда ведётся "как по закрытой карте" (кубик на определение силы атаки бросает только нападающая карта), даже если отражающая карта открыта.
- В этом случае нападающая карта наносит:
- слабую атаку, если на кубике выпало 3 или менее;
 - среднюю атаку, если на кубике выпало 4 или 5;
 - сильную атаку, если на кубике выпало 6 или более.

516. Быстрая (внезапная) атака.

- 516.1. 515.1. Цель внезапной атаки не сражается, от внезапной атаки нельзя назначить защитника. В остальном внезапная атака осуществляется так же, как медленная атака.
- 516.2. 515.2. Внезапная атака считается быстрой в соответствии с [513. Быстрые и медленные атаки](#).

517. Модификаторы.

Модификаторы – это эффекты, меняющие численные значения способностей, свойств или других эффектов. Модификатор может быть применён к любой способности, свойству или эффекту, имеющему численное значение.

517.1. Модификаторы являются постоянными особенностями, не выбирают карты целью и применяются только в момент актуальности (например, модификатор уязвимости используется при расчёте величины атаки, а модификатор движения – когда нужно определить количество единиц движения).

517.2. Если численное значение базового свойства карты с учётом всех модификаторов стало меньше нуля, то оно автоматически становится равно нулю.

518. Именные модификаторы и особенности.

Именной модификатор – это модификатор, имеющий собственное название (например, Неповоротливость, Опыт в Атаке, Опыт в защите). Именная особенность – это особенность, имеющая собственное название (например, Броня X, Отравление X, Регенерация X). Именной модификатор является именной особенностью.

518.1. Карта может иметь собственные именные особенности (напечатанные) на тексте карты, а также может получать именные особенности в ходе игры. Такие особенности считаются приобретенными.

518.2. Карта не может иметь несколько одинаковых именных особенностей. Если карта должна получить именную особенность, которая у неё уже есть, то получение такой особенности не считается выполненным. Исключение составляют именные особенности с числовым показателем.

518.3. Одинаковые именные особенности с числовым показателем способны замещать друг друга таким образом, что применяться всегда будет особенность с большим показателем (в противном случае получение именной особенности не считается выполненным). Такой процесс называется замещением именной особенности. Состояние именной особенности с меньшим числовым показателем в этом случае зависит от природы этой особенности:

- собственная именная особенность будет считаться “подавленной”:
 - считается, что карта не обладает этой особенностью до тех пор, пока имеет такую же именную особенность независимо от её числового значения;
 - в случае, если подавляющая особенность исчезнет из-за нарушения условий существования, подавленная особенность автоматически станет активной снова;
 - подавленная особенность не становится активной, если заместившая её именная особенность была потеряна в результате явного лишения именной особенности этого типа;
- приобретенная именная особенность после замещения удаляется с карты и не возвращается, если заместившая её именная особенность впоследствии пропадает.

518.4. Замещение именной особенности – эффект правил игры, этот эффект не считается потерей особенности.

518.5. Некоторые особенности карт имеют вид “+У к [именной особенности]”, “-У к [именной особенности]”. Такие особенности являются постоянными модификаторами именных особенностей.

518.6. Карта может получить модификатор именной особенности только в случае, если она обладает такой именной особенностью (в противном случае считается, что модификатор на карту наложен не был).

Например, попытка выдать +1 к опыту в атаке существу без опыта в атаке приведет к тому, что модификатор не будет наложен на это существо, и опыт в атаке оно не получит.

518.7. Модификаторы именных особенностей могут иметь или не иметь условие существования, и по этому признаку разделяются на безусловные и условные модификаторы соответственно. В зависимости от этого различается механизм применения этих модификаторов; “[именная особенность] X”, к которой они применяются, именуется базовой.

518.7.1. Наложение безусловного модификатора “+Y к [именная особенность]” на карту, имеющую базовую особенность “[именная особенность] X” следует понимать как замещение “[именная особенность] X” на “[именная особенность X+Y]”, то есть отдельной особенностью безусловный маркер на карте не присутствует, а меняет величину базовой именной особенности. При этом условия существования базовой именной особенности сохраняются, то есть “[именная особенность] X, пока [условие]” заменяется на “[именная особенность] X + Y, пока [условие]”. По такому же принципу накладываются и безусловные модификаторы именных особенностей вида “-Y к [именная особенность]”;

518.7.2. Условные модификаторы накладываются на карту и существуют на ней отдельно, при этом они применяются к уже имеющейся (базовой) именной особенности, таким образом после их применения считается, что карта обладает именной особенностью с новым числовым значением. К примеру, если карта имеет “[именная особенность] X”, а также “+Y к [именная особенность], пока [условие 1]” и “-Z к [именная особенность], пока [условие 2]”, то карта обладает “[именная особенность] X+Y-Z” со следующими уточнениями:

- условия существования именной особенности как таковой полностью определяются текстом базовой особенности “[именная особенность] X”;
- для определения возможности замещения именной особенности согласно 517.3 величина новой именной особенности будет сравниваться с [именная особенность X+Y-Z]. В случае успешного замещения на [именная особенность X1] условные модификаторы этой именной особенности будут применяться уже к новому значению базовой особенности, то есть карта получит “[именная особенность] X1+Y-Z”;
- каждый из условных модификаторов влияет на общую именную особенность, пока выполняется условие его существования; если условие перестаёт выполняться, значение именной особенности пересчитывается соответствующим образом;
- В случае полной потери базовой именной особенности модификаторы этой особенности:
 - теряются, если были приобретенными;
 - подавляются до появления новой базовой именной особенности, если были собственными.

518.8. В случае, если после наложения модификаторов карта имеет отрицательное значение именной особенности, эта особенность работает как “[именная особенность] 0”.

ПРИМЕР 1: Ледовый Охотник имеет текст: “Вальхалла: ваше существо получает

☑ 1 или +1 к ☑ до конца вашего хода.” Если Ледовый Охотник решит дать Опыт в атаке (а не плюс к опыту) существу с Опытом в атаке, получение этого Опыта в атаке не будет считаться выполненным, поэтому в конце хода Опыт в атаке у этого существа не пропадёт.

ПРИМЕР 2: существо с особенностью "Регенерация 2" не может получить особенность "Регенерация 1". Если существу с особенностью "Регенерация 2" дают особенность "Регенерация 3", у существа вместо "Регенерации 2" будет "Регенерация 3", и будет выполняться она.

ПРИМЕР 3: существо с особенностью "Отравление 1" получает "+1 к Отравлению", это означает, что оно теперь имеет "Отравление 2".

519. Модификаторы броска кубика.

- 519.1. Когда бросок кубика совершён (см. [306. Бросок кубика.](#)), а игроки заявили все действия, описанные в п. 512.6.2, к этому броску применяются все модификаторы броска кубика. После этого игродействие “бросок кубика” удаляется из стека, а полученные значения броска кубика и броска кубика (без учёта модификаторов) используются для дальнейшего расчёта игродействия.
- 519.2. Модификаторы на кубик накладываются по очереди в следующем порядке:
- модификаторы, сводящие бросок кубика к определённому значению (“сводится к X”);
 - модификаторы вида “+X/-X к броску кубика”.
- 519.3. В каждой группе модификаторов, описанной в п. 519.2, наложение модификаторов проходит по очереди в следующем порядке:
- модификаторы, полученные от карт из отряда игрока, бросающего кубик, кроме самой карты, бросающей кубик;
 - модификаторы от самой карты, бросающей кубик;
 - модификаторы, полученные от карт противника игрока, бросающего кубик;
- 519.4. Для каждой группы модификаторов, описанной в п. 519.3, порядок их наложения внутри группы определяет игрок, контролирующий эту группу карт.
- 519.5. Особенности вида “следующий бросок кубика равен X”, в отличие от особенностей вида “бросок кубика сводится к X”, модификаторами не являются. Такие особенности позволяют использовать значение X в качестве значения броска кубика без учёта модификаторов. Кубик в этом случае не бросается.
- В случае, если к одному и тому же броску кубика карты должно быть применено несколько таких особенностей под контролем одного Игрока, этот игрок выбирает, какая из особенностей будет применена (остальные особенности будут израсходованы, если их текст не предписывает иного).
 - В случае, если к одному и тому же броску кубика карты должны быть применены такие особенности под контролем разных игроков, будет применена способность противника (игрока, не контролирующего карту) по его выбору (остальные особенности обоих игроков будут израсходованы, если их текст не предписывает иного).
 - В случае, если способность “следующий бросок кубика равен X” должна быть применена к множественному броску кубика (п. 306.5.1, п. 306.5.2), то один из этих бросков считается равным X, остальные кубики кидаются по общим правилам.

- 519.6. Переворот кубика - это сведение кубика по правилу: 1 сводится к 6, 2 к 5, 3 к 4, 4 к 3, 5 к 2, 6 к 1.
- 519.7. Переброс кубика не является модификатором. Особенности такого типа позволяют перебросить выбранный кубик до наложения на него модификаторов, **но после совершения бросков обоими игроками**. Значение кубика до переброса в таком случае игнорируется, как будто его не было, и никакие особенности карт на него не срабатывают. **В случае, если игродействие предписывает бросить больше одного кубика и затем выбрать одно из значений, игрок вправе перебросить любой из кубиков и совершить выбор уже после переброса.**
- 519.8. Все особенности, которые были заявлены игроками в ходе выполнения п. 512.6.2, связанные с модификацией броска кубиков, не меняют значение кубика мгновенно, а добавляют соответствующие модификаторы к броску этого кубика (см. [120. Отложенная особенность](#)). Эти модификаторы считаются принадлежащими тем или иным картам в соответствии с текстом особенности; порядок наложения этих модификаторов полностью определяется пп. 519.2, 519.3.
- 519.8.1. Если на кубике без учёта модификаторов выпало X, легально заявить его сведение к X.
- 519.9. Нельзя объявлять никаких игродействий, пока идёт наложение модификаторов на бросок кубика, до тех пор, пока бросок кубика будет удалён из стека.

520. Модификаторы величины (атаки).

- 520.1. Во время выполнения атак, а также некоторых заклинаний и воздействий, на Шаге расчёта (п. 512.6.3) игроки получают возможность использовать интерактивные особенности, накладывающие модификаторы на силу и величину этой атаки, заклинания или воздействия. Такие модификаторы называются модификаторами величины, а в случае атаки – также и модификаторами атаки. После паса игроков эти модификаторы применяются для вычисления окончательной величины атаки (заклинания, воздействия).
- 520.2. Модификаторы величины накладываются по очереди в следующем порядке (на примере атаки):
- модификаторы, изменяющие силу атаки (сведение к слабой/средней/сильной атаке, применимо только в случае атаки);
 - модификаторы, умножающие/делящие величину атаки, например, “удвоить”;
 - модификаторы вида “+X к атаке”, “-X к атаке”;
 - модификаторы, сводящие численные значения атаки к определённой величине.
- 520.3. В каждой группе модификаторов, описанной в п. 520.2, наложение модификаторов проходит по очереди в следующем порядке (на примере атаки):
- модификаторы, полученные от карт из отряда игрока, контролирующего источник атаки, кроме самого источника этой атаки и цели этой атаки;
 - модификаторы, полученные от источника атаки;
 - модификаторы, полученные от карт отряда противника (игрока, не контролирующего источник атаки), кроме цели этой атаки;
 - модификаторы, полученные от цели атаки.

- 520.4. Для каждой группы модификаторов, описанной в п. 520.3, порядок их наложения внутри группы определяет игрок, контролирующий эту группу карт.
- 520.5. Модификаторы, сводящие численное значение атаки к определённой величине, не могут сводить атаку к большей величине (например, атаку величиной 2 можно свести к 1, а атаку величиной 0 нельзя свести к 1).
- 520.6. Если атака была сведена к определённой силе (слабой/средней/сильной), то особенности, сопутствующие этой силе атаки, срабатывают как обычно.
- 520.7. Все особенности, которые были заявлены игроками в ходе выполнения п. 512.6.3, связанные с наложением модификаторов атаки (величины), не применяются мгновенно, а добавляют соответствующие модификаторы к этой атаке (заклинанию, воздействию) (См. [120. Отложенная особенность.](#)). Эти модификаторы считаются принадлежащими тем или иным картам в соответствии с текстом особенности; порядок наложения этих модификаторов полностью определяется п.п. 520.2, 520.3.
- 520.7.1. Если по результатам расчёта силы атаки она соответствует слабой (средней/сильной), легально заявить сведение силы этой атаки к слабой (средней/сильной).
- 520.7.2. Если величина атаки (заклинания, воздействия) без учёта модификаторов равна X, легально заявить сведение величины этой атаки (заклинания, воздействия) к X.
- 520.8. Если после наложения всех модификаторов конечная величина атаки (заклинания, воздействия) стала отрицательной, величина этой атаки становится равной 0 (см. [523. Правила нуля.](#)).

ПРИМЕР 1: Гном-Басаарг в строю с Гномьим Королём атакует средним ударом закрытое существо противника, по которому все атаки сводятся к 1. Согласно правилу наложения модификаторов Гном-Басаарг вначале получит +1 к удару за строй с Гномьим Королём, затем +1 за удар по закрытому существу противника и +1 к удару за собственную особенность (строй: +1 к удару). Последним накладывается модификатор, имеющий конкретное численное значение (сведение к 1), в итоге величина удара Гнома-Басаарга равна 1.

ПРИМЕР 2: По Степному Волколаку из вашего отряда наносится средний удар. Ост противника сводит эту атаку к сильной. В момент наложения модификаторов сначала средний удар меняется на сильный, а затем Степной Волколак сводит удар по себе к слабому. В результате по Волколаку пройдёт слабый удар, величина которого будет определена в ходе дальнейшего наложения модификаторов.

ПРИМЕР 3: В вашем отряде Вайл, стоящий слева от вашего Морока. Вайл атакован, и по нему проходит средний удар. Ост противника сводит этот удар к сильному. По правилу наложения модификаторов сначала удар будет сведен к сильному Остом, а затем к слабому – Мороком. По Вайлу пройдет слабый удар.

ПРИМЕР 4: В вашем отряде Вайл, стоящий слева от вашего Морока. Вайл атакован, и по нему проходит средний удар. Ваш Ост сводит этот удар к сильному. По правилу наложения модификаторов сведение произойдет в том порядке, в котором пожелает контролирующий эту группу карт Игрок, это вы. По вайлу пройдет слабый или сильный удар в зависимости от вашего желания.

ПРИМЕР 5: В вашем отряде Ост, стоящий слева от вашего Морока. Ост атакован, и по нему проходит средний удар. Этот Ост решает свести удар по себе к сильному. По правилу наложения модификаторов сначала Морок сведёт удар к слабому, а потом Ост, являющийся целью атаки, сведёт удар к сильному. По Осту пройдет сильный удар.

521. Правило топора.

- 521.1. Если в тексте карты в явном виде прописано противоречие с настоящими Правилами, то преимущество в этой ситуации имеет текст карты.

Например, у Лёккена: "Выступая защитником, не закрывается. Может выступить защитником любое число раз за ход".

522. Правило бесконечных цепочек.

- 522.1. Последовательность (цепочка) срабатывающих особенностей возникает, когда новая срабатывающая особенность объявляется в результате выполнения другой срабатывающей особенности. Повторением эффекта от срабатывающей особенности считается повторное срабатывание этой особенности с совпадением её целей и источников (независимо от причины срабатывания).
- 522.2. Если какой-либо эффект последовательности (цепочки) срабатывающих особенностей повторяется, то выполнение этой последовательности прекращается перед первым повторением этого эффекта из этой последовательности (цепочки).

ПРИМЕР: Пеший латник имеет особенность "При ближнем ударе по Пешему латнику — особый удар на 2 по атаковавшему". Пеший латник Первого игрока напал простым ударом на Пешего латника Второго игрока и нанёс простой удар. Пеший Латник Второго игрока в ответ на это заявляет и наносит особый удар в Пешего Латника Первого игрока, за этот удар Пеший Латник Первого игрока заявляет и наносит особый удар в Пешего Латника Второго игрока. Далее цепочка обрывается, поскольку эффект от особенности Пешего Латника Второго игрока должен полностью повториться (особенность с таким источником и целью уже была выполнена в цепочке). Этот удар Пешего латника не будет заявлен. В итоге будет нанесен один простой удар и по одному особому удару с каждой стороны.

При проверке цепочки на бесконечность не учитывается, что Пеший латник Второго игрока в первый раз атаковал особым ударом в ответ на простой удар, а вторым – в ответ на особый удар.

- 522.3. Правило бесконечных цепочек также применимо для эффектов правил игры (см. 503.4.).

523. Правила нуля.

- 523.1. Если величина атаки/заклинания/воздействия после наложения всех модификаторов стала меньше 0, то она принимается равной 0.
- 523.2. Ресурсы в количестве, равном нулю, нельзя использовать для объявления и оплаты игродействия.

ПРИМЕР: карта не может заявить игродействие, требующее X фишек в качестве оплаты, положив X равным 0;

- 523.3. Если игродействие предусматривает выбор количества целей, нельзя выбирать 0 целей.

ПРИМЕР: карта не может заявить составную особенность вида "Пораньте X"

ваших существ на 1, при этом пораньте выбранное существо на $X+1$ ", положив X равным 0, чтобы поранить существо на 1.

- 523.4. Если игродействие производит эффект, численное значение которого равно нулю, то такой эффект на карту не наносится (считается, что карта не получала такого эффекта). В частности, если игродействие (атака, заклинание или воздействие) должно нанести карте 0 ран (снять с карты 0 ран), то считается, что это игродействие не наносит цели никаких ран (не снимает с карты ран) и все особенности, связанные с получением картой ран (со снятием с карты ран), не срабатывают.

ПРИМЕР: Серк имеет особенность "Пока не имеет ран, получает "Если должен излечиться — вместо этого может открыться (1 раз за ход)". Если после расчёта величины лечения Серка (наложения всех модификаторов) эта величина равна 0, Серк не сможет заместить эффект от излечения и открыться.

- 523.4.1. Заклинания и воздействия, которые не нанесли эффектов (в том числе, если с учетом всех модификаторов они не нанесли ран), не считаются успешно выполненными: сопутствующие таким заклинаниям/воздействиям особенности не срабатывают, а зависящие от таких заклинаний/воздействий способности в рамках составной особенности – не заявляются.
- 523.4.2. Атаки, не нанесшие ран, считаются успешными (но не нанесшими эффекта), если атака не была заблокирована; промах не считается успешной атакой (атака не состоялась).

524. Правило занятых клеток.

- 524.1. Если две карты каким-то образом оказались на одной клетке, то игрок, контролирующий карту, оказавшуюся на этой клетке последней, в ближайшую подфазу Выбора своего хода, обязан объявить движение этой карты; если он не может этого сделать – эта карта погибает. Если в подфазу Выбора игрок объявляет другую обязывающую особенность, то обязанность убрать эту карту с занятой клетки сохраняется до следующего наступления подфазы Выбора этого игрока.

524.2. Объявлять движение (в том числе особенности, заменяющие движение) на занятую клетку могут только карты с особенностью "бестелесный" (см. [506. Движение.](#)). Перемещение артефактов и наземных существ на уже занятые клетки иным способом невозможно. Перемещение симбиотов на занятые клетки возможно только за счёт особенностей, явно предписывающих совершить такое перемещение с указанием нового хозяина.

524.3. Если после объявления движения бестелесным существом на незанятую клетку эта клетка стала занятой, с точки зрения проверки легальности игродействия это не делает движение нелегальным (согласно п. 524.2).

525. Правила консервативности.

- 525.1. Если текст двух постоянных эффектов, наложенных на одну и ту же карту, входит в прямое противоречие друг с другом, то преимущество имеет тот эффект, который был наложен на карту последним. Другой эффект при этом:
- подавляется, если является собственным (или наложенным от постоянной особенности другой карты).

- удаляется с карты, если является приобретенным.

525.2. Если одновременно применяются два эффекта, один из которых разрешает карте (или обязывает карту) объявить какое-либо игровое действие, а другой запрещает, то предпочтение отдаётся запрещающему эффекту.

526. Правило летящей стрелы.

526.1. При выполнении какого-либо игрового действия на Шаге расчёта (п. 512.6.3.) перед наложением всех модификаторов величины (модификаторов атаки) игроки могут объявить любые внезапные действия. Если после их выполнения источник этого игрового действия всё ещё находится в активной зоне, то его дальнейшая судьба после этого момента не важна – игровое действие будет выполнено и нанесет эффект в любом случае (если для игрового действия будут существовать легальные цели и эффект возможно будет применён согласно его описанию).

526.2. Особенности, имеющие ограничения на количество выполнений вида “X раз за ход”, “X раз за бой” во время оплаты не накладывают на себя маркер выполнения, если особенность была признана нелегальной до момента, описанного в п. 526.1. После этого момента маркер во время оплаты будет наложен, даже если на Шаге наложения эффекта не будет существовать легальных целей или эффект невозможно будет применить).

527. Правило бумеранга.

527.1. Срабатывающие/условные играемые особенности карт, явно указывающие целью источник/цель игрового действия, на которое эта особенность срабатывает, могут быть заявлены независимо от ограничений дальности, а в случае ближней атаки – также и ограничений вида атаки, если не сказано иного.

ПРИМЕР: Пеший Латник при ближнем ударе по себе наносит особый удар на 2 в атаковавшего. Если Пешего Латника атаковал Страж Чертогов в строю своим простым ударом с дальностью 2, то Латник сможет ударить Стража Чертогов независимо от дальности.

527.2. Ответный удар при сражении простым ударом наносится независимо от ограничений дальности и вида атаки, если сражение состоялось.

ПРИМЕР: Летящие существа могут атаковать любую цель в зоне битвы, но существа на поле боя, как правило, не могут просто так атаковать летающих простым ударом. Тем не менее, если летающее существо сражалось с существом на поле боя и получило ответный удар, этот удар будет нанесён.

528. Нелегальное игровое действие.

528.1. Нелегальное игровое действие – это игровое действие, которое не может быть объявлено, рассчитано, применено, выполнено или оплачено в соответствии с правилами игры или текстом карт. Если игровое действие не может быть объявлено, то игровое действие не может быть занесено в очередь заявок (следовательно, и в стек). Если игровое действие не может быть рассчитано, применено или выполнено, оно прекращает своё действие в отношении нелегальных целей, а также завершается согласно алгоритму, приведённому в [512. Порядок выполнения особенностей карт](#). Согласно этому же

алгоритму принимается решение о порядке действий в случае, если действие не может быть оплачено.

528.2. Проверка на легальность включает в себя:

- проверку доступности ресурсов, необходимых для оплаты игродействия;
- проверку нахождения источника игродействия в активной зоне;
- проверку источника на наличие особенности;
- проверку наличия целей игродействия в целевой зоне;
- проверку легальности заявления игродействия по критериям выбора цели (определённая дальность, наличие у цели определенных особенностей/маркеров/состояний цели и т. д.).

528.2.1. С точки зрения проверки по критериям выбора цели нельзя, в частности:

- открыть открытую карту;
- закрыть закрытую карту;
- вскрыть вскрытую карту;
- скрыть скрытую карту;
- заявить потерю эффекта, которым карта не обладает (см. также п. 528.9).

528.3. Проверка доступных ресурсов проводится только **до конца Шага проверки легальности на предварительном этапе** выполнения игродействия. Далее ресурсы считаются достаточными для оплаты в любом случае.

528.4. Проверка по критериям выбора цели проводится только **до конца Шага разрешения целей на предварительном этапе** выполнения игродействия (подробнее см. п. 512.5.5) и только в отношении целей, выбранных в момент объявления игродействия. Далее цель считается легальной для выбора независимо от того, соответствует ли она этим критериям или нет.

528.5. Проверка нахождения источника игродействия в активной зоне проводится только **до конца шага расчёта на этапе выполнения** игродействия. Далее эффекты игродействия будут наложены в максимально возможном объёме независимо от состояния источника

528.6. Проверка источника на наличие особенности проверяет наличие у источника особенности (или свойства), которая должна породить игродействие. Такая проверка проводится в те же моменты, что и проверка по критериям выбора цели (п. 528.4) и **в соответствии с п.п. 502.3.1, 502.3.2.**

528.7. Проверка наличия цели/целей проводится **до конца шага разрешения целей на предварительном этапе**, при этом игродействие считается легальным до тех пор, пока у него осталась хотя бы одна группа целей, к которой можно применить эффект от этого игродействия, далее игродействие будет рассчитано, а его эффекты наложены в максимально возможном объёме по легальным целям независимо от количества этих целей. Игродействие в случае уменьшения количества целей попадает под п. 122.18 (“частично выполненное”) и считается выполненным полностью, если был наложен хотя бы один эффект. Расчёт игродействия будет производиться в отношении тех целей, которые фактически будут присутствовать в целевой зоне на момент расчёта. Последующие способности в рамках составной особенности будут выполнены только относительно легальных целей (они будут определены на соответствующем предварительном этапе). Если ни один эффект игродействия не может быть наложен из-за отсутствия целей после шага разрешения целей, игродействие оплачивается полностью, но не считается выполненным.

- 528.8. Если игродействие признано нелегальным **до конца шага проверки легальности на предварительном этапе**, оно отменяется без оплаты. Игрок имеет право заявить его снова, указав новые цели и/или ресурсы при получении приоритета, если выполняются условия для объявления заявки.
- ПРИМЕР 1: Ледовый страж собирается закрыть существо. До Шага проверки легальности противник уничтожает цель Ледового стража. Игрок, контролирующий Ледового стража, может заявить Ледовым стражем новое закрытие при получении приоритета (и в соответствии с п. 303.3), так как действие было признано нелегальным и отменилось без оплаты.*
- ПРИМЕР 2: Отложенная особенность Тергалы объявляет ранение трёх существ на 1-2-2 в начале хода. До Шага проверки легальности противник уничтожает одну из целей этой особенности. Особенность становится нелегальной, и заявить его повторно нельзя, так как очередь заявок на наступление начала хода уже была сформирована ранее, и более момент наступления начала хода не проверяется.*
- 528.9. Особенность вида "Не [текст]" или "Не может [текст]" - это постоянная особенность, которая запрещает карте использовать какое-либо игродействие, либо ограничивает её в выборе целей и получении эффектов (включая численные значения эффектов).
- 528.10. Особенность вида "[карта] теряет [текст]" нелегально объявлять против карты, которая не имеет [текст]. Однако:
- легально заявить потерю [текст], если карта имеет хотя бы один указанный маркер вида [текст] (см. п. 122.7). В случае, если речь идёт об оплате, нельзя заявлять потерю маркеров в объёме большем, чем есть у карты (п. 501.6).
- ПРИМЕР 1: можно заявить потерю другой картой 2 фишки, если карта имеет одну фишку (фактически будет потеряна одна фишка), но заявить потерю двух фишек в качестве оплаты особенности в таком случае нельзя.*
- ПРИМЕР 2: можно заявить ранение существа на величину большую, чем количество его текущих жизней (фактическая величина ранения в этом случае будет равна числу оставшихся текущих жизней существа), но заявить потерю двух жизней в качестве оплаты особенности, если у существа одна текущая жизнь, нельзя.*
- в случае, если речь идёт о потере именной особенности, которая по своему определению может иметь величину, легально заявить (и выполнить) такую особенность в отношении карты, имеющей такую именную особенность любой величины.
- ПРИМЕР: Особенность, заставляющая потерять Опыт в атаке, также заставляет потерять и Опыт в атаке 2.*

529. Прерывание.

- 529.1. Прервать игродействие означает сделать его нелегальным до тех пор, пока оно не начнёт выполняться (до шага проверки легальности, п. 512.6.3). Игодействие, признанное нелегальным, помечается таковым в стеке и будет удалено без оплаты на шаге проверки легальности первой способности, входящей в его состав. Прервать игродействие после шага проверки легальности нельзя;
- 529.2. Проверка легальности в этом случае проводится только на нахождение источника игродействия в активной зоне и цели (целей) игродействия в целевой зоне. В случае, если одна из целей игродействия была скрытая карта, проводится также проверка легальности по критериям выбора цели;

- 529.3. Проверка производится постоянно на каждом шаге и этапе выполнения каждого игродействия в стеке при переходе от шага к шагу, а также при наложении любых эффектов и любой передаче приоритета одному из игроков;
- 529.4. Игродействие, единожды признанное при проверке прерванным, отмечается таковым, и эта отметка не снимается, даже если последующие проверки снова покажут, что игродействие стало легальным;
- 529.5. Если цель составной особенности покинула целевую зону, последующие способности в составе этой особенности не могут быть выполнены в отношении этой цели, даже если на момент начала выполнения этих особенностей цель снова вернулась в целевую зону;
- 529.6. Срабатывающие особенности, выбирающие целью ту же карту, что и игродействие, на которое они сработали, не могут быть выполнены в отношении этой цели, если она покинула целевую зону, даже если к моменту заявки этих особенностей цель снова вернулась в целевую зону;
- 529.7. Нельзя прервать объявление игродействия: объявленное игродействие сразу попадает в очередь заявок, а затем в любом случае будет помещено в стек.
- ПРИМЕР: Гаррид-лучник объявляет выстрел на 1-2-2 в существо с одной жизнью. Пока этот выстрел находится в стеке, Повелитель мёртвых объявляет внезапное метание на 1 и убивает это существо. Выстрел Гаррида-Лучника становится нелегальным из-за отсутствия цели, помечается прерванным и удаляется из стека в момент, когда он становится верхним в стеке и начинает выполняться, Гаррид-Лучник остаётся открытым.*

530. Блокирование.

- 530.1. Существует два типа блокирования – блокирование игродействия (особенности) и блокирование способности.
- 530.2. Блокирование игродействия – это блокирование всей особенности или играемого свойства. Блокируемое игродействие оплачивается, но не выполняется.
- 530.3. Особенности, блокирующие игродействие имеют вид “блокировать действие ...”, “блокировать особенность ...”, а также “блокировать [способность] ... (до броска кубика)”. В последнем случае блокирование можно применить к простой особенности/играемому свойству, а также к составной особенности, если первая способность, заявленная в рамках этой особенности, может быть заблокирована в соответствии с текстом блокирующей особенности.
- 530.3.1. Особенность вида “Блокировать назначение защитника” всегда является блокированием игродействия;
- 530.3.2. Блокирование простого удара в смысле блокирования игродействия записывается как “Блокировать нападение простым ударом”;
- 530.4. Блокировать можно только игродействие, которое находится верхним в стеке, и только на Шаге блокирования особенности (п. 512.6.4). Для составной особенности это можно сделать только на этапе формирования заявки для первой способности в рамках этой особенности.
- 530.5. Блокирование способности – это блокирование после броска кубика на Шаге блокирования (п. 512.6.4).
- 530.6. Особенности, блокирующие способность, имеют вид “блокировать атаку/заклинание/воздействие”, или блокировать [эффект], например, “блокировать добивание”.

- 530.6.1. Особенность вида “Блокировать простой удар” является блокированием способности;
- 530.7. Блокирование способности происходит до проверки защит, заблокированная способность не наносит никаких эффектов и считается не выполненной. В случае, если эта способность была частью составной особенности, выполнение этой особенности может быть продолжено (например, если остались независимые способности, которые могут быть заявлены и выполнены далее). Особенность, в состав которой входила заблокированная способность, оплачивается.
- 530.8. Блокирование способностей, в частности, атак, всегда происходит при помощи срабатывающих/условных играемых особенностей. Сначала такие особенности заявляет Активный игрок в выбранном им порядке, затем – Неактивный игрок в выбранном им порядке.
- 530.9. Если на Шаге блокирования способность должна быть заблокирована несколькими особенностями, каждая из таких особенностей выполняется.
- ПРИМЕР: “Дочь перламутра находится под действием “сети” Паука-пересмешника. Если Дочь перламутра атакована немагической атакой, срабатывает и “сеть”, и особенность Дочери перламутра “Пророчество 1; блокировать атаку, если показанная карта нечётной стоимости (1 раз за ход)”. После успешного блока сеть будет потеряна, а особенность Дочери перламутра – израсходована в этом ходу”*

531. Защита.

- 531.1. Если карта обладает защитой от [текст], то она
- не получает никаких эффектов от [текст];
 - не получает никаких эффектов от сопутствующих [текст] особенностей, если эта карта являлась целью [текст] (однако, если целью [текст] была другая карта, сопутствующие особенности наносят карте с защитой от [текст] эффекты);
 - не получает никаких маркеров вида [текст];
 - при получении защиты от [текст] теряет все маркеры вида [текст].
- 531.2. Некоторые виды защит обладают дополнительным условием относительно источника [текст] (к примеру, защита от слабых ударов, защита от разрядов горных карт, защита от выстрелов летающих и т. д.). Такие защиты называются частичными защитами. Считается, что каждая защита может быть представлена как произвольный набор частичных защит, дополняющих друг друга таким образом, что проверка условия относительно источника [текст] всегда возвращает истинный результат.
- ПРИМЕР: Защита от простых ударов может быть представлена как защита от слабых простых ударов, защита от средних простых ударов и защита от сильных простых ударов. В то же время она может быть представлена как защита от простых ударов летающих существ и защита от простых ударов нелетающих существ, или как защита от простых ударов карт противника и защита от простых ударов ваших карт и т. д.*
- 531.3. Некоторые виды защит защищают карту сразу от нескольких типов способностей (такие защиты называются комплексными). Особенности карт могут быть

использованы как против комплексных защит (в этом случае они используются против каждой защиты в отдельности), так и против конкретной защиты, входящей в состав комплексной защиты.

- 531.4. Если карта в ходе игры получила несколько частичных защит таким образом, что их набор соответствует какой-либо защите, то считается, что карта имеет такую защиту. Если карта в ходе игры получила несколько защит таким образом, что их набор соответствует какой-либо комплексной защите, то считается, что карта имеет такую комплексную защиту.
- 531.5. Защиты не являются именными особенностями, поэтому в ходе игры карта может иметь несколько однотипных защит. При этом пропадание одной из таких защит в случае нарушения условия существования (или в результате лишения собственных особенностей карты) не приводит к потере других таких же защит (если не нарушаются их условия существования). Потеря защит в результате особенности, предписывающей явно потерять определенную защиту, означает потерю каждой защиты, попадающей под описание (в случае потери защиты теряются все соответствующие частичные защиты, в случае потери комплексной защиты – теряются все соответствующие защиты).
- 531.6. Срабатывание защит происходит на Шаге проверки защит (п. 511.3.) в случае, если способность не была заблокирована. Сработавшая защита предотвращает эффекты, как это указано в п. 531.1, но не делает способность не выполненной. Таким образом, способности, входящие в состав составных особенностей, после срабатывания защиты не прерывают последующее выполнение зависящих от них способностей (в соответствии с текстом конкретной особенности).

532. Правила для скрытых (перевернутых) карт.


- 532.1. Скрытая карта всегда располагается в зоне битвы рубашкой вверх.
- 532.2. Если карта начинает бой в скрытом состоянии, маркеры и фишки на неё не накладываются, хотя считаются присутствующими на ней; эти маркеры и фишки накладываются на карту, когда она вскрывается. Если карта, уже имеющая эффекты (маркеры, фишки), становится скрытой, то эти эффекты (маркеры, фишки) остаются на карте. Эти эффекты (маркеры, фишки) не оказывают влияние на игру, пока карта скрыта.
- 532.3. Скрытая карта вскрывается в Подфазу Вскрытия (кроме карт, расположенных в 3 ряду Второго игрока – они могут оставаться скрытыми до конца первого хода Первого игрока), когда она объявляет игродействие, становится целью игродействия или когда сам игрок, контролирующий эту карту, её вскрывает (в последнем случае совершить вскрытие возможно в те моменты, когда игроку доступно разыгрывание быстрых игродействий в соответствии с п. 303.3). Вскрытие карты не использует стек.
- 532.4. Постоянные особенности скрытых карт (кроме скрытности) не создают эффектов. Тем не менее, скрытая карта имеет эти постоянные особенности (см. пп. 532.7, 532.10). Постоянные особенности других карт не вскрывают скрытую карту (т.к. не выбирают её целью).
- 532.5. Если скрытая карта имеет срабатывающую особенность без слова “может”, контролирующий эту карту игрок обязан вскрыть эту карту при наступлении условий срабатывания и заявить эту особенность.


532.6. Скрытая карта противника может стать целью игродействия как обычная карта, занимающая отдельную клетку поля боя. При этом:

- дальность до скрытой карты рассчитывается по общим правилам, как дальность до клетки, которую она занимает;
- если текст особенности или свойства вскрытой карты содержит условие-ограничение, в соответствии с которым эта или иная способность или свойство может быть использована только по картам с [текст], либо по всем картам с [текст], то игрок может трактовать каждую скрытую карту противника в отдельности как имеющую (являющуюся) или не имеющую (не являющуюся) [текст]. К таким условиям-ограничениям также относятся и модификаторы дальности;
- игрок не вправе трактовать скрытые карты противника как имеющие или не имеющие [текст], если условие-ограничение, ссылающееся на [текст], не накладывается на особенность или играемое свойство в явном виде, или если [текст] является особенностью, модифицирующей критерии выбора целей (например, особенностью, заставляющей атаковать карту выстрелом/метанием/разрядом);
- игрок не вправе трактовать скрытые карты оппонента как карты, находящиеся под своим контролем, а не под контролем оппонента. Также он не вправе считать, что скрытые карты нарушают легальность отряда оппонента.

ПРИМЕР 1: Ассасин может объявить добивание на 4 по скрытой карте как по карте, которая, по мнению противника, имеет 4 или менее текущих жизни.

ПРИМЕР 2: Посвященный Дзара не может объявить свой разряд 2-3-4 дальность 1 по скрытой карте, трактуя её, как летающую, так как в явном виде ограничения на выбор летающих в его особенности нет.

ПРИМЕР 3: Карта с текстом “: выстрел на 2, дальность 2. +3 к дальности выстрела по тёмным” может трактовать скрытую карту как тёмную для объявления выстрела дальностью 5. В этом случае особенность, изменяющая дальность, изменяет критерии выбора цели в отношении тёмных карт для другой особенности этой карты – выстрела.


ПРИМЕР 4: При наличии в Отряде противника Резчика идолов нельзя трактовать скрытую карту как, например, Мерцающего змея, для того, чтобы совершить “: выстрел на 1”, игнорируя особенность Резчика идолов.

532.7. Скрытая карта игрока может стать целью игродействия этого игрока, при этом:

- дальность до скрытой карты рассчитывается по общим правилам, как дальность до клетки, которую она занимает;
- если текст особенности или свойства вскрытой карты содержит условие-ограничение, в соответствии с которым эта или иная способность или свойство может быть использована только по картам с [текст], либо по всем картам с [текст], то игрок не может трактовать свою скрытую карту как имеющую/являющуюся (или не имеющую/не являющуюся) [текст], если она в действительности не имеет/не является (или имеет/является) [текст]. К таким условиям-ограничениям также относятся и модификаторы дальности;
- игрок не вправе трактовать свои скрытые карты как карты, находящиеся под контролем оппонента.

- 532.8. Если игродействие, объявленное по скрытой карте, оказывается нелегальным при вскрытии этой карты, то оно не выполняется в отношении каждой из целей этого игродействия, но оплачивается. В случае, если игродействие является составной особенностью, не выполняется текущая способность в рамках этой особенности.
- 532.9. Игодействие игрока в отношении карт оппонента, не являющихся целями, объявляется исходя из того, что игрок трактует скрытые карты оппонента как карты, занимающие отдельную клетку поля боя. Остальные проверки свойств и особенностей таких карт этим игроком всегда возвращают ложный результат во время объявления (и выполнения) игродействия независимо от формулировки таких игродействий (см. также п 539.11).
- 532.10. Игрок, на скрытую карту которого направлено игродействие оппонента, трактует её как то, чем она фактически является, а потому:
- не вправе объявлять игродействия, которые не выбирают эту скрытую карту целью, однако требуют дополнительных проверок её состояния/состояния прочих скрытых карт, если такое игродействие было бы нелегально заявить, будь карты, в отношении которых требуется совершить проверку, вскрыты (с учётом п. 532.4),.
 - если способ выполнения игродействия оппонента зависит от состояния других скрытых карт игрока (см. также п. 532.4), игрок должен уведомить оппонента, каким способом будет выполнено это игродействие.
- ПРИМЕР 1: игрок не может выступить защитником своему скрытому летающему существу по общим правилам, так как для него скрытая карта не стоит рядом с потенциальным защитником. Он не может в общем случае выступить и защитником от такого удара летающим существом, поскольку летающие существа не могут выступать защитниками картам на поле боя. Однако, к примеру, Ртунх может быть назначен защитником от такого удара.*
- ПРИМЕР 2: Мантикора противника нападает на скрытое существо игрока, обладающее магической способностью. Игрок не может выступить защитником от такого удара, так как если бы то существо было вскрыто, назначить защитника было бы нельзя.*
- ПРИМЕР 3: Римаанды противника нападают на карту игрока, справа и слева от которой находятся его скрытые летающие существа. Поскольку способ выполнения этой атаки (безответный или небезответный удар) зависит от состояния этих скрытых карт игрока, а будь они вскрыты, удар был бы безответным, Игрок обязан уведомить оппонента о том, что этот удар является безответным. Вскрывать летающих существ при этом он не обязан.*
- 532.11. Если для объявления игродействия или проверки условия активации условной постоянной особенности требуется проверить наличие или подсчитать количество карт с определенной особенностью или свойством (например, карт с магической способностью или карт с болотной стихией), или проверить наличие или подсчитать количество определенных особенностей или свойств в текстах карт в отряде игрока (например, число стихий), окончательный подсчёт производится в соответствии с правилами, описанными в [542. Определение переменных величин \(X\) в тексте особенностей](#). Карты, которые скрыты на момент определения переменной величины, не влияют на неё в дальнейшем.

ПРИМЕР 1. У Второго игрока в отряде скрытый Мерцающий Змей в третьем ряду. Первый игрок может заявлять выстрелы в карты по своему усмотрению, и Второй игрок не обязан вскрывать Мерцающего Змея, так как его особенность не влияет на игру, а сам Мерцающий Змей ничего не заявляет.

ПРИМЕР 2. У Второго игрока в третьем ряду скрытая Бегущая по Кронам. В начале хода Бегущая по Кронам получает  до конца хода, если стоит в третьем ряду. Второй игрок обязан вскрыть Бегущую по кронам и объявить эту особенность.

ПРИМЕР 3: Ледяной змей Второго игрока во время хода Первого игрока нанес ответный удар. При ударе Ледяной змей обязан дать -1 от немагических атак своему существу, обладающему магическим ударом, разрядом или заклинанием. Если среди вскрытых карт таких существ нет, а среди скрытых – есть, Второй игрок обязан вскрыть подходящее существо по своему выбору и дать ему -1 от немагических атак.

ПРИМЕР 4. Демон зависти не может трактовать скрытые карты противника как имеющие магическую способность для активации своей постоянной особенности, поэтому не может заявить магический удар на 3, если рядом нет двух или более вскрытых карт противника с магической способностью.

533. Эффект предотвращения.

- 533.1. Предотвращение – это эффект, который применяется к наносимым ранам, уменьшая их количественное значение. Предотвращение не меняет силу и величину атаки (заклинания, воздействия), а меняет только количественное значение ран, которое должна получить цель.
- 533.2. Предотвращение используется всегда после наложения всех модификаторов атаки (заклинания, воздействия) и применения защит (см. п. 511.5).
- 533.3. Эффекты предотвращения применяются в следующем порядке:
 - эффекты предотвращения, не имеющие количественного значения;
 - эффекты предотвращения, имеющие количественное значение.Для каждой группы эффектов они применяются по очереди, при этом сначала эффекты соответствующей группы применяет Неактивный игрок в выбранном им порядке, затем – Активный игрок в выбранном им порядке. Применение эффектов прекращается в тот момент, когда количество ран, которое должна получить цель, снижается до нуля. В противном случае эффекты применяются все и уменьшают количество ран до минимально возможного уровня.
- 533.4. Эффект предотвращения может быть использован частично, если полное использование эффекта уменьшило бы количество ран до отрицательного значения. Неиспользованное значение сохраняется для последующего применения эффекта (если повторное применение этого эффекта предотвращения не противоречит его тексту). Например, если карта может предотвратить "следующие 4 раны", а в результате атаки предотвратила 2 раны, то ещё 2 раны она может предотвратить от следующей атаки и т.п.
- 533.5. Эффект предотвращения является постоянной особенностью, которая применяется в момент своей актуальности (см. п. 511.7).
- 533.6. Если карта – источник Эффекта Предотвращения покидает активную зону (как правило, зону битвы), то эффект предотвращения от этой карты не применяется.

534. Эффект замещения.

- 534.1. Если особенность имеет вид "[текст 1], вместо этого – [текст 2]", то [текст 2] называется эффектом замещения. Эффект замещения ожидает применения конкретного эффекта и заменяет его (полностью или частично) другим.
- ПРИМЕР: Серк имеет текст "Если должен излечиться – вместо этого может открыться (1 раз за ход)". Открытие Серка – это эффект замещения.*
- 534.1.1. Эффекты вида "Не получает ран от [текст]" и "Получает раны только от [текст]", а также "Получает на X больше/меньше ран от [текст]" также являются эффектами замещения.
- 534.2. Эффект замещения может быть применён только в момент выполнения особенности (после наложения всех модификаторов и проверки защит). Эффекты замещения не влияют на уже выполненные игродействия.
- 534.3. Эффект, который был заменён эффектом замещения, не считается выполненным (нанесённым на карту).
- 534.4. Один и тот же эффект замещения может применяться к каждому игродействию только 1 раз.
- 534.4.1. Если игрок может применить несколько эффектов замещения к одному и тому же игродействию, то он выбирает, какой именно эффект будет применён.
- 534.4.2. Если оба игрока могут применить эффекты замещения к одному и тому же игродействию, то Активный игрок выбирает, какой именно эффект будет применён.
- 534.5. Эффекты замещения, меняющие только числовое значение эффекта без смены типа эффекта, сохраняют тот же ассоциированный тип способности и всю другую дополнительную информацию, ассоциированную с игродействием (см. [537. История боя.](#)), что и замещенный эффект.
- ПРИМЕР: Бул'Багур имеет текст: "В начале хода противника выберите до 3 клеток подряд на одной прямой (в том числе и по диагонали) от Бул'Багура – до конца вашего следующего хода карты получают на одну рану больше от дальних атак, отравления и удара Бул'Багура, пок находятся на этих клетках (воздействие "свет фонаря"). Это эффект замещения, но полученные раны по-прежнему будут считаться полученными от яда или атак.*
- 534.6. Эффект замещения можно применять к эффекту, который получился в результате использования другого эффекта замещения.
- 534.7. Эффекты замещения, требующие выбора цели, образуют подтип эффектов замещения – замещающую особенность. Замещающая особенность на шаге применения эффектов замещения применяется как обычный эффект замещения, однако результатом её применения является не непосредственное применение описанного эффекта, а добавление в стек особенности, которая в результате выполнения применит к цели этот эффект. Выполнение такой особенности происходит в порядке, описанном в [536. Эффекты, порождающие игродействия.](#)
- 534.7.1. Замещающая особенность не может быть замещена другим эффектом замещения в момент применения (когда игродействие попадает в стек), но может, когда это игродействие применяет эффект в результате выполнения;

- 534.7.2. Эффекты замещения, которые уже были применены к оригинальному эффекту, не могут быть повторно применены к эффекту от замещающей особенности, а также к эффекту замещающей особенности, заместившей эффект от этой замещающей особенности, и. т. д. (в соответствии с п. 534.4).

ПРИМЕР: Вожак сатиров без ран может заместить собственное лечение ранением (от воздействия) выбранного стоящего рядом существа. Этот эффект замещения является замещающей особенностью. При её применении эффект лечения удаляется из игры непосредственно перед применением к карте, вместо этого в стек помещается особенность Вожака Сатиров, которая будет рассчитана и выполнена как порождённое игродействие.

- 534.8. На шаге проверки защит эффект замещения, в том числе и замещающая особенность, считается воздействием, если в тексте особенности не сказано иного.

535. Взятие карт в отряд.

- 535.1. Игрок, в колоде которого карта находилась до начала игры, является владельцем карты; никакие эффекты в ходе игры не могут этого изменить.
Игрок, под чьим контролем находится карта в конкретный момент игры, называется игроком, контролирующим карту. Как правило, владелец карты и игрок, контролирующий карту – это один и тот же игрок.
- 535.1.1. Пока владелец карты и игрок, контролирующий карту не совпадают, карта обладает особым “маркером контроля”; этот маркер автоматически исчезает, когда карта оказывается под контролем владельца. Наложение и снятие маркера контроля является эффектом правил игры и не использует стек.
- 535.2. Взятие карты в отряд – это набор карты в отряд в подфазу Набора, вызов карты, возрождение карты, инкарнация карты или взятие карты противника под свой контроль.
- 535.3. Набор карт в отряд осуществляется согласно п.403.2. Игрок, взявший карту в отряд в подфазу Набора, становится игроком, контролирующим эту карту.
- 535.4. Объявление вызова (возрождения, инкарнации) требует указания клетки, на которую будет произведён вызов (возрождение, инкарнация), однако, если вызываемая (возрождаемая, инкарнирующая) карта является летающим существом или обладает особенностью "располагается во вспомогательной зоне", а особенность не имеет дополнительных условий, описывающих место вызова (клетку, зону), то такая клетка не указывается, а вызов (возрождение, инкарнация) осуществляются сразу во вспомогательную зону. В случае наличия дополнительных условий, описывающих место вызова, эти условия должны соблюдаться, иначе объявление вызова (возрождения, инкарнации) нелегально; при этом летающие существа и карты с особенностью "располагается во вспомогательной зоне" все равно сразу помещаются во вспомогательную зону.
- 535.5. Вызвать карту – это извлечь её из колоды и поместить в зону битвы. Правила вызова по умолчанию:
- из своей колоды;
 - рядом с картой, использующей вызов;
 - в открытом виде;
 - во вскрытом виде;

- на свободную клетку (для нелетающих существ);
- не более 1 карты на клетку (если вызываемых карт несколько);
- под своим контролем.

535.5.1. Объявляя вызов, игрок должен объявить, какая карта осуществляет вызов. Затем как часть заявки вызова он вправе посмотреть содержимое колоды, чтобы найти в ней карту(карты), которую он хочет вызвать (в соответствии с ограничениями вызывающей карты). После этого игрок должен объявить название этой карты(карт), и клетку(клетки), на которую будет осуществлён вызов. Если игрок не нашёл (или не захотел найти) в колоде вызываемой карты, то заявка оплачивается.

535.5.1.1. В случае, если текст особенности вызывающей карты не содержит названия карты для вызова или других ограничений, подразумевающих поиск в колоде, просмотр колоды не производится, а поиск карты производится способом, описанным в этой особенности (например, просмотр верхней карты, поиск верхнего существа в колоде и т. д.).

535.5.1.2. Показанные для вызова карты извлекаются из колоды и помещаются в руку (см. [207. Рука](#)). Оттуда они переносятся в зону битвы в случае удачного вызова и возвращаются в колоду, если вызов осуществить не удалось;

535.5.1.3. Колода перемешивается после осуществления вызова (если в ходе объявления этого вызова игрок просматривал колоду) или после возвращения карты или карт в колоду вследствие неудачного вызова (см. п. 204.3). Также колода перемешивается в случае, если между помещением карты (карт) в руку после просмотра колоды и до её (их) переноса из руки в соответствии с п. 535.5.1.2 какое-либо игродействие требует взаимодействия с колодой; колода в этом случае перемешивается до выполнения этого игродействия.

535.5.2. Если срабатывающая особенность требует вызова из колоды определённой карты, то игрок может пропустить эту срабатывающую особенность, как будто у него нет в колоде данной карты. В этом случае вызов не считается использованным, не оплачивается и может быть заявлен позднее при наступлении соответствующих условий.

535.6. Возродить карту – это извлечь её с кладбища и поместить в зону битвы. Правила возрождения по умолчанию:

- со своего кладбища;
- рядом с картой, использующей возрождение;
- в открытом виде;
- во вскрытом виде;
- на свободную клетку (для нелетающих существ);
- не более 1 карты на клетку (если возрождаемых карт несколько);
- под своим контролем.

535.7. Инкарнировать карту – это извлечь её с кладбища и поместить в зону битвы. Правила инкарнации по умолчанию:

- со своего кладбища;
- в своём третьем ряду (относительно игрока, контролирующего карту);
- в закрытом виде;
- во вскрытом виде;
- на свободную клетку (для нелетающих существ);

- не более 1 карты на клетку (если инкарнирующих карт несколько);
 - под своим контролем.
- 535.7.1. В начале своего хода карта, находящаяся на кладбище и имеющая неиспользованную особенность инкарнация X, получает особый жетон инкарнации. Карта инкарнирует, когда количество жетонов инкарнации на ней достигает X. Карта может иметь жетоны инкарнации только на кладбище; **нелегально получать жетоны инкарнации картам не на кладбище**; в тот момент, когда карта покидает кладбище, она теряет все свои жетоны инкарнации (это игродействие не использует стек).
- 535.7.2. Если инкарнация нарушает какие-либо правила, то карта остаётся на кладбище и инкарнирует (помещается в зону битвы), теряя все свои жетоны инкарнации, сразу, как только правила перестанут нарушаться.
- 535.7.3. Каждое существо может использовать инкарнацию 1 раз за бой. Уже инкарнировавшая карта изгоняется, если погибает (после срабатывания особенностей "при гибели").
- 535.7.4. Инкарнация – именная особенность. Если у существа несколько особенностей "инкарнация X", то применяется только одна из них (с наибольшим значением X).
- 535.8. Взять карту под контроль – это стать игроком, контролирующим эту карту (одновременно с этим противник перестаёт контролировать карту). Если в результате какого-либо эффекта вы потеряли контроль над картой, то ваш противник автоматически становится игроком, контролирующим эту карту.
- 535.8.1. Если вы потеряли контроль над картой, но это карта по какой-либо причине не может быть взята в отряд противника, то вы продолжаете контролировать эту карту, пока какой-либо другой эффект не предпишет этой карте сменить владельца.
- 535.9. Если в тексте карты есть особенность вида "не может быть взята в отряд с [текст]", то:
- в подфазу Набора отряд игрока считается нелегальным, если в нём присутствуют карта с этой особенностью и [текст];
 - игрок не может вызвать, возродить, инкарнировать или взять под контроль карту с этой особенностью, если в его отряде присутствует [текст].

536. Эффекты, порождающие игродействия.



- 536.1. Из текста некоторых интерактивных особенностей следует, что эффектом, который они создают, является другое (порождаемое) игродействие, совершаемое, в общем случае, картой, отличной от источника этой особенности. Таким игродействием может быть, например, атака другого существа, принудительное выполнение особенности и т. д. Такие особенности содержат в своём описании ("наносит [атаку/удар]", "совершает [действие/атаку]", "[выбранное существо] сражается" и т. д.). Порождённые игродействия не требуют оплаты, но породившее их игродействие оплачивается по общим правилам.
- 536.1.1. Также к эффектам, порождающим игродействия, относятся замещающие особенности (см. [534. Эффект замещения.](#))
- 536.2. Заявление и выполнение таких эффектов производится в определённом порядке:
- a. На Шаге применения эффекта ([511. Порядок применения эффектов.](#)) в стек верхним игродействием помещается порождаемое игродействие (поместить можно только игродействие, удовлетворяющее проверкам легальности). После






завершения проверок, описанных в п. 511.7, это игродействие начинает выполняться;



- b. Игродействие выполняется с Шага разрешения целей ([512. Порядок выполнения особенностей карт.](#)); в случае, если порождаемое игродействие является составной способностью – с Шага разрешения целей первой заявляемой способности в составе этой особенности. При этом на Шаге разрешения целей для такого игродействия игроки не могут объявлять перенаправления (в том числе назначение защитника);
- c. Дальнейшее выполнение игродействия происходит как обычно; такое игродействие никогда не требует оплаты (хотя Этап оплаты для него существует);
- d. После того, как порождённое игродействие выполнилось и было удалено из стека, продолжается выполнение особенности, породившей это игродействие, (в том числе оплата).

536.3. Карта, порождающая игродействие, выбирает целью карту, которая должна породить игродействие и цель(цели) этого игродействия. Если не сказано иного, все выборы осуществляет игрок, контролирующий карту, которая создаёт эффект, порождающий игродействие.

536.4. Текст особенности, порождающей атаку, определяет правила сражения в случае атаки простым ударом следующим образом:

- “наносит ”, “совершает ” – удар наносится как по закрытой карте;
- “[источник] сражается с [целью]” – порядок расчета сражения (как для двух открытых или как сражение открытого с закрытым) определяется состоянием цели (открыта или закрыта), а также наличием в игре прочих особенностей карт, влияющих на выбор этого порядка расчёта;
- “[источник] сражается с [целью], как с открытым существом” – происходит сражение как для двух открытых существ, но с учетом имеющихся в игре особенностей карт, могущих влиять на расчёт этого сражения (например, безответный удар у атакующего);
- “[источник] и [цель] сражаются” – происходит сражение как для двух открытых существ, [источник] является атакующим.

ПРИМЕР 1: Шаман-Душегрыз имеет текст   :Заклинание “гипноз” – Открытое существо противника наносит по стоящей рядом карте  и закрывается”. “Наносит по стоящей рядом карте ” – эффект, порождающий игродействие. Шаман выбирает целью существо, которое будет наносить простой удар и цель этого удара. От этого удара нельзя назначить защитника (так как соответствующий этап для этого удара пропущен). Удар будет нанесён как по закрытой карте, все особенности “при ударе” работают. Шаман закроется после полного выполнения своей особенности.

ПРИМЕР 2: Матриарх племени имеет текст  : все ваши существа, стоящие рядом с выбранным существом противника, сражаются с ним как с открытым, не закрываясь при этом”. Каждое существо из отряда Матриарха племени, стоящее рядом с целью его особенности, по очереди сражается с этим существом, даже если закрыто. Кубики бросаются как для сражения двух открытых существ, даже если цель закрыта, однако, если у атакующего есть безответный удар, то сражения не происходит.

- 536.5. Порожденные особенности приравниваются к сопутствующим особенностям в отношении породившей их особенности;
- 536.6. Особенности, порождающие атаки, не относятся к особенностям, обязывающим атаковать, так как порождённая атака не объявляется в соответствии с п. 536.2. Тем не менее, атаку выполняет карта-источник атаки (и игрок, контролирующий эту карту), то есть взятия под контроль на время выполнения атаки не происходит.

537. История боя.

537.1. Хотя этого не происходит явно, игроки вправе считать, что все игродействия, происходящие в ходе боя, запоминаются игрой. Каждое игродействие содержит информацию о:

- a. уникальном идентификаторе игродействия
- b. источнике
- c. цели или целях
- d. заявленных для оплаты ресурсах
- e. игроке, который контролировал источник на момент заявки
- f. игродействии, которое породило это игродействие (для срабатывающих и условно играемых особенностей)
- g. прочую дополнительную информацию

537.2. Игроки вправе обращаться к этой информации для определения условия срабатывания и величины некоторых особенностей, если формулировка этих особенностей требует проверить какое-то условие, произошедшее в прошлом. Игроки для удобства могут отмечать соблюдение этих условий любыми маркерами по взаимной договорённости, однако следует помнить, что эти маркеры не являются маркерами эффектов, описанных в [122. Эффекты и маркеры.](#), а значит, не могут быть сняты (потеряны) в результате выполнения игровых особенностей.

ПРИМЕР 1: Существо с Вальхаллой может активировать текст Вальхаллы только в случае, если оно погибло от атаки карты противника. Игроки могут отметить активную Вальхаллу карты любым удобным способом, однако потерять эту отметку нельзя (ничто не может отменить факт гибели существа от атаки карты противника).

ПРИМЕР 2: Гном-поджигатель имеет +1 к воздействиям по существам, которые не передвигались в прошлый ход. Игроки могут отмечать таких существ любым удобным способом или не отмечать вовсе. Гном-поджигатель будет обладать бонусом по всем существам, которые не передвигались в прошлый ход, даже если он появился в зоне битвы после того, как часть существ переместилась (а до его появления необходимости отмечать передвижения существ не было).

537.3. Все проверки особенностей относительно заведомо несуществующего события в истории возвращают ложный результат независимо от их формулировки.

ПРИМЕР: Во время первого хода первого игрока Гном-поджигатель не имеет бонуса к воздействию по существам, которые не передвигались в прошлый ход. Он не имел бы бонуса и по существам, которые передвигались в прошлый ход, поскольку прошлого хода не было, то есть ассоциированных с ним событий в истории заведомо не могло быть.

537.4. Существа в игре из любой игровой зоны, кроме колоды, могут быть идентифицированы для определения условий срабатывания не только по названию, но и по условному игровому идентификатору. Именно на эти идентификатор

ссылается игродействие в истории боя, и именно по нему можно определить конкретное существо, совершившее какое-то игродействие в прошлом или бывшее целью какого-то игродействия в прошлом. Эта информация может быть использована, например, для ограничения выбора цели некоторых игродействий (см. например, [120. Отложенная особенность.](#))

538. Деепричастный оборот в текстах особенностей.

538.1. Некоторые особенности карт содержат текст общего вида “[Способность 1] .Может [Способность 1][Условие], совершая [Способность 2]”. Вместо “совершая” может использоваться деепричастие, относящееся к описанию Способности 2. Такая конструкция представляет собой особый эффект замещения. Использование таких особенностей регламентируется следующим образом:

- При выборе цели [Способность 1] игрок учитывает дополнительные возможности, описанные в [Условие];
- Игрок объявляет и рассчитывает [Способность 1] по общим правилам, однако в процессе наложения эффекта на шаге замещения эффект от [Способность 1] заменяется на эффект от [Способность 2], если в момент наложения эффекта цель соответствует описанию [Условие];
- Эффект от [Способность 2] накладывается на цель по общим правилам (см. [511. Порядок наложения эффектов.](#)), в том числе, он может быть замещён. Если это происходит, то выполняется новый замещённый эффект, а эффект от [Способность 1] не применяется к цели;
- Если же эффект от [Способность 2] был успешно применён, сразу же (без активации стека) применяется эффект от [Способность 1]. Этот эффект применяется по общим правилам за одним исключением – он не может быть замещён.

538.2. Если в ходе выполнения особенности согласно п. 538.1 возникли эффекты правил игры, они добавляются в очередь эффектов правил игры и применяются после того, как применятся эффекты, описанные в 538.1.

538.3. Особенности вида “при [Способность 1]” и “при [Способность 2]” других ваших карт срабатывают одновременно.


ПРИМЕР 1: Скелетный червь имеет текст “Инкарнация 4. ... Инкарнирует только на клетке с “дрожью” в открытом виде (если клетка занята, уничтожив все карты на ней) ...”. Скелетный червь может заявить инкарнацию, выбрав для этого клетку с “дрожью”, даже если эта клетка занята. Если объявленная способность инкарнации не заблокирована, при наложении эффекта заявляется не инкарнация, а уничтожение. В случае, если уничтожение не было замещено и успешно уничтожило карту, червь инкарнирует. Особенности “при инкарнации” и “при гибели/при уничтожении” сработают одновременно при инкарнации червя.

539. Особенности, модифицирующие ресурсы для оплаты.

539.1. Некоторые особенности карт содержат текст, согласно которому игродействия могут быть оплачены особым образом. Примеры таких особенностей:

- 539.1.1. “Не закрывается после [текст]”;
- 539.1.2. “Закрывается после [текст] нападения”;

- 539.1.3. “Может [текст] любое количество раз за ход/Х раз за ход”.
- 539.2. Карта с такой особенностью не оплачивает указанные в тексте особенности ресурсы на Этапе оплаты. При этом все остальные правила по объявлению игродействия и резервированию ресурсов сохраняются: карта должна обладать ресурсом для объявления игродействия, ресурсы помечаются как резервируемые, к ним применяются общие правила проверки легальности.
- 539.3. Если особенность, модифицирующая ресурсы, применяется в отношении действия, карта, тем не менее, получает “маркер действия” (если иного не указано в тексте особенности, см также п. 510.2), а потому считается подействовавшей и теряет возможность двигаться.
- 539.4. Особенность, модифицирующая ресурсы, может быть применена в отношении уже выполняющегося игродействия. Такие особенности являются интерактивными, заявляются и выполняются по общим правилам, а дальнейший порядок выполнения особенности с модифицированными ресурсами полностью соответствует 539.2.
- 539.4.1. Особенность, модифицирующая ресурсы уже выполняющегося игродействия “при ударе/атаке” (но не “при нападении”) также модифицирует ресурсы в случае нанесения ответного удара при выступлении защитником от простого удара.

ПРИМЕР: Келе имеет текст “При  может излечиться на 2, если после этого у Келе нет ран — не закрывается после этой атаки.” Если Келе после удара здоров – особенность модифицирует перечень ресурсов, которые нужны для оплаты уже выполняющегося удара. Если условия соблюдаются, и Келе здоров, модификация ресурсов будет заявлена и выполнена как часть составной срабатывающей особенности. Это произойдет до Этапа оплаты, так что Келе не закроется после этой атаки, даже если снова успеет получить раны после выполнения своей срабатывающей особенности. В случае, если Келе наносит простой удар, будучи защитником, и после излечения полностью здоров – он также не закроется.

540. Потеря особенностей.

- 540.1. Потеря особенностей делится на два типа:
- потеря всех особенностей, также называется лишением особенностей;
 - потеря конкретной особенности.
- 540.2. В случае, если карта должна потерять все особенности (лишиться особенностей), она лишается всех своих собственных особенностей, но не приобретённых (см. [119. Приобретённая особенность.](#)). Тем не менее, лишение собственных особенностей может привести к потере части приобретённых особенностей.
- Например, потеря Строя приводит к потере всех приобретённых особенностей, связанных со строем.*
- 540.3. Лишение собственных особенностей приводит к тому, что каждая собственная потерянная особенность подавляется – считается, что карта не обладает такой особенностью, эта особенность не оказывает никаких эффектов на игру. В случае потери собственной особенности считается, что на карте лежит соответствующий маркер подавления.
- 540.3.1. Маркер подавления особенности/особенностей удаляется, когда заканчивается период действия эффекта лишения особенности, после чего особенность снова начинает влиять на игру. Если период не указан,

особенность считается потерянной до конца боя (или до явной потери маркера)

540.4. Лишение конкретной особенности происходит независимо от того, приобретенной или собственной она является. При этом лишение происходит следующим образом:

- собственная особенность подавляется, как это описано в п. 540.3;
- приобретенная особенность
 - удаляется с карты (снимается соответствующий эффект), не возвращается даже в случае, если эффект, заставляющий потерять особенность, перестанет действовать;
 - подавляется подобно постоянной особенности, если источник приобретенной особенности – постоянная особенность этой или другой карты (то есть если после потери согласно тексту той карты особенность сразу же должна быть получена вновь). В этом случае подавление сохраняется или на время действия эффекта потери, или до момента, пока подавленная особенность не будет удалена с карты (так как нарушилось условие её существования).

ПРИМЕР 1: Горный Великан имеет опыт в защите, пока стоит в строю. Если лишить его опыта в защите, то он не будет им обладать, пока не разорвёт строй и не образует его заново.

540.5. Если не сказано иного, лишение особенностей действует только на карты, расположенные в зоне битвы, при переносе карты в другую игровую зону лишение прекращает действовать после выполнения всех срабатывающих особенностей, связанных с переносом карты в новую зону.

ПРИМЕР 1: Степной Волколак без особенностей погиб. Он вернёт свои особенности, но уже после того, как будут заявлены и выполнены все особенности, сработавшие на его гибель. Свой особый удар Степной Волколак не нанесёт.

540.6. Пропадание защит, в том числе в результате лишения особенностей, соответствует положениям этого раздела и описано более подробно в п. 531.5.

541. Игнорирование особенностей.

541.1. Некоторые особенности в текстах карт предписывают им игнорировать особенности других карт, безусловно или с некоторыми условиями (например, только атакованных). В общем случае игнорировать особенности карты означает игнорировать:

- все [модификаторы броска кубика](#);
- все [модификаторы величины \(атаки\)](#);
- все защиты;
- все предотвращения;
- все замещения целевых карт;
- все срабатывающие особенности в отношении игнорирующей карты;
- особенности карт, обязывающие атаковать.

541.1.1. Игнорирование модификаторов броска кубика означает, что модификаторы броска кубика, источником которых является карта, против которой направлено игнорирование, не влияют на бросок кубика игнорирующей карты; Кроме того, при сражении с игнорирующей картой карта, против которой

направлено игнорирование, не может применять модификаторы броска кубика также и к своему броску кубика;

- 541.1.2. Игнорирование модификаторов атаки (в общем случае, величины) означает, что модификаторы атаки (величины) карты, против которой направлено игнорирование, не применяются при расчете величины атаки (заклинания, воздействия) игнорирующей карты
 - 541.1.3. Игнорирование защиты означает, что при наложении эффекта от игродействия игнорирующей карты на шаге Проверки защит защиты карты, против которой направлено игнорирование, не срабатывают. Игнорирование определенной защиты означает также игнорирование всех соответствующих частичных защит, игнорирование определенной комплексной защиты означает также игнорирование всех соответствующих защит.
 - 541.1.4. Игнорирование замещение означает, что при наложении эффекта от игродействия игнорирующей карты на шаге Замещения эффекта ни один Эффекты замещения карты, против которой направлено игнорирование, не может заместить этот эффект, а также заместить эффекты, заметившие этот эффект;
 - 541.1.5. Игнорирование предотвращений означает, что при наложении эффекта от игродействия игнорирующей карты на шаге Предотвращения эффекта все Эффекты предотвращения карты, против которой направлено игнорирование, не срабатывают (но и не расходуются);
 - 541.1.6. Игнорировать срабатывающие особенности означает, что игнорирующая карта не может быть выбрана целью ни одной срабатывающей особенности карты, против которой направлено игнорирование (но эти срабатывающие особенности могут выбирать целью другие карты по общим правилам);
 - 541.1.7. Игнорирование особенностей, обязывающих атаковать, означает, что игнорирующая карта может выбирать цель атаки так, будто особенность атаковать, принадлежащая карте, против которой направлено игнорирование, не присутствует в игре.
- 541.2. Природа особенностей в случае игнорирования не имеет значения: игнорируются и собственные, и приобретенные особенности;
- 541.3. Игнорирование действует только в период, указанный в тексте особенности, предписывающей игнорирование. В зависимости от того, что указано в тексте, некоторые из пп.541.1.1-541.1.7 могут быть неприменимы к конкретной особенности игнорирования.

К примеру, особенность “Игнорирует особенности карт” не имеет дополнительных условий и периодов действия, и поэтому включает все типы игнорирования.

Особенность “Игнорирует особенности атакованного” работает только в отношении атакованного существа и только в период, описанный в [512. Порядок выполнения особенностей карт.](#), с момента, когда карта стала атакованной, и до момента, когда сражение завершилось.




ПРИМЕР 1: Етун имеет особенность “Игнорирует особенности атакованного”. Он атакует Смотрителя Горнила, стоящего в строю и с элитным, и с рядовым существом. Поскольку Смотритель Горнила считается атакованным с момента окончательного выбора целей, его Опыт в защите не может быть применен при расчете результатов сражения. Если Етун попадает, то он наносит повреждения, которые не поглощаются броней. Броня при этом не расходуются и может предотвратить 2 повреждения далее в этом ходу.

ПРИМЕР 2: Етун атакует Степного Волколака и попадает средним ударом. Волколак не сможет свести силу удара Етуна к слабой, так как сведение силы является разновидностью модификатора атаки. Теперь, если Степной Волколак должен погибнуть, он попадает на кладбище прежде, чем наступит Шаг завершения способности для простого удара Етуна, поэтому он не сможет выбрать Етуна целью (но сможет выбрать целью кого-то ещё).

ПРИМЕР 3: Степной Волколак нападает на открытого Етуна. В этой ситуации Етун является атакованным, так что Степной Волколак атакует с использованием своего Опыта в атаке. Однако в случае, если Етун нанесет ответный удар (в том числе при обмене ударами), для дальнейшего расчета и выполнения этого простого удара Етун будет считаться атакующим. Если ответный удар будет средним, Волколак не сможет свести его к слабому.

542. Определение переменных величин (X) в тексте особенностей.

- 542.1. В тексте некоторых особенностей встречаются переменные параметры, которые как правило обозначаются буквой X. Такой параметр может задавать:
- ресурсы, которые нужно использовать для объявления или оплаты особенности;
 - количество целей особенности;
 - величину эффекта или эффектов который накладывает особенность;
 - модификатор броска кубика или модификатор величины.
- Часто в текстах таких особенностей присутствует оборот “где X – [текст]”; [текст] содержит пояснения к тому, как именно надо определять величину X.
- 542.2. В случае, если X задаёт ресурсы, необходимые для оплаты особенности, численное значение X задаёт контролирующий карту игрок в момент объявления этой особенности, исходя из собственного желания и ресурсов, которыми карта фактически обладает. X фиксируется в этот момент и не меняется до конца выполнения игродействия. В тексте таких особенностей также может встречаться X без дополнительных комментариев. В этом случае X всегда равен количеству ресурсов, которое определил игрок.
- 542.3. В случае, если X задаёт количество целей особенности, игрок, контролирующий карту, должен выбрать X целей согласно тексту особенности (или выбрать сам, или вычислить – в зависимости от описания), в момент объявления особенности (когда особенность помещается в очередь заявок). В этот момент для заявленной особенности числовое значение X фиксируется, не проверяется и не меняется до конца выполнения этой особенности.
- 542.4. В случае если X задаёт величину эффекта, который накладывает особенность, в зависимости от текста игрок:
- определяет X, если значения должен выбрать игрок, и оно может быть однозначно определено в момент заявки. В этом случае дальнейшее выполнение заявки проходит с этим значением X;
 - не определяет значение X, если согласно описанию X должен быть вычислен, исходя из ситуации на поле. В таком случае X окончательно определяется непосредственно перед наложением модификаторов величины на Шаге расчёта (п. 512.6.3) исходя из игровой ситуации.

- 542.5. В случае, если X задаёт модификатор броска кубика/величины, в тексте особенности всегда есть текстовое описание того, как вычислить значение X. Игрок вычисляет это значение:
- для модификаторов броска кубика – непосредственно перед применением модификаторов к кубику на шаге броска кубика (п. 512.6.2);
 - для модификаторов величины – непосредственно перед наложением модификаторов величины на Шаг расчёта (п. 512.6.3).
- 542.6. При определении X, если согласно тексту особенностей необходимо принять во внимание запас хода существа, величину его Простого удара или иную величину свойства карты, эти величины всегда берутся без учёта модификаторов. То же самое верно для любых других проверок в тексте особенностей.
- ПРИМЕР: Серк имеет особенность “-1 от атак существ с 2  или больше.” Эта особенность действует только против существ, у которых 2  или больше указаны в свойстве карты (напечатаны на карте). Модификатор, накладываемый, например, Смотрителем стойла, не учитывается”.*
- 542.7. При определении X, если согласно тексту особенностей необходимо учесть величину именной особенности или модификатора, расчёт величины такой особенности происходит в порядке, описанном в [518. Именные модификаторы и особенности](#).
- 542.8. Некоторые особенности не содержат X в явном виде, однако их формулировка указывает на то, что величина эффекта должна быть вычислена непосредственно из игровой ситуации. Такие особенности обычно содержат ключевые слова “полностью [текст]”, “теряет все [текст]”, “[текст] становится равным [значение]” и т. д. Для таких особенностей величина эффекта при объявлении не указывается, а вычисляется она так же, как описано в п. 542.5 для модификаторов величины.
- ПРИМЕР: Леший имеет особенность “: полностью излечится”. Игрок не заявляет, на сколько именно должен быть излечен Леший во время объявления особенности: окончательная величина излечения будет определена на Шаге расчёта исходя из здоровья Лешего в тот момент.*

543. Особые (именные) маркеры в тексте особенностей карт.



- 543.1. В соответствии с текстом некоторых особенностей выбранная карта/клетка может получить особый маркер с именем (именной маркер), заключенным в кавычки, например, маркер “охоты” Гиррита или “сеть” Паука-пересмешника. В этом случае считается, что цель получает особую приобретенную особенность, описание которой даётся в тексте особенности, выдающей маркер. Обозначение такой особенности посредством маркера используется либо для художественной выразительности, либо для того, чтобы сослаться на эту приобретённую особенность далее в тексте. Название маркера, взятое в кавычки, является художественным текстом и не влияет на игру.
- 543.1.1. Если эффект особенности, выдаваемой маркерами согласно описанию зависит/меняется от количества этих маркеров, то считается, что карта имеет одну такую особенность, пока имеет хотя бы один маркер (а не каждый маркер даёт карте такую особенность).

- 543.2. Несмотря на наличие названия, особенности, обозначаемые посредством **именных маркеров**, не являются именными. **Цель может иметь несколько одинаковых именных маркеров.**
- 543.3. Если в тексте особенности указано, что карта должна каким-либо образом взаимодействовать с выданным особым маркером (переместить, удалить), или выбрать цель с таким маркером, **или она получает особенности/модификаторы за какие-то маркеры**, то речь идёт только о маркерах, выданных самой этой картой и картами из её отряда. Если же карта по тексту особенности (в том числе особенности, которую выдает цели маркер) должна посчитать количество определённых маркеров на цели/целях, то считаются любые особые маркеры с указанным в тексте особенности названием.
ПРИМЕР 1: Скелетный червь по тексту своих особенностей устанавливает маркер “дрожу” и оперирует им в дальнейшем. Скелетный червь способен взаимодействовать с маркером “дрожу”, который поместил на поле он сам или любой Скелетный червь из его отряда.
ПРИМЕР 2: Тварь помещает на цель маркер “удушения”. Цель получает эффекты от удушения по количеству маркеров независимо от того, от Твари из какого отряда были получены эти маркеры.
- 543.4. Если получение маркера согласно описанию вызывает срабатывание особенности, и в тексте такого маркера указано название карты, то речь всегда идёт о экземпляре карты, вызвавшей причину срабатывания (положившей маркер).
ПРИМЕР: Удушаемое Тварью или Тварями существо уничтожается той Тварью, которая положила на это существо третий маркер удушения.
- 543.5. Если особенность, выдаваемая особым маркером, является срабатывающей, то при наступлении условия срабатывания объявляются особенности от каждого маркера, удовлетворяющего условию.
ПРИМЕР 1: Маркер “охоты” Гиррита описывает срабатывающую особенность “при атаке летающего по этой карте – ранить эту карту на 2 и удалить маркер”. Если на карте больше одного такого маркера, при атаке летающего каждый из маркеров поранит карту на 2, и все маркеры будут удалены.
ПРИМЕР 2: Вайл находится под действием “сети” сразу двух Пауков-пересмешников. При атаке по Вайлу каждая “сеть” срабатывает, в итоге атака будет заблокирована, а Вайл сможет двигаться и действовать.

544. Ограничения и разрешения в тексте карт.

- 544.1. В тексте некоторых особенностей карт могут встречаться конструкции, которые ограничивают способы применения особенностей карт или качественно или количественно ограничивают применение к карте тех или иных эффектов. Это ограничительные особенности, или ограничения.
Также некоторые особенности описывают дополнительные возможности объявления и/или выполнения особенностей карт. Это разрешительные способности, или разрешения.
- 544.1.1. К ограничительным особенностям относятся способности, содержащие такие конструкции как “Максимум [текст]”, “Не может [текст]”, “Должен/обязан [текст]”, “Может [текст] только”, “Х раз за ход/за бой” и т. д.
- 544.1.2. К разрешительным особенностям относятся особенности с текстом “может”.

- 544.2. Ограничения вида “Максимум X [текст]” отдельным предложением в тексте карты означают, что карта не может иметь [текст] выше указанного значения X. Эта особенность является постоянной. Карта имеет право заявить получение [текст] выше X, однако **вместо этого [текст] будет ограничен X**. Это ограничение **является эффектом замещения**.
- 544.3. Ограничения вида “(максимум [текст])” как пояснение в тексте особенности означает общую максимальную прибавку к [текст], которую карта может получить благодаря этой особенности.
Ограничение вида “(максимум [текст] за раз)” как пояснение в тексте особенности означает максимальную прибавку к [текст], которую карта может получить за одно выполнение этой особенности.
- 544.4. Ограничения вида “Не может иметь/получать [текст]” схожи с ограничениями, описанными в 544.2. Карта с такой особенностью не может иметь/получать [текст], и такая особенность является разновидностью эффекта замещения ([534. Эффект замещения](#)). Заявить получение [текст] при этом легально.
- 544.5. Ограничения вида “Обязан [текст]” могут быть направлены как на саму карту, обладающую этой особенностью, так и на другие карты, это зависит от текста особенности. (См. термин **Обязанность атаковать**).
- 544.6. Ограничения вида “может [текст] только” ограничивают цели или способ применения [текст]. Карта с такой особенностью не может применять [текст] никаким иным способом, кроме как описанным в ограничительной **особенности**.
- 544.7. Ограничения вида “X раз за ход/за бой” регламентируют, сколько раз за ход или за бой карта может использовать определённую особенность. В качестве дополнительной оплаты свойства или особенности один (X) раз за бой карта получает специальный маркер, пока она находится в зоне битвы, на кладбище или в изгнании. Карта не может иметь более одного (X) таких маркеров и объявлять такую особенность, если количество маркеров на ней достигло указанного предела. Такой маркер является резервируемым ресурсом, однако накладывается на карту только в случае успешного выполнения особенности.
- 544.8. Ограничения в тексте особенностей вида “Первый (второй, третий и т. д.) [текст] за ход/за бой” и т. д., как правило, касаются срабатывающих или условных играемых особенностей и означают, что заявить такую особенность можно только при наступлении первого (второго, третьего) [текст] (условия) на соответствующем этапе выполнения, описанном в разделах 511, 512. При этом, если выполнение игродействия-условия дошло до точки, на которой особенность с таким ограничением может быть заявлена, дальнейшее наступление условия уже не будет первым (вторым, третьим) независимо от успешности выполнения этого игродействия-условия. Отсчет количества срабатываний условия ведётся от точки, указанной в описании, опираясь на [537. История боя](#), а не от момента появления у карты особенности с таким ограничением.

ПРИМЕР: Мрачная дворянка имеет текст “Пока у Мрачной дворянки больше 8  – может заблокировать первое за ход излечение карты противника. Пока у Мрачной дворянки меньше 8  – может удвоить первое за ход излечение вашей карты.” Мрачная дворянка использует свою особенность на первое излечение вашей карты за ход, удваивая его величину, даже если это излечение здоровой карты (в этом случае излечение не считается выполненным успешно в соответствии с [523. Правила нуля](#)). Мрачная дворянка блокирует первое излечение противника за ход,

даже если оно направлено на здоровое существо. Заблокированное лечение не считается выполненным успешно, но последующие лечения Мрачная дворянка не блокирует.

544.8.1. Такие же правила распространяются на особенности вида “следующий [текст]”, за исключением того, что отслеживание условия начинается с момента появления у карты особенности с таким ограничением (в соответствии с текстом этой особенности).


544.9. Разрешительные особенности вида “может [текст]” в качестве отдельного предложения без дополнительных условий в тексте карты позволяют карте объявлять/выполнять [текст] стандартным способом, описанным в правилах, а также способом, описанным в разрешающей способности. К такого рода особенностям относятся и особенности, описанные в [538. Деепричастный оборот в текстах особенностей.](#) Часто такие особенности попадают под действие [521. Правило топора.](#)

ПРИМЕР: Эриала имеет особенность “Может стрелять по стоящим рядом картам”. Эриала может стрелять по общим правилам, а кроме того – по стоящим рядом картам.

544.10. Употребление слова “[Условие] может [текст]” в отдельном предложении в тексте карты, содержащем условие, как правило описывает срабатывающую по [условие] особенность, не обязательную для выполнения. В случае, если [текст] содержит дополнительные условия для выполнения особенности, эти условия также должны быть соблюдены, иначе срабатывающую особенность нелегально заявить.

544.11. Употребление слова “может” в тексте составных особенностей разрешает не выполнять определённые части составной особенности. Подробнее см. [505. Простые и составные особенности.](#), п. 505.6).

544.12. Формулировка “количество клеток” в текстах особенностей карт означает количество перемещений на клетки, в том числе и повторяющиеся, за указанный период времени. Для учёта уникальных клеток поля боя используется формулировка “количество разных клеток”.

ПРИМЕР: Килсус имеет текст: “При  — добивание на X (не более 2 раз за ход), где X — количество клеток, на которое передвинулся Килсус в этот ход.” В случае, если запас движения Килсуса был увеличен за счёт, например, Разумного Вихря, Килсус может передвинуться на соседнюю клетку, потом обратно на начальную клетку, затем повторно на ту же соседнюю клетку. В этом случае он сможет при ударе заявить добивание на 3.

545. Правила расчёта дальности.

545.1. Дальность в тексте особенностей карт описывает дополнительное ограничение выбора цели для таких особенностей. Такие особенности имеют вид “[текст], дальность X”.

545.1.1. Ограничение вида “Дальность X” означает, что объявлять [текст] можно только по объектам, до которых можно отсчитать X или менее клеток по вертикали и горизонтали (но не диагонали) от источника [текст] (в любом сочетании). Если дальность не указана, то ограничения по дальности использования [текст] нет.

- 545.2. Дальность как правило применяется к дальним атакам: выстрелам, метаниям и разрядам, а также к воздействиям, заклинаниям и некоторым видам передвижения (см. **Прыжок**).
- 545.2.1. В случае, если ближняя атака (простой, особый, магический удар) согласно тексту особенности обладает дальностью, она остается ближней атакой и не становится дальней атакой.
- 545.2.2. Выстрелы, метания и разряды не могут быть объявлены по стоящим рядом картам. Это ограничение является ограничением вида атаки, а не ограничением дальности; особенности карт с текстом “независимо от дальности” такое ограничение не снимают.
- 545.2.3. Удар через ряд является особым видом дальней атаки. Такой удар можно объявить через одну клетку по вертикали или горизонтали (пустую или занятую вашими картами), но не по диагонали. УЧР нельзя объявить по через клетку, на которой находится карта противника.
- 545.3. Карты могут использовать выстрел, разряд, метание, заклинание или воздействие по карте во вспомогательной зоне независимо от дальности. Карты во вспомогательной зоне могут объявлять игродействия с дальностью по любой карте в зоне битвы (не нарушая при этом п.п. 210.3-210.4)
- 545.4. Если требуется подсчитать фактическую дальность до цели игродействия, то такой дальностью считается минимально возможное расстояние от источника до цели (рассчитываемое в соответствии с п. 545.1.1).

Часть 6. Победа, ничья, поражение.

601. Общие принципы.



- 601.1. Для победы нужно лишить противника всех его существ в зоне битвы прежде, чем сам игрок лишится всех своих существ в зоне битвы. Достигнуть этого можно уничтожением существ противника, удалением их из игры (возвращением в колоду, изгнанием) или взятием их под свой контроль.
- 601.2. Игрок побеждает в партии, если в отряде оппонента не осталось существ, или если выполнена особенность, текст которой говорит о том, что игрок выиграл игру или противник проиграл игру.
- 601.3. Если ни один игрок не может выиграть в партии, она считается закончившейся вничью.
- 601.4. На официальных турнирах любого уровня строгости победа, поражение и ничья в случае досрочного завершения партии или истечения времени партии определяются согласно Турнирным правилам ККИ “Берсерк”


602. Окончание игры.

- 602.1. После того, как игроку присуждена победа, ничья или поражение, никакие игровые эффекты или действия не могут изменить этого решения или повлиять на эту игру.



- 602.2. По окончании игры все карты освобождаются от эффектов и возвращаются в колоду (скрытые карты перед этим вскрываются). Игровые зоны также освобождаются от эффектов (например, эффекты, принадлежащие клеткам поля боя, пропадают).

Часть 7. Терминология.


- **Аккениец.** Класс карты.
- **Активная зона.** Игровая зона, из которой интерактивная особенность (или свойство) может быть заявлена, а пассивная особенность оказывает влияние на игру, для этой особенности называется активной (игровой) зоной.
- **Активный игрок.** В Предварительной фазе Активным игроком считается Первый игрок, в Основной фазе – игрок, ход которого идёт в данный момент.
- **Артефакт.** Тип карты. Свойство. Обозначается  (см. 212. Артефакты).
- **Архаалит.** Класс карты.
- **Атака.** Собирательное понятие, включающее в себя несколько типов способностей: удар, выстрел, метание или разряд. Атака может быть ближней или дальней, магической или немагической. Эффектом, который производит атака, всегда является снижение текущего количества жизней карты (нанесение ран). Атака считается успешно выполненной, даже если не нанесла ран. Воздействие и заклинание не являются атаками.
- **Атака на X.** Если в качестве величины атаки (удара) указано одно число X, то это означает, что карта имеет атаку на X-X-X (удар на X-X-X). Для определения силы атаки игрок обязан бросать кубик.
- **Атакованная карта.** Карта, по которой должна быть нанесена атака, становится атакованной после окончательного определения цели атаки на Этапе формирования заявки (шаг Разрешения целей), а также в случае, если по карте должен быть нанесён ответный удар. Карта перестаёт быть атакованной на Шаге завершения способности (этой атаки).
- **Атакующая карта.** Карта, объявившая атаку, становится атакующей после проверки легальности заявки и резервирования ресурсов на Этапе формирования заявки (шаг Проверки легальности) либо, в случае порожденного игродействия, на Шаге разрешения целей; также карта становится атакующей на Шаге броска кубика в случае, если она должна нанести ответный удар. Карта перестаёт быть атакующей на Шаге завершения способности (этой атаки).
- **Атака простым ударом (свойство).** Дополнительное свойство, которым обладают все существа в зоне битвы. Действие. Имеет вид ": Совершить нападение простым ударом".
- **Безответный удар.** Постоянная особенность. Разновидность простого удара. Безответный удар означает: "Направленный удар (от такого удара нельзя назначить защитника). Сражается только карта, атакующая безответным ударом, результат сражения определяется как по закрытой карте".



- **Бестелесность (бестелесный).** Особенность карты, которая записывается в виде "Бестелесный", либо "Бестелесный: [текст]", где [текст] - особенность, связанная с бестелесностью. На картах также вместо "Бестелесный" могут встречаться синонимы "Бестелесные", "Бестелесная", "Бестелесное". Бестелесное существо, в отличие от небестелесного существа, может двигаться (но не перемещаться иным способом) на занятую клетку поля боя. Если бестелесное существо оказывается на занятой клетке, оно обязано объявить движение с этой клетки при ближайшей возможности; если все единицы движения этого существа уже потрачены, и оно не может сойти с занятой клетки, то оно изгоняется. Бестелесное существо может быть хозяином только бестелесному симбиоту. Бестелесное существо нельзя отравить, использовать на нем вампиризм, добывание и трупоедство, а так же оно не может быть излечено (но может получать дополнительные жизни). Когда бестелесное существо должно погибнуть — вместо этого оно изгоняется.
- **Ближний удар (ближняя атака).** Собирательное понятие, включающее в себя несколько типов способностей: простой удар, особый удар, магический удар. Ближний удар карты, стоящей на поле боя, может быть объявлен только по стоящей рядом карте (кроме ударов с дальность X). Ближний удар с дальностью X может быть объявлен по любой карте в радиусе X клеток от источника удара, при этом удар остаётся ближним. По картам во вспомогательной зоне объявлять ближнюю атаку с дальностью нельзя. Ближний удар летающего существа может быть объявлен по любой карте в зоне битвы.
- **Ближний немагический удар (атака).** Собирательное понятие, включающее в себя несколько типов способностей: простой удар и особый удар. См. также Ближний удар и Немагическая атака.
- **Блокировать [игродействие (особенность)].** Если [игродействие] блокируется, то это [игродействие] переходит к этапу оплаты, и ни одна из сопутствующих [игродействию] особенностей не срабатывает. Игродействие считается не выполненным, но оплачивается, если должно быть оплачено. Целью блокирования является карта, объявившая [игродействие]. Блокирование [игродействия] всегда происходит до броска кубиков.
- **Блокировать (способность).** Если [способность] блокируется, то ни один из эффектов этой [способности] не накладывается, сопутствующие особенности не срабатывают. Для зависимых способностей в рамках составной особенности блокируемая [способность] считается не выполненной успешно (то есть не считается выполненной). Особенность, в состав которой входила [способность], оплачивается. Целью блокирования является карта, объявившая [способность]. Блокирование [способности] всегда происходит после бросков кубика.
- **Боевая машина.** Класс артефакта.
- **Болото.** Класс местности.
- **Броня X.** Именная особенность. Эффект предотвращения. Обозначается . Броня X означает: "Предотвратить X ран от немагических атак, нанесённых по этой карте в течение хода каждого игрока (предотвращённые раны отсчитываются от начала хода или от момента получения/восстановления брони)". Даже если Броня X предотвратила все раны от атаки, сопутствующие этой атаке особенности и свойства выполняются. Предотвращённые особенностью "Броня X" раны не считаются нанесёнными на карту. Если у карты несколько особенностей "Броня X", то применяется самая большая по величине броня.

- **Бросок кубика.** Число (по умолчанию – с учётом модификаторов), которое игрок выбросил на кубике.
- **Бустер (дополнительный набор).** Бустер содержит 12 случайных карт, 8 из которых частые, 3 – нечастые, 1 – редкая или ультраредкая. В бустере не содержится промокарт. Бустеры используются в некоторых типах турниров ("драфт", "силед" и т.п.).
- **Быстрое игродействие.** Любое игродействие, кроме [медленного игродействия](#). Например, [вскрытие карты](#), [внезапные действия](#), [срабатывающие особенности](#) являются быстрыми игродействиями.
- **В зоне битвы.** В зоне [поля боя](#) или во [вспомогательной зоне](#).
- **В направлении движения (клетка в направлении движения).** Две [соседние клетки](#) – первая (с которой перемещалась карта) и вторая (на которую переместилась карта) – задают направление для третьей клетки. Третья клетка должна быть соседней со второй и находиться на одной линии (в том числе по диагонали) с первой и второй клетками.
- **В направлении удара (атаки).** Две [соседние клетки](#) – первая (на которой помещена атакующая карта) и вторая (на которой помещена атакованная карта) – задают направление для третьей клетки. Третья клетка должна быть соседней со второй клеткой и находиться на одной линии (в т.ч. по диагонали) с первой и второй клетками. "Удар, дальность X" и [удар через ряд](#) не имеют направления.
- **В начале боя.** Особенность, начинающаяся со слов "в начале боя", используется в подфазу Начала боя, если [стек](#) пуст. Каждую такую особенность можно использовать [1 раз за бой](#). Если у обоих игроков есть карты с такими особенностями, то они используют их по очереди.
- **В начале хода.** [Срабатывающая особенность](#), начинающаяся со слов "в начале хода", срабатывает сразу после того, как [Активный игрок](#) откроет свои карты на Шаге открытия.
- **Вальхалла [текст].** [Срабатывающая особенность](#). Вальхалла означает: "Если карта находится на [кладбище в начале вашего хода](#) и попала туда [при гибели](#) от [атаки карты противника](#), выполните [текст]."
- **Вампиризм.** [Срабатывающая особенность](#). [Именная особенность](#). Вампиризм означает: "Когда существо с вампиризмом наносит [простым ударом](#) X [ран небестелесному существу](#), оно само [излечивается](#) на X (но не более, чем на оставшееся количество жизней у цели); если величина излечения превышает количество ран на существе с вампиризмом, существо [вместо этого излечивается полностью](#) и получает [дополнительные жизни](#), равные этой разнице."
- **Ваша карта.** См. [Карта противника](#).
- **Величина атаки (удара).** Число, указанное в свойствах или особенностях карты. Если в тексте карты указано "величина атаки (удара)", то эта величина считается без модификаторов. В сражении же – это итоговая величина атаки (удара) с учётом всех модификаторов.
- **Вернуть (убрать) в колоду.** Перенести карту в [колоду](#) из другой [зоны](#). После этого колода перемешивается.
- **Взять карту в отряд.** Существуют следующие способы взять карту в отряд: [Набор карты в отряд](#) из карт [раздачи](#), [Вызов](#), [Возрождение](#), [Инкарнация](#), [Взятие карты под свой контроль](#) (см. [535. Взятие карт в отряд](#)).
- **Взятие карты под контроль.** Смена [игрока, контролирующего карту](#), в результате получения или потери особого "маркера контроля". Один из способов [взятия карты в](#)

- отряд.** Игроку **нельзя заявить** или **выполнить** взятие под контроль карты, которая уже находится под контролем этого игрока.
- **Владелец карты.** Игрок, в **колоде** которого находилась карта до начала игры, называется владельцем этой карты. По окончании игры все карты возвращаются их владельцам.
 - **Внезапная атака.** Внезапные атаки могут входить в состав **внезапных действий** или других интерактивных особенностей (срабатывающих, условных играемых). **Цель** внезапной атаки **не сражается**, от внезапной атаки нельзя **назначить защитника**.
 - **Внезапное действие.** Действие, которое содержит значки   в оплоте. **Назначение защитника** – также внезапное действие.
 - **Возвращается в колоду.** См. **Вернуть в колоду**.
 - **Воздействие.** Немагическая **способность**. Воздействие не является **атакой**. Описание воздействия даётся в тексте особенности, который может содержать написанное курсивом слово "Воздействие". Если воздействие не наносит **эффектов** (в том числе, если с учетом всех модификаторов оно не наносит **ран**), то оно не считается **успешно выполненным**: **сопутствующие этому воздействию особенности** не срабатывают, а зависящие от этого воздействия способности в рамках составной особенности – не **заявляются**.
 - **Возрождение (возродить).** Возродить карту – это перенести карту с вашего **кладбища** в **зону битвы**. Возрождение карты осуществляется (по умолчанию): 1. со своего кладбища; 2. **рядом с картой**, использующей возрождение; 3. в **открытом** виде; 4. во **вскрытом** виде; 5. на **свободную клетку**; 6. не более 1 карты на клетку (если возрождаемых карт несколько); 7. под своим контролем. **Летающие существа** и карты с текстом "Располагается во **вспомогательной зоне**" вместо возрождения на клетку поля боя сразу же возрождаются во вспомогательной 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).
 - **Вспомогательная зона.** Игровая зона, в которой располагаются **летающие существа**. У каждого игрока своя вспомогательная зона.
 - **Второй игрок.** Игрок, который ходит вторым.
 - **Второй ряд игрока.** Пять клеток по горизонтали, которые соприкасаются как с **первым рядом**, так и с **третьим рядом** половины поля боя игрока.
 - **Входит в игру с [текст].** Особенность, которая даёт карте [текст] в тот момент, когда карта попадает в **зону битвы** (путём **вызова**, **возрождения** или **инкарнации**). [текст] может быть как особенностью, так и маркером (к пр., ранами). Использование особенности "Входит в игру с [текст]" не использует **стек** (считается, что [текст] присутствует у карты с момента появления в игре). Никакие особенности не могут сработать на эту особенность, **предотвратить** или **заменить** её. Особенность "вызвать/возродить карту; эта карта входит в игру с [текст]" для краткости может быть записана как "вызвать/возродить карту с [текст]".
 - **Выбранное существо (карта).** Легальное существо (карта), которое игрок может выбрать **целью** заявки.
 - **Выбранная атака (удар).** Отдельная **атака (удар)**, находящаяся в **стеке** (после расчёта атаки, но до нанесения ран на карту).
 - **Выбранный бросок кубика.** Отдельный (конкретный) бросок кубика, находящийся в **стеке**.

- **Вызов (вызвать).** Вызвать карту – это перенести карту из [колоды](#) в [зону битвы](#). Вызов карты осуществляется (по умолчанию): 1. из своей колоды; 2. рядом с картой, использующей вызов; 3. в [открытом](#) виде; 4. во вскрытом виде; 5. на свободную клетку; 6. не более 1 карты на клетку (если вызываемых карт несколько); 7. под своим контролем. [Летающие существа](#) и карты с текстом "Располагается во [вспомогательной зоне](#)" вместо вызова на клетку поля боя сразу же вызываются во вспомогательную зону.
- **Выполнить (игродействие).** Наложить [эффект](#) от игродействия на Шаге наложения эффекта (употребляется для игродействий, использующих стек, [так как в широком смысле слова подразумевает ещё и расчет игродействия](#)). См. [Применить](#).
- **Выстрел на X (на X-Y-Z).** [Способность](#). Тип [дальней немагической атаки](#). [Сила](#) и [величина](#) выстрела на X-Y-Z определяется броском кубика: 3 или меньше – X; 4,5 – Y; 6 – Z. "Выстрел на X" – это всегда "выстрел на X-X-X".
- **Гибель (существа, карты).** Перенос карты из [зоны битвы](#) на кладбище.
- **Гном.** [Класс карты](#).
- **Горы.** [Класс карты](#).
- **Группа способностей.** Одна или несколько [способностей](#), разделенных ключевыми словами "и", "или", «при этом», «при выполнении», "иначе", "если не может или не хочет" или соответствующими им знаками препинания. Ключевые слова «затем» и «либо» служат для разделения групп способностей.
- **Дальность X.** Особенность карты вида "[текст], дальность X" означает, что объявлять [текст] можно только по объектам, до которых можно отсчитать X или менее клеток по вертикали и горизонтали (но не диагонали) от [источника](#) [текст] (в любом сочетании). Если дальность не указана, то ограничения по дальности использования игродействия нет. Карты могут использовать [выстрел](#), [метание](#), [разряд](#), [заклинание](#) или [воздействие](#) по карте во вспомогательной зоне независимо от дальности. Карты во [вспомогательной зоне](#) могут объявлять игродействия с дальностью по любой карте [в зоне битвы](#).
- **Дальняя атака.** [Выстрел](#), [метание](#), [разряд](#), [удар через ряд](#). Выстрел, метание и разряд можно объявлять по любой карте (включая карты во [вспомогательной зоне](#)), кроме [рядом стоящей](#), это ограничение не является ограничением [дальности](#).
- **Дальняя немагическая атака.** [Выстрел](#), [метание](#) и [удар через ряд](#). См. также [Дальняя атака](#), [Немагическая атака](#).
- **Движение (Двигаться).** Использовать [запас движения](#) 🏃. Движение на одну клетку [напротив](#), [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 контролирующего её игрока, если карта [открывается](#) или уже была открыта; запас движения также восстанавливается, если карта была открыта в результате выполнения какого-либо игродействия. Когда карта действует, она теряет весь свой запас движения. Объявлять движение может только [Активный игрок](#) в подфазу Выбора.
- **Действие (карты).** Использование особенности, имеющей 🏹 в оплате. Атака [простым ударом](#) ([дополнительное свойство карт](#)), закрытие на удар по летающему, накопление [фишки](#), [назначение защитника](#) – тоже действия.
- **Демон.** [Класс карты](#).



- **Диагональ.** Несколько соседних клеток, соприкасающихся только точками углов и расположенных на одной прямой. Клетка (карта) по диагонали от [источника](#) – это [соседняя клетка](#) (карта), находящаяся наискосок (не [слева](#), не [справа](#), не [сверху](#) и не [снизу](#)) от клетки или карты, для которой указано "по диагонали".
- **Дитя Кронга.** [Класс карты](#).
- **Добивание на X.** [Воздействие](#). Добивание означает: "[Уничтожить](#) стоящее [рядом небестелесное наземное](#) существо с X или менее [текущими жизнями](#)". Добивание не наносит [раны](#).
- **До конца боя получает [текст].** Любая [приобретённая особенность](#) (или свойство), в тексте которой не указан период, на который она накладывается, сохраняется до конца боя. Если карта потеряет эту (наложенную до конца боя) особенность (свойство) на некоторый указанный период времени, то приобретённая особенность (свойство) вновь восстанавливается по окончании этого периода.
- **До конца боя теряет [текст].** Любая [приобретённая особенность](#) (или свойство), в тексте которой не указан период, на который она теряется, теряется до конца боя. Однако карта может получить [текст] снова за счёт использования особенностей других карт.
- **До набора отряда.** Необязательная [срабатывающая особенность](#), начинающаяся со слов "до набора отряда", используется при наступлении [подфазы Набора отряда](#). Игрок обязан показать карту, у которой играется "до набора отряда". Используется [1 раз за бой](#) для каждой карты. Если игрок сыграл особенность "до набора отряда" карты с [уникальностью](#), то больше не может использовать особенности "до набора отряда" карт с таким же [названием](#).
- **Дополнительные жизни.** [Эффект](#), увеличивающий текущий [максимум жизней карты](#) и текущее [количество жизней карты](#). Нанесение на карту [ран](#) не снимает дополнительные жизни. Нанесение на карту дополнительных жизней не снимает ран. [Дополнительные и отрицательные жизни](#) на карте взаимно сокращаются.
- **Дракон.** [Класс карты](#).
- **Дух.** [Класс карты](#).
- **Если вы ходите первым (I).** Конструкция "**I**:[текст]" означает, что карта [начинает бой с \[текст\]](#) в случае, если контролирующий эту карту игрок ходит первым.
- **Если вы ходите вторым (II).** Конструкция "**II**:[текст]" означает, что карта [начинает бой с \[текст\]](#) в случае, если контролирующий эту карту игрок ходит вторым.
- **Жетон.** Карточный маркер, используемый для обозначения состояний карты. Такие маркеры можно найти в наборах и колодах, произведённых ООО "Мир Хобби".
- **Жетон инкарнации.** Карта с [инкарнацией](#), находясь на [кладбище](#), в начале своего хода получает особый "жетон инкарнации". Карта не может иметь "жетоны инкарнации" не на кладбище. [Карте нельзя получить жетон инкарнации, если она не на кладбище.](#)
- **Жизни карты (текущее число жизней).** Количество жизней карты в данный игровой момент с учётом [начального числа жизней](#) (указанного после значка  в свойствах карты), [дополнительных жизней](#), [ран](#) и некоторых других эффектов. Значок в [свойствах](#) карты (рядом со значками движения и простого удара) задает начальное количество жизней карты. Значок в текстовом поле карты всегда обозначает текущие жизни карты. (Подробнее см. [508. Жизни и раны](#).)




- **Заклинание.** [Магическая способность](#). Заклинание не является [атакой](#). Описание заклинания даётся в тексте особенности, который содержит написанное курсивом слово "Заклинание". Если заклинание не наносит [эффектов](#) (в том числе, если с учетом всех [модификаторов](#) оно не наносит [ран](#)), то оно не считается [успешно](#) выполненным: [сопутствующие этому заклинанию особенности](#) не срабатывают, а зависящие от этого заклинания способности в рамках составной особенности – не [заявляются](#).
- **Закрытая карта.** Карта, повернутая на 90° по часовой стрелке и расположенная горизонтально. Закрытые карты не могут [действовать](#), [двигаться](#) и [отражать простой удар](#).
- **Закреть (существо, карту).** Обозначается . [Открытая карта](#) (находящаяся в вертикальном положении) закрывается, т.е. поворачивается на 90° по часовой стрелке и занимает горизонтальное положение. Оплатой [действия](#) карты является (помимо прочего) то, что она после выполнения действия закрывается. [Закрытая карта](#) не может объявлять и/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, т.к. не может его [оплатить](#).
- **Закрывается после [текст] атаки/нападения.** [Срабатывающая особенность](#). Если из текста особенности возможно однозначно определить условие закрытия, то [закрытие](#) происходит на Этапе оплаты действия, в состав которого входила эта [атака/нападение](#). Если условие закрытия определить на Этапе оплаты нельзя, то закрытие происходит в Главной фазе в момент, когда условие начинает выполняться (Например, Гидра закрывается либо после того, как атакует каждую из возможных целей, либо в Главной фазе, когда контролирующий Гидру игрок заявит что-то, отличное от нападения Гидры).
- **Замещающая особенность.** Разновидность [эффекта замещения](#), выполняется как [порождённое игродействие](#).
- **Занятая клетка поля боя.** [Клетка](#), на которой находится карта, считается занятой клеткой [поля боя](#). Некоторые [эффекты](#) могут делать клетку занятой, даже если на ней нет никаких карт.
- **Запас движения.** Базовое [свойство](#). Число после символа . Показывает [количество единиц движения существа, то есть](#) сколько раз существо может [использовать](#) собственное [движение](#) в течение своего хода. Запас движения восстанавливается в начале хода [игрока, контролирующего карту](#), а также когда эта карта [открывается](#).
- **Защита от [текст].** [Постоянная особенность](#). Если карта обладает защитой от [текст], то она не получает никаких [эффектов](#) (в т.ч. [ран](#)) от [текст]; не получает и не может иметь никаких [маркеров](#) вида [текст]; ни одна из [сопутствующих \[текст\] особенностей](#) не [срабатывает](#) в отношении этой карты, если карта была [целью](#) [текст]. (однако срабатывают особенности, которые наносят эффекты другим целям). Например: а) [Защита от метания](#) защищает карту от ран, наносимых метанием, и от особенностей, сопутствующих данному метанию, если карта была целью этого метания. Сопутствующие этому метанию особенности срабатывают в отношении других карт, даже если те карты имеют защиту от метания. б) Маркер [отравления](#) не может быть наложен на карту с [защитой от отравления](#).



- **Защита от атак.** [Постоянная особенность](#). Защита от атак - это краткое обозначение семи независимых друг от друга особенностей: "защита от [простых ударов](#)", "защита от [особых ударов](#)", "защита от [магических ударов](#)", "защита от [выстрелов](#)", "защита от [метаний](#)", "защита от [разрядов](#)", "защита от [ударов через ряд](#)".
- **Защита от атак летающих.** [Постоянная особенность](#). Обозначается . Означает что карта имеет [Защиту от атак](#) в отношении [летающих существ](#).
- **Защита от выстрелов (ЗОВ).** [Постоянная особенность](#). Обозначается . Защита от выстрелов означает: "[Выстрел](#) и все [сопутствующие выстрелу особенности](#) не наносят этой карте никаких [эффектов](#), если карта была [целью](#) этого выстрела".
- **Защита от дальних атак (ЗОДА).** [Постоянная особенность](#). Защита от дальних атак - это краткое обозначение 4-х независимых друг от друга особенностей: "[защита от выстрелов](#)", "[защита от метаний](#)", "[защита от разрядов](#)" и "защита от [ударов через ряд](#)".
- **Защита от дальних немагических атак (ЗДНА).** [Постоянная особенность](#). Защита от дальних немагических атак - это краткое обозначение 3-х независимых друг от друга особенностей: "[защита от выстрелов](#)", "[защита от метаний](#)", и "защита от [ударов через ряд](#)".
- **Защита от заклинаний (ЗОЗ).** [Постоянная особенность](#). Обозначается . Защита от заклинаний означает: "[Заклинание](#) и все [сопутствующие заклинанию особенности](#) не наносят этой карте никаких [эффектов](#), если карта была [целью](#) этого заклинания".
- **Защита от магии (ЗОМ).** [Постоянная особенность](#). Обозначается . Защита от магии - это краткое обозначение 3-х независимых друг от друга особенностей: "[защита от заклинаний](#)", "защита от [магических ударов](#)" и "[защита от разрядов](#)".
- **Защита от метаний (ЗОМет).** [Постоянная особенность](#). Обозначается . Защита от заклинаний означает: "[Метание](#) и все [сопутствующие метанию особенности](#) не наносят этой карте никаких [эффектов](#), если карта была [целью](#) этого метания".
- **Защита от отравления (яда) (ЗОЯ).** [Постоянная особенность](#). Обозначается . [Существо](#) не может получить [отравление](#). Если отравленное существо получает , то оно теряет отравление.
- **Защита от разрядов (ЗОР).** [Постоянная особенность](#). Обозначается . Защита от разрядов означает: "[Разряд](#) и все [сопутствующие разряду особенности](#) не наносят этой карте никаких [эффектов](#), если карта была [целью](#) этого разряда".
- **Заявить.** См. [Объявить](#).
- **Значение атаки (удара).** См. [Величина атаки \(удара\)](#).
- **Золотой кристалл.** [Игровая валюта](#) в ККИ "Берсерк", [используемая для набора отряда](#). Обозначается .
- **Зона (зоны).** В ККИ "Берсерк" есть следующие зоны: [зона битвы](#) (состоящая из [поля боя](#) и [вспомогательной зоны](#)), [колода](#), [кладбище](#), [изгнание](#), рука и [стек](#).
- **Игнорировать особенности [карт].** Это [игнорировать все модификаторы броска кубика](#), [игнорировать все модификаторы атаки](#), [игнорировать все защиты](#), [игнорировать все срабатывающие особенности](#) в отношении игнорирующей карты, [игнорировать все предотвращения](#), [игнорировать все замещения](#) целевых карт и [игнорировать особенности \[карт\]](#), [обязывающие атаковать](#).







- **Игнорировать [замещение].** [Эффекты замещения](#) целевой карты не могут заместить эффекты, которые накладываются игнорирующей картой.
- **Игнорировать [защиту].** [\[Защита\]](#) не применяется к игродействиям, объявляемые картой, игнорирующей [защиту].
- **Игнорировать [защиту от атак летающих].** Игнорирует любые [защиты от атак](#), пока [летающий](#).
- **Игнорировать [модификаторы броска кубика] (целевой карты).** Модификаторы броска кубика целевой карты не применяются в отношении [броска кубика](#) игнорирующей карты. Модификаторы броска кубика целевой карты не применяются в отношении своего броска кубика в случае сражения с игнорирующей картой.
- **Игнорировать [модификаторы величины (атаки)] (целевой карты).** Модификаторы величины (атаки) целевой карты не применяются при расчёте [величины способности \(атаки\)](#) игнорирующей карты.
- **Игнорировать [особенность, обязывающую атаковать].** Карта с этим игнорированием может атаковать так, будто [особенность, обязывающая атаковать](#), не присутствует в игре. Пример: "Игнорирует особенности, обязывающие делать разряды".
- **Игнорировать [предотвращение] (целевой карты).** Эффекты этого [предотвращения](#) не применяются к эффектам, которые накладывает на цель игнорирующая карта. Пример: "Игнорирует Броню" .
- **Игнорировать [срабатывающую особенность] (целевой карты).** [\[Срабатывающая особенность\]](#) целевой карты не может выбрать целью игнорирующую карту.
- **Играемая особенность.** Особенность, для объявления которой требуются [ресурсы](#). Требуемые ресурсы перечислены в тексте играемой особенности до двоеточия. Предпосылкой к объявлению играемой особенности может быть только воля игрока.
- **Игровой текст карты.** [Свойства карты](#) и особенности карты.
- **Игродействие.** Единица игрового процесса, включающая в себя [объявление](#), [выполнение](#) и [оплату](#) какой-либо игровой заявки, сделанной игроком, или эффект правил игры. [Пас](#) не является игродействием. [Заклинание](#) или [воздействие](#), направленное одновременно на несколько [целей](#), считается, тем не менее, одним игродействием.
- **Игрок.** Один из двух людей, участвующих в партии.
- **Изгнание (игровая зона).** [Игровая зона](#), куда попадают [карты](#) в результате выполнения некоторых особенностей. В частности, [бестелесные существа](#) попадают в эту зону [вместо гибели](#) (то есть [из зоны битвы](#)), а существа в результате [трупоедства](#) или повторной гибели после [инкарнации – с кладбища](#).
- **Изгнание (существа, карты), изгнать.** Перенести существо (карту) в [зону изгнания](#).
- **Излечить (излечение) на X.** Восстановить X [текущих жизней](#) [небестелесного](#) существа (снять с него X [ран](#)). Если ран меньше, чем X, то источник снимает с цели все раны. Излечение считается [выполненным](#) по количеству снятых ран. См. также [Полностью излечить](#).
- **Именной маркер.** Маркер, имеющий собственное название в тексте особенности, [выдавшей этот маркер](#).
- **Именная особенность, именной модификатор.** Особенность ([модификатор](#)), имеющая собственное название (например, [Стойкость](#), [Броня X](#), [Опыт в атаке X](#)). У карты не может быть несколько одинаковых именных особенностей (модификаторов), [применяется самая большая по величине именная особенность \(модификатор\)](#).
- **Имя карты.** То же, что и [Название карты](#).

- **Инкарнация X.** [Срабатывающая особенность](#). [Именная особенность](#). Инкарнация X означает: "[В начале своего хода](#), если эта карта имеет неиспользованную инкарнацию и находится на вашем [кладбище](#), она получает [жетон инкарнации](#). Когда на ней оказывается X жетонов инкарнации, она с кладбища переносится в ваш [третий ряд \(1 раз за бой\)](#). Если существо, уже использовавшее инкарнацию, [погибает](#), оно [изгоняется при гибели](#).
Инкарнация карты осуществляется (по умолчанию): 1. со своего кладбища; 2. в своём третьем ряду (относительно игрока, контролирующего карту); 3. в [закрытом](#) виде; 4. во вскрытом виде; 5. на [свободную клетку](#); 6. не более 1 карты на клетку (если инкарнирующих карт несколько); 7. под своим контролем. [Летающие существа](#) и карты с текстом "Располагается во вспомогательной зоне" вместо инкарнации на клетку поля боя сразу же инкарнируют во [вспомогательную зону](#).
Если у существа несколько особенностей "инкарнация X", то оно должно использовать только одну из них, самую большую по величине. Если инкарнация нарушает какие-либо правила, то карта остаётся на кладбище и инкарнирует сразу, как только правила перестанут нарушаться (например, если карта должна инкарнировать в 3 ряду и он занят, карта ждёт, когда он освободится, после чего заявляет инкарнацию).
- **Инквизитор.** [Класс карты](#).
- **Интерактивная особенность.** [Особенность](#), требующая участия игрока (в отличие от [пассивных особенностей](#)). Для того, чтобы такая особенность повлияла на игровой процесс, она должна быть [объявлена](#) и [выполнена](#). К интерактивным относятся [играемые](#), [условные играемые](#) и [срабатывающие](#) особенности.
- **Использовать игродействие (способность).** [Объявить](#) и [выполнить](#) игродействие. Если употребляется глагольная форма игродействия, то она по умолчанию относится и к объявлению, и к выполнению игродействия. Например, [двигаться](#) - использовать движение, [излечить](#) - использовать излечение и т.п.
- **Использовать ресурс.** Означает использование [ресурса](#) в качестве [оплаты](#).
- **Источник.** Карта, которая действует или влияет на другую [карту](#) (карты) или [клетку](#) (клетки) [поля боя](#), является источником [игродействия](#) (особенности). Проверка легальности источника игродействия производится с момента занесения игродействия в [стек](#) и до Шага расчёта во время выполнения этого игродействия. Если в этот период источник игродействия покинул активную зону, игродействие не может быть [выполнено](#). См. [Цель](#).
- **Йордлинг.** [Класс карты](#).
- **Как по закрытой карте.** Если [атака](#) наносится как по [закрытой карте](#), то [цель](#) атаки [не сражается](#).
- **Карта.** Основная игровая единица в ККИ "Берсерк". В официальных турнирах допускается использовать только оригинальные карты ООО "Мир Фэнтези".
- **Карта противника (ваша карта).** [Карта](#) противника - это карта в отряде противника (находящаяся под его контролем). Ваша карта - это карта в вашем отряде (находящаяся под вашим контролем). При разыгрывании игродействия из любой [игровой зоны](#), отличной от [зоны битвы](#), карта-источник игродействия считается находящейся под контролем того игрока, в чьей игровой зоне она находится (при этом она не считается находящейся в отряде этого игрока).
- **Кладбище.** [Игровая зона](#), в которую помещаются [уничтоженные](#) карты. У каждого [игрока](#) своё кладбище.

- **Класс карты.** [Свойство карты](#). Классы [сущест](#): аккениец, архаалит, гном, демон, дитя Кронга, дракон, инквизитор, йордлинг, койар, линунг, нежить, орк, пират, речная дева, [дух](#), слуа, страж леса, Тоа-Дан, тролль, эльф. Одна и та же карта может иметь несколько классов. [Классы артефактов](#): боевая машина, постройка. [Классы местностей](#): болото, горы, лес, пустыня, река. Особенность, направленная на класс, используется против всех карт, обладающих этим классом. Карта не теряет класс, если меняет свой [тип](#).
- **Клетка.** Элемент [поля боя](#), на который можно [поместить](#) или [переместить](#) карту. Клетка может быть [целью игродействия](#) и получать особенности, если это оговорено в тексте карты. Приобретённую особенность клетки поля боя [контролирует](#) игрок, карта которого наложила эту особенность.
- **Койар.** [Класс карты](#).
- **Колода.** [Игровая зона](#). Все [карты](#) находятся в колоде до начала игры. Из колоды карты набираются в [раздачу](#), а оттуда – [набираются в отряд](#). Карты из раздачи возвращаются в колоду. Правила составления колоды могут отличаться в зависимости от формата игры (см. [Колода "констрактед"](#), [Колода "лимитед"](#)).
- **Колода "констрактед".** [Колода](#) для формата "констрактед". Минимальное число карт в колоде "констрактед" - 30 карт, максимальное - 50 карт. Перед началом игры в колоде игрока не должно быть более трёх карт с одинаковым [названием](#). Подробнее о формате "констрактед" см. Турнирные Правила.
- **Колода "лимитед".** [Колода](#) для форматов "лимитед". Минимальное число карт в колоде "лимитед" - 30 карт. В колоде может быть любое число карт с одинаковым [названием](#). Подробнее о форматах "лимитед" ("драфт" и "силед") см. Турнирные Правила.
- **Комбинированная особенность.** Особенность, принадлежащая сразу к двум и более видам особенностей (например, к [срабатывающей](#) и [играемой](#)).
- **Компаньон.** [Подтип существа](#). [Свойство](#). Обозначается . После [вскрытия карт](#) компаньон назначается [наземному существу](#) в вашем отряде и помещается на одну с ним [клетку](#) ("сидит" на нём).
- **Комплексная защита.** Особенность, включающая в себя несколько разных видов защиты (например, "[защита от магии](#)" включает в себя "[защиту от заклинаний](#)", "[защиту от магических ударов](#)" и "[защиту от разрядов](#)").
- **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 [игродействий](#), становится контролирующим эту карту игроком. Игрок может использовать только особенности и свойства контролируемых им карт, использовать [ресурсы](#) только контролируемых им карт.
- **Копия карты.** [Карты](#) с одинаковыми [названиями](#) являются копиями друг друга.
- **Лес.** [Класс местности](#).
- **Летающее существо.** [Подтип существа](#). Обозначается . Будучи в [отряде](#) игрока, летающее существо располагается во [вспомогательной зоне](#).
- **Линунг.** [Класс карты](#).
- **Магическая атака.** Собирательное понятие, включающее в себя несколько типов способностей: [магический удар](#) или [разряд](#).
- **Магическая особенность.** Интерактивная особенность, в тексте которой есть [магическая способность](#) (кроме случаев, когда эта способность [приобретается](#)

другими картами). Например, у Дверга особенность «: Воздействие «дух мухомора» — выбранное существо до конца хода получает: «: Магический удар той же величины, что и  этого существа и +1 к этому удару (1 раз за ход)» не является магической.

- **Магическая способность.** [Заклинание](#), [магический удар](#) или [разряд](#).
- **Магический удар на X (на X-Y-Z).** [Способность](#). Тип [ближней магической атаки](#). От магического удара нельзя [назначить защитника](#). [Сражается](#) только карта, [объявившая](#) магический удар. [Сила](#) и [величина](#) магического удара на X-Y-Z определяется [броском кубика](#): 3 или меньше – X; 4,5 – Y; 6 – Z. "Магический удар на X" – это всегда "магический удар на X-X-X".
- **Максимум жизней (Текущий максимум жизней).** Суммарное число [начальных жизней](#) и [дополнительных жизней](#) карты.
- **Максимум X жизней.** [Постоянная особенность](#). [Эффект замещения](#). Карта с этой особенностью не может иметь (текущий) [максимум жизней](#) больше, чем X. Если максимум жизней карты должен стать больше, чем X, [то вместо этого он становится X](#). Если карта каким-либо образом имеет число жизней сверх максимума, то лишние дополнительные жизни [теряются \(эффект правил игры\)](#).
- **Максимум X фишек.** [Постоянная особенность](#). [Эффект замещения](#). Наибольшее число [фишек](#), которое карта может накопить или получить. Если количество фишек на карте должно стать больше, чем X, [то вместо этого оно становится X](#). Если карта каким-либо образом имеет фишек сверх максимума, то лишние фишки [теряются \(эффект правил игры\)](#).
- **Маркер.** Объект, который используется для визуального отображения некоторых состояний карты ([ран](#), [отравлений](#) и прочих). См. также [Жетон](#).
- **Маркер действия.** Особый эффект, накладываемый на карту в качестве оплаты [действия](#) (вместе с [поворотом карты](#) ). Некоторые действия возможно [объявлять](#), даже если на карте уже есть маркеры действия. Карта считается подействовавшей, если на ней есть хотя бы один маркер действия. Маркеры действия теряются перед началом следующего хода или когда карта [открывается](#). Смена картой [игровой зоны](#) (кроме [возвращения в колоду](#)) не снимает с неё маркеров действия.
- **Медленное игродействие.** [Игродействие](#), которое игрок может объявить в течение своего хода в подфазу Выбора, а также особенности карт, используемые в определённой подфазе Предварительной фазы (например, ["в начале боя"](#)).
- **Местность.** [Тип карты](#). [Свойство](#). Обозначается . Будучи в отряде игрока, [местность располагается во вспомогательной зоне](#). (см. [213. Местности](#).)
- **Метание на X (на X-Y-Z).** [Способность](#). Тип [дальней немагической атаки](#). [Сила](#) и [величина](#) метания на X-Y-Z определяется броском кубика: 3 или меньше – X; 4,5 – Y; 6 – Z. "Метание на X" – это всегда "метание на X-X-X". [Защита от выстрелов](#) или [разрядов](#) не даёт [защиту от метания](#).
- **Модификатор.** [Постоянная особенность](#), [изменяющая](#) численное значение особенности или свойства.
- **Муллиган.** То же, что [Пересдача](#).
- **На один (на X) ходов игрока.** В следующий ход (в следующие X ходов) игрока, пока этот игрок является [Активным игроком](#), будут применяться особенности, указанные после "на один (X) ходов игрока".

- **Набор отряда.** Взятие карт в отряд из раздачи за золотые и серебряные кристаллы в Подфазу Набора (см. 403. Подфаза Набора. Правила набора отряда.).
- **Назад.** На одну или несколько клеток вниз по вертикали от указанной карты с точки зрения игрока, контролирующего эту карту.
- **Название карты.** Свойство. В колоде для турнира "констрактед" должно быть не более 3 карт с одним и тем же названием (на "лимитед" это ограничение не распространяется). Если в тексте карты указывается название этой карты, то оно относится к данной карте, а к другим картам в игровых зонах с таким же названием не относится.
- **Наземное существо.** Основной подтип существа в ККИ "Берсерк". Свойство. Будучи в отряде игрока, наземное существо занимает отдельную клетку поля боя.
- **Назначить защитника.** Изменить первоначальную цель атаки простым ударом (целью становится карта-защитник). Назначение защитника – внезапное действие. Назначение защитника является перенаправлением простого удара. Назначить защитника можно только от простого удара.
- **Накопить фишку (копить фишку).** Получить фишку в результате использования особенности «: Накопить 1 фишку». Если карта обладает особенностью, содержащей  или X в оплате, то у неё по умолчанию есть особенность ": Накопить 1 фишку", которая на карте не пишется.
- **Нанести (атаку).** Успешно выполнить атаку.
- **Наносит (атаку, удар) (в тексте особенностей).** Описание особенности, порождающей атаку (удар). В этом случае атака выполняется как по закрытой карте.
- **Нападение.** Объявление атаки. Ответный удар не является нападением. Атака, возникшая в результате эффекта, порождающего игродействие, не является нападением.
- **Направленный удар (НУ).** Разновидность простого удара. Обозначается . 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.** Базовое свойство. Начальное число жизней - число после символа .
- **Начинает бой с [текст].** При наборе карты в отряд карта получает [текст]. Считается, что карта обладает [текст], однако [текст] не накладывается на карту (не применяется к карте) немедленно, а накладывается (применяется) тогда, когда карта в процессе игры вскрывается.
- **Небестелесное существо (карта).** Существо (карта), не обладающая особенностью "Бестелесность".
- **Нежить.** Класс карты.
- **Не закрывается после нападения (не закрывается, выступая защитником).** Особенность, модифицирующая ресурсы для оплаты. Карта, имеющая такую особенность, не закрывается после объявления медленной атаки (после того, как стала защитником), несмотря на то, что должна оплатить его закрытием. Карта, тем не менее, считается подействовавшей, так как получает "маркер действия".
- **Не закрываясь.** Означает, что карта использует особенность, которая не является действием. Открытая карта остаётся открытой и в этот ход может действовать по обычным правилам.

- **Не может ... (Нельзя ...).** [Нелегально](#) ...
- **Не может быть взят в отряд с [текст].** Если в тексте карты есть особенность вида "не может быть [взята в отряд](#) с [текст]", то игрок в [подфазу Набора](#) не может набрать в отряд карту с этой особенностью, если в его отряде уже присутствует [текст], и не может набрать [текст], если в его отряде присутствует эта карта; также игрок не может [вызвать](#), [возродить](#), [инкарнировать](#) или [взять под контроль](#) карту с этой особенностью, если в его отряде присутствует [текст].
- **Не получает ран от [текст].** [Эффект замещения](#). [Текст] не наносит [ран](#) карте с такой особенностью, но эту карту можно выбирать легальной [целью](#) для [текст].
- **Не сражается.** Карта не бросает кубик (в т.ч. не использует особенность, заменяющую бросок кубика) на расчёт [силы](#) и [величины](#) атаки (удара). Если карта "не сражается", то атакующий ведёт расчёт атаки (удара) [как по закрытой карте](#).
- **Неактивный игрок.** Игрок, противник которого является [Активным игроком](#).
- **Незанятая (свободная, пустая) клетка.** [Клетка поля боя](#), на которой нет никаких карт и на которой нет [эффектов](#), указывающих на то, что данная клетка считается занятой.
- **Нелегальность (нелегальное игродействие).** Нелегальным считается [игродействие](#) (особенность), которое нельзя [объявить](#), [рассчитать](#), [применить](#), [выполнить](#) или [оплатить](#) в соответствии с правилами или текстом карты. В частности, нельзя [открыть](#) уже [открытую карту](#), нельзя [закрыть](#) уже [закрытую карту](#). Если игродействие не может быть объявлено, то игродействие не может быть занесено в [очередь заявок](#) (следовательно, и в [стек](#)). Игодействие, ставшее нелегальным после объявления, но до начала выполнения, удаляется из стека без оплаты (за исключением нелегального игродействия, целью которого стала [скрытая карта](#) – в этом случае игродействие удаляется из стека, но оплачивается). Игодействие, ставшее нелегальным в ходе выполнения, удаляется из стека, но оплачивается. См. также [Прерывание](#).
- **Нелетающее существо.** Собирательное понятие для подтипов существ "[наземное существо](#)", "[компаньон](#)" и "[паразит](#)".
- **Немагическая атака.** Собирательное понятие, включающее в себя несколько типов способностей: [удар](#) (кроме магического удара), [выстрел](#), [метание](#).
- **Неповоротливость X.** [Именной модификатор](#) броска кубика. Карта с неповоротливостью X получает -X к броску кубика при определении [силы атаки](#), когда она [атакует простым ударом](#) или [отражает](#) простой удар. Если X не указан, то X=1.
- **Образовать строй.** Существо "образует строй", когда получает особенности, связанные со [строем](#).
- **Объявить (особенность, свойство).** Объявить особенность ([свойство](#)) - это указать, какая особенность (свойство) используется, указать [источник](#) и [цель](#), на которую оно направлено. Объявленное игродействие заносится в [стек](#) (через [очередь заявок](#)) и находится там до выполнения этого игродействия.
- **Обязанность атаковать.** Обязанность атаковать бывает 2-х типов:
 - 1) Карта должна [объявить атаку](#). Особенность, результатом [выполнения](#) которой является объявление атаки этой или другой картой – это особенность, обязывающая атаковать. Если обязанность атаковать накладывает штраф за отказ от объявления атаки, то карта может получить указанный штраф и не объявлять атаку. В противном случае отказаться от объявления атаки нельзя. Если текст особенности не указывает [источник](#) и [цель](#) явно, то выбор источника и цели совершает игрок, в чьём отряде будет находиться источник атаки. Если текст особенности не указывает явно, когда должна быть совершена атака, то игрок, контролирующий карту, обязанную атаковать, должен заявить атаку в ближайшую Подфазу выбора главной фазы своего хода.

Особенности, порождающие игродействия (атаки), не относятся к особенностям, обязывающим атаковать, так как атака в этом случае не объявляется.

2) Карта должна выбрать целью своей атаки определённую карту, если решит объявить атаку (определённого типа). Если таких целей в зоне битвы несколько, то карта может выбрать любую из них (а другие цели больше выбирать не обязана).




- **Обязанность перемещаться/передвигаться.** Обязанность перемещаться бывает 2-х типов:


1) Карта должна объявить перемещение/передвижение. Особенность, результатом выполнения которой является объявление перемещения этой или другой картой – это особенность, обязывающая перемещаться. Если обязанность перемещаться накладывает штраф за отказ от перемещения, то карта может получить указанный штраф и не перемещаться. В противном случае отказаться от перемещения нельзя. Если текст особенности не указывает источник и цель явно, то выбор источника и цели совершает игрок, в чьём отряде будет находиться перемещаемая карта. Если текст особенности не указывает явно, когда должно быть совершено перемещение, то игрок, контролирующий карту, обязанную перемещаться, должен переместиться сразу в случае, если перемещение не является движением. В случае, если особенность обязывает карту передвинуться (в том числе прыгнуть, телепортироваться и т. д.), игрок должен объявить движение в ближайшую Подфазу выбора главной фазы своего хода, если текст особенности не указывает иного.

2) Карта должна выбрать целью своего перемещения/передвижения определённую клетку или клетки, если решит объявить перемещение соответствующего типа. Если таких особенностей несколько, то карта может выбрать любую из клеток, попадающую под разрешение хотя бы одной из этих особенностей.


- **Один (X) раз за бой.** Ключевая фраза, накладывающая ограничение на возможность использования особенности. В качестве дополнительной оплаты свойства или особенности один (X) раз за бой карта получает специальный маркер, пока она находится в зоне битвы, на кладбище или в изгнании. Карта не может иметь более одного (X) таких маркеров и объявлять такую особенность, если количество маркеров на ней достигло указанного предела.
- **Один (X) раз за ход (действовать, атаковать, нападать, выступать защитником).** Ключевая фраза, позволяющая действовать указанным способом / атаковать простым ударом / выступить защитником более одного раза за ход, пока на карте менее одного (X) маркеров действия.
- **Один (X) раз за ход (прочее).** Ключевая фраза, накладывающая ограничение на возможность использования особенности. В качестве дополнительной оплаты особенности "один (X) раз за ход" карта получает специальный маркер, пока она находится в зоне битвы, на кладбище или в изгнании. Карта не может иметь более одного (X) таких маркеров и объявлять такую особенность, если количество маркеров на ней достигло указанного предела. Перед началом хода карта теряет эти маркеры. Особенности, содержащие текст "один (X) раз за ход" не могут использоваться в Предварительной фазе боя.
- **Оплата (игродействия).** Ресурсы, необходимые для использования игродействия. Это может быть закрытие карты, получение ран и т.д. Оплата игродействия происходит после его выполнения для резервируемых ресурсов и до – для предоплачиваемых. Процесс оплаты заключается в потере указанных ресурсов (потере или получении определённых маркеров) и является эффектом правил игры.

Нельзя [заявить](#) или [выполнить](#) игродействие, если недостаточно ресурсов для его оплаты.

- **Опыт в атаке X (ОВА).** [Именная особенность](#). Обозначается  X. [Модификатор броска кубика](#), означает “Карта получает +X к броску кубика, когда [атакует простым ударом](#)”. Если X не указан, то X=1.
- **Опыт в атаке и защите X.** Опыт в атаке и защите X - это краткое обозначение 2-х независимых друг от друга особенностей: "[Опыт в атаке X](#)" и "[Опыт в защите X](#)".
- **Опыт в защите X (ОВЗ).** [Именная особенность](#). Обозначается  X. [Модификатор броска кубика](#), означает “Карта получает +X к броску кубика, когда [отражает](#) простой удар”. Если X не указан, то X=1.
- **Опыт в стрельбе X (ОВС).** [Именная особенность](#). Обозначается  X. [Модификатор броска кубика](#), означает “Карта получает +X к броску кубика, когда [нападает выстрелом](#)”. Если X не указан, то X=1.
- **Орк.** [Класс карты](#).
- **Ослабление удара по Таблице Ударов.** Когда два [существа сражаются простым ударом](#), игрок, выкинувший больше, может отступить по таблице ударов на один (и только один) пункт выше (как если бы разница бросков была на 1 меньше), тем самым ослабив [силу](#) удара, но избежав размена ударами.
- **Особенность.** Одно предложение в тексте карты или пиктограмма, расположенная по левому краю иллюстрации. Такая особенность считается собственной особенностью карты.
- **Особенность (в текстах карт).** Если в тексте карты указано "особенность", то под "особенностью" нужно понимать "[собственную особенность](#)". Если же в тексте карты указано, что карта даёт или получает "особенность", то под "особенностью" следует понимать "[приобретённую особенность](#)".
- **Особый маркер.** То же, что [Именной маркер](#).
- **Особый удар на X (на X-Y-Z).** [Способность](#). Тип [ближней немагической атаки](#). От особого удара [нельзя назначить защитника](#). [Сражается](#) только карта, [объявившая](#) особый удар. [Сила](#) и [величина](#) особого удара на X-Y-Z определяется броском кубика: 3 или меньше – X; 4,5 – Y; 6 – Z. "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 карты осталось ровно X [текущих жизней](#). Если X больше [максимума жизней карты](#), то с карты снимаются все раны ([дополнительные жизни](#) не накладываются). Особенности, сопутствующие получению ран, не срабатывают в результате игродействия "Остаётся X текущих жизней".
- **Остаётся X текущих жизней (максимум текущих жизней становится X).** Особенность, которая снимает с карты все [раны](#) и накладывает [дополнительные](#) или [отрицательные жизни](#) таким образом, чтобы [текущий максимум жизней](#) карты стал X. Эффект не является [излечением](#) и получением дополнительных или отрицательных жизней. Эффект не может быть [замещён](#).
- **Ответный удар.** [Простой удар](#), который наносит [отражающая карта](#) согласно Таблице Ударов. Для дальнейшего расчёта [величины](#) этого удара и проверки срабатывания [сопутствующих особенностей](#) карта, наносящая ответный удар, считается [атакующей](#), а её цель – [атакованной](#).

- **Открытая карта.** Карта, расположенная вертикально. Открытые карты могут действовать, двигаться и отражать простой удар.
- **Открытие карты.** Когда карта открывается (поворачивается на 90° против часовой стрелки и занимает вертикальное положение), она восстанавливает свой запас движения и теряет все маркеры действия, полученные при оплате атаки простым ударом или других действий.
- **Отравление на X.** Срабатывающая особенность. Именная особенность. Воздействие. Отравление на X означает: "В начале своего хода, если это существо открыто – оно ранится на X". Если существо не открылось в начале своего хода, то отравление не срабатывает, но сработает, если существо уже было открыто в начале Фазы открытия. Отравление отмечается особым маркером отравления, причём количество маркеров отравления соответствует величине отравления. Бестелесные карты не могут быть отравлены, иметь маркеры отравления и получать раны от отравления. Карта с отравлением называется отравленной картой. Особенность, наносящая эффект "Отравление на X", иногда записывается как "Отравить на X".
- **Отражающая карта.** Карта, ставшая целью объявленной атаки, в случае, если результат атаки должен быть определен согласно Таблице ударов (то есть если эта карта сражается). Карта перестаёт быть отражающей на Шаге завершения способности (этой атаки).
- **Отрицательные жизни.** Эффект, уменьшающий текущий максимум жизней карты и текущее количество жизней карты. Не меняет количество ран и не является ранением карты. Дополнительные и отрицательные жизни на карте взаимно сокращаются.
- **Отряд.** Отряд - это карты, находящиеся под контролем игрока в зоне битвы.
- **Очередь заявок.** Очередь заявок отображает реакцию игроков на какое-либо игровое событие. Все игродействия, использующие стек, в момент объявления помещаются в очередь заявок, откуда переносятся в стек только после последовательного паса обоих игроков.
- **Пас.** Передача приоритета противнику без объявления какого-либо игродействия. Если игроки последовательно пасуют, то объявленные игродействия из очереди заявок помещаются в стек, а затем игродействие, находящееся наверху стека, начинает или продолжает выполняться. Если игроки последовательно пасуют при пустом стеке – заканчивается текущий шаг, фаза или подфаза хода.
- **Паразит.** Подтип существа. Свойство. Обозначается . После вскрытия карт паразит помещается на наземное существо противника, стоящее в его первом ряду или на вашей половине поля боя (см. 211. Симбиоты.).
- **Первый игрок.** Игрок, который ходит первым.
- **Первый ряд игрока.** Пять клеток по горизонтали половины поля боя игрока, которые соприкасаются с половиной поля боя противника.
- **Перевёрнутая карта.** То же, что Скрытая карта.
- **Передвижение.** То же, что и Движение.
- **Перемешивание колоды.** Игродействие (эффект правил игры), в результате которого положение карт в колоде становится случайным и неизвестным для игроков, принимающих участие в партии.
- **Перемещение.** Эффект, изменяющий местоположение карты на поле боя. Перемещение может быть объявлено и выполнено только на незанятую клетку. Если сказано, что карта "помещается", "переносится" или "располагается", то это не




является перемещением карты. [Движение](#) является частным случаем перемещения карты.


- **Перенаправление.** Это особенность, которая изменяет [цель атаки](#) (целью атаки карты А вместо карты Б становится карта В). Перенаправление может быть использовано только при объявлении атаки (до бросков кубика) [на Шаге Разрешения целей](#). Карта, перенаправляющая атаку, выбирает целью две карты – А и В ([атакующая карта](#) и новая цель), если согласно тексту особенности подразумевается, что перенаправление этой атаки возможно не только в саму перенаправляющую карту, в противном случае целью выбирается только карта А. [Назначение защитника](#) также является перенаправлением. Нельзя перенаправить уже перенаправленную атаку, в том числе нельзя перенаправить простой удар после того, как от него назначен защитник, и наоборот. Нельзя перенаправить атаку карты в саму эту карту.
- **Перераспределить X ран.** [Излечить](#) существо на X – нанести картам, на которые перераспределяются раны, такое же суммарное число [ран](#). При перераспределении нельзя заявить лечение существа на величину большую, чем количество имеющихся на нём ран.
- **Перераспределить раны от [игродействия].** [Перераспределить X ран](#), где X – число ран, полученных в результате наложения эффекта от [игродействия]. Нельзя [заявить](#) перераспределение числа ран, отличного от X.
- **Пересдача.** В Подфазу Раздачи, если игрок недоволен своей [раздачей](#), он может замешать карты из раздачи в [колоду](#) и взять новую раздачу. За каждую пересдачу игрок получает дополнительный штраф в 1  во время [набора отряда](#).
- **Пират.** [Класс карты](#).
- **Погибнуть (погибает).** См. [Гибель](#), [Уничтожить](#).
- **Подряд (действовать, нападать, атаковать).** Описание последовательности, или цепочки, [действий](#). Игрок, в отношении карты (или карт) которого применяется термин “подряд” в тексте особенности, после [объявления](#) первого игродействия, указанного в тексте, должен [объявлять](#) это игродействие в момент, когда обладает [приоритетом](#) и игродействие возможно объявить согласно правилам игры. Если игрок при возможности заявить указанное в тексте игродействие заявляет другое игродействие или переход к следующей фазе игры, последовательность “подряд” прерывается.
- **Подряд (выполнение способностей).** Описание последовательности, или цепочки, [способностей](#). Игрок, в отношении карты (или карт) которого применяется термин “подряд” в тексте особенности, после [выполнения](#) первой способности, указанной в тексте, должен [выполнять](#) другие указанные в тексте способности, когда обладает [приоритетом](#). Последовательность этих способностей разрывается любой [выполненной](#) способностью этой или любых других карт (в том числе, не попадающих под условие, описанное в последовательности) [под контролем игрока](#), не удовлетворяющей описанию последовательности (в том числе и способностей, выполненных картами вследствие [порожденного игродействия](#)). [Пасы](#) игроков, эффекты правил игры, бросок кубика на Шаге броска кубика и смена фаз боя не прерывают последовательность. Если игродействие, соответствующее описанию цепочки, не выполнилось [успешно](#), оно не прерывает цепочку (но и не считается вошедшим в неё).
- **Покинуть зону битвы (поле боя).** [Вернуться в колоду](#) из [зоны битвы\(с поля боя\)](#), уйти на [кладбище](#) из зоны битвы(с поля боя) или быть [изгнанным](#) из зоны битвы(с


поля боя). При переносе карты с поля боя во [вспомогательную зону](#) считается, что эта карта покинула поле боя (но не зону битвы).


- **Поле боя.** Представляет из себя 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, то оно становится [летающим существом](#).
- **Полностью излечить.** Установить [количество текущих жизней небестелесного существа его текущему максимуму жизней](#) (снять с него все [раны](#)). Излечение считается выполненным по количеству снятых ран. Полное излечение не снимает эффект [отравления](#) и другие подобные [эффекты](#).
- **Половина поля боя игрока.** Часть [поля боя](#), 15 клеток (3 ряда по 5 клеток), ближних к игроку. Разделяются на [Третий ряд, второй ряд и первый ряд](#) игрока.
- **Получает [текст] (получает особенность).** Если прямо не указано, на какой период времени карта получает [текст] (т.е. получает [приобретённую особенность](#) или [эффект](#)) 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 [активной зоне](#) и имеет эту особенность).
- **Получает [текст] или +X к [текст].** Описание эффекта получения [приобретённой особенности](#), согласно которому [цель](#) без [текст] получает [текст], а [цель](#), обладающая [текст] на Шаге расчёта, получает +X к текст.
- **Получает +X к максимуму жизней.** Если карта обладает особенностью "[Максимум У жизней](#)", то она замещается особенностью "Максимум X+У жизней". Карта получает X [дополнительных жизней](#) и X [ран](#), эти дополнительные жизни и раны нельзя [заместить](#) или [предотвратить](#), и никакие [срабатывающие особенности](#) не срабатывают на их получение. Когда карта теряет «+X к максимуму жизней», то «Максимум X+У жизней» замещается особенностью «Максимум У жизней», теряет X ран, теряет X [дополнительных жизней](#) (или все дополнительные жизни, если их меньше X, и получает [отрицательные жизни](#) в количестве, равном разнице между X и количеством потерянных дополнительных жизней). Никакие эффекты замещений и предотвращений не влияют на потерю этих дополнительных жизней и ран, никакие срабатывающие особенности не срабатывают.
- **Поменять местами.** Одновременно [переместить](#) первую карту на клетку второй карты и вторую карту на клетку первой карты. В общем случае карт может быть несколько, но они должны занять те же самые клетки (если в тексте карты не сказано обратного).
- **Поменять расположение.** То же, что [Поменять местами](#) в отношении, как правило, более чем двух карт. Игрок может поменять местами любое количество указанных карт (в том числе – не менять ничего), если в тексте особенности не указано иного.
- **Поместить (карту) на клетку поля боя.** Перенести карту на указанную клетку поля боя. [Не является перемещением](#).
- **Попадание на кладбище.** Перенос карты на [кладбище](#) из любой [другой игровой зоны](#). [Гибель](#) является частным случаем попадания на кладбище.
- **Порождённое игродействие (особенность).** Особенность, возникшая в [стеке](#) в результате применения эффекта от другого [игродействия](#). Порядок применения порождённых игродействий описан в [536. Эффекты, порождающие игродействия](#).
- **После атаки.** [Срабатывающая особенность](#), начинающаяся со слов "после атаки", срабатывает на [этапе оплаты](#) этой атаки ([после оплаты](#)).


- **Постоянная (пассивная) особенность.** Особенность, которая присутствует в игре всегда (пока карта, содержащая эту особенность, находится в [активной зоне](#)). Постоянная особенность создаёт [эффект](#), не выбирая карты [целью](#).
- **Постройка.** [Класс артефакта](#).
- **Предотвращение.** [Эффект](#), который применяется к нанесённым [ранам](#), уменьшая их количественное значение. Предотвращение не меняет [величину атаки](#) (заклинания, воздействия), а меняет только количественное значение эффекта – нанесённых ран. Предотвращение используется всегда после наложения [модификаторов](#).
- **Прерывание.** Прервать игродействие (использование [атаки](#), [заклинания](#), [воздействия](#) и др. в рамках особенности или дополнительного свойства) означает сделать его [нелегальным](#) до того момента, пока оно не начнёт [выполняться](#) (до шага проверки легальности первой [способности](#), входящей в её состав). Прерванное игродействие (атака, заклинание, воздействие и др.) отменяется без [оплаты](#) этого игродействия (атаки, заклинания, воздействия и др.). Нельзя прервать игродействие, которое уже выполняется.
- **При атаке (При ударе).** [Срабатывающая особенность](#), начинающаяся со слов "при атаке" ("при ударе"), срабатывает, когда карта [наносит атаку](#) ([удар](#)). Особенности "при атаке" ("при ударе") и "при нанесении ран" срабатывают одновременно и заносятся в [стек](#) в любом порядке.
- **При вампиризме [существа с вампиризмом][по жертве вампиризма].** [Срабатывающая особенность](#), начинающаяся со слов "при вампиризме", срабатывает в случае, если в результате [простого удара](#) [существа с вампиризмом] по [небестелесному существу](#) ([по жертве вампиризма]) [существо с вампиризмом] [выполнило излечение](#) на 1 или более и/или выполнило получение 1 или более [дополнительной жизни](#) вследствие особенности [вампиризма](#).
- **При гибели (при уничтожении).** [Срабатывающая особенность](#), начинающаяся со слов "при гибели" ("при уничтожении"), срабатывает при любом переносе карты [из зоны битвы](#) на [кладбище](#). Для особенности "при гибели" погибшей карты [активной зоной](#) является кладбище. Если нужно знать, относительно какой [клетки](#) используется особенность "при гибели", то эта клетка – та, на которой стояла эта карта до гибели. Погибшая карта теряет все [маркеры](#) сразу при попадании на кладбище, но для [объявления особенностей "при гибели"](#) оперирует информацией из истории боя, как это описано в п. 201.2.4.
- **При возвращении в колоду.** [Срабатывающая особенность](#), начинающаяся со слов "при возвращении в колоду" ("когда возвращается в колоду"), срабатывает при любом переносе карты [из зоны битвы](#) в [колоду](#). Особенность "при возвращении в колоду" используется, не проверяя наличие [источника](#) этой особенности в зоне битвы. Если нужно знать, относительно какой [клетки](#) используется такая особенность, то эта клетка – та, на которой стояла эта карта до возвращения в колоду. Вернувшаяся в колоду карта теряет все [маркеры](#) сразу при возвращении в колоду, но для [объявления особенностей "при возвращении в колоду"](#) оперирует информацией из истории боя, как это описано в п. 201.2.4.
- **При выполнении.** [Игродействие](#), описанное после слов "при выполнении", используется только в том случае, если игродействие, указанное до слов "при выполнении", [успешно выполнилось](#) хотя бы частично, то есть нанесло хоть какие-то [эффекты](#). В тексте составных особенностей чаще обозначается символом "--".
- **При нападении.** [При объявлении атаки](#). Особенность, которая срабатывает до бросков кубика на определение [силы](#) атаки, [в момент начала выполнения атаки](#) (до


- [перенаправлений](#) и [назначения защитника](#), когда известна только [изначальная цель](#) атаки).
- **При объявлении [текст].** [Срабатывающая особенность](#), начинающаяся со слов "при объявлении", срабатывает в самом начале выполнения [текст] ([интерактивной особенности](#) или свойства), когда [текст] оказывается верхним в [стеке](#), сразу после [резервирования ресурсов](#) для [текст].
 - **При этом.** [Игродействие](#), описанное после слов "при этом", используется только в том случае, если игродействие, указанное до слов "при этом", [успешно выполнилось](#) в объеме, вычисленном на Шаг расчета (для [атаки](#) – в случае успешной атаки). В тексте составных особенностей также обозначается символом “;”.
 - **Приземлиться.** Потерять [полёт](#) (см. [Летающее существо](#)). Если указано, что карта приземляется на определённую [клетку\(и\)](#), то [контролирующий её игрок](#) может выбрать для приземления только [свободную из этих клеток](#); если все эти клетки заняты — карта не может потерять полёт.
 - **Применить (игродействие).** Наложить [эффект](#) ("применить" используется для игродействий, не использующих [стек](#)). См. [Выполнить](#).
 - **Приобретённая особенность.** [Особенность](#), не напечатанная на карте, а полученная ей в ходе игры вследствие применения [эффектов](#) некоторых [игродействий](#).
 - **Приоритет.** Приоритет – это возможность игрока [объявлять](#) и [выполнять](#) [игродействия](#). В каждый игровой момент этой возможностью может владеть только один игрок. При переходе к каждой новой фазе (подфазе или шагу) боя приоритет получает [Активный игрок](#). При объявлении игродействий, использующих [стек](#), приоритет остаётся у игрока, объявившего это игродействие, после чего он имеет право снова объявить игродействие или [спасовать](#). Если игродействие не использует стек, то приоритет противнику не передаётся, и игродействие немедленно выполняется. Также приоритет не передаётся противнику в том случае, если игрок должен объявить сразу несколько особенностей, [срабатывающих](#) одновременно – в этом случае он должен заявить их все, а затем передать приоритет.
 - **Промех.** Результат [сражения](#). При промехе [удар](#) не [наносится](#) и все [сопутствующие удару особенности](#) не [используются](#).
 - **Пророчество X; [текст].** [Воздействие](#). Пророчество X означает: “Покажите X верхних карт вашей [колоды](#); выполните [текст]. Затем уберите показанные карты под низ колоды.”
 - **Просмотр колоды.** Просмотром [колоды](#) является такое взаимодействие с колодой любого из игроков, в результате которого имеется возможность определить полный состав колоды и взаимное расположение всех карт в ней. После просмотра колода перемешивается.
 - **Простой удар.** Базовое [свойство](#). [Способность](#). Обозначается . Тип [ближней немагической атаки](#). Три числа после символа  обозначают [величину удара](#) для соответствующей [силы](#) (слабый - средний - сильный). Этим ударом обладают все существа [в зоне битвы](#). У существа, простой удар которого вычисляется особым образом, после символа  стоит "x" ("x-x-x") с последующим описанием способа вычисления величины этого удара в тексте карты.
 - **Прыжок, дальность X.** [Играемая](#) [либо срабатывающая](#) особенность. [Именная особенность](#). Используется вместо [движения](#). Прыжок, [дальность X](#) означает: "Затратить все [единицы движения](#): [Переместиться](#) на любую [незанятую клетку поля](#)

- боя в радиусе X клеток (по правилам расчёта дальности)". Только **наземные существа** могут использовать прыжок. Существо не может использовать прыжок, если оно уже двигалось. Трата всех единиц движения – это оплата **играемого прыжка, срабатывающий прыжок не требует единиц движения и не тратит их**. Существо может использовать прыжок, даже если количество единиц движения равно 0 или единицы движения отсутствуют.
- **Пустыня. Класс местности.**
 - **Радиус (в радиусе X клеток).** **Клетка (карта)**, находящаяся в радиусе X клеток от **источника** – это клетка (карта), до которой можно отсчитать подряд X или менее клеток по вертикали или горизонтали (но не диагонали), в любом сочетании, от источника особенности. То же, что **Дальность X**.
 - **Раздача.** **Карты** игрока, которые он берёт после перемешивания **колоды** для **набора отряда**. Раздачу иногда называют "стартовая рука".
 - **Разорвать строй.** Существо "разрывает строй", когда теряет особенности, связанные со **строем**.
 - **Разряд на X (на X-Y-Z).** **Способность.** Тип **дальней магической атаки**. **Сила** и **величина** разряда на X-Y-Z определяется броском кубика: 3 или меньше – X; 4,5 – Y; 6 – Z. "Разряд на X" – это всегда "разряд на X-X-X".
 - **Ранить на X [цель], раниться.** Снять с **цели X текущих жизней** (нанести цели X **ран**).
 - **Раны.** Разница между **текущим максимумом жизней** карты и **текущим количеством жизней** карты. **Если в результате игродействия карта должна получить X ран – это значит уменьшение её текущего количества жизней на X.** **Воздействия** и **заклинания** также могут наносить карте раны в соответствии с текстом этих особенностей.
 - **Рассчитать (игродействие).** Определить окончательную численную величину **эффекта интерактивной особенности** (например, **величину атаки**) на Шаге Расчёта путем наложения **модификаторов** величины. Кроме того, некоторые особенности до Шага расчёта предписывают бросить кубик на Шаге Броска кубика (в частности, для определения **силы атаки**). Изменения величины эффекта после этого шага (например, за счёт **эффектов предотвращения**), не меняют рассчитанную величину особенности (**атаки**).
 - **Регенерация X.** **Срабатывающая особенность.** **Именная особенность.** **Воздействие.** Обозначается  X. Регенерация X означает: "**В начале своего хода**, если это **небестелесное существо открыто** – оно **излечивается** на X". Если существо не открылось в начале своего хода, то регенерация не срабатывает, но сработает, если существо уже было открыто в начале Фазы открытия. **Бестелесные существа не могут иметь регенерацию.**
 - **Резерв [ресурсов].** Особое состояние **ресурсов**. Зарезервированные ресурсы считаются принадлежащими карте при проверке **постоянных особенностей** и при определении легальных **целей интерактивных особенностей** (если [текст] находится в резерве, считается, что карта обладает [текст]/является [текст]). Вместе с этим, зарезервированные ресурсы нельзя потерять никаким иным образом, кроме как на шаге оплаты (См. **501. Заявка и оплата**).
 - **Река. Класс местности.**
 - **Ресурсы.** **Маркеры** или состояния, которые карта должна приобрести или потерять (например, **закрытие карты**, потеря **фишки** и т.п.), чтобы иметь возможность **заявить** и **выполнить интерактивную особенность**. Ресурсы указываются в тексте особенностей до двоеточия.


- **Речная дева.** [Класс карты](#).
- **Ряд.** Ряд - это 5 клеток [поля боя](#), расположенных по горизонтали одна за другой.
- **Рядовое существо (карта).** [Свойство карты](#). Карта, в стоимости которой нет [золотых кристаллов](#) (только [серебряные](#)).
- **Рядом (с картой/клеткой).** [Клетки](#), находящиеся рядом с картой/клеткой на [поле боя](#) — [соседние к этой карте/клетке клетки](#). [Карты](#), стоящие рядом с картой/клеткой — карты, находящиеся на клетках [рядом с этой картой/клеткой](#) (кроме [скрытых карт летающих существ](#)); карты, находящиеся на одной клетке, также считаются стоящими рядом друг с другом. Карты [во вспомогательной зоне](#) могут атаковать или использовать свои особенности и свойства на любые карты в игре, но эти карты не считаются стоящими рядом ни друг с другом, ни с картами на поле боя.
- **Самостоятельное существо.** Собирательное понятие для подтипов существ "[наземное существо](#)" и "[летающее существо](#)".
- **Сведение атаки (удара) к [текст].** [Модификатор атаки](#). Если [атака \(удар\)](#) сводится к слабой (средней, сильной), то используются [особенности, сопутствующие](#) этой [силе атаки \(удара\)](#).
- **Сведение атаки (удара) к X.** [Модификатор атаки](#). [Величина атаки \(удара\)](#) сводится к X, но [сила атаки \(удара\)](#) и все [сопутствующие особенности](#) остаются без изменений. Если величина атаки (удара) была меньше X, то атака (удар) не сводится к X.
- **Сведение удара к [текст] по Таблице Ударов.** См. [Ослабление удара по Таблице Ударов](#).
- **Свободная клетка поля боя.** См. [Незанятая клетка поля боя](#).
- **Свойство (карты).** Игровая характеристика карты (за исключением [особенностей](#)). См. [104. Свойства карт](#).
- **Своя карта.** Для игрока своими считаются все карты, которые этот [игрок контролирует](#) в данный момент.
- **Серебряный кристалл.** [Игровая валюта](#) в ККИ "Берсерк", [используемая для набора отряда](#). Обозначается .
- **Сзади (позади).** На одну клетку вниз по вертикали от указанной карты с точки зрения [игрока, контролирующего эту карту](#).
- **Сила атаки (удара).** Любая [атака \(удар\)](#) подразделяется по силе на слабую, среднюю или сильную.
- **Симбиот.** Собирательное понятие для подтипов существ "[компаньон](#)" и "[паразит](#)" (см. [211. Симбиоты](#).)
- **Скрытая карта.** Карта, перевёрнутая рубашкой вверх. Скрытая карта может не вскрываться, если она является [источником постоянной особенности](#) (в этом случае постоянная особенность считается отсутствующей в игре). Также постоянные особенности других карт не вскрывают скрытую карту (т.к. не выбирают её [целью](#)). Скрытую карту противника можно объявить целью [интерактивной особенности, свойства](#) или [замещающей особенности](#), и тогда она [вскрывается](#); однако, если при вскрытии выясняется, что заявка была [нелегальной](#), то это свойство или текущая [способность](#) в составе особенности не выполняется в отношении всех целей, но [оплачивается](#). [Игрок, контролирующий](#) скрытую карту, может вскрыть её сам в те моменты, когда ему доступно разыгрывание [быстрых игродействий](#) в соответствии с п. 303.3. Вскрытие карты не использует [стек](#). [Нелегально](#) скрыть уже скрытую карту, вскрыть уже вскрытую карту.

- **Слева.** На одну клетку влево по горизонтали от указанной карты с точки зрения игрока, [контролирующего эту карту](#).
- **Слуа.** [Класс карты](#).
- **Совершить (игродействие).** То же самое, что [Использовать игродействие \(способность\)](#).
- **Сопутствующая особенность.** [Срабатывающая 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](#) (обобщённое понятие).
- **Справа.** На одну клетку вправо по горизонтали от указанной карты с точки зрения игрока, [контролирующего эту карту](#).
- **Срабатывающая особенность.** Особенность, которая [объявляется](#) при выполнении определённых условий (когда это происходит, говорят, что особенность "срабатывает"). Если 2 или более особенностей должны сработать одновременно, то вначале срабатывают все особенности [Активного игрока](#), затем – [Неактивного](#) (а [выполняются](#) в обратном порядке).
- **Сражается (сражаться).** Карта бросает кубик (или использует особенность, заменяющую бросок кубика) на определение [силы](#) и [величины своей атаки \(удара\)](#).
- **Стартер (стартовый набор).** Готовая колода для игры, выпускаемая ООО "Мир Фэнтези", которая содержит 30 (или более) заранее подобранных карт.
- **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.
- **Стихия.** [Свойство](#). В игре "Берсерк" существует 5 стихий (степи, леса, горы, болота, силы тьмы) и нейтральные карты, не принадлежащие ни к одной стихии.
- **Стоимость.** Базовое [свойство](#). Стоимость карты определяется в особых единицах – [золотых](#) (♦) и [серебряных](#) (◆) кристаллах.
- **Стойкость.** [Постоянная особенность](#). [Именная особенность](#). [Эффект замещения](#). Обозначается . Стойкость означает: "Эта карта [не получает ран от воздействий карт противника](#) и от воздействий, контролируемых противником (но получает раны от воздействий карт своего отряда), а также не может быть [уничтожена](#) воздействиями карт противника и воздействиями, контролируемыми противником".
- **Стоящая рядом (карта).** См. [Рядом \(с картой/клеткой\)](#).
- **Строй.** [Условная постоянная особенность](#), которая записывается в виде "Строй: [текст]", где [текст] - особенность, связанная со строем. Существо со строем [получает все особенности](#), связанные со Строем, пока [на клетке рядом с этим существом](#), но не по диагонали, находится другое [ваше существо](#) со Строем. Существо, получившее особенности, связанные со строем, называется существом в строю. Особенность, связанная со строем, является для существа [приобретённой](#). См. [Образовать строй](#) и [Разорвать строй](#).
- **Страж леса.** [Класс карты](#).



























- **Существо.** [Тип карты](#). [Свойство](#). К данному типу карт относятся [нелетающие существа](#) и [летающие существа](#).
- **Телепортация.** [Играемая](#) либо [срабатывающая](#) особенность. [Именная особенность](#). Используется вместо [движения](#). Телепортация означает: "Затратить все [единицы движения](#): [Переместиться](#) на любую [незанятую клетку поля боя](#)". Только [наземные существа](#) могут использовать телепортацию. Существо не может использовать телепортацию, если оно уже двигалось. Трата всех единиц движения – это оплата [играемой телепортации](#), [срабатывающая телепортация не требует очков движения и не тратит их](#). Существо может использовать телепортацию, даже если количество единиц движения равно 0 или единицы движения отсутствуют.
- **Тип (и подтип) карты.** [Небазовое свойство карты](#). Тип и подтип карты определяет наличие или отсутствие у карты других свойств. См. [208. Типы карт](#).
- **Тоа-Дан.** [Класс карты](#). В текстах карт существо, принадлежащее к классу Тоа-Дан, обозначено как "Член ордена Тоа-Дан".
- **Третий ряд игрока.** Пять клеток по горизонтали, которые соприкасаются только со вторым рядом [половины поля боя игрока](#).
- **Троль.** [Класс карты](#).
- **Трупоедство.** [Срабатывающая особенность](#). [Именная особенность](#). Трупоедство означает: "[когда существо с трупоедством уничтожает стоящее рядом небестелесное существо противника](#) либо уничтожает небестелесное существо противника [ближней атакой — изгнать](#) погибшее существо, [при этом полностью излечиться](#) и [потерять отравление](#)".
- **Убрать в колоду.** См. [Вернуть в колоду](#).
- **Убрать (положить, поместить) на кладбище.** [Игродействие](#), в результате которого карта кладётся на [кладбище](#) (из [колоды](#), [из изгнания](#) или из [зоны битвы](#)). Данное игродействие не является [уничтожением](#) карты.
- **Удар.** Собирательное понятие, включающее в себя несколько типов способностей: [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 выставляется по обычным правилам назначения защитников. Удар с дальностью нельзя объявить по карте во [вспомогательной зоне](#).
- **Удар через ряд (УЧР) на X (на X-Y-Z).** [Способность](#). [Дальняя немагическая атака](#). Обозначается . Если величина этой атаки не указана, то она равна 1. УЧР можно объявить через одну [клетку](#) по вертикали или горизонтали ([пустую](#) или занятую [вашиими картами](#)), но не по диагонали. УЧР нельзя объявить по через клетку, на которой находится [карта противника](#). [Сила](#) и [величина](#) УЧР на X-Y-Z определяется броском кубика: 3 или меньше – X; 4,5 – Y; 6 – Z. "Удар через ряд на X" – это всегда "Удар через ряд на X-X-X".
- **Уникальность.** [Свойство карты](#). Обозначается короной на левой верхней грани кристалла стоимости. [Нельзя взять в отряд](#) карту с уникальностью, если карта с таким [названием](#) уже есть [в вашем отряде](#). Нельзя взять в отряд карту с тем же названием, если уникальная карта с таким названием уже есть в вашем отряде. Если [в зоне битвы](#) под контролем игрока появляется несколько уникальных карт с одинаковым названием, то противник выбирает одну карту, которая остаётся в зоне битвы, а остальные возвращаются в [колоды](#) своих владельцев.

- **Уничтожает (карту).** Если какое-либо [игродействие](#) приводит к [гибели карты](#), [явно](#) или путем снижения [количества текущих жизней](#), то считается, что это игродействие (и карта-[источник](#) этого игродействия) уничтожили эту карту, а уничтоженная карта читается погибшей от игродействия (и карты-источника этого игродействия), а также уничтоженной этим игродействием (и картой-источником этого игродействия).
- **Уничтожить (карту) (в тексте особенности).** Перенести карту [из зоны битвы](#) на [кладбище](#), не нанося ей [ран](#). Является [гибелью](#) карты.
- **Уничтожение (в тексте особенностях).** [Эффект](#), производимый особенностью, содержащей текст "[уничтожить \(карту\)](#)".
- **Условная играемая особенность.** Подтип [интерактивной особенности](#). [Играемая особенность](#), для [заявления](#) которой помимо воли игрока и наличия [ресурсов](#) должен также выполняться ряд игровых условий, описанных в тексте особенности. Как правило, условные игровые особенности являются внезапными [игродействиями](#), к примеру, [внезапными действиями](#) (см. [115. Условная играемая особенность](#)).
- **Условная постоянная особенность.** Подтип [постоянной особенности](#). Условные постоянные особенности содержат в тексте слово "пока" и задают только условие существования для другой (активируемой) особенности (или [эффекта](#)), которая описана в тексте. Если условие выполняется – условная постоянная особенность считается активной (и карта обладает активируемой особенностью/эффектом), иначе – неактивной (см. [121. Условные постоянные особенности](#)).
- **Успешно (выполненное игродействие).** [Игродействие](#) (в случае составной особенности – каждая входящая в его состав [способность](#)) может быть признано выполненным успешно на Шаге наложения эффекта. При этом [атака](#) считается успешно выполненной, если в результате определения её [силы](#) результат не равен [промаху](#), независимо от того, нанесла она [раны](#) или нет (даже если [цель](#) имела [защиту](#) от атаки такого типа). [Заклинание](#) и [воздействие](#) считается успешным, если оно нанесло хоть какие-то [эффекты](#). [Заблокированная способность](#) не является успешно выполненной. Если игродействие не выполнилось успешно (хотя бы частично), оно считается не выполненным.
- **Фишка.** Обозначается . Может быть накоплена картой самостоятельно (см. [Накопить фишку](#)) или получена в результате выполнения каких-либо условий. Используется для [оплаты](#) некоторых особенностей карт.
- **+X (-X) к атаке.** [Модификатор атаки](#). [Источник](#) атаки получает +X (-X) к [величине своей атаки](#).
- **-X от [атаки].** [Модификатор атаки](#). [Цель \[атаки\]](#) накладывает модификатор -X к [величине \[атаки\]](#), направленной на эту цель.
- **-X от выстрелов и метаний.** "-X от выстрелов и метания" – это краткое обозначение 2-х независимых друг от друга особенностей: "-X от выстрелов" и "-X от метания".
- **X-Y-Z в тексте особенности.** Если в тексте особенности встречается запись "X-Y-Z", она означает, что для определения численного значения этого параметра карта с этой особенностью бросает кубик. Если выпало 3 или меньше – X; 4,5 – Y; 6 и более – Z. Таким параметром может быть что угодно: количество [ран](#), количество выбираемых [целей](#), получаемых [фишек/жетонов](#) и прочих [маркеров](#) и т. д.
- **Ход игрока.** Совокупность всех фаз, подфаз и шагов Начальной Фазы, Фазы Открытия, Главной Фазы и Заключительной Фазы до передачи хода противнику.
- **Целевая зона.** [Игровая зона](#), [цели](#) из которой могут быть выбраны целями [интерактивной особенности](#) (или [свойства](#)), для этой особенности называется

целевой (игровой) зоной. Игровая зона, на которую распространяется влияние пассивной особенности, также для этой особенности называется целевой (игровой) зоной.

- **Цель (атаки, заклинания, воздействия).** Карта, на которую направлено игродействие, становится изначальной, или выбранной, целью этого игродействия; цель игродействия после перенаправления на другую карту или (в случае атаки простым ударом) назначения защитника становится окончательной целью, или просто – целью. Проверка легальности цели игродействия с точки зрения критериев выбора цели производится в момент занесения игродействия в стек и в момент начала выполнения этого игродействия (на Шаге проверки легальности) относительно изначальной цели. Проверка наличия цели в целевой зоне игродействия проводится непосредственно до применения к цели эффекта игродействия. См. Источник.
- **Элитное существо (карта).** Базовое свойство. Существо (карта), в стоимости которой указан золотой или золотые () кристаллы.
- **Эльф.** Класс карты.
- **Эффект.** Результат выполненного игродействия либо результат присутствия в игре постоянной особенности. На картах эффект отображается в виде ран, маркеров и фишек.
- **Эффект предотвращения.** См. Предотвращение.
- **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]", "получает на X ран больше/меньше". Эффект, который был заменён эффектом замещения, не считается выполненным (нанесённым на карту). Также к эффектам замещения относятся замещающие особенности.

Символы.

- | | |
|--|--|
|  - золотой кристалл |  - защита от метаний (ЗОМет) |
|  - серебряный кристалл |  - защита от заклинаний (ЗОЗ) |
|  - начальное число жизней |  - защита от атак летающих |
|  - запас движения |  - закрытие карты (действие) |
|  - простой удар |  - опыт в атаке |
|  - полёт |  - опыт в защите |
|  - удар через ряд (УЧР) |  - опыт в стрельбе |
|  - стойкость |  - фишка |
|  - броня |  - внезапная особенность |
|  - защита от магии (ЗОМ) |  - регенерация |
|  - защита от выстрелов (ЗОВ) |  - направленный удар (НУ) |
|  - защита от разрядов (ЗОР) |  - если вы ходите первым |
|  - защита от отравления (яда) (ЗОЯ) |  - если вы ходите вторым |

Типы и подтипы карт.

- | | |
|---|---|
|  - летающий |  - компаньон |
|  - паразит |  - артефакт |
|  - местность | |

Комментарий к формулировкам текстов карт.

Разработчики игры стремятся записать текст на картах по возможности более красиво, иногда в ущерб точности и чёткости формулировок. В большинстве случаев точные формулировки можно найти в каталоге карт. Однако на турнирах, особенно крупных, игрокам и судьям требуется точно знать, как играет та или иная карта. Здесь мы приводим перечень соответствий устаревших и художественных формулировок реальным формулировкам, заложенным в основах Правил игры. Этот перечень не претендует на полноту, однако руководствуясь им, судьи смогут аналогичным образом свести некоторые неизвестные конструкции к известным (то есть имеющимся в правилах).

1. Усилить/ослабить [атаку] карты на X \equiv Выбранная карта получает +X/-X к [атаке]. (Обратите внимание на то, что игродействие должно иметь цель, которую игрок указывает в заявке).
2. [Игродействие], при этом – [текст] \equiv [Игродействие], при [этом игродействии] – [текст].
3. Может перенаправить [атаку]... \equiv При объявлении [атаки] – может перенаправить её...
4. При [атаке] по [карте]... заблокировать [атаку]... \equiv Когда [карта] атакована [атакой] – заблокировать её после бросков кубика на Шаге блокирования...
5. При [атаке] по [карте]... перенаправить [атаку]... \equiv Когда [карта] атакована [атакой] – перенаправить её до бросков кубика на Шаге разрешения целей...
6. [Карта] получает [текст], пока... \equiv [Карта] имеет [текст], пока... (Обратите внимание на то, что в тексте постоянной особенности слово «пока» может отсутствовать в том случае, если эффект даётся на всё время, пока источник постоянной особенности в активной зоне).
7. Ранить всех [существ, удовлетворяющих условию] \equiv Ранить каждое [существо, удовлетворяющее условию].
8. При [игродействии] – [цель] не атакует (не действует, не двигается) в следующий ход \equiv При [игродействии] – [цель] получает эффект "Не может атаковать (двигаться, действовать)" до конца следующего хода.
9. При [атаке] – отравление \equiv При [атаке] – атакованный получает Отравление 1.
10. Нанести [атаку] \equiv Объявить [атаку].
11. +X к броску кубика \equiv +X к [выбранному] броску кубика [в стеке]
12. Когда карта выбрасывает на кубике X \equiv Когда бросок кубика карты равен X с учётом модификаторов.

Также в некоторых случаях может отсутствовать тире между условием срабатывания и текстом способности.