

0

Character 傭兵団

Range 0
Move 1
Pow / HP 1/1

© 2003 KONAMI

0

Character 聖鉄鎖騎士団

このキャラクターは移動したとき、手札に戻してもよい。
このカードがデッキにある場合、ゲーム開始時にあなたのデッキに必要な傭兵枚数-1。
— 聖鉄鎖騎士団は通常の野蛮な武装集団とは違うのだよ

Range 0
Move 1
Pow / HP 0/2

© 2003 KONAMI

KONAMI

BERSERK
TRADING CARD GAME

KONAMI

BERSERK
TRADING CARD GAME

KONAMI

BERSERK
TRADING CARD GAME

KONAMI

BERSERK
TRADING CARD GAME

KONAMI

BERSERK
TRADING CARD GAME

KONAMI

BERSERK
TRADING CARD GAME

1

Character リッケルト Unique

このキャラクターに黒ダメージが与えられる際、それを1点軽減する。
— ようリッケルト生きてたか

Range 1
Move 1
Pow / HP 1/2

© 2003 KONAMI



Character ミッドランド国王 Unique

このキャラクターが登場したとき、あなたはカードを1枚引く。
このキャラクターを除く、王都にいる全ての味方白キャラクターは+2の修正、地方都市にいる全ての味方白キャラクターは+1の修正を受ける。
この国をまとめる地としてたいに期待を込めてある

Power 0
Move 1
Cost 0/1



Character ミッドランド少女 Unique

このキャラクターが登場したとき、あなたはカードを1枚引く。
Quick 距離1以下の都市にいる味方戦闘参加キャラクター1体を標的、それを戦闘から除外する。
狩りは好きになれそうもありません……

Power 0
Move 1
Cost 0/1



Character 聖武騎士団員 団員 Unique

この都市にいる味方キャラクター1体を標的、それを距離1以下の都市に移す。
ふとられた任務を無視して実行すればよい

Power 0
Move 1
Cost 1/1



Character 聖武騎士団員 副団長 Unique

このキャラクターが登場したとき、あなたはカードを1枚引く。
このキャラクターは先陣で攻撃参加したとき、戦闘終了時まで次の能力を得る。
「全てのプレイヤーは自分の戦闘参加キャラクターがいる場合、この都市で戦闘参加キャラクターを指定できない。」
いさよあに感言!!

Power 0
Move 1
Cost 3/3



Character 聖武騎士団員 戦術官 Unique

このキャラクターが登場したとき、あなたはカードを1枚引く。
どうおししたんですか?

Power 1
Move 1
Cost 3/2



Effect Normal

あなたは自分のデッキの上から7枚を見る。その中から好きなカードを2枚選んで手札に加え、残り好きな順番でそのデッキの上、または底に置く。
アムなかなかしよとい度物しよ



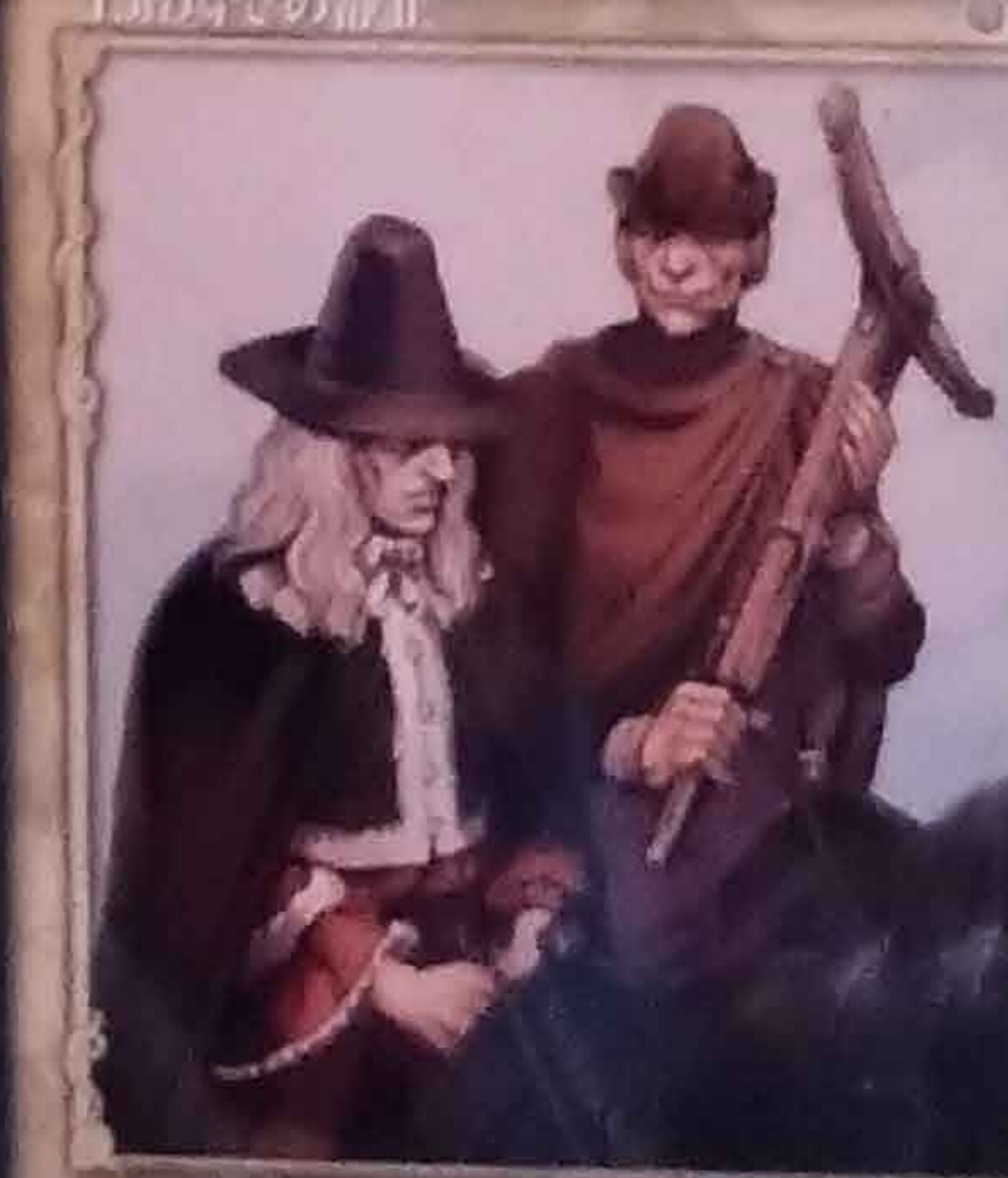
Effect Normal Quick

距離1以下の都市で発生した解決済の移動能力の効果1つを標的、それを無効にする。あなたはカードを1枚引く。
いかん!! 尻みに逃げたぞ!!



Effect Normal

場に味方グリフィスと味方シャルロットがいる場合、それらを除く。場に居る全ての味方キャラクターはターン終了時まで+1の修正を受ける。また、全ての都市カードはターン終了時まで表になる。



Effect Normal

このカードは相手のゾーン中にオープンする際、このターンに、距離1以下の都市にある敵セットカード1枚を標的、このゾーン中にそれがオープンする際、代わりにそれをトランプにする。あなたはカードを2枚引く。
陛下
1お守り

BRV 0017

Level Normal

このカード以下の場にいるグリフィス1体を標的。それを手札に戻す。その場合、あなたの手札を1枚引く。
グリフィス?

KONAMI

BERSERK

傭兵

Character 傭兵団

0
1
1/1

BRV 21 90 © 1995 KONAMI 自衛隊ハイクン © 2003 KONAMI

KONAMI

BERSERK

傭兵

Character 傭兵団

0
1
1/1

BRV 21 90 © 1995 KONAMI 自衛隊ハイクン © 2003 KONAMI

キャスカ

Character 傭兵の首 Unique

このキャラクターが登場したとき、あなたはカードを1枚引く。
この場にいるキャラクター1体を標的。それをアンロックする。この場は1ターンに1度だけ使用できる。

0
1
0/2

BRV 24 90 © 1995 KONAMI 自衛隊ハイクン © 2003 KONAMI

ファルネーゼ

Character 貴族 Unique

このキャラクターが登場したとき、あなたはカードを1枚引く。
同じ場よりカードが登場したとき、このキャラクターの手札の数を減らしてもよい。
このカードは通常、通常攻撃時にダメージを受けず、ダメージを受けない。

0
1
1/2

BRV 22 90 © 1995 KONAMI 自衛隊ハイクン © 2003 KONAMI

セルピコ

Character 貴族 Unique

このキャラクターが登場したとき、あなたはカードを2枚引く。
このキャラクターは場に登場したらファルネーゼの攻撃を受けず、ダメージを受けない。

0
1
3/3

BRV 26 90 © 1995 KONAMI 自衛隊ハイクン © 2003 KONAMI

シールケ

Character 魔法使い Unique

このキャラクターが登場したとき、あなたはカードを2枚引く。
このカードは通常、通常攻撃時にダメージを受けず、ダメージを受けない。

0
1
0/3

BRV 27 90 © 1995 KONAMI 自衛隊ハイクン © 2003 KONAMI

イシドロ

Character 盜賊 Unique

(Quick) (1): このキャラクターを手札に戻す。

Range 0
Move 1
Pow/HP 2/1

BKS 29/80 © 三浦健太郎 / 白泉社・ハップ・NTV © 2005 KONAMI

狂戦士の甲冑

Effect Eternal

附与 -キャラクター
味方キャラクターを標的にする。
附与されたキャラクターがガッツの場合、 $\heartsuit +1$ 、 $+5/+0$ 修正。
それ以外の場合は $\heartsuit +1$ 、 $+5/-5$ 修正を受ける。
附与されたキャラクターに3点以下のダメージが振り分けられた際、それを0に軽減する。
— 人体の限界を超えて 命の危機と引きかえに

BKS 29/80 © 三浦健太郎 / 白泉社・ハップ・NTV © 2005 KONAMI

KONAMI

BERSERK

魔術の指導

Effect Normal

あなたはカードを2枚引く。この都市が味方古領都市の場合、さらにあなたはカードを1枚引く。
— では さーそく呪文を
まず基礎からです

BKS 31/80 © 三浦健太郎 / 白泉社・ハップ・NTV © 2005 KONAMI

破約の一刀

Effect Normal Quick

距離1以下の都市にいる変化のあるキャラクター1体を標的。
それに4点ダメージを与える。
— ゴーざだね
変身の途中で...

BKS 33/80 © 三浦健太郎 / 白泉社・ハップ・NTV © 2005 KONAMI

KONAMI

BERSERK

フローラの護符

Effect Eternal

附与 -キャラクター
このカードはQuickでオープンしてもよい。その際の支払うコストは \heartsuit になる。
このカードが登場したとき、あなたはカードを2枚引く。
附与されているキャラクターは $+0/+2$ 修正を受け、黒能力や黒エフェクトの効果の標的にならない。
— ヤリキ 封印された魔具が
自らが開かれるのを待っていたんだ

BKS 35/80 © 三浦健太郎 / 白泉社・ハップ・NTV © 2005 KONAMI

KONAMI

BERSERK

危地からの脱出

2



Effect Normal

Quick

距離1以下の都市にいる味方戦闘参加キャラクター1体を標的。それをセットカードにする。そうした場合、あなたはカードを1枚引く。

— 目の前の運命を挑むか否かはあなた次第

BKS 37/80

©三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV ©2005 KONAMI

追憶の日々

3



Effect Normal

このカードはQuickでオープンしてもよい。その際の支払うコストは●●になる。あなたのトラッシュにあるカード6枚までを標的。あなたはそれらを自分のデッキに合わせてシャッフルし、カードを2枚引く。このカードをゲームから除外する。

— さよなら 私の目だより

BKS 38/80

©三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV ©2005 KONAMI

傷の手当て

3



Effect Normal

距離1以下の都市にいるロック状態の味方キャラクター1体を標的。このターン中にそれに与えられるダメージを3点分軽減する。

あなたはカードを1枚引く。

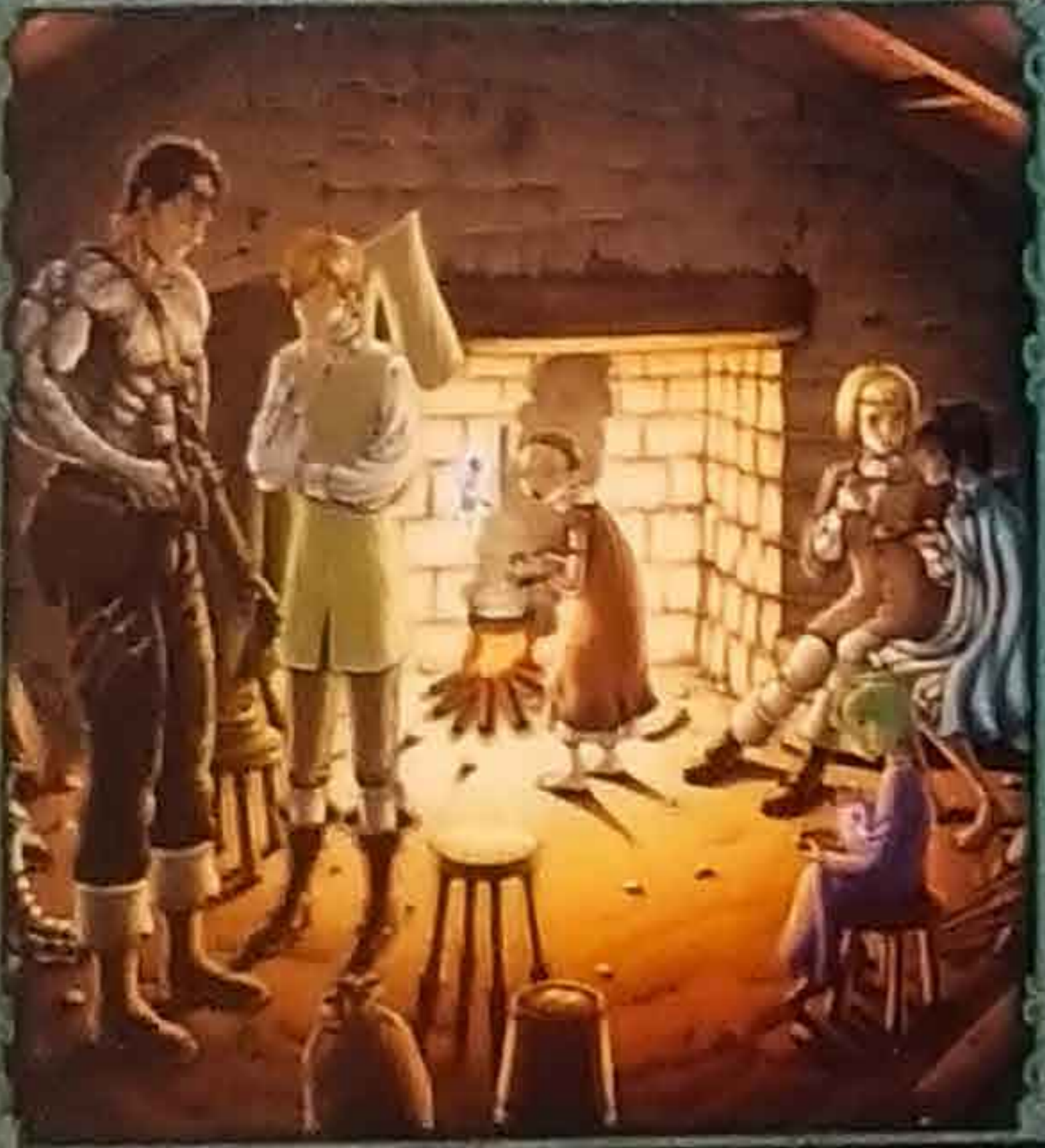
— だいふくになってきた

BKS 39/80

©三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV ©2005 KONAMI

新たな仲間

1



Effect Normal

あなたは自分のデッキから好きなキャラクターカードを1枚探し、公開してから距離1以下の都市にセットする。そのデッキをシャッフルする。あなたはカードを1枚引く。都市Lv.3以上の場合、さらにあなたはカードを2枚引く。

— 後い馬さを考えて装備のレイアウトを少々いじってあります
— こいつっいいぞ 器用だな お前

BKS 40/80

©三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV ©2005 KONAMI

傭兵

0



Character 傭兵団

Range 0
Move 1
Pow/HP 1/1

BKS 41/80

©三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV ©2005 KONAMI

取り囲む悪霊

1



Character 魔物

〔Quick〕●●:プレイヤー1人を標的。そのプレイヤーは手札や距離1以下の都市にある自分のセットカードの中から1枚を選んでトラッシュする。

— 目よさませ!! 死ぬぞー!!

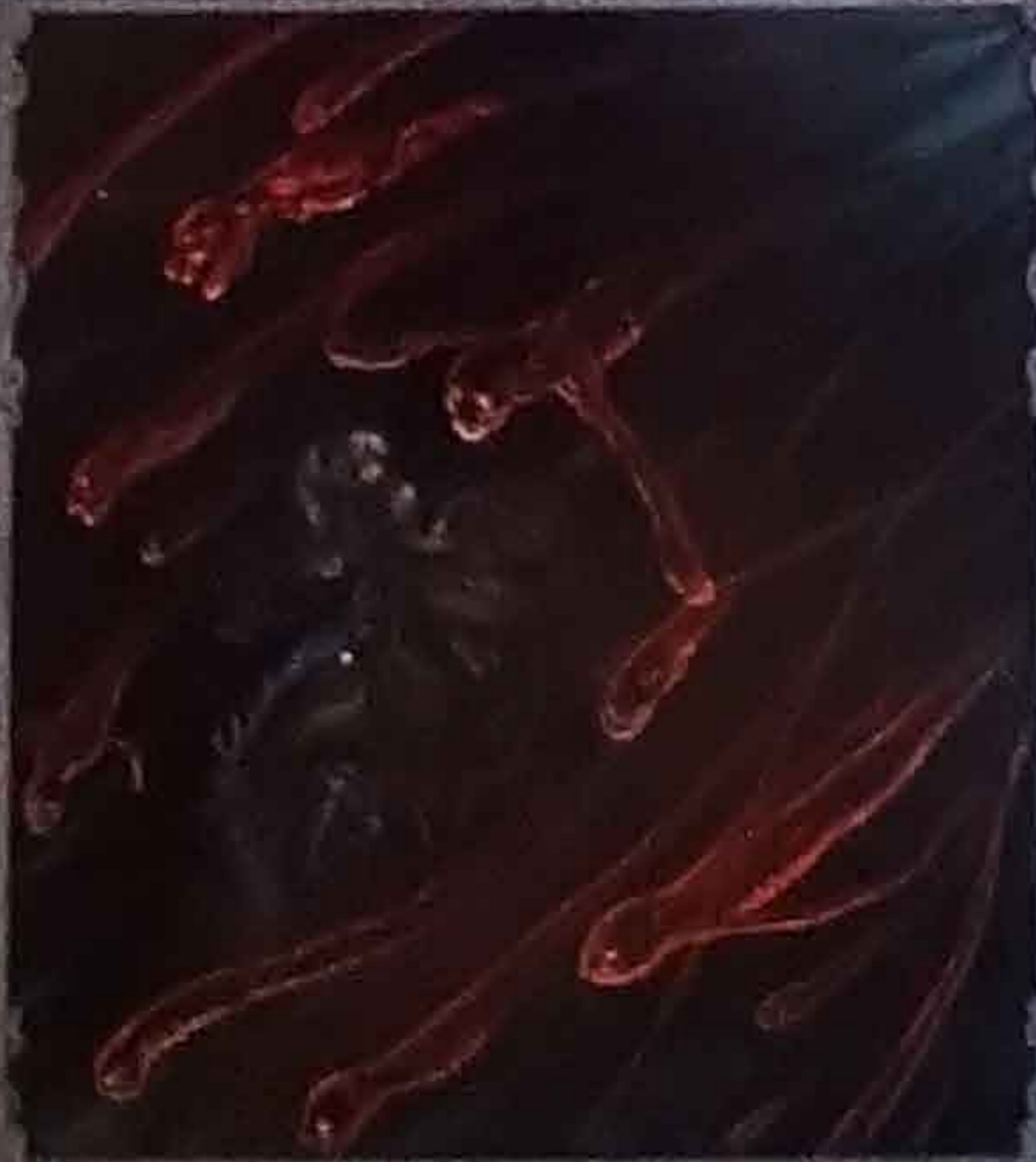
Range 0
Move 1
Pow/HP 1/2

BKS 42/80

©三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV ©2005 KONAMI

追い迫る亡者

1



Character 魔物

このキャラクターがトラッシュしたとき、距離1以下の都市にいるキャラクター1体を標的。それに1点ダメージを与える。

Range 0
Move 2
Pow/HP 2/1

BKS 43/80

©三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV ©2005 KONAMI

吠えたける野犬

1



Character 魔物

このキャラクターがトラッシュしたとき、あなたは自分のデッキ、または自分のトラッシュからこのカードを1枚探し、公開してから手札に加える。デッキから探した場合、それをシャッフルする。

— 死が咽けるまで死に絶えろ

Range 0
Move 2
Pow/HP 2/1

BKS 44/80

©三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV ©2005 KONAMI

モズグスの弟子

2



Character 仲間 執行官

●:プレイヤー1人を標的。そのプレイヤーは手札を1枚選んで捨てる。この能力はこのキャラクターが味方占拠都市にいる場合にのみ使用できる。

— 判決 被告全員を車輪轢きの刑に処す

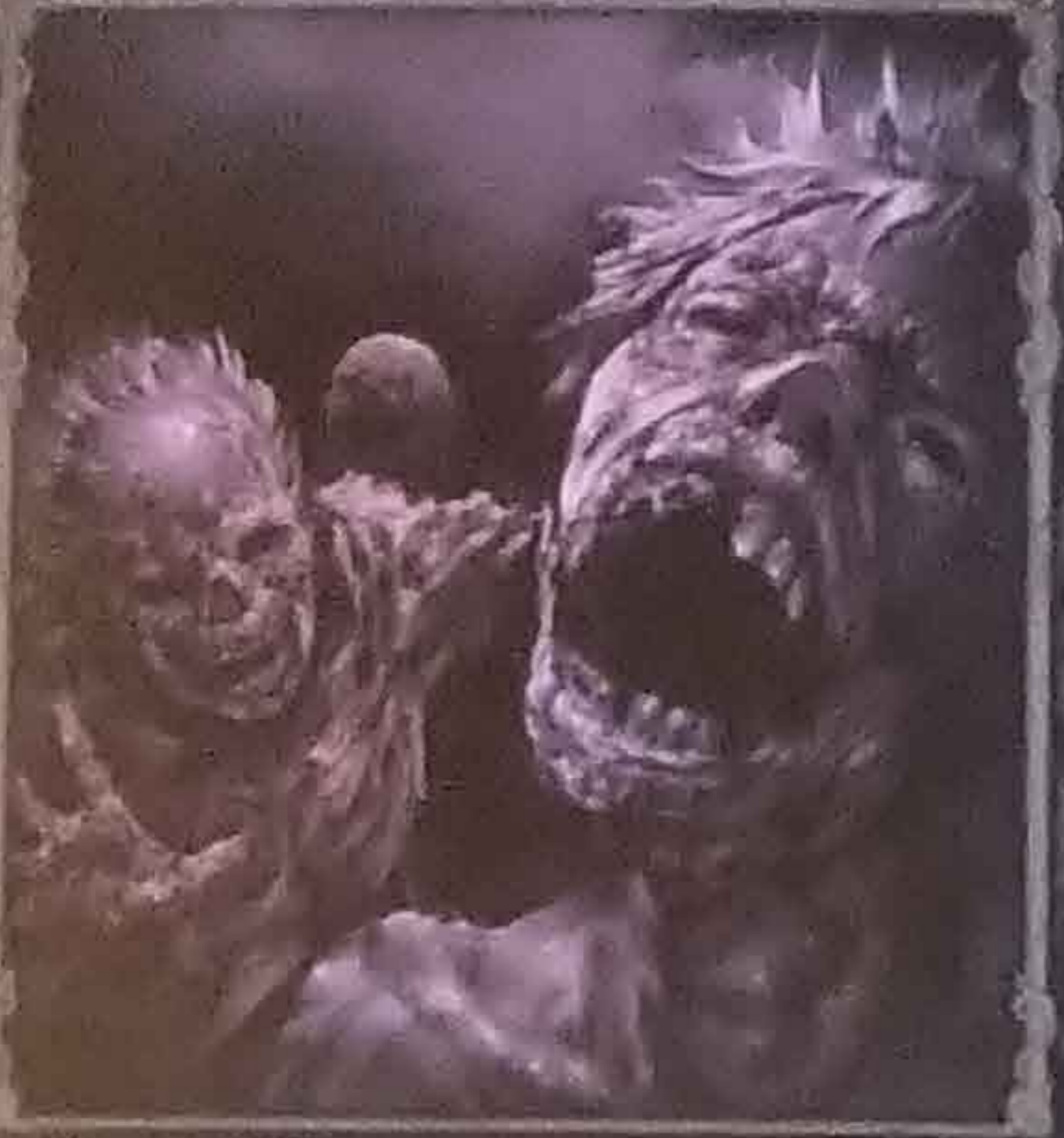
Range 0
Move 1
Pow/HP 3/2

BKS 45/80

©三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV ©2005 KONAMI

呪いの亡者

1



Character 魔物

このキャラクターが登場したとき、あなたはカードを1枚引く。
このキャラクターが移動、または戦闘参加したとき、相手のデッキの上から3枚をトラッシュする。

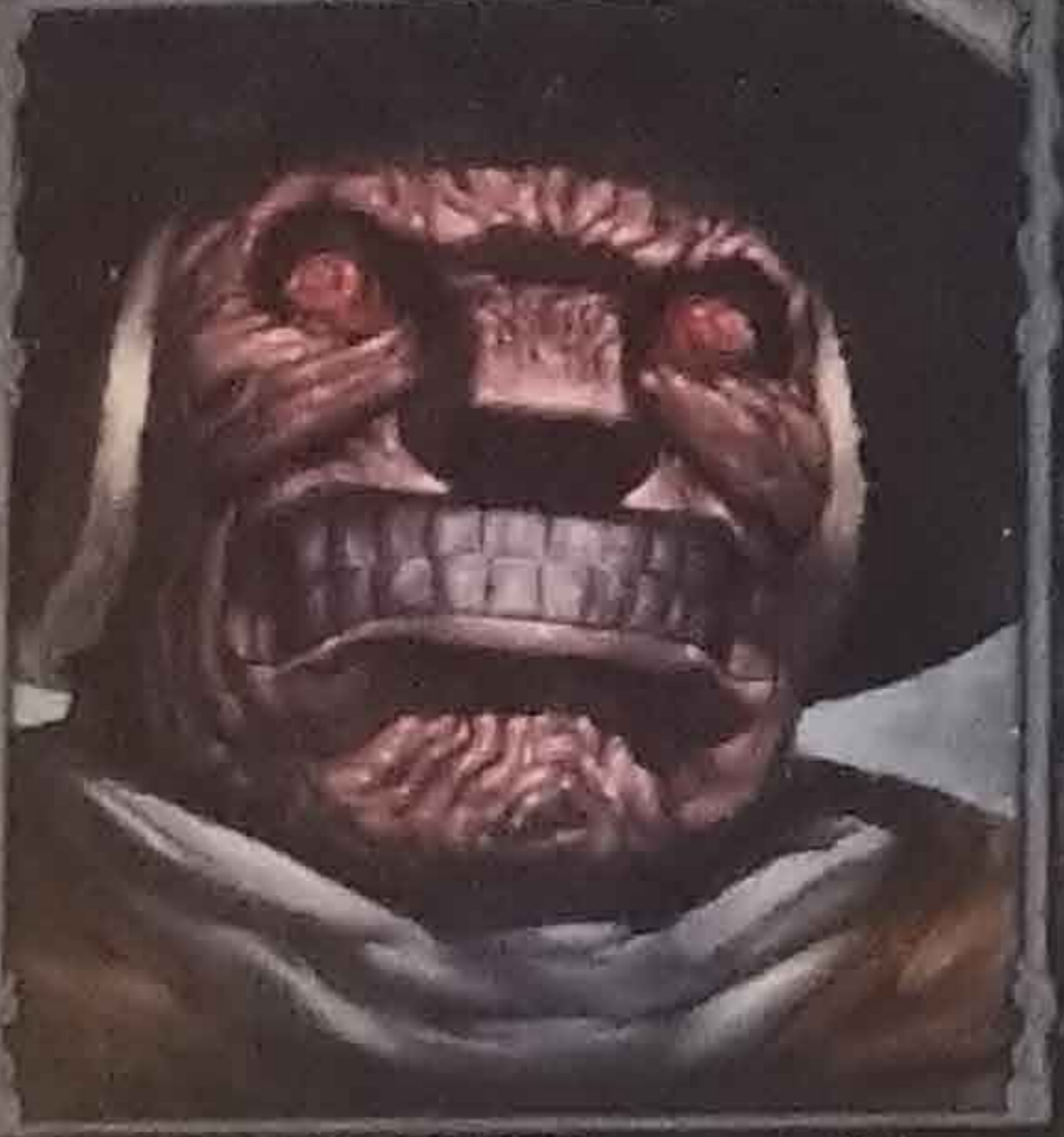
Range 0
Move 2
Pow/HP 1/2

「神の呪いでやるぞよ!」

BKS 46/80 © 三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV © 2005 KONAMI

モズグス

2



Character 法王庁/異端審問官

Unique

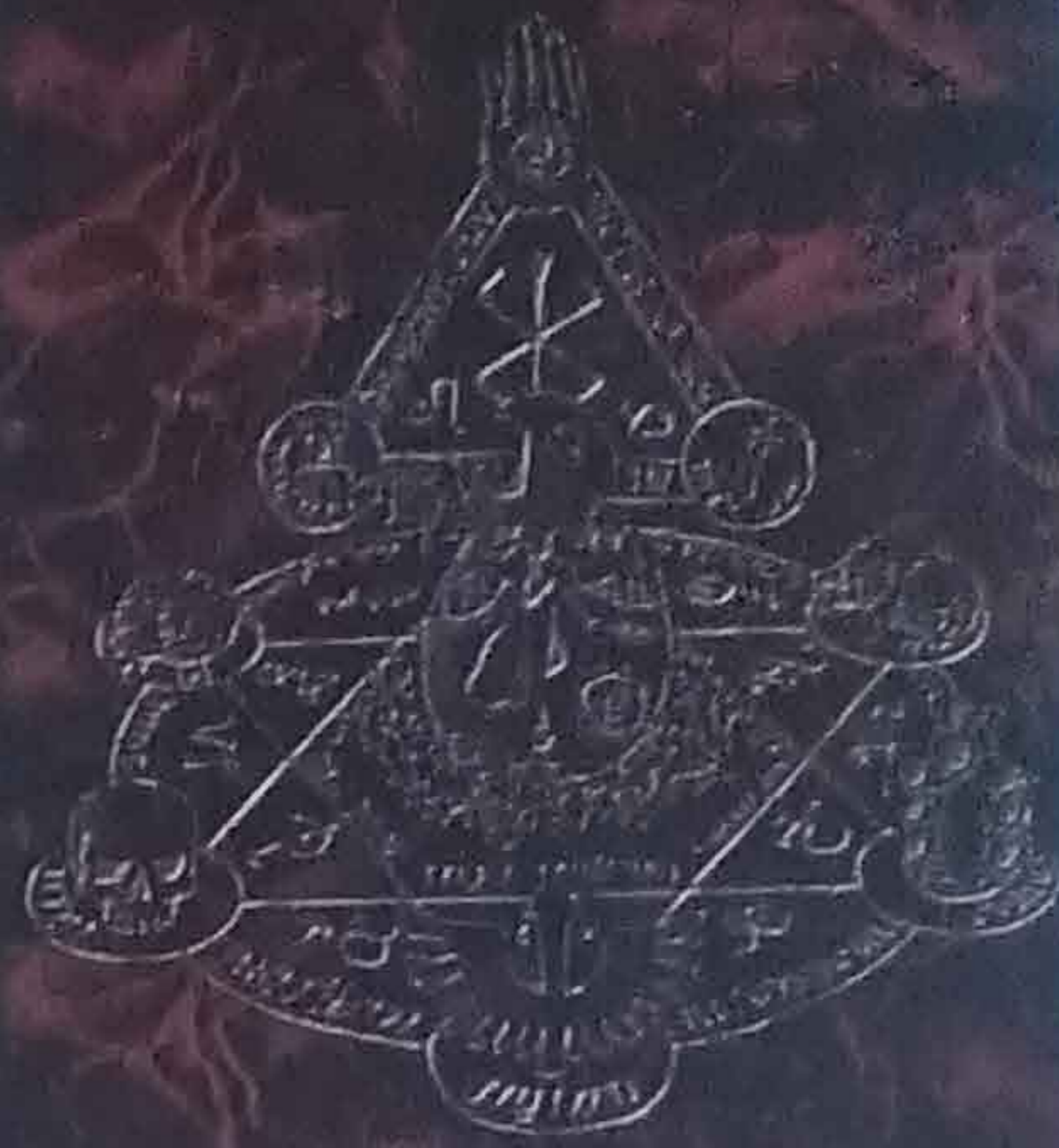
あなたがこの都市で占領、または撃退したとき、相手は手札を1枚選んで捨てる。

Range 0
Move 1
Pow/HP 3/4

「天誅だとなかすかあ!」

BKS 47/80 © 三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV © 2005 KONAMI

KONAMI



BERSERK

ターバサ

2



Character パーキラカ

Unique

このキャラクターは攻撃参加したとき、ターン終了時まで +3/+0修正を受ける。
このキャラクターは防御参加したとき、ターン終了時まで +0/+1修正を受ける。

Range 0
Move 1
Pow/HP 1/3

BKS 49/80 © 三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV © 2005 KONAMI

異端審問官の行進

2



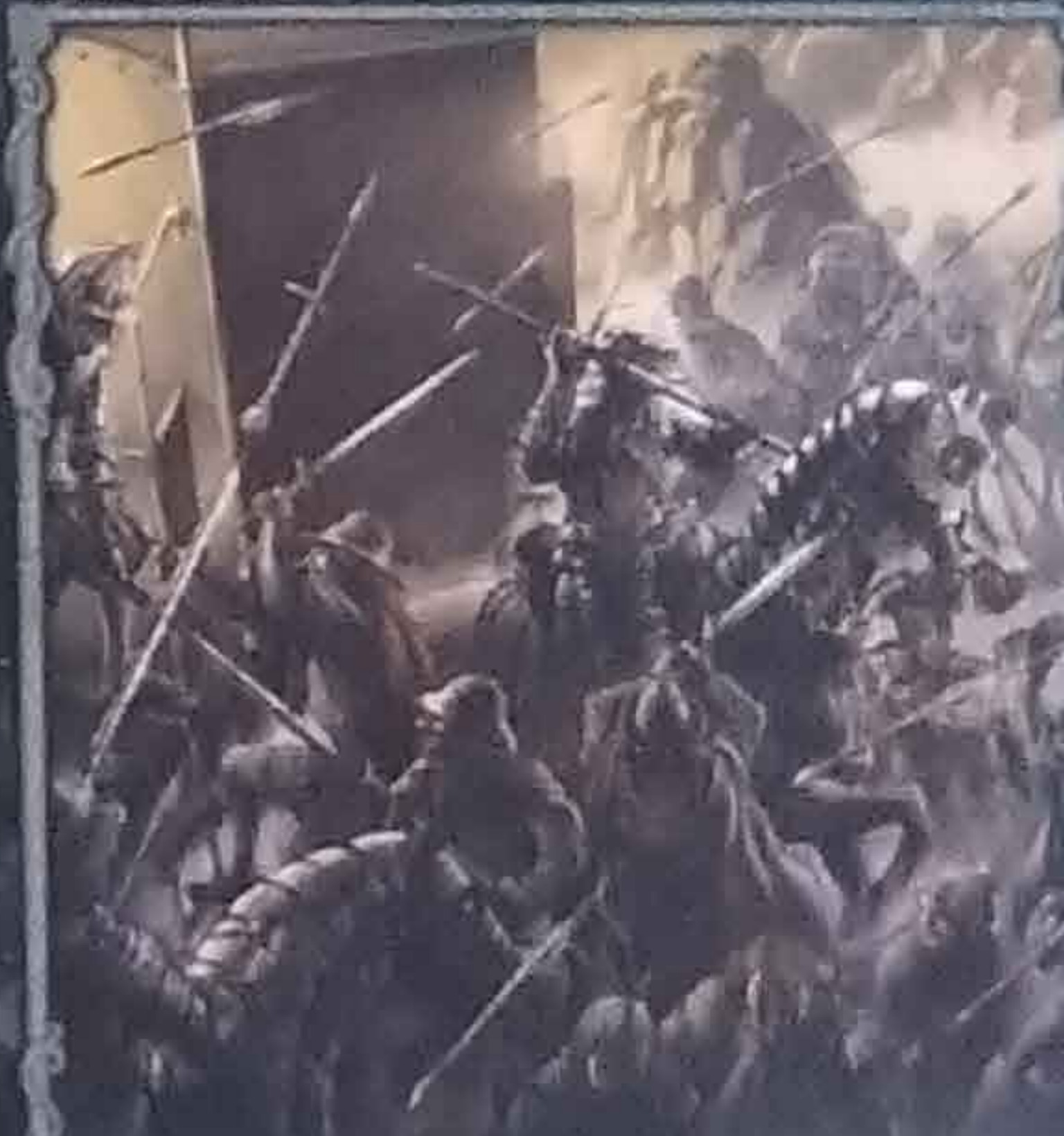
Effect Eternal

このカードはQuickでオープンしてもよい。その際の支払うコストは●(1)になる。
このカードが登場したとき、あなたはカードを2枚引く。
この都市に味方キャラクターが移動したとき、この都市にいる敵キャラクター1体を標的。相手はそれを距離1の都市に移す。

BKS 50/80 © 三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV © 2005 KONAMI

護衛の迎撃

2



Effect Normal

Quick

距離1以下の都市にいる敵攻撃参加キャラクター1体を標的。それに2点ダメージを与える。

BKS 51/80 © 三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV © 2005 KONAMI

代弁者の怒り

1



Effect Normal

この都市にいるLv.0の敵キャラクター1体を標的。それをトラッシュする。そうした場合、相手は手札を1枚選んで捨てる。

「この不心野者があ!!!」

BKS 52/80 © 三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV © 2005 KONAMI

見せしめの行い

2



Effect Normal

この都市にいるLv.2以下の敵キャラクター1体を標的。それをトラッシュする。そうした場合、この都市にいる全ての敵傭兵をトラッシュする。

標的にされた者は500人は下らない

BKS 53/80 © 三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV © 2005 KONAMI

KONAMI



BERSERK

頭上攻撃 ①



Effect Normal

このカードはQuickでオープンしてもよい。その際の支払うコストは②になる。
距離1以下の都市にいる味方キャラクター1体を標的。それはターン終了時まで①修正を受ける。あなたはカードを2枚引く。

は逃げよう!!
もう遅い!!

BKS 55/80 © 三浦徳太郎 / 自衛隊・パップ・NTV © 2005 KONAMI

斥候の急襲 ②



Effect Normal Quick

オープン条件-このターン中にあなたのエフェクトカードがQuickでオープンしていない場合にのみ可能
相手は手札を全て公開し、その中からあなたは1枚を選んでトラッシュする。あなたはカードを1枚引く。
このターン中にあなたのエフェクトカードがQuickでオープンした際、その効果を無効にする。

ーしーじーじー 死はじゃねえよ!!

BKS 56/80 © 三浦徳太郎 / 自衛隊・パップ・NTV © 2005 KONAMI

コンビ攻撃 ③



Effect Normal Quick

この都市にいる味方キャラクター2体を標的。それらはターン終了時まで①修正を受ける。あなたはカードを2枚引く。

問答無用か!!

BKS 57/80 © 三浦徳太郎 / 自衛隊・パップ・NTV © 2005 KONAMI

邪教徒の仕業 ③



Effect Eternal

① 相手は場にいる自分のキャラクターを1体選んでトラッシュする。この能力を都市Lv.3以外で使用した場合、ターン終了時にこのカードをトラッシュする。

また楽しくなるで邪教徒狩りが...

BKS 58/80 © 三浦徳太郎 / 自衛隊・パップ・NTV © 2005 KONAMI

傭兵 ①



Character 傭兵団

Range ① 0
Move ① 1
Power/HP ① 1/1

BKS 61/80 © 三浦徳太郎 / 自衛隊・パップ・NTV © 2005 KONAMI

決死のルミアス軍残党 ①



Character ルミアス軍

このキャラクターが登場したとき、距離1以下の都市にある味方セットカード2枚までを標的。それらを手札に戻す。

王家への忠告でも届かずしての戦場で...

Range ① 0
Move ① 1
Power/HP ① 1/2

BKS 62/80 © 三浦徳太郎 / 自衛隊・パップ・NTV © 2005 KONAMI

苦闘する戦魔兵 ②



Character 新生黒の団 / 戦魔兵 / 使徒

このキャラクターが登場したとき、この都市にある敵セットカード2枚までを標的。それらをトラッシュする。

なにこれ...

Range ① 0
Move ① 1
Power/HP ① 2/4

BKS 63/80 © 三浦徳太郎 / 自衛隊・パップ・NTV © 2005 KONAMI

絶滅する機龍兵

Character 新兵器の機龍兵 / 機龍兵 / 機龍兵

このカードは、このゲームのルールブックの「機龍兵」のページを参照してください。機龍兵は、通常の機龍兵とは異なり、機龍兵の能力を有しています。

2
3
5/2

KONAMI

BERSERK

KONAMI

BERSERK

ロクス

Character 新兵器の機龍兵 / 機龍兵 / 機龍兵 Unique

このカードは、このゲームのルールブックの「機龍兵」のページを参照してください。機龍兵は、通常の機龍兵とは異なり、機龍兵の能力を有しています。

1
2
4/3

アーヴァイン

Character 新兵器の機龍兵 / 機龍兵 / 機龍兵 Unique

このカードは、このゲームのルールブックの「機龍兵」のページを参照してください。機龍兵は、通常の機龍兵とは異なり、機龍兵の能力を有しています。

3
3
4/2

ラクシャス

Character 新兵器の機龍兵 / 機龍兵 / 機龍兵 Unique

このカードは、このゲームのルールブックの「機龍兵」のページを参照してください。機龍兵は、通常の機龍兵とは異なり、機龍兵の能力を有しています。

0
2
5/3

ソーニャ

Character 新兵器の機龍兵 / 機龍兵 / 機龍兵 Unique

このカードは、このゲームのルールブックの「機龍兵」のページを参照してください。機龍兵は、通常の機龍兵とは異なり、機龍兵の能力を有しています。

0
1
0/1

ミュール

Character 新生鷹の団/賢族 Unique

このキャラクターが登場したとき、あなたは自分のデッキの上から1枚を見て、距離1以下の都市にセットする。

(Quick) ①:あなたは手札を1枚選んで距離1以下の都市にセットする。この能力は1ターンに1度だけ使用できる。

オレは直感していた

Range 0
Move 1
Power/HP 1/1

BKS 73/80 © 三浦健太郎/白泉社・パワフ・NTV © 2005 KONAMI



鷹の使者

Effect Eternal

附与-キャラクター
緊急 (このカードは手札にある間、Quickで公開してもよい。そうした場合、このカードを好きな都市にセットする。)
オープン条件-この都市が戦闘中の場合にのみ可能
Lv.3以下のキャラクターを標的にする。
このカードが登場したとき、それをアンロックする。また、そのキャラクターが戦闘参加している場合、それを戦闘から除外する。
あなたは附与されたキャラクターのコントロールを得る。

BKS 76/80 © 三浦健太郎/白泉社・パワフ・NTV © 2005 KONAMI

抵抗軍の噂

Effect Eternal Unique

このカードはQuickでオープンしてもよい。その際の支払うコストは●●になる。
このカードが登場したとき、あなたはカードを2枚引く。
距離1以下の都市にいる全ての味方傭兵は+0/+1修正を受ける。
それを率いるのが彼の百年戦争における祖国の英雄
白き鷹 グリフィス伯だと

BKS 77/80 © 三浦健太郎/白泉社・パワフ・NTV © 2005 KONAMI

近距離戦

Effect Normal Quick

距離1以下の都市にいる味方キャラクター1体を標的。それはターン終了時まで能力やエフェクトの効果の標的にならない。
あなたはカードを1枚引く。
死にたくなくば戦い生き残り!!

BKS 78/80 © 三浦健太郎/白泉社・パワフ・NTV © 2005 KONAMI

ファイアーブレス

Effect Normal Quick

距離1以下の都市1つにあるセットカード1枚とし、2以下のキャラクター1体を標的。それらをトラッシュにする。

炎の呼吸をせよ!!

BKS 79/80 © 三浦健太郎/白泉社・パワフ・NTV © 2005 KONAMI

追撃

Effect Normal Quick

オープン条件-あなたのターン中のみ可能
この都市にいるLv.3以上の味方キャラクター1体を標的。それをロック状態の敵キャラクターがいる、いずれかの都市に移す。
追えぬ!!

BKS 80/80 © 三浦健太郎/白泉社・パワフ・NTV © 2005 KONAMI



戦馬

Character 戦馬団

Range 0
Move 1
Pow/HP 1/1

ガッツ

Character 戦馬団 Unique

この都市にこのキャラクターの他に味方キャラクターがいない間、このキャラクターは +2/+2 修正を受ける。

…おまとの戦い振りまると…自分の命を試している様に見える

Range 0
Move 1
Pow/HP 2/2

KONAMI

BERSERK

ジュード

Character 戦馬団 Unique

このキャラクターはアンロックしている間、+0/+2 修正を受ける。

…向こうは片づいたぞ

Range 1
Move 1
Pow/HP 2/1

KONAMI

BERSERK

騎馬隊

Quest Normal Quest

距離1以下の都市にいる味方先鋒キャラクター1体を選択。それはターン終了時まで +3/+2 修正を受ける。

…おまの…
この子供は身置屋に預けられたぞ

リッケルト

Character 戦馬団

このキャラクターが寝落ちしたとき、あなたにカードが1枚引く。

…おまの…
この子供は身置屋に預けられたぞ

Range 0
Move 1
Pow/HP 1/2

KONAMI

BERSERK

先陣の突撃

3



Effect Normal Quick

ターン終了時まで都市Lv.-1。あなたはカードを1枚引く。

「た……魔の団!!
命い置グリフィス率いる傭兵団…戦場の死神どもだ!!!」

充足の瞬間

1



Effect Eternal

味方キャラクターがいずれかの都市を占領したとき、あなたはカードを2枚引く。

勝利の立役者

1



Effect Normal Quick

距離1以下の都市にいるUniqueの味方キャラクター1体を標的。それはターン終了時までこの都市にいる味方キャラクター1体につき+1/+1修正を受ける。

「すこかったっすね隊長!! あの一騎駆け!!」

配下の信頼

1



Effect Eternal

場にいる全ての味方傭兵は+0/+1修正を受ける。

「みんながオレ達の隊長ってだけで他の隊の連中に自信ができる!!」

任務違反の詰問

1



Effect Normal Quick

距離1以下の都市にあるエターナルエフェクトカード1枚を標的。それをトラッシュする。

「お前はただ敵と剣を交えていればそれで満足なんだ!! 仲間のことなど少しも考えてない………ただの狂犬だ!!」

姦計の失敗

1



Effect Normal

場にある全ての敵セットカードを公開し、その中からあなたはキャラクターカードではないカードを1枚選んでトラッシュする。あなたはカードを2枚引く。

「おおおお」

騎士の称号

0



このカードが登場したとき、あなたはカードを2枚引く。場にいる全ての味方傭兵は「騎士の称号」を得る。

「騎士の称号の獲得において、我々傭兵団は必ずしも長びく、成長せずして忠実なれ」

傭兵

0



Character 傭兵団

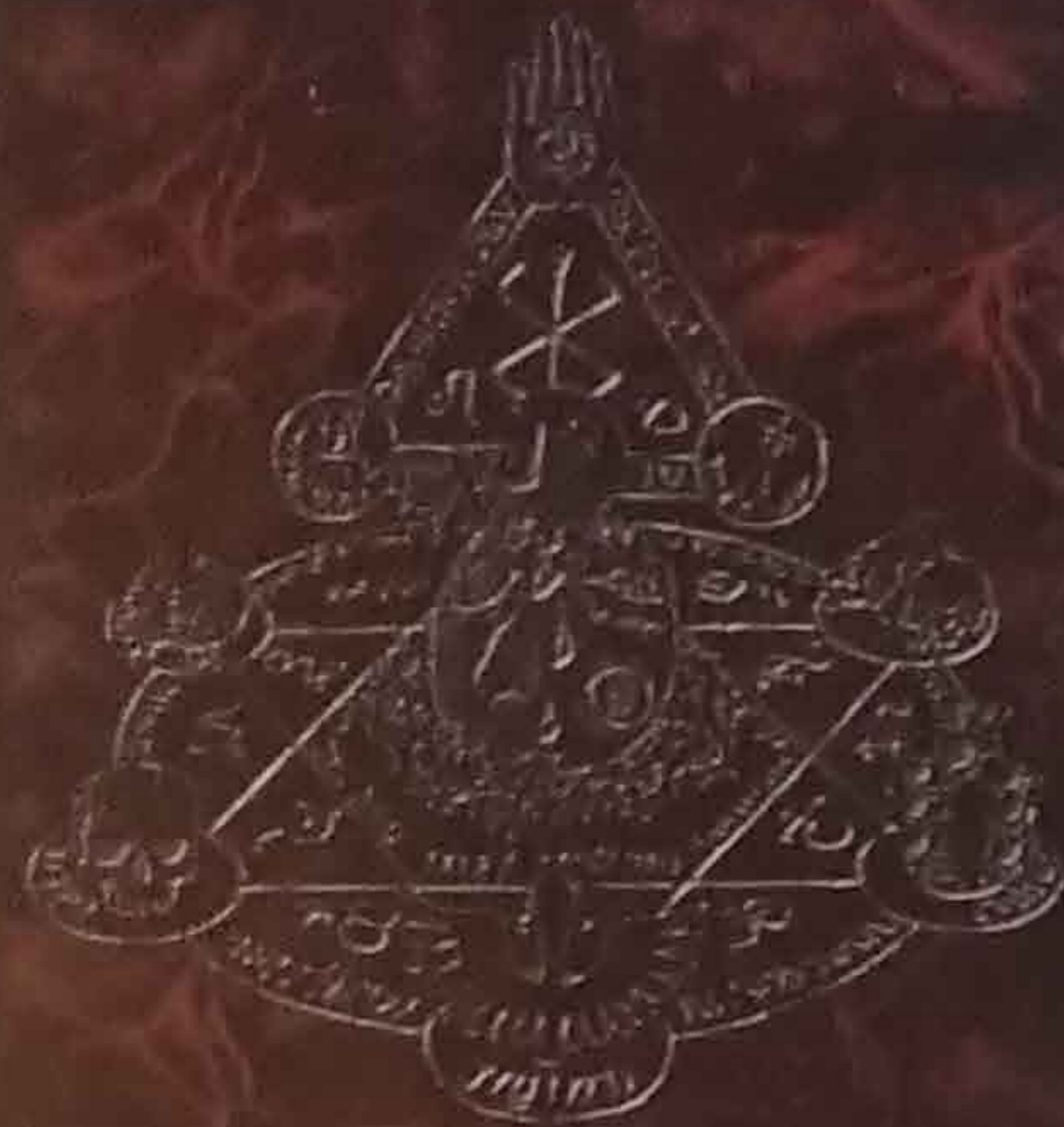
Range 0
Move 1
Power/HP 1/1

KONAMI



BERSERK

KONAMI



BERSERK

ファルネーゼ



Character 貴族

Unique

あなたがこの都市で占領、または撃退したとき、あなたはカードを1枚引く。

Range 0
Move 1
Pow / HP 1/2

BRZ 20/64

© 三浦健太郎 / 白泉社・パワースタッフ © 2004 KONAMI

セルピコ



Character 貴族

Unique

(Quick) ①: 効果として次の2つから1つを選ぶ。この能力は1ターンに1度だけ使用できる。
- この都市にいるキャラクター1体を標的。それに1点ダメージを与える。
- このターン中にこのキャラクターに与えられるダメージを1点分軽減する。

Range 0
Move 1
Pow / HP 3/4

BRZ 21/64

© 三浦健太郎 / 白泉社・パワースタッフ © 2004 KONAMI

シールケ



Character 魔法使い

Unique

このキャラクターを除く、この都市にいる全てのキャラクターに3点ダメージを与える。この能力はこのキャラクターが地方都市にいる場合にしか使用できない。

Range 0
Move 1
Pow / HP 0/1

— 我は水の眷族 この地を流るる谷川の精霊なり

BRZ 22/64

© 三浦健太郎 / 白泉社・パワースタッフ © 2004 KONAMI

イシドロ



Character 傭兵

Unique

このキャラクターは貴族弾カウターを2つ集めて登場する。

(Quick) この貴族弾カウターを1つ取り除く。この都市にいるキャラクター1体を標的。それに2点ダメージを与える。この能力は1ターンに1度だけ使用できる。

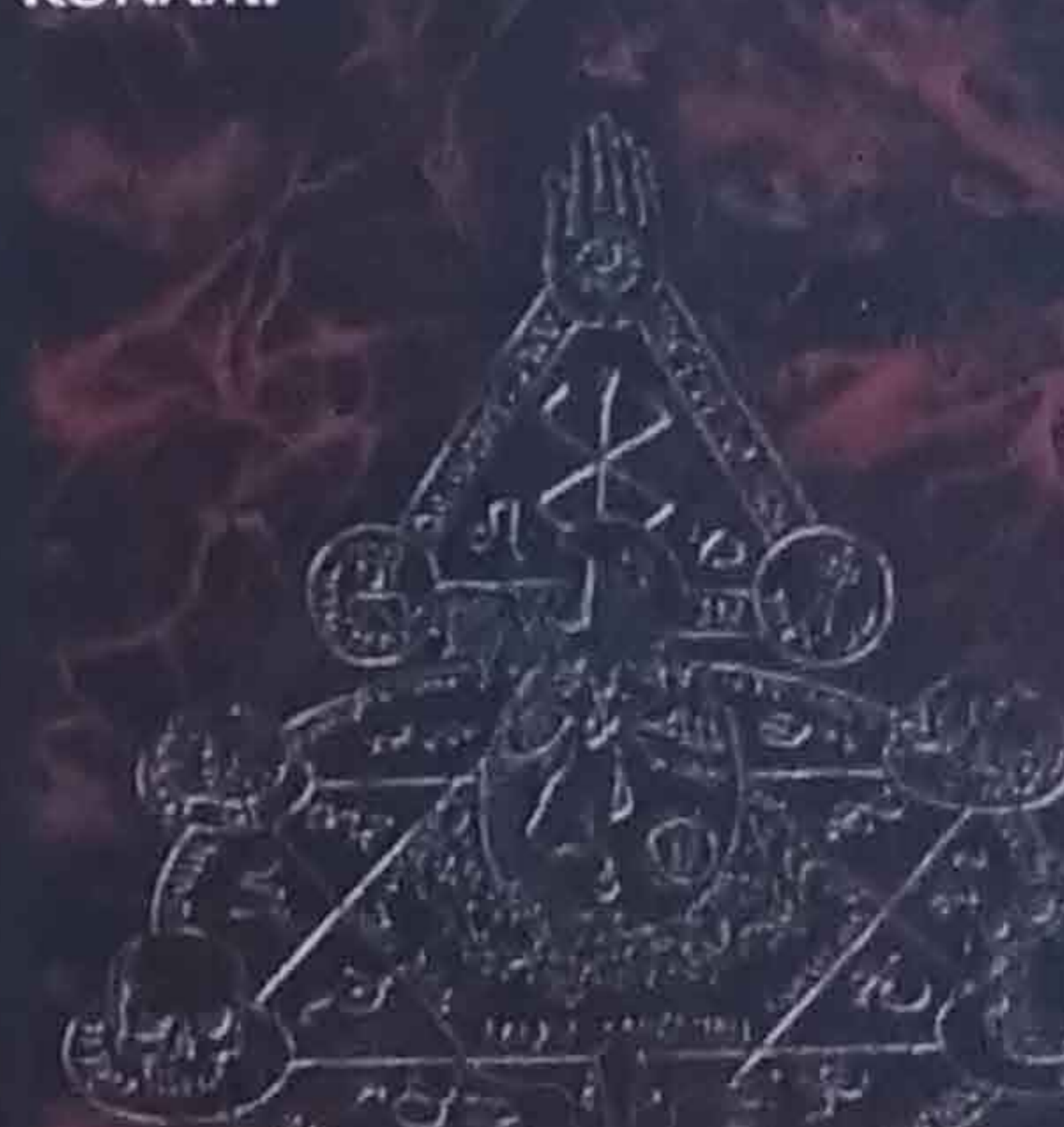
— 証明してやるぜ オレのはほんものだってことをよ

Range 1
Move 1
Pow / HP 1/1

BRZ 23/64

© 三浦健太郎 / 白泉社・パワースタッフ © 2004 KONAMI

KONAMI



BERSERK

妖精との出会い



Effect Normal

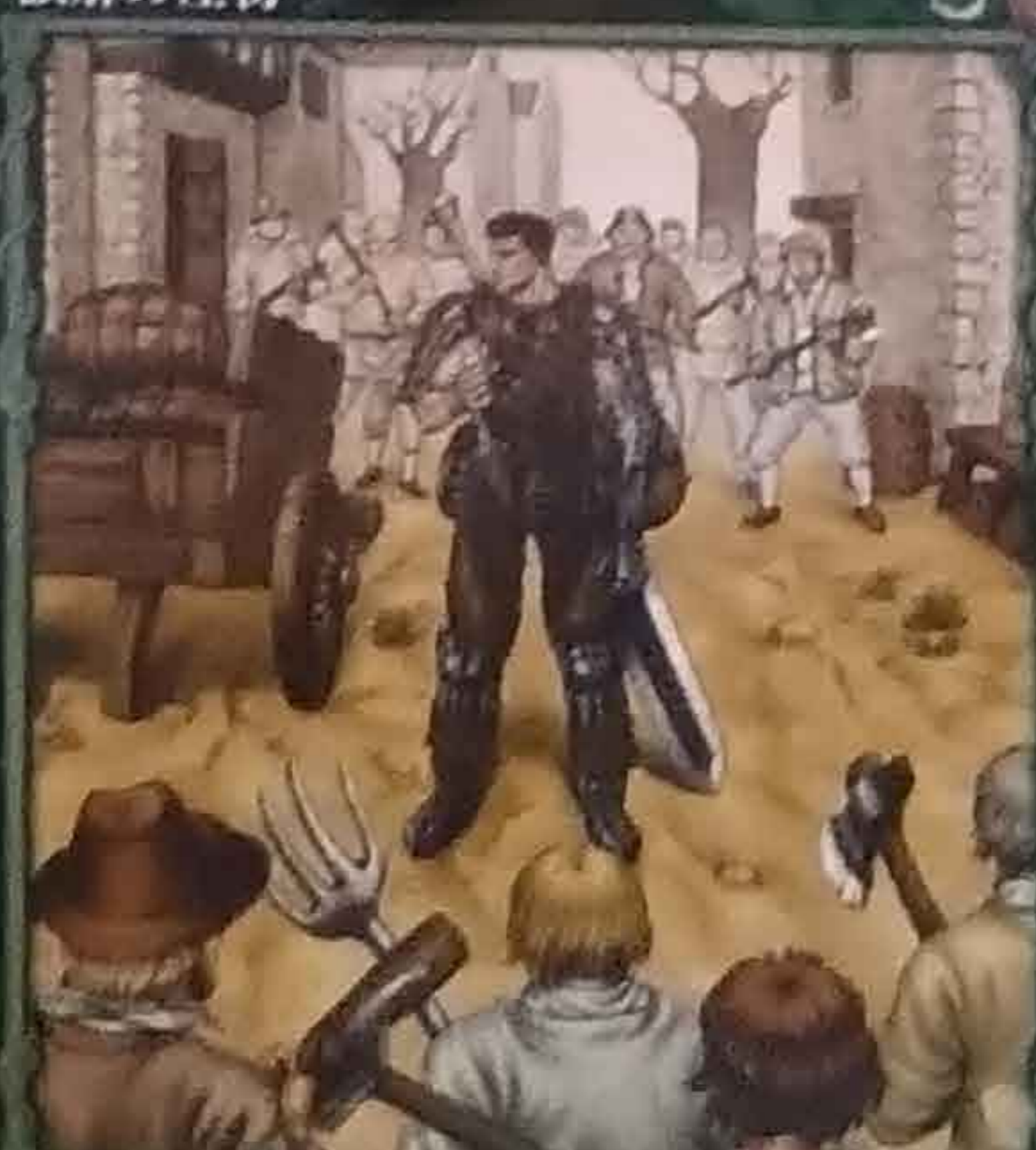
いずれかのトラッシュ1つにあるカード3枚を標的。それらをそのデッキに合わせてシャッフルする。あなたはカードを2枚引く。

— こいつを食らったやつはどいつもいー声であきやがるぜ

BRZ 25/64

© 三浦健太郎 / 白泉社・パワースタッフ © 2004 KONAMI

誤解の産物



Effect Normal

この都市にいる敵戦闘参加キャラクター1体を標的。この都市が敵占領都市ではない場合、それを戦闘から除外する。

— やれやれ 話し合いで何とかなる状況じゃなさそうだな

BRZ 26/64

© 三浦健太郎 / 白泉社・パワースタッフ © 2004 KONAMI

明け方の差し入れ



Effect Eternal

このカードが登場したとき、あなたはカードを2枚引く。
①: あなたはカードを1枚引き、手札を1枚選んで捨てる。

BRZ 27/64

© 三浦健太郎 / 白泉社・パワースタッフ © 2004 KONAMI

安息の時間

2



Effect Normal

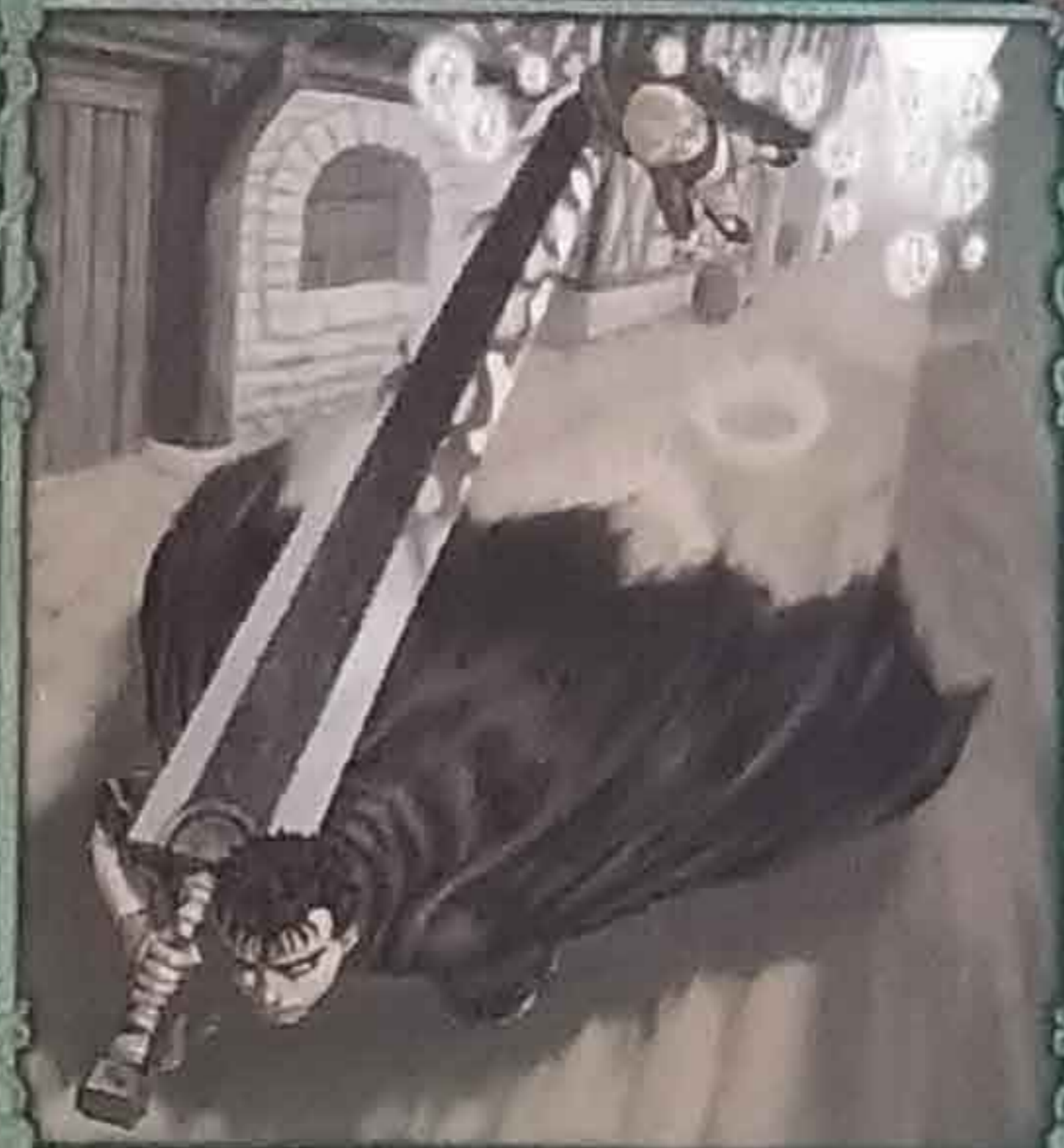
この都市に敵セットカードがある場合には使用できない。あなたはカードを4枚引く。

BK2 28/64

©三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV ©2004 KONAMI

おとり作戦

2



Effect Normal

この都市にいる味方キャラクター1体と敵キャラクター1体を標的。それらを距離1の都市1つに移す。

— な…何てことをオオ…
か…神様…

BK2 29/64

©三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV ©2004 KONAMI

一網打尽

3



Effect Normal

この都市にいる敵キャラクター1体を標的。それに3点ダメージを与える。
そのキャラクターを除く、この都市にいる全てのキャラクターに1点ダメージを与える。

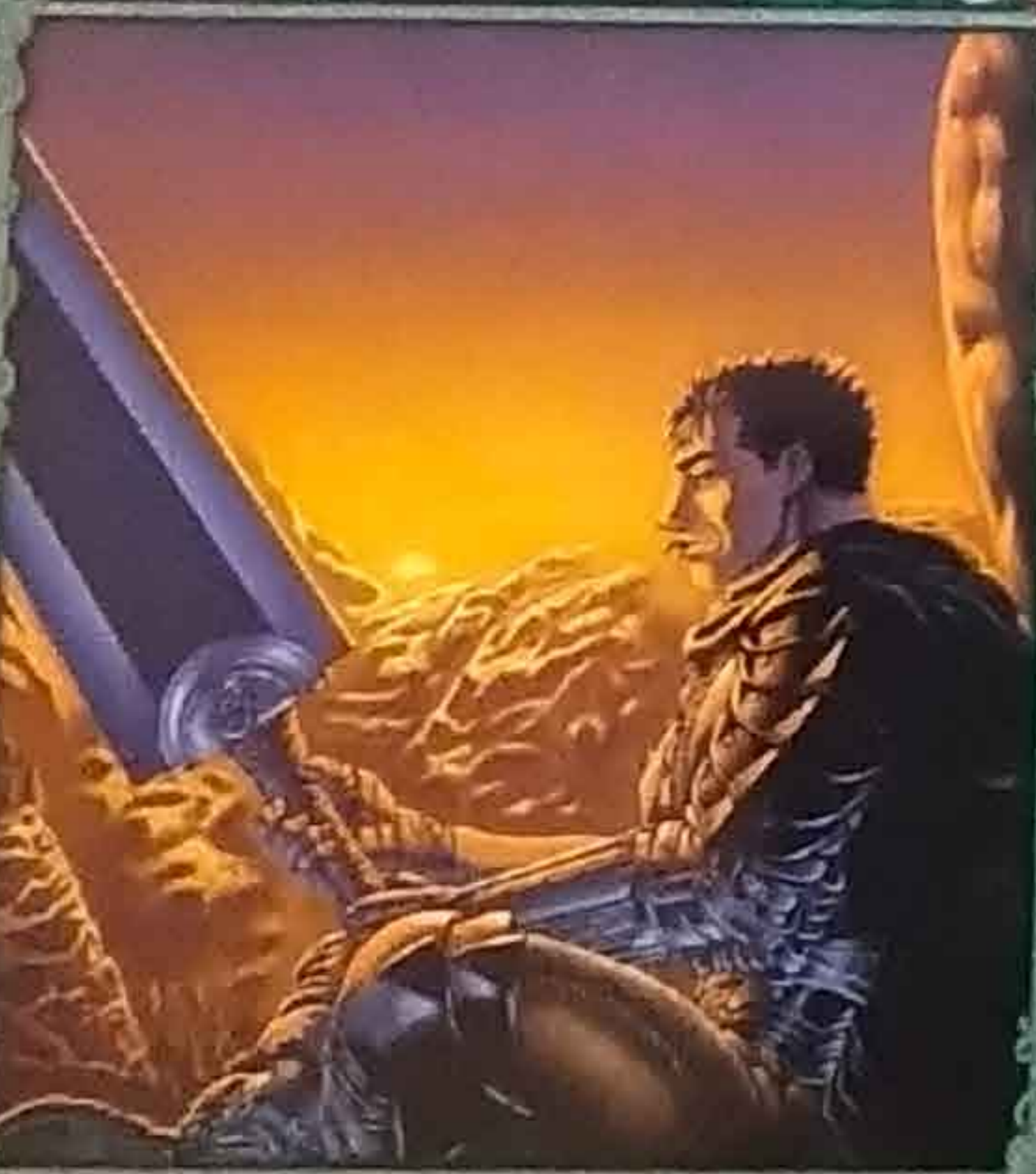
— 虫ってのはよく燃える

BK2 30/64

©三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV ©2004 KONAMI

コカの薬

2



Effect Normal

Quick

このターン中に場にいる全ての味方キャラクターに与えられるダメージを1点分軽減する。

— 血が足りねえ おまけに毒に資不足ときやがる

BK2 31/64

©三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV ©2004 KONAMI

思わぬ助太刀

4



Effect Normal

このターン中にこの都市にいる全ての味方キャラクターに与えられる全てのダメージを0に軽減する。

BK2 32/64

©三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV ©2004 KONAMI

傭兵

0



Character 傭兵団

Range 0
Move 1
Pow/HP 1/1

BK2 33/64

©三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV ©2004 KONAMI

妖虫

1



Character 魔物

このキャラクターが移動したとき、移動後の都市にいるキャラクター1体を標的。それに1点ダメージを与えてもよい。

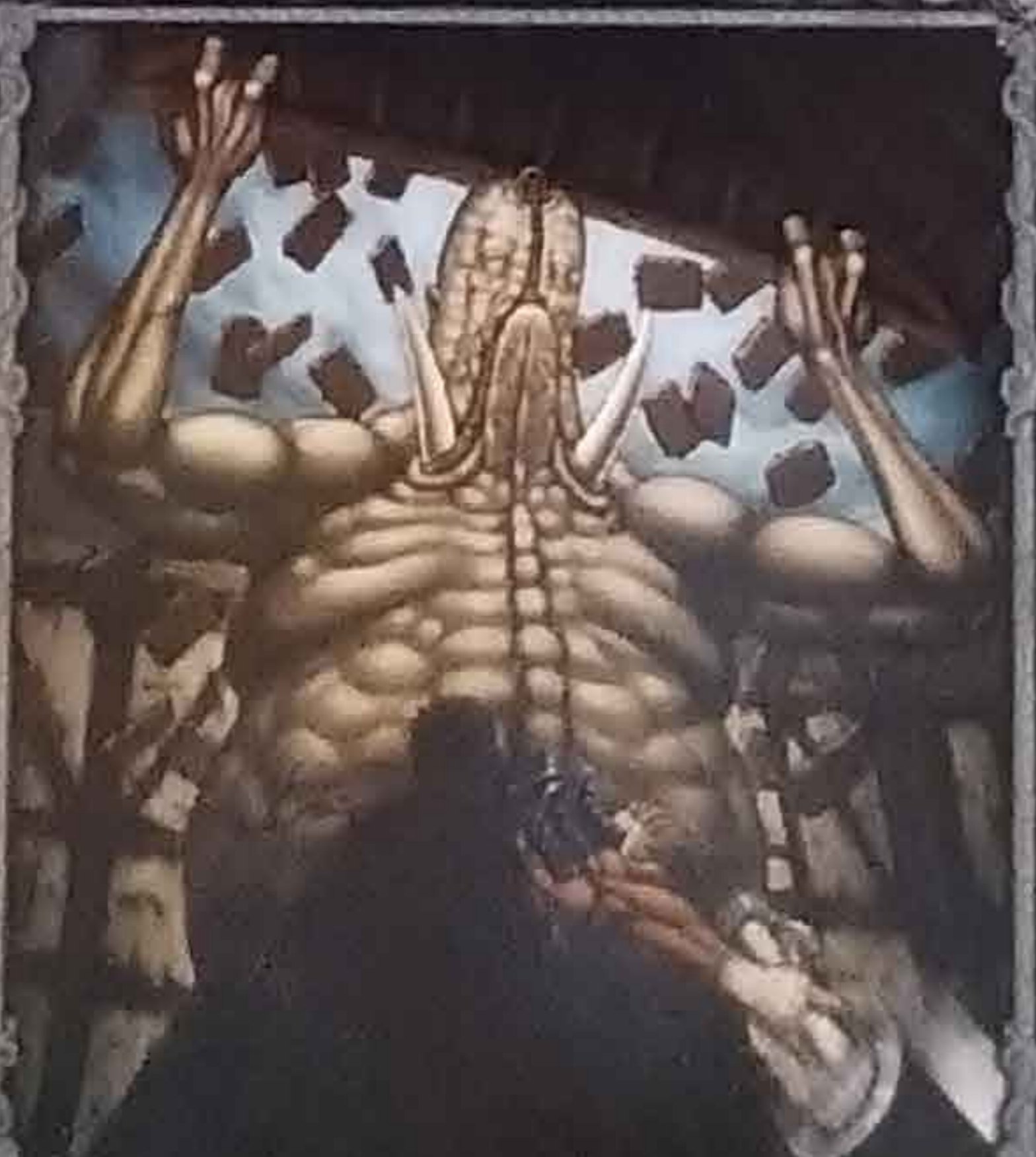
Range 0
Move 2
Pow/HP 1/1

BK2 34/64

©三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV ©2004 KONAMI

オーグル

3



Character 魔物

あなたのターン開始時に、相手のデッキの上から2枚をトラッシュする。

Range 0
Move 1
Pow/HP 3/4

BK2 35/64

©三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV ©2004 KONAMI

ケルビー

3



Character 魔物

Range 1
Move 1
Pow/HP 2/5

BK2 36/64

©三浦健太郎/白泉社・パップ・NTV ©2004 KONAMI

ホストロール



Character 魔物

この都市にいる敵キャラクターがトラッシュしたとき、その1体につき相手は手札を1枚選んで捨てる。

1
1
2/3

—ゴッホー ヒザがなんからそーたぞ

DK2 37-64 © 講談社/自衛隊・パワーズTV © 2004 KONAMI

ゾッド



Character 使徒

Unique

このキャラクターが登場したとき、相手はこの都市にある自分のセットカードを1枚選んでトラッシュする。

0
2
4/5

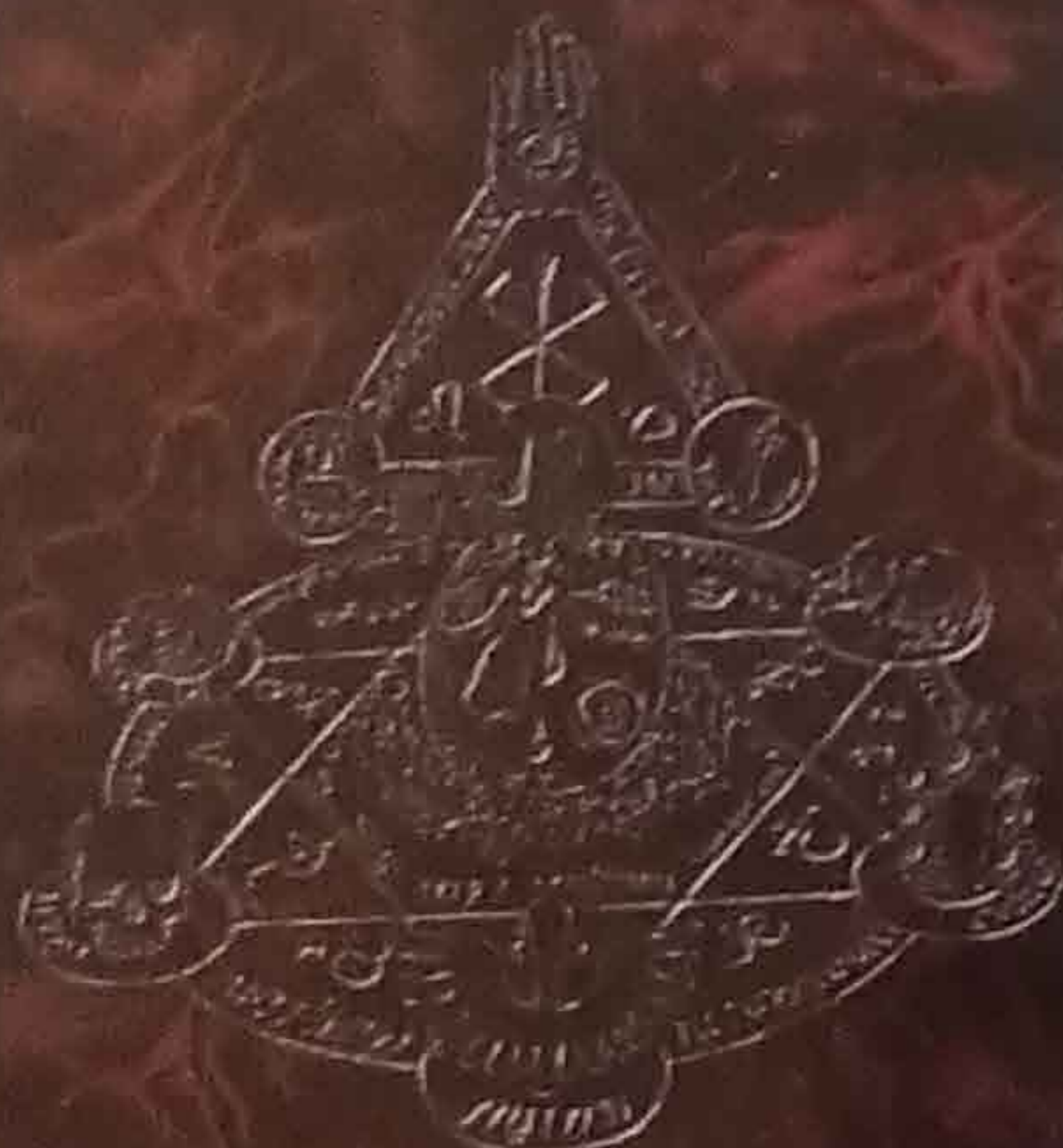
DK2 38-64 © 講談社/自衛隊・パワーズTV © 2004 KONAMI

KONAMI



BERSERK

KONAMI



BERSERK

スラン



Character ゴッド・ハンド

Unique

(Quick) 場にいる味方キャラクター1体をトラッシュする。このキャラクターはターン終了時まで-2/2修正を受ける。

0
2
7/7

—そう、これよ、私が愛しかつたのは

DK2 41-64 © 講談社/自衛隊・パワーズTV © 2004 KONAMI

ゾッドの登場



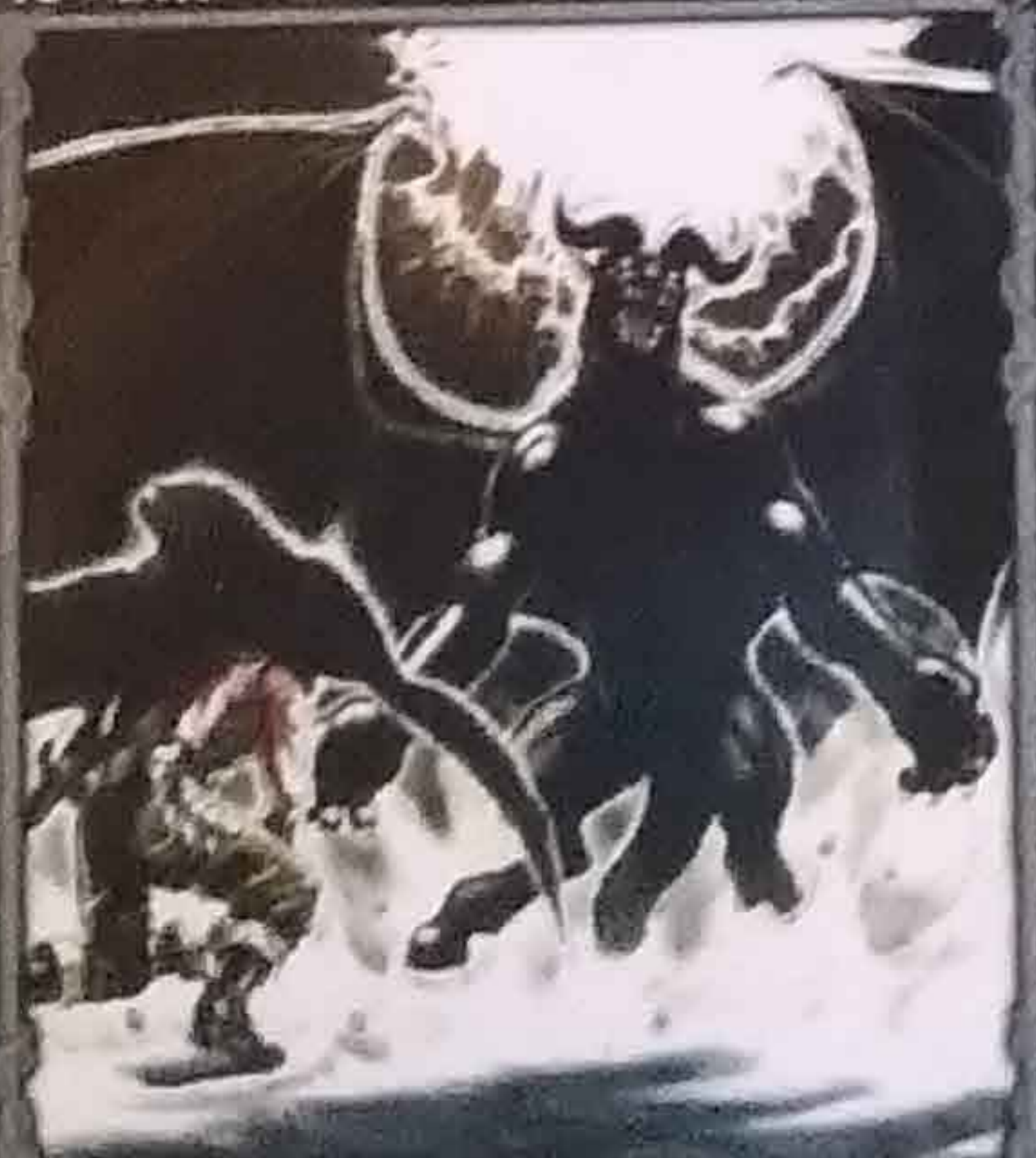
Effect Normal

手札が2枚より多いプレイヤーは、自分の手札を2枚選び、それぞれ残りのカードを捨てる。

—何なんだ……これは?

DK2 42-64 © 講談社/自衛隊・パワーズTV © 2004 KONAMI

死の預言



Effect Eternal

相手は自分の手札、場にあるセットカードやキャラクターの中から1枚を選んでトラッシュする。

貴族に死があつたぞ。決して逃れられぬ死が!!

DK2 43-64 © 講談社/自衛隊・パワーズTV © 2004 KONAMI

忍び寄る影



Effect Normal

この都市にいるキャラクター1体を標的、それをロックする。あなたはカードを1枚引く。

DK2 44-64 © 講談社/自衛隊・パワーズTV © 2004 KONAMI

すばやい反撃



Effect Normal

プレイヤー1人を標的。そのプレイヤーは自分の手札、場にあるセットカードやキャラクターの中から合計3枚を自由に選んでトラッシュする。

—なに!!

DK2 45-64 © 講談社/自衛隊・パワーズTV © 2004 KONAMI

平和のゆめ



Effect Eternal

全てのキャラクターはロック状態で場に居る。
—今でも紙の国で動物のお父さんとお母さんと
幸せに暮らしているよ

DK2 46/64

© 三浦健太郎/白泉社/ソニー・ピクチャーズ・エンタテインメント © 2004 KONAMI

最期の力



Effect Normal

Quick

このターン中に距離1以下の都市で味方キャラクターがトラッシュした場合にしか使用できない。
その都市にいる敵キャラクター1体を標的、それに5点ダメージを与える。

DK2 47/64

© 三浦健太郎/白泉社/ソニー・ピクチャーズ・エンタテインメント © 2004 KONAMI

領地蹂躞



Effect Eternal

このカードが登場したとき、あなたはカードを2枚引く。
あなたのターン開始時に、この都市が味方古国都市の場合、相手のデッキの上から3枚をトラッシュする。相手はこの都市にある自分のセットカードを1枚選んでトラッシュする。

—くそッ！ ずっら何もかも持って行くつもりだ！

DK2 48/64

© 三浦健太郎/白泉社/ソニー・ピクチャーズ・エンタテインメント © 2004 KONAMI

鎧兵



Character 鎧兵団

Range

0

Move

1

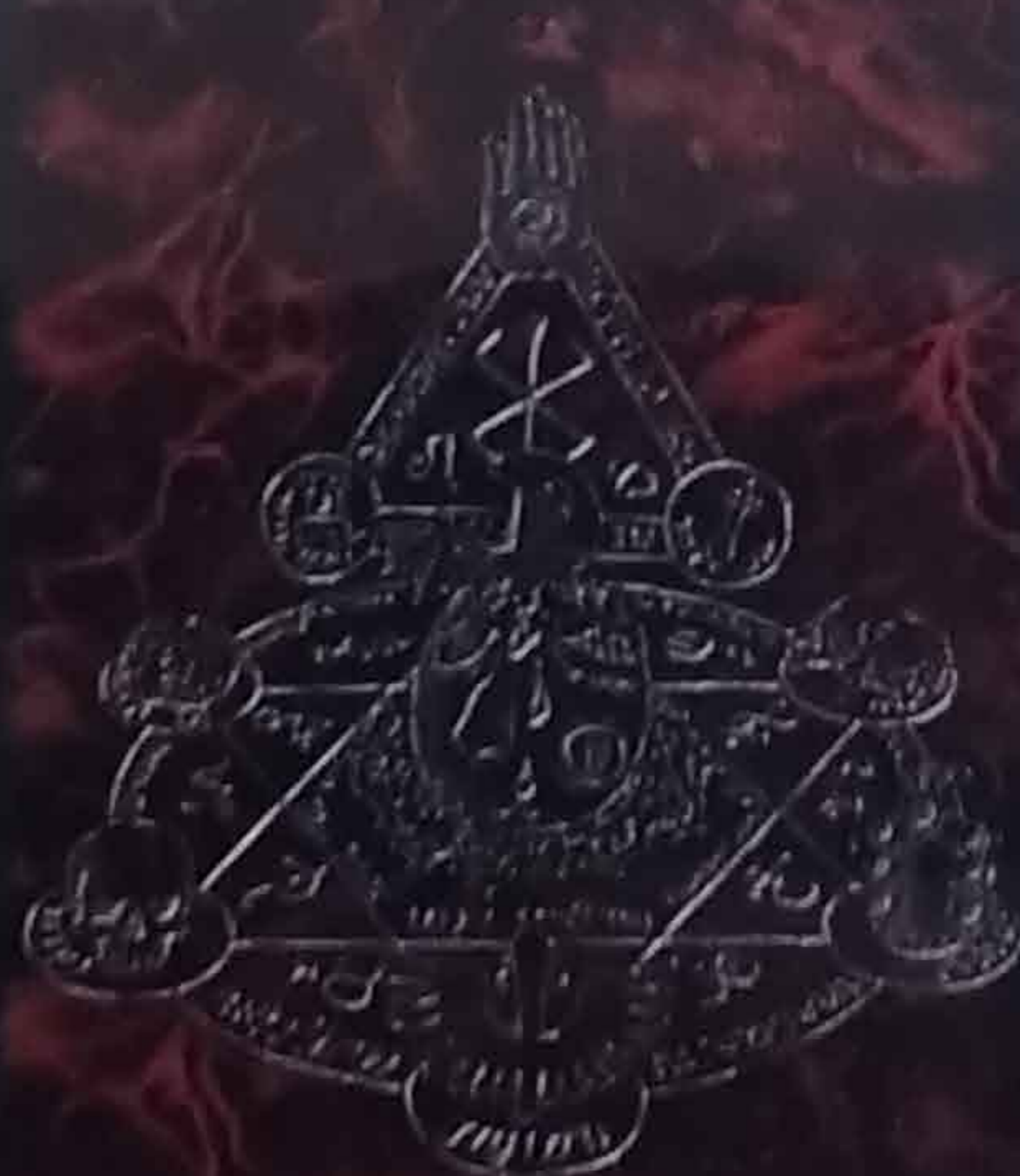
Power/HP

1/1

DK2 49/64

© 三浦健太郎/白泉社/ソニー・ピクチャーズ・エンタテインメント © 2004 KONAMI

KONAMI



BERSERK

ゾッド



Character 新生魔の団/使徒

Unique

Range

0

Move

2

Power/HP

3/3

このキャラクターが登場したとき、ターン終了時まで+2/+2修正を受ける。

DK2 51/64

© 三浦健太郎/白泉社/ソニー・ピクチャーズ・エンタテインメント © 2004 KONAMI

グルンベルド



Character 新生魔の団/使徒

Unique

Range

0

Move

1

Power/HP

4/5

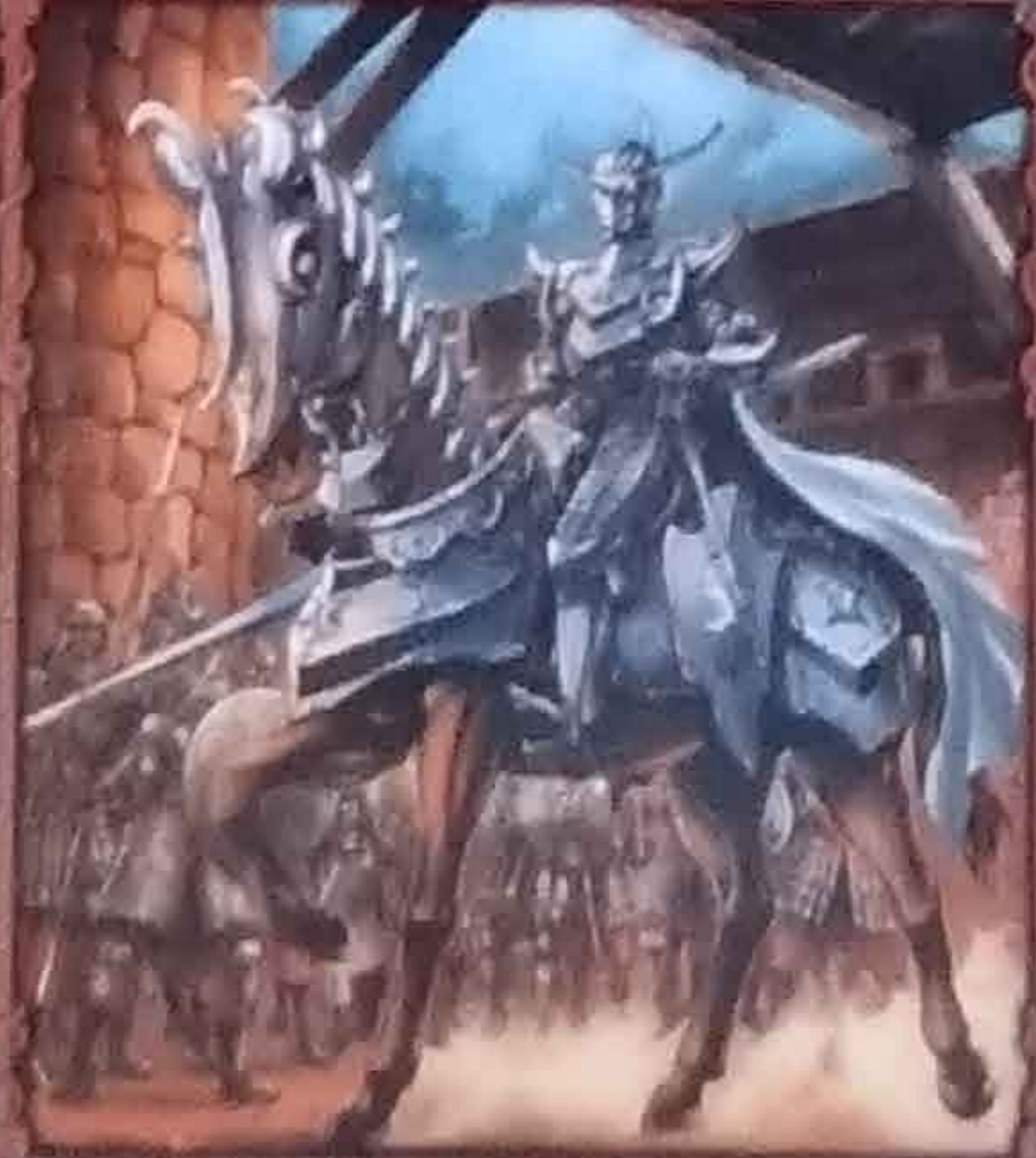
(Quick) ④: この都市にいるキャラクター1体を標的、それに3点ダメージを与える。この能力は戦闘中にしか使用できない。

ひ、クィーン！ 火を吹いた……!!

DK2 52/64

© 三浦健太郎/白泉社/ソニー・ピクチャーズ・エンタテインメント © 2004 KONAMI

ロクス



Character 新生魔の団

Unique

Range

1

Move

1

Power/HP

0/3

この都市にいる敵キャラクターが戦闘参加したとき、その1体につきこのキャラクターはターン終了時まで+3/+0修正を受ける。

敵陣営へ高上にて参戦、我が名はロクス。神託に導かれ、この場に馳せ参りました。

DK2 53/64

© 三浦健太郎/白泉社/ソニー・ピクチャーズ・エンタテインメント © 2004 KONAMI

アーヴァイン



Character 新生魔の団

Unique

Range

3

Move

1

Power/HP

4/5

④: 毎戦から1枚

DK2 54/64

© 三浦健太郎/白泉社/ソニー・ピクチャーズ・エンタテインメント © 2004 KONAMI

ラウシヤス

Character 新生魔の団 Unique

Quick: このキャラクターを手札に戻す。
— 魂を消費

0
1
5/3

SRZ 0384 © 講談社 月刊HEROES TV © 2004 KONAMI

グルンベルド

Character 新生魔の団/龍騎 Unique

効果
このキャラクターが場に出たとき、あなた
の場に居る魔法カードを1枚選んでデッキ
に戻す。
このキャラクターが場に出たとき、自分の
デッキから魔法カードを1枚選ぶ。
その魔法カードを場に出す。

0
1
5/5

SRZ 0384 © 講談社 月刊HEROES TV © 2004 KONAMI

ゾーニヤ

Character 新生魔の団 Unique

このキャラクターが場にいる間、魔法カードは、
— 自分の魔法カードの中から魔法効果が自分の場に
ある魔法カードを1枚選ぶ。

0
1
0/1

SRZ 0401 © 講談社 月刊HEROES TV © 2004 KONAMI

ミユール

Character 新生魔の団/良獣 Unique

Quick: このキャラクターが他のセットカードに
なる。
— この魔法カードは使えない。

0
1
1/2

SRZ 0384 © 講談社 月刊HEROES TV © 2004 KONAMI

世界の亀裂

Effect Normal

全ての魔法は中止状態になる。あなたはカードを2枚引く。
— あなたの魔法カードは使えない。
— あなたの魔法カードは使えない。

SRZ 0404 © 講談社 月刊HEROES TV © 2004 KONAMI

ゾッドの猛撃

Effect Normal

魔法効果が自分の場に居る魔法カードを3枚まで破壊。それらを
デッキに戻す。
— 魔法効果が自分の場に居る魔法カードは使えない。

SRZ 0404 © 講談社 月刊HEROES TV © 2004 KONAMI

英雄の再臨

Effect Normal

全ての魔法カードは手札を全て見て、カードを7枚引く。
— あなたの魔法カードは使えない。あなたの魔法カードは使えない。

SRZ 0404 © 講談社 月刊HEROES TV © 2004 KONAMI

群衆の陣形

Effect Normal Quick

この魔法にいるキャラクターが魔法の効果の効果が自分の
場に居る魔法カードは使えない。
この魔法にいる全ての魔法キャラクターは魔法効果が自分の
場に居る魔法カードは使えない。
— あなたの魔法カードは使えない。

SRZ 0404 © 講談社 月刊HEROES TV © 2004 KONAMI

KONAMI

BERSEK
THE GREAT FIGHT

剣の誓い

3



Effect Normal

この都市にいるLv.2以下のキャラクター1体を標的。あなたは
そのコントロールを得る。それをアンロックし、戦闘参加して
いる場合、それを戦闘から除外する。

—オレの一番深い所で声がする
逃れられぬ 力強い声が
これは運命だと

BK2 63/64

© 2004 KONAMI

神話の領域

2



Effect Eternal

このカードが登場したとき、あなたはカードを1枚引く。
このカードが場にある間、都市Lv.+1。

—ただ歴史に記される戦などではない
それは恐らく神話とよばれる領域なのだ

BK2 64/64

© 2004 KONAMI

ガッツ



Character 烙印の者 Unique

この都市にいるキャラクター1体を標的。それに4点ダメージを与える。

Range 0
Move 1
Power/HP 5/6

NOT FOR SALE

BK1 044 160 © 三浦健太郎・白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

ガッツ



Character 烙印の者 Unique

(Quick) ●: このキャラクターはターン終了時まで+2/+2修正を受ける。この能力は1ターンに1度だけ使用できる。

Range 0
Move 1
Power/HP 6/5

NOT FOR SALE

BK1 045 160 © 三浦健太郎・白泉社・パップ・NTV © 2005 KONAMI

Range 0
 Mana 1
 Power/DEF 1/1

アサギ

Range 0
 Mana 1
 Power/DEF 0/1

このキャラクターが登場したとき、あなたはカードを1枚引く。
 ターン終了時にこのキャラクターを手札に戻す。
 このカードがデッキにある場合、ゲーム開始時にあなたのデッキに必要な魔法石を1つ。
 —全軍停止!

KONAMI

BERSEK

アサギ

Range 0
 Mana 1
 Power/DEF 1/2

このキャラクターは攻撃参加したとき、ターン終了時まで+20%魔法を受ける。
 —ヒーロー気分がやめられない

アサギ

Range 0
 Mana 1
 Power/DEF 2/2

このキャラクターが登場したとき、あなたはカードを1枚引く。手札が10枚以上の場合はデッキからカードを1枚引く。
 魔法石を1つ消費してこのカードをプレイする。
 魔法石を1つ消費して、魔法石を1つ消費する。

アサギ

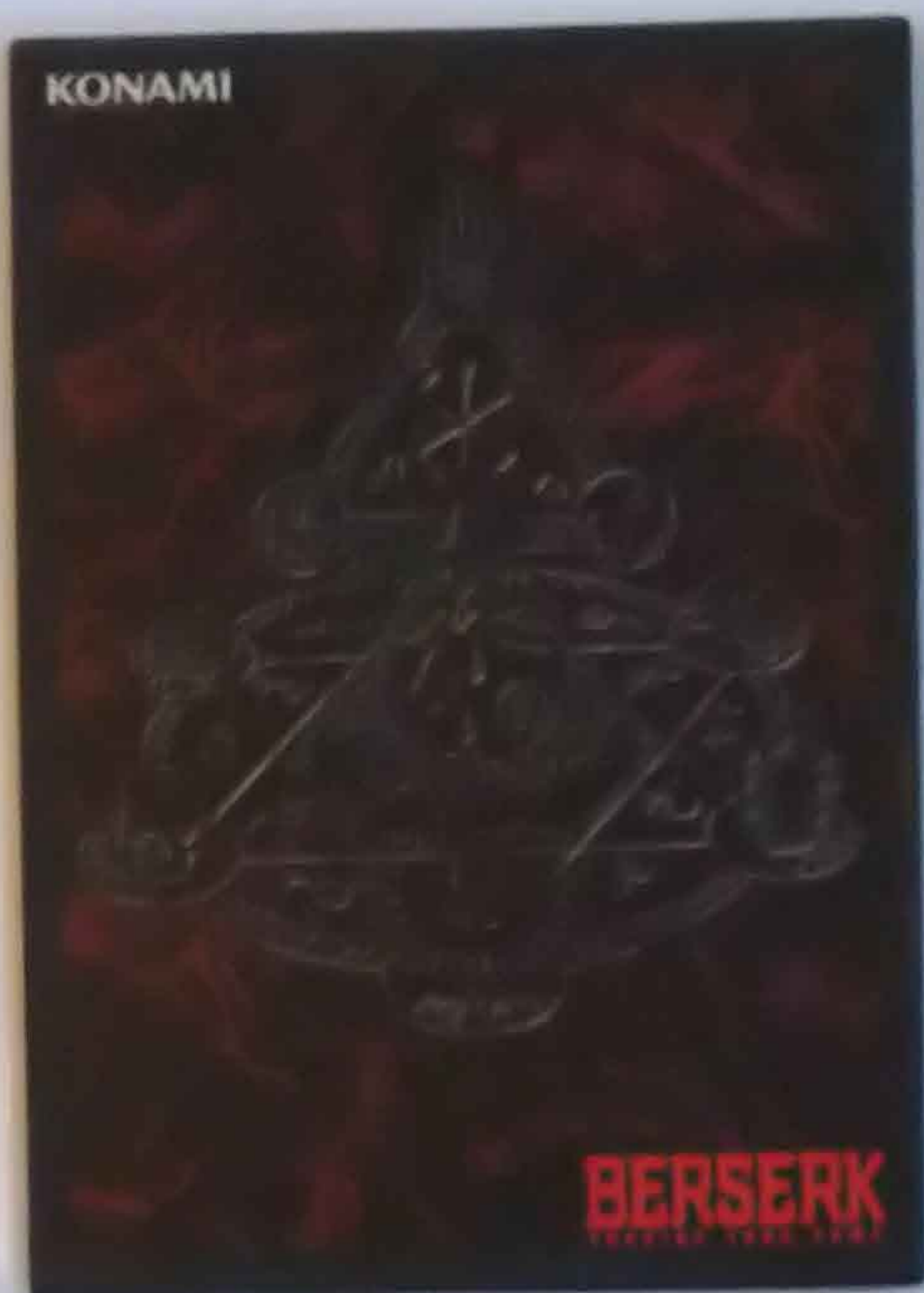
Range 0
 Mana 1
 Power/DEF 1/1

魔法石を1つ消費してこのカードをプレイする。この魔法石は魔法石が魔法石である場合のみ使用できる。
 魔法石を1つ消費して魔法石を1つ消費する。

アサギ

Range 0
 Mana 1
 Power/DEF 2/3

このキャラクターを除く、この魔法石にいる魔法石キャラクター1体につきこのキャラクターは+10%魔法を受ける。




あなたはこのキャラクターを死闘の攻撃対象に指定できない。

【Quick】 このキャラクターを引く。戦闘1以下の順番にいる味方キャラクター1体を倒す。それはターン終了時まで+2の修正を受ける。

全属性修正値 通常：0
 通常：1
 1/1



敵がこの順番で戦闘に出るたびに、このキャラクターをアンロックする。

全属性修正値 通常：0
 通常：1
 2/4



全属性修正値 通常：0
 通常：1
 3/2



戦闘中に回復できない。

この順番にある味方キャラクター1体を倒す。その攻撃は、この順番に済む。

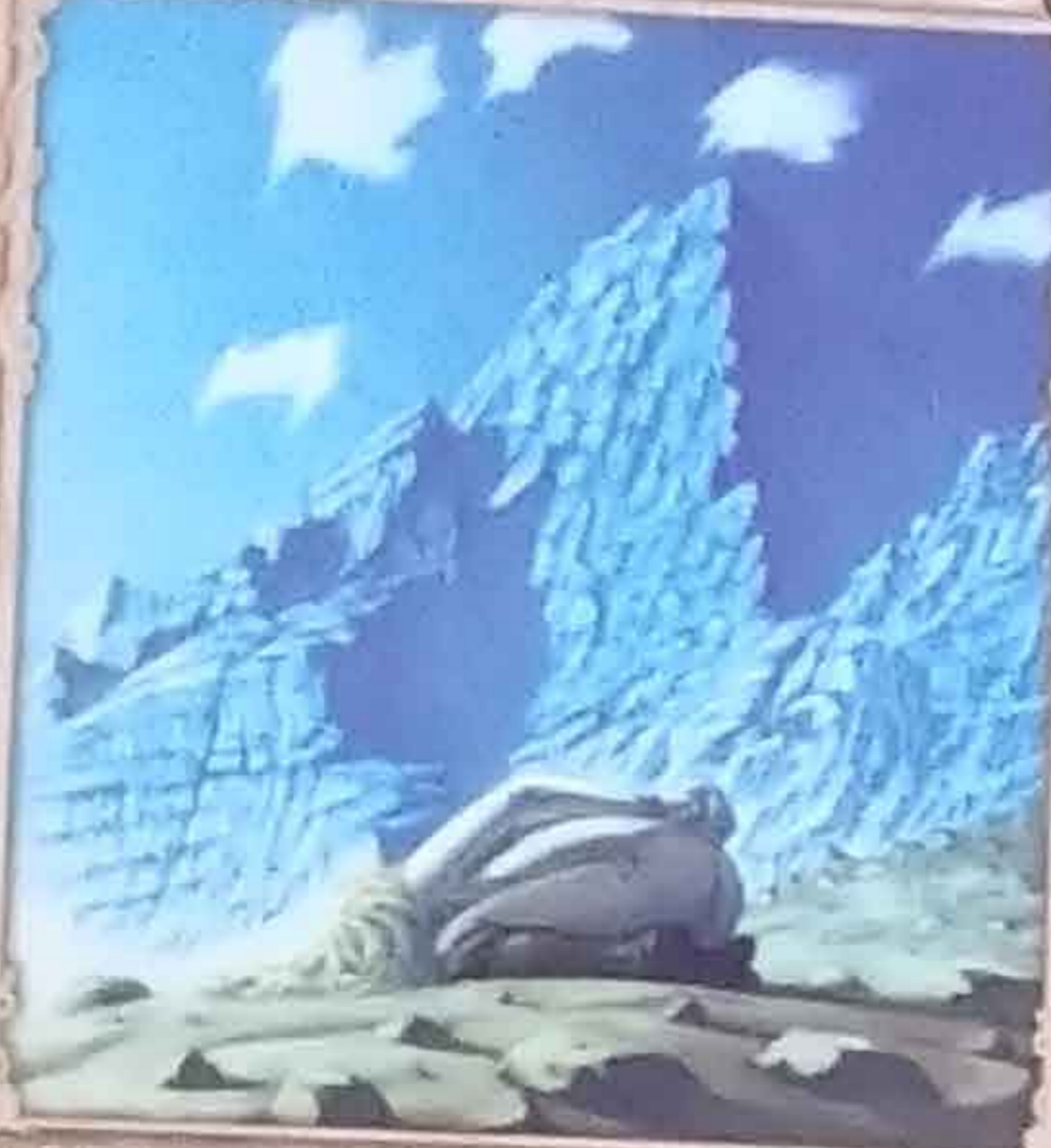
全属性修正値 通常：0
 通常：1



戦闘中にこの順番にある敵キャラクター1体を倒す。それを倒す時、そのキャラクターは戦闘から撤退する。あなたはターン終了時まで+2の修正を受ける。

全属性修正値 通常：0
 通常：1

真実の剣



Effect Normal Quick

距離1以下の都市1つを標的。その都市にある全ての敵セットカードを公開し、あなたはカードを1枚引く。公開したカードが全てキャラクターカードの場合、さらにあなたはカードを1枚引く。

—白みかけた空の下おはただ
—小さくみじめで無力だった

BR4 37/80 © 三浦健太郎 / 白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

奇襲の攻防



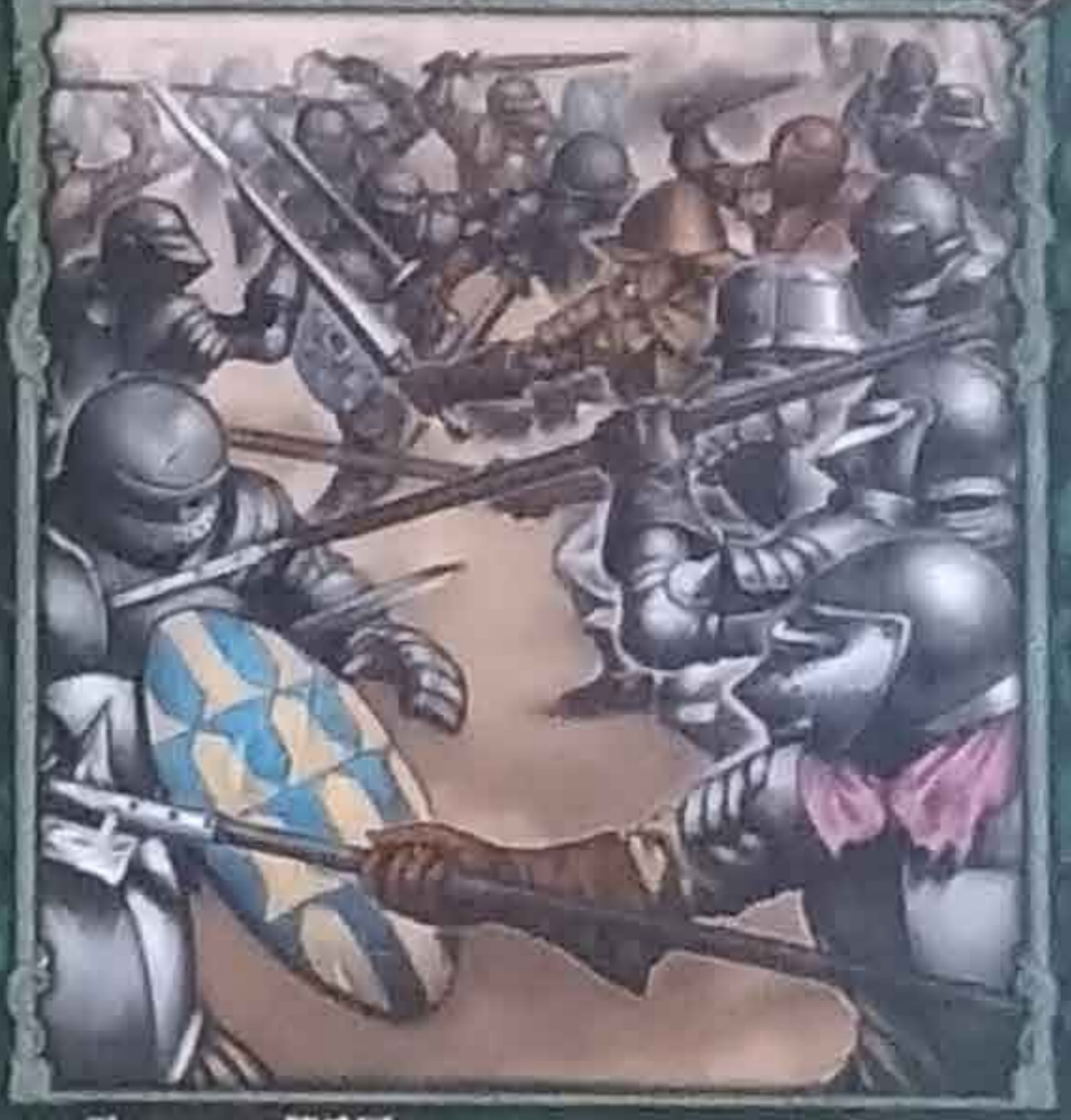
Effect Normal Quick

この都市にいる味方キャラクター1体と敵キャラクター1体を標的。それらを距離1で戦闘中の都市1つに移す。そうした場合、それらをアンロックする。あなたはカードを1枚引く。

—いちおう やることはやりましたので

BR4 38/80 © 三浦健太郎 / 白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

傭兵



Character 傭兵団

Range 0
Move 1
Power/HP 1/1

BR4 21/80 © 三浦健太郎 / 白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

ゴーレム



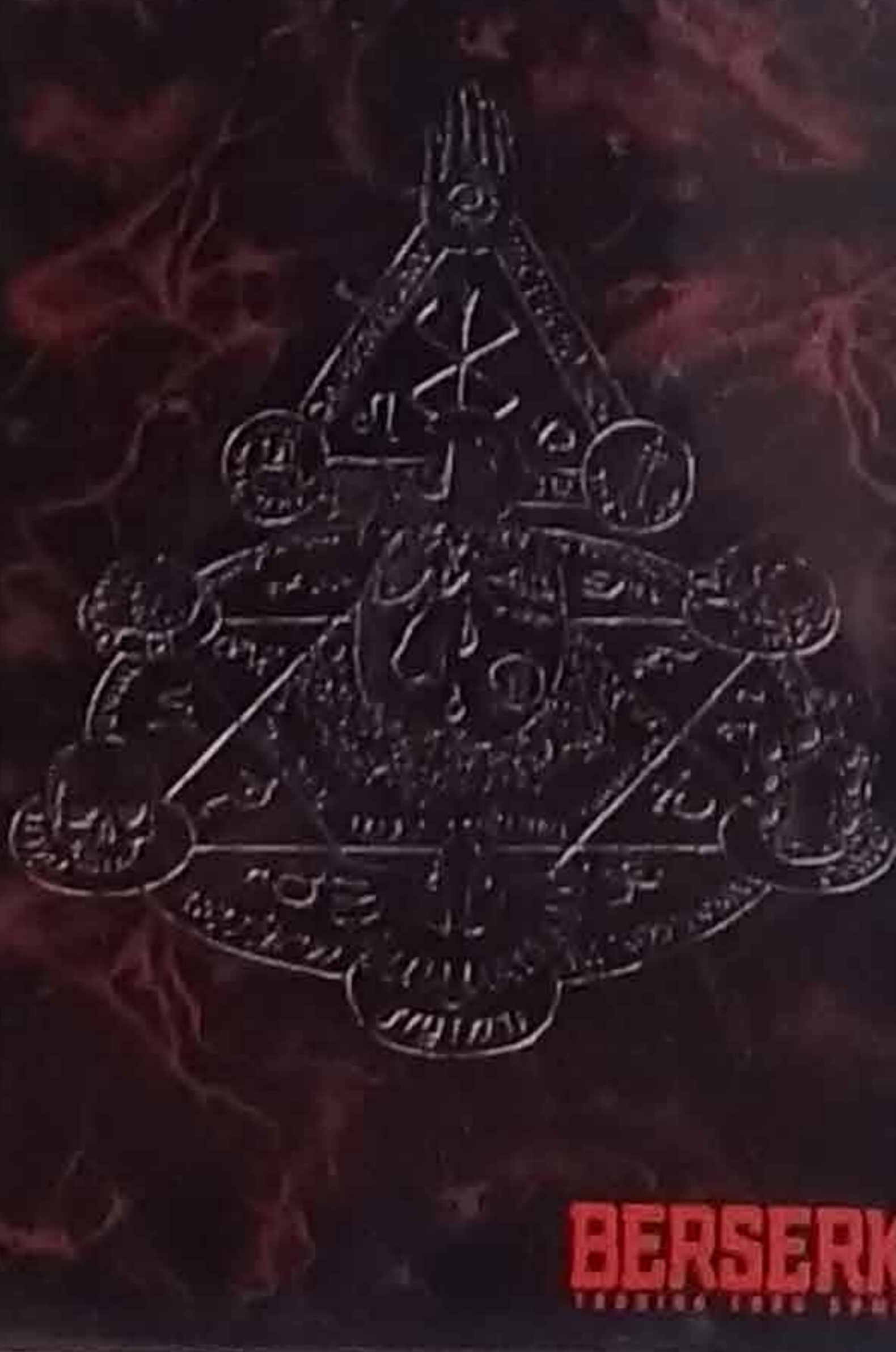
Character 魔法生物

変化
このキャラクターが変化で登場したとき、あなたはカードを1枚引く。
(Quick) 場にいる味方ゴーレムを1体選んでトラッシュする。あなたはカードを1枚引く。
—ちい!でく人形ども!!

Range 0
Move 1
Power/HP 0/5

BR4 22/80 © 三浦健太郎 / 白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

KONAMI



BERSERK
LEADING THE WAY

キヤスカ



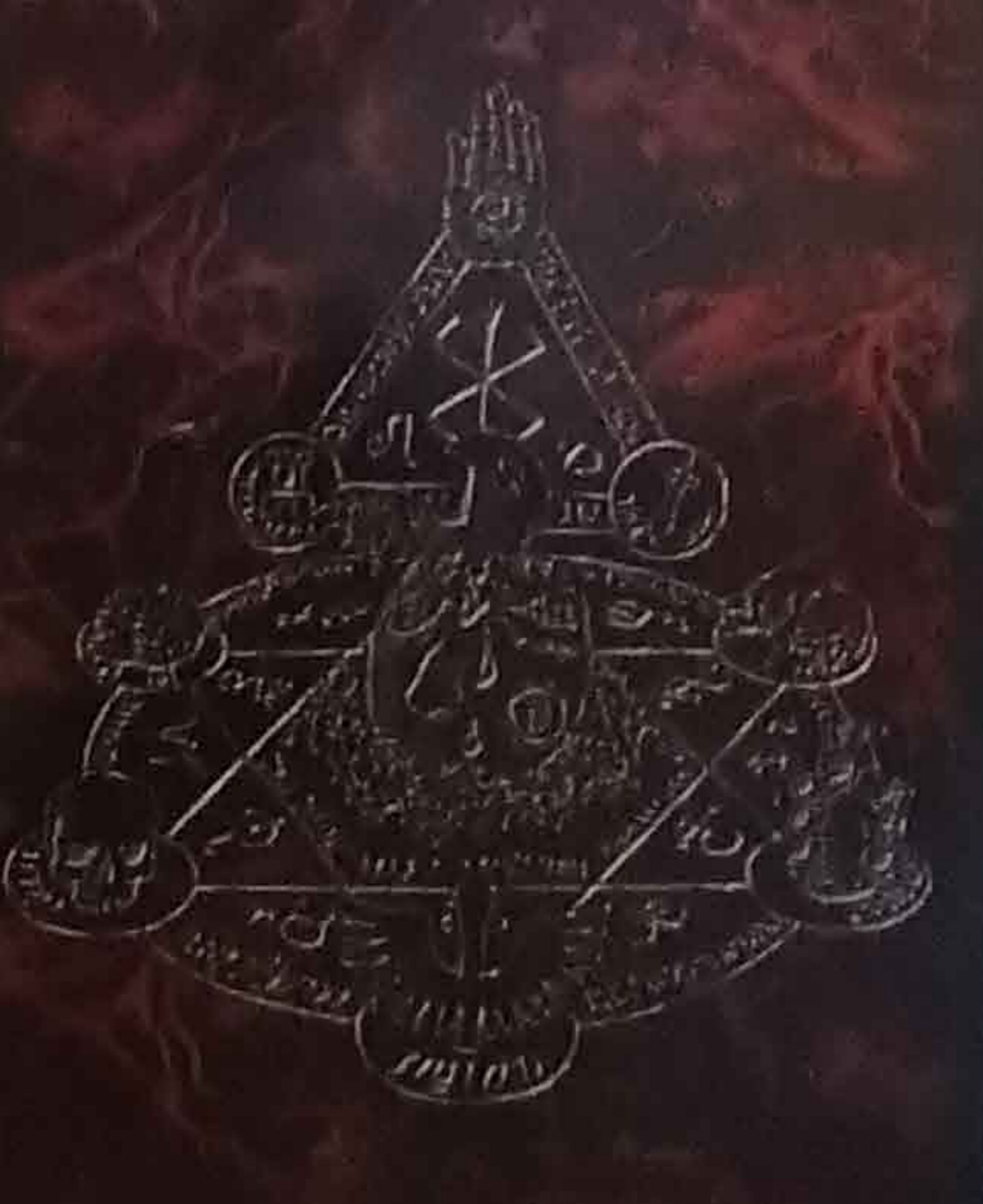
Character 烙印の者 Unique

このキャラクターが移動したとき、あなたはカードを1枚引く。

Range 0
Move 1
Power/HP 1/1

BR4 24/80 © 三浦健太郎 / 白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

KONAMI



BERSERK

インドロ



Character 魔賊 Unique

(Quick) ● 効果として次の2つから1つを選ぶ。
この能力は1ターンに1度だけ使用できる。
・このキャラクターはターン終了時まで●1修正を受ける。
・この都市にいる敵キャラクター1体を標的。それに1点ダメージを与える。
これが今のオレの戦力

Range 0
Move 1
Power/HP 2/1

BR4 26/80 © 三浦健太郎 / 白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

バック

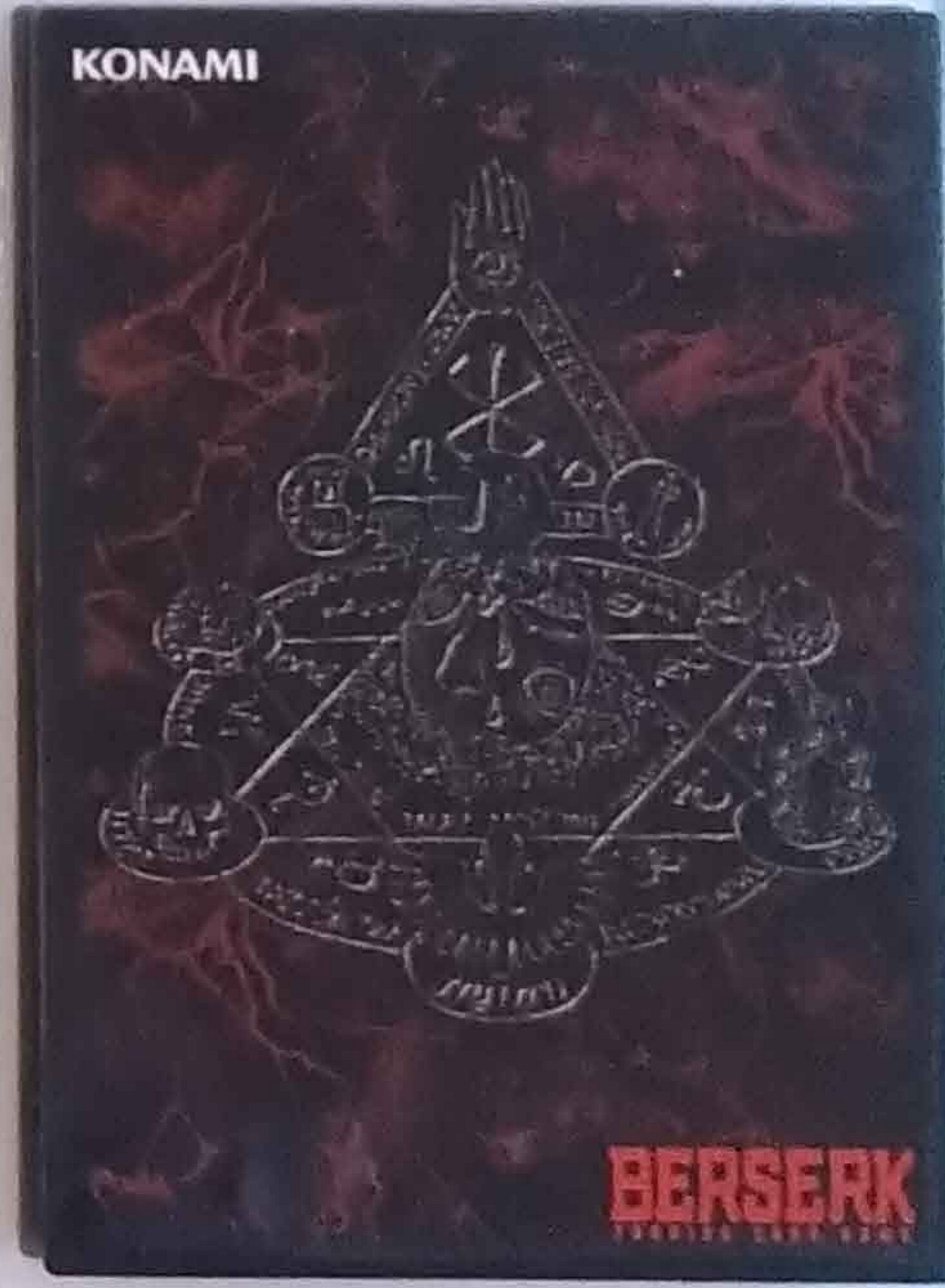
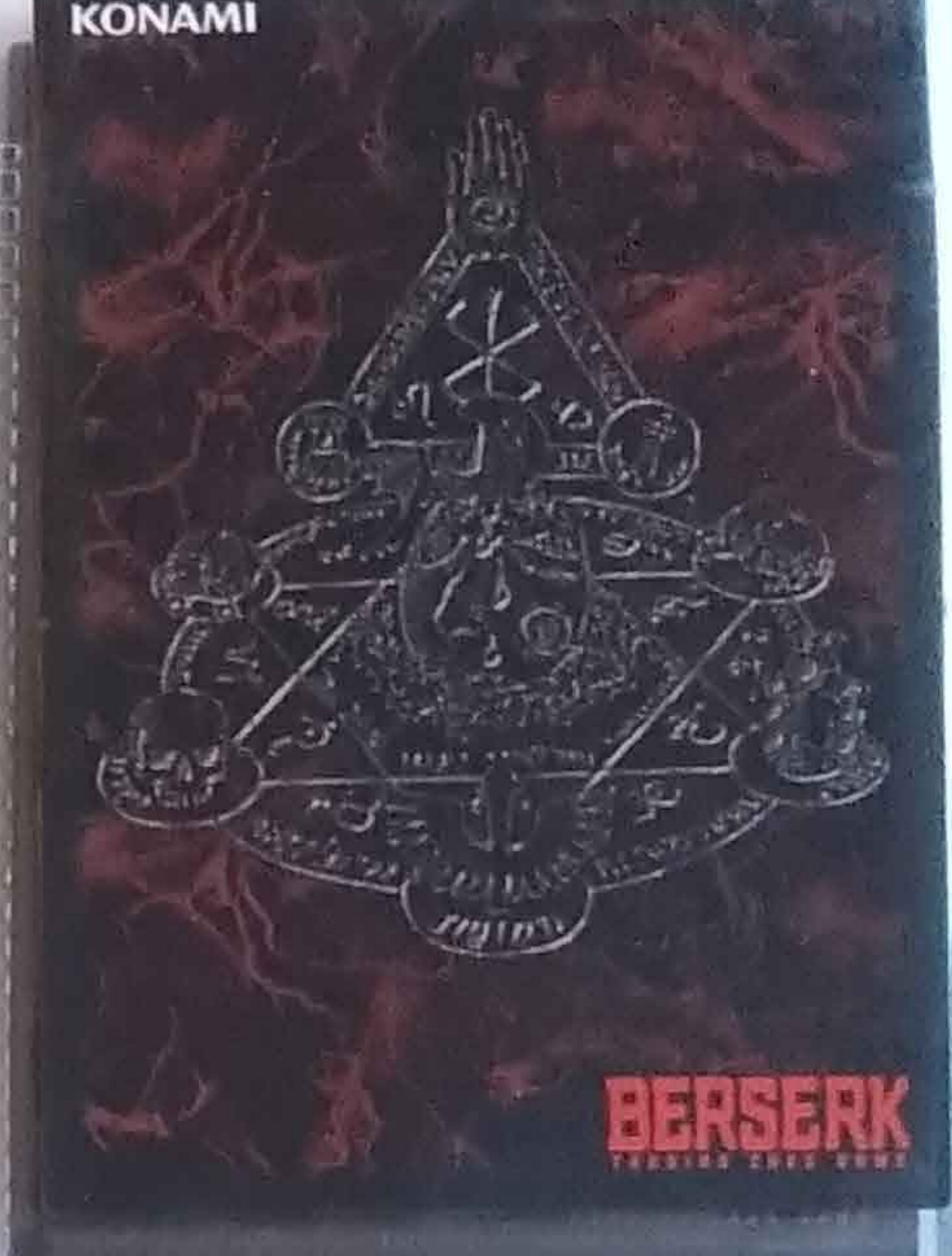
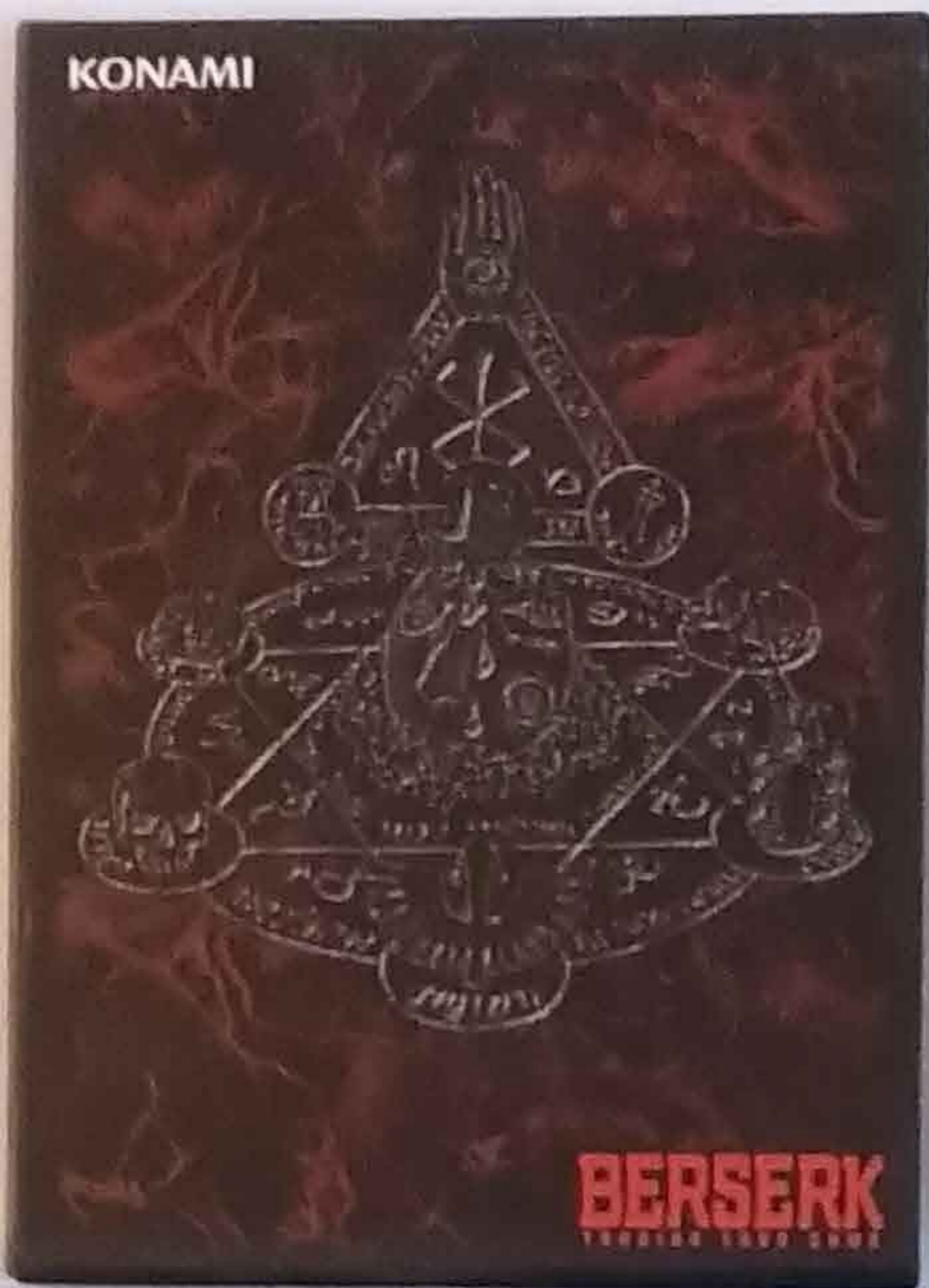
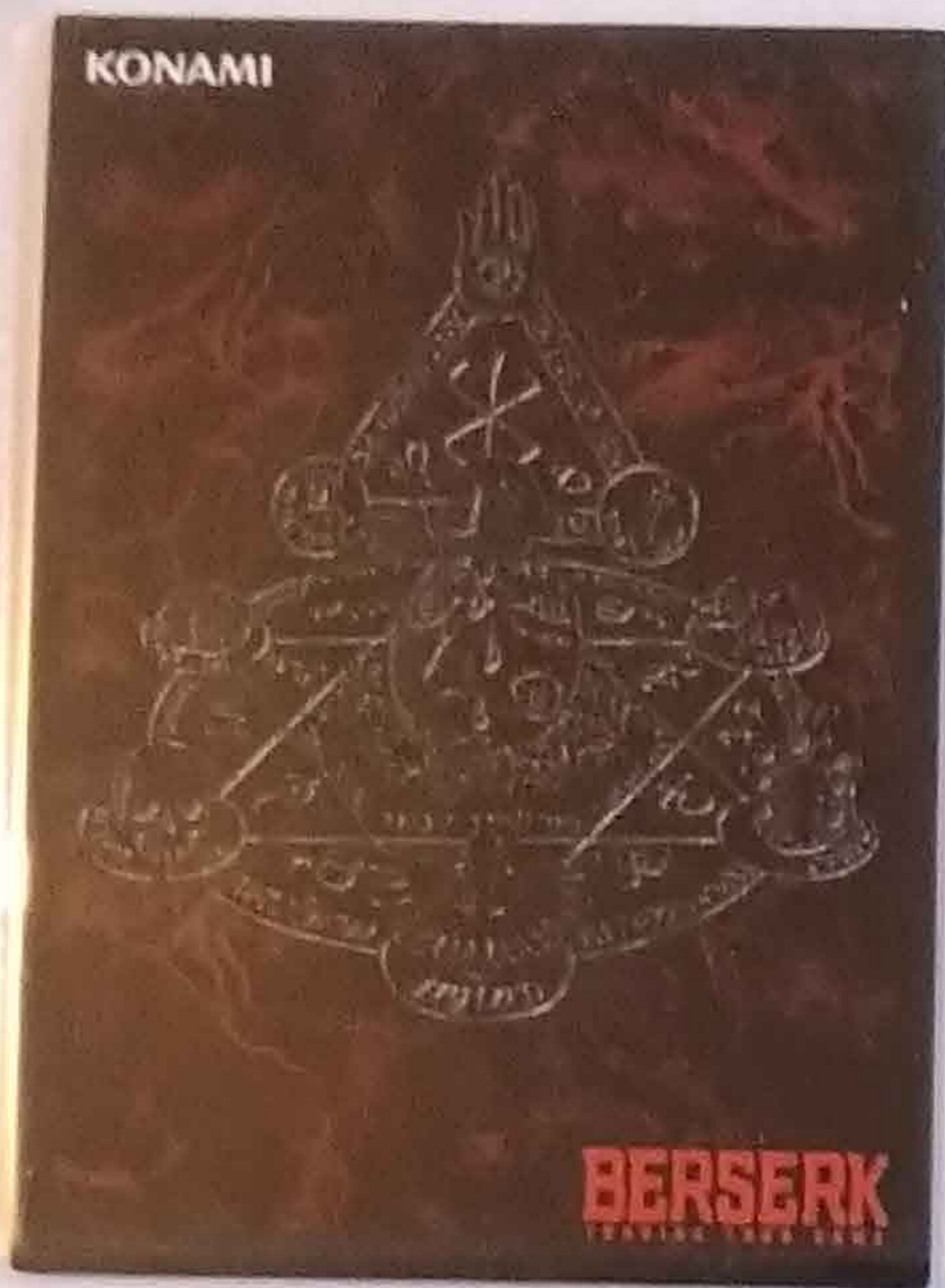


Character 妖精 Unique

このキャラクターは能力の効果の標的にならない。
このキャラクターは妖精カウンターを2つ集めて登場する。
ターン開始時に、このキャラクターに妖精カウンターを1つ集める。
(Quick) この妖精カウンターを1つ取り除く(距離1以下の都市にいる味方キャラクター1体を標的。このターン中にそれに与えられるダメージを1点軽減する。)

Range 0
Move 1
Power/HP 0/1

BR4 27/80 © 三浦健太郎 / 白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI



瀬戸際での攻防

3



Effect Normal Quick

距離1以下の都市にいるキャラクター1体を標的。それはターン終了時までそのPower1につき-1/+1修正を受ける。あなたはカードを1枚引く。

—何の気触れもせずに吹き飛ばされるのみではないか!!

狂戦士の甲冑

3



Effect Eternal Unique

附与キャラクター（このカードが登場したとき、この都市にいるキャラクター1体を標的。それが都市を移る際、このカードをその都市に移す。また、それが場にいない場合、このカードをトラッシュする。）
附与されたキャラクターは+6/+6修正を受ける。あなたは自分のターン終了時に手札、または場にある味方セットカードの中から1枚を選んでトラッシュしてもよい。そうしない場合、そのキャラクターをトラッシュする。

迎撃の太刀

0



Effect Eternal

このカードはQuickでオープンしてもよい。その際の支払うコストは①になる。
このカードが登場したとき、あなたはカードを2枚引く。あなたのターン開始時に、このカードに迎撃カウンターを1つ乗せる。
(Quick) この迎撃カウンターを3つ取り除く:距離1以下の都市にいる敵戦闘参加キャラクター1体を標的。それに1点ダメージを与える。あなたはカードを1枚引く。

豪砲炸裂

1



Effect Normal

あなたのターン中にのみ使用できる。
この都市にいる敵キャラクター1体を標的。それに3点ダメージを与える。

—やっつ…!! 義手に大地を仕込んで…!!

傭兵

0

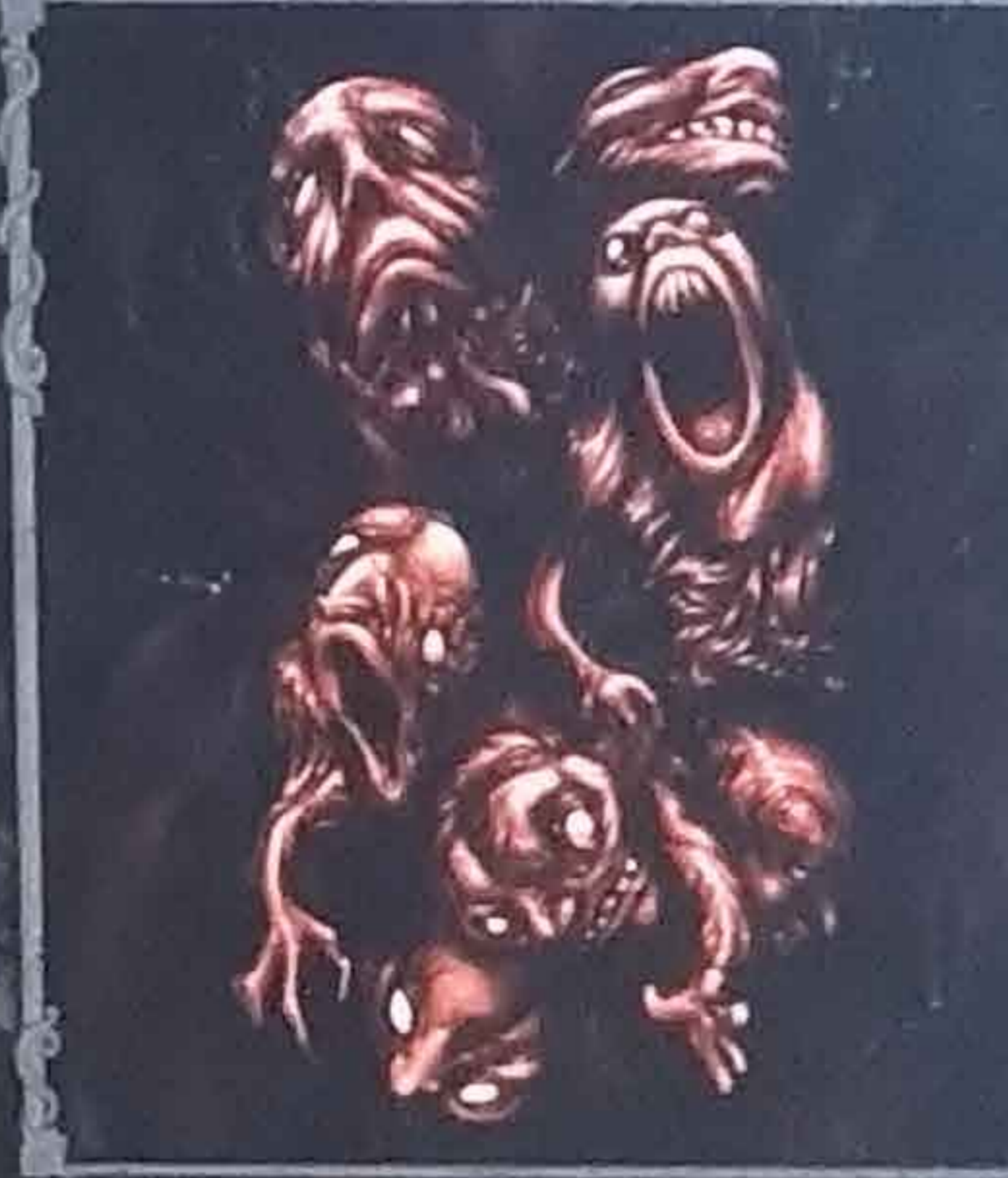


Character 傭兵団

Range 0
Move 1
Pow/HP 1/1

夜の悪霊

1



Character 魔物

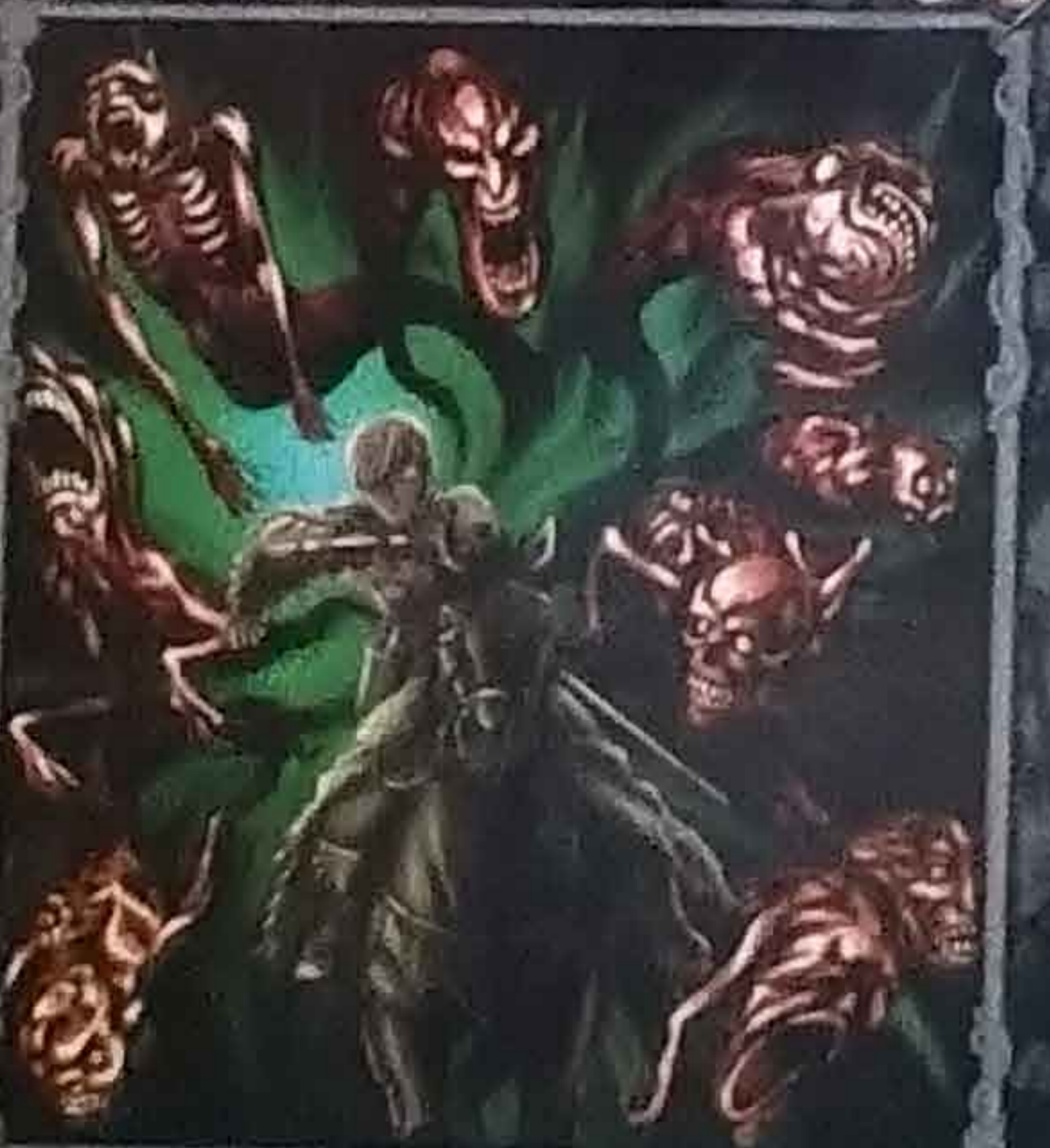
あなたのターンの間、このキャラクターは+3/+1修正を受ける。

—夜の奴らは昼とはだんちだ

Range 0
Move 2
Pow/HP 0/1

追い迫る悪霊

1



Character 魔物

(Quick) このキャラクターをトラッシュする:この都市にいるキャラクター1体を標的。それに2点ダメージを与える。

—今は…!!

Range 0
Move 1
Pow/HP 0/1

包囲する悪霊

1



Character 魔物

(Quick) このキャラクターをトラッシュする:全てのプレイヤーはカードを2枚引く。

—おいでなすった

Range 0
Move 2
Pow/HP 1/2

悪依された群れ

1



Character 魔物

(Quick) あなたは自分のデッキ、または自分のトラッシュから悪依された群れカードを1枚探してロック状態でこの都市に出す。デッキから探した場合、そのデッキをシャッフルする。

—肉 肉よこせ

Range 0
Move 1
Pow/HP 2/1

悲愴された軍馬

Character 怪物

このキャラクターが戦闘したとき、あなたはカードを1枚引く。

①このキャラクターが戦闘したとき、あなたは自分のデッキから悲愴された軍馬カードを1枚引いてこの場に追加し、デッキから引いた場合、そのデッキをシャッフルする。

0
1
2
2/2

BERSEK

KONAMI

BERSEK

クシャーンの斥候

Character クシャーン

①クシャーン以下の場に存在する種族セットカード1枚を除外し、それを手札に加える。この能力は1ターンに1度だけ使用できる。

1
2
1/2

BERSEK

群の亡者

Character 怪物

このキャラクターが戦闘したとき、あなたはカードを1枚引く。

このキャラクターが戦闘したとき、あなた以下の場に、群の亡者の除去を無効にする。相手はその場に存在する自分のセットカードを1枚選んでデッキに戻す。

0
1
1/2

BERSEK

車輪の亡者

Character 怪物

このキャラクターがデッキに入ったとき、あなたはデッキに無効のカードがない場合、あなたは自分のデッキや自分のデッキのデッキから車輪の亡者カードを自分の手札に加える。デッキから引いた場合、そのデッキをシャッフルする。

①この場に無効のカードがない場合、このキャラクターをデッキに戻す。この能力はこの場で1ターンに1度だけ使用できる。

0
1
3/1

BERSEK

KONAMI

BERSEK

KONAMI

BERSEK

KONAMI

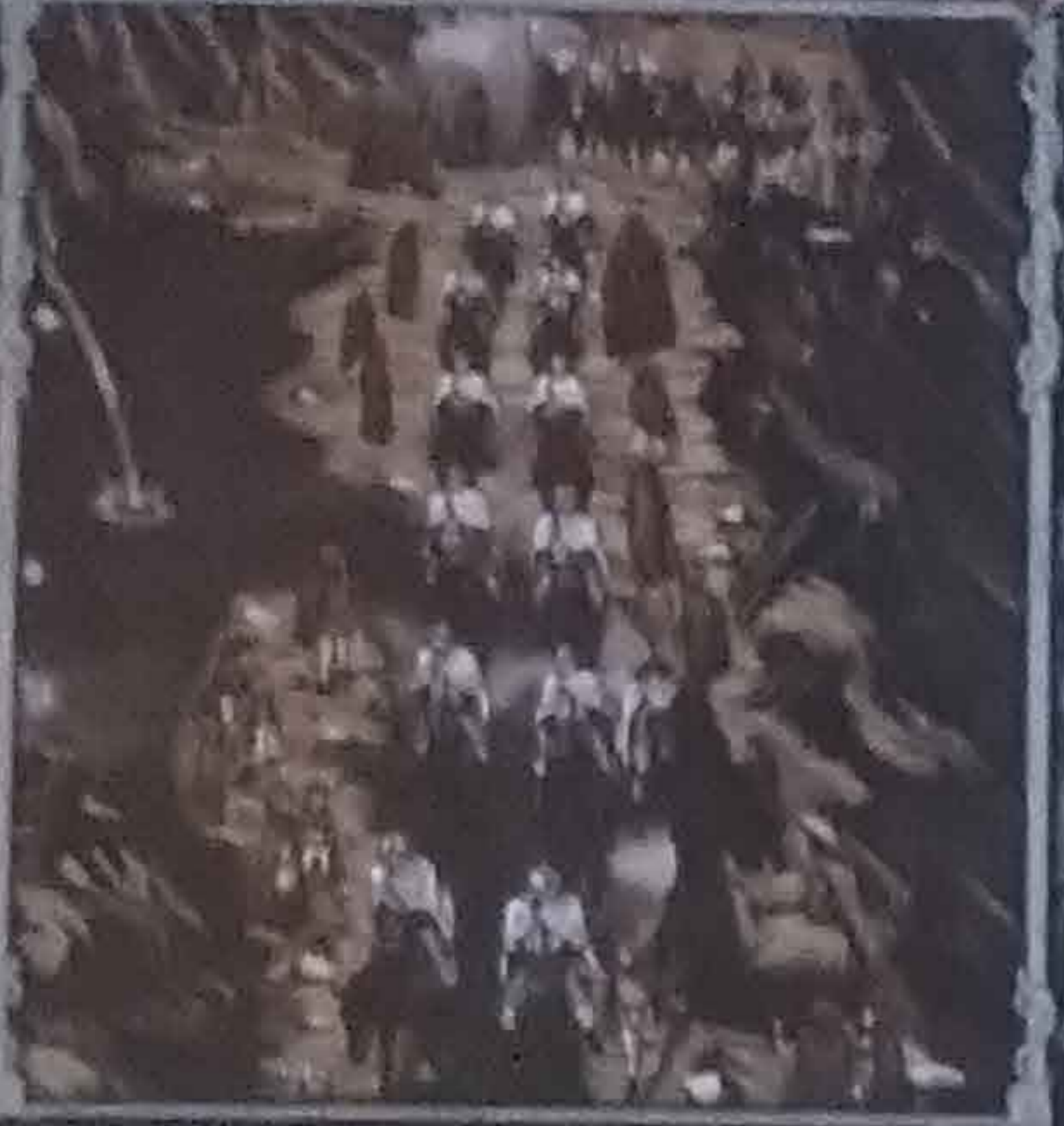
BERSEK

KONAMI

BERSEK

避難民との遭遇

1



Effect Eternal

別々のキャラクター（このカードが登場したとき、この都市にいるキャラクター1体を標的。それが都市を移る際、このカードをその都市に移す。また、それが場にいらない場合、このカードをトランプにする。）1以上以下のキャラクターを標的にする。このカードが登場したとき、それをロックする。そのキャラクターがアンロックする際、代わりにこのカードに疲労カウンターを1つ増やす。この疲労カウンターが2つ以上あるとき、このカードをトランプにする。

DK4 55/80 © 講談社 自衛隊パワーズTV © 2004 KONAMI

疫病の蔓延

3



Effect Normal

距離1以下の都市にいる全てのキャラクターに4点ダメージを与える。

「死滅せよはうー」

DK4 56/80 © 講談社 自衛隊パワーズTV © 2004 KONAMI

唯一の象徴

2



Effect Normal

相手は場にある自分のセットカードを3枚選んでトランプにする。

「百歩道の北橋といっても決して太げきではない」

DK4 57/80 © 講談社 自衛隊パワーズTV © 2004 KONAMI

龍食の結末

0



Effect Eternal

このカードはQuickでオープンしてもよい。その際の支払うコストは●1になる。
このカードが登場したとき、あなたはカードを2枚引く。
あなたのターン開始時に、このカードに龍食カウンターを1つ増やす。
[Quick] この龍食カウンターを3つ取り除く（距離1以下の都市1つを標的。相手はその都市にある自分のセットカードを1枚選んでトランプにする。）

DK4 58/80 © 講談社 自衛隊パワーズTV © 2004 KONAMI

兵士の牢獄

3



Effect Eternal

このカードはQuickでオープンしてもよい。その際の支払うコストは●●になる。
このカードが登場したとき、あなたはカードを2枚引く。
相手の手札、または場にあるセットカードが7枚以上あるとき、このカードをトランプにし、相手は手札や場にある自分のセットカードの中から合計5枚を自由に選んでトランプにする。
「家いよるで来てつく様し」

DK4 59/80 © 講談社 自衛隊パワーズTV © 2004 KONAMI

クシャーン侵攻

2



Effect Normal

Quick

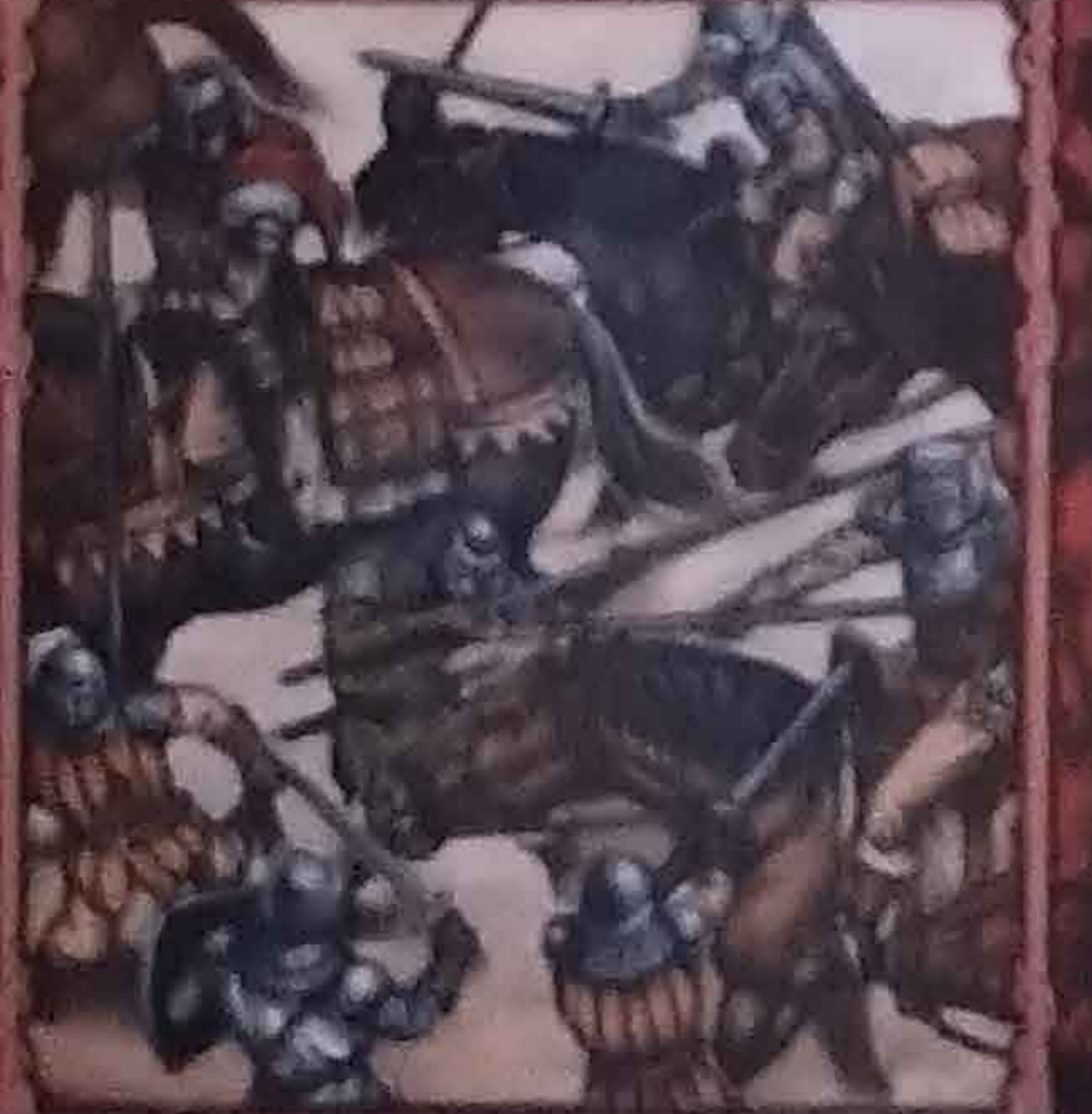
この都市にいるロック状態のキャラクター1体を標的。それに2点ダメージを与える。
あなたはカードを1枚引く。

「おふが動いてる」

DK4 60/80 © 講談社 自衛隊パワーズTV © 2004 KONAMI

騎兵

0



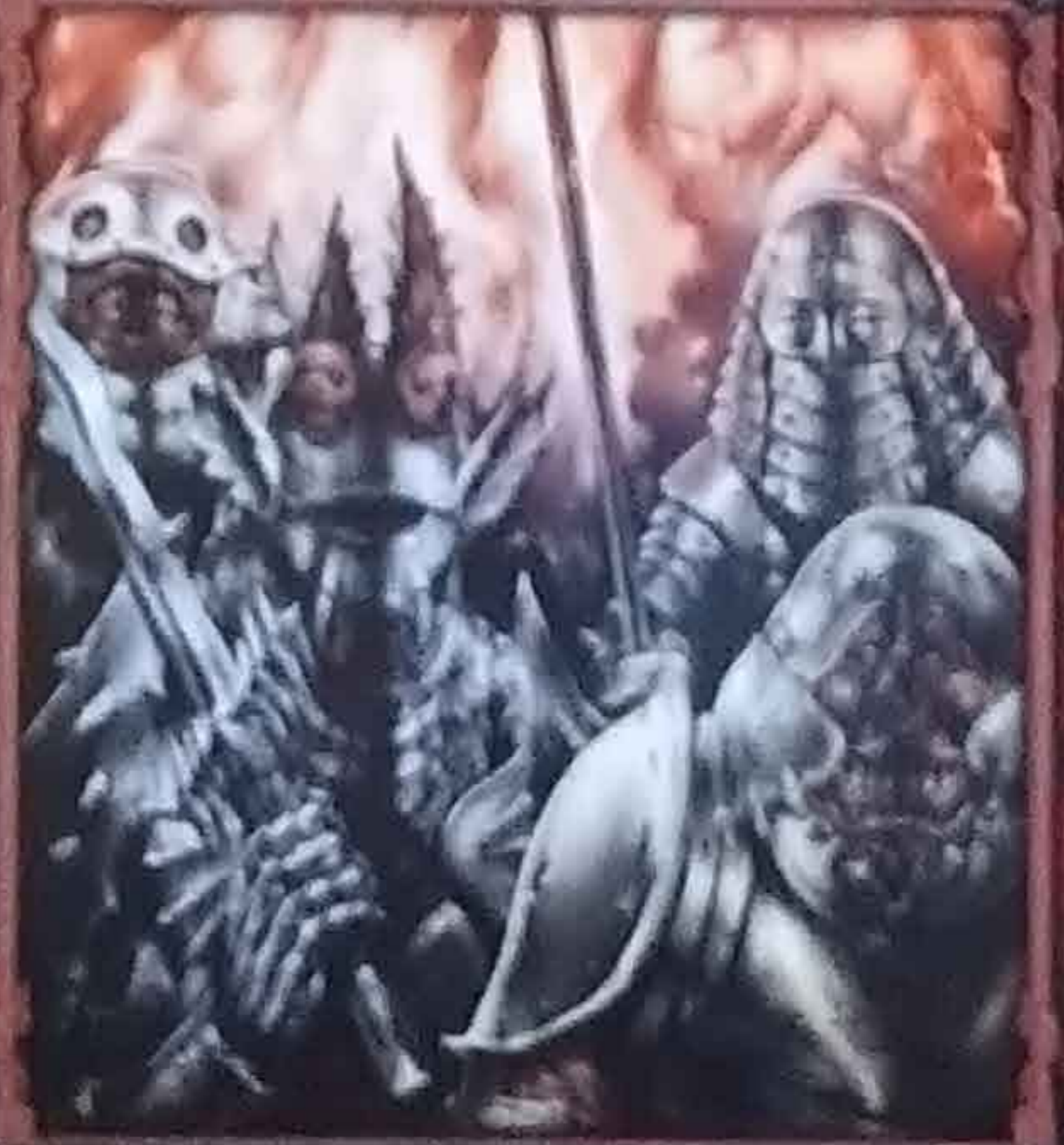
Character 騎兵団

Cost 0
Morale 1
Power 1/1

DK4 61/80 © 講談社 自衛隊パワーズTV © 2004 KONAMI

迫る戦魔兵

2



Character 戦魔兵の団/戦魔兵/使徒

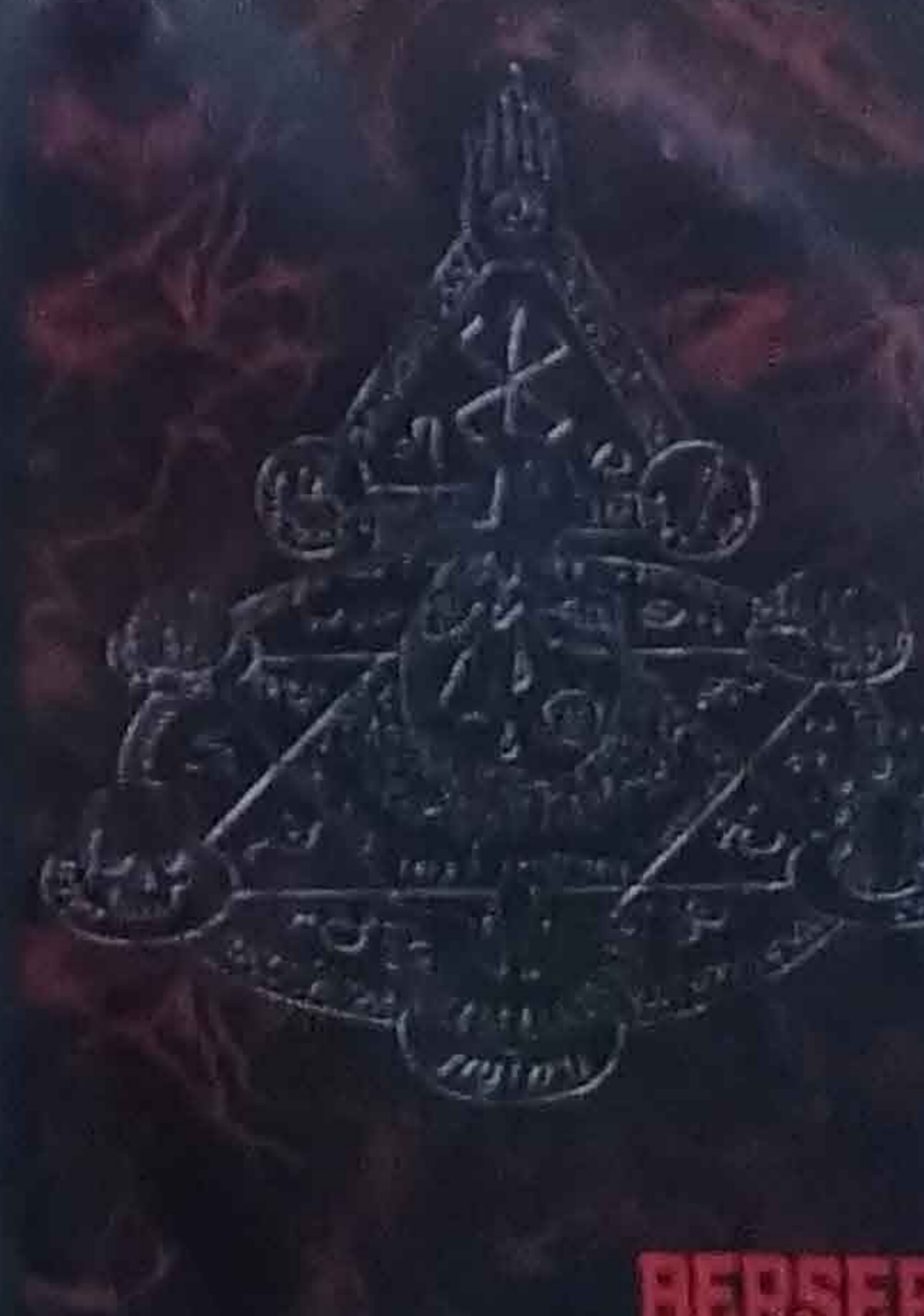
このキャラクターは回復フェイスにアンロックしない。
あなたは自分のターン開始時に、場にある味方セットカードを1枚選んでトランプにしてもよい。そうした場合、このキャラクターをアンロックする。

「戦魔としててえんん様いかしゅ」

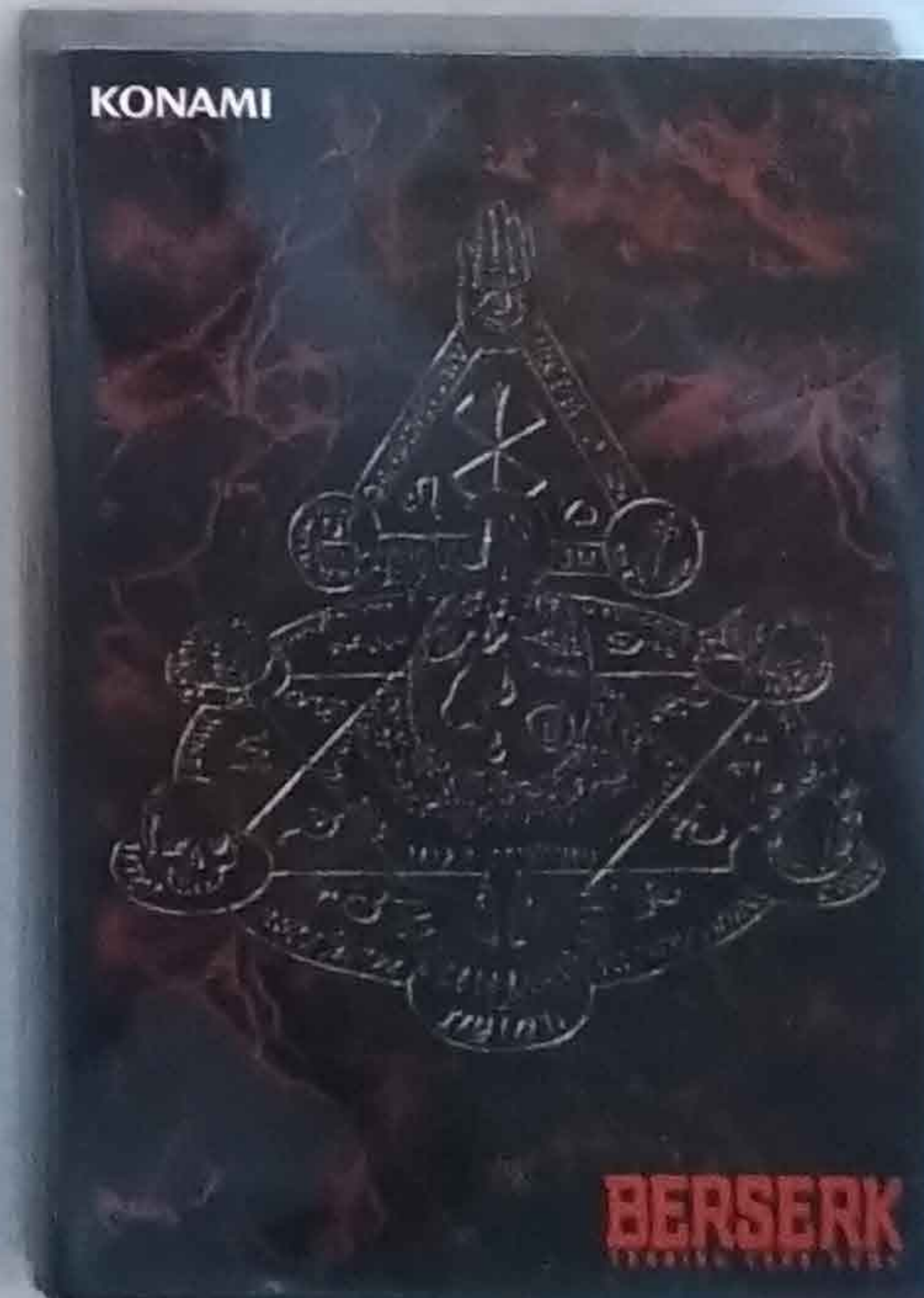
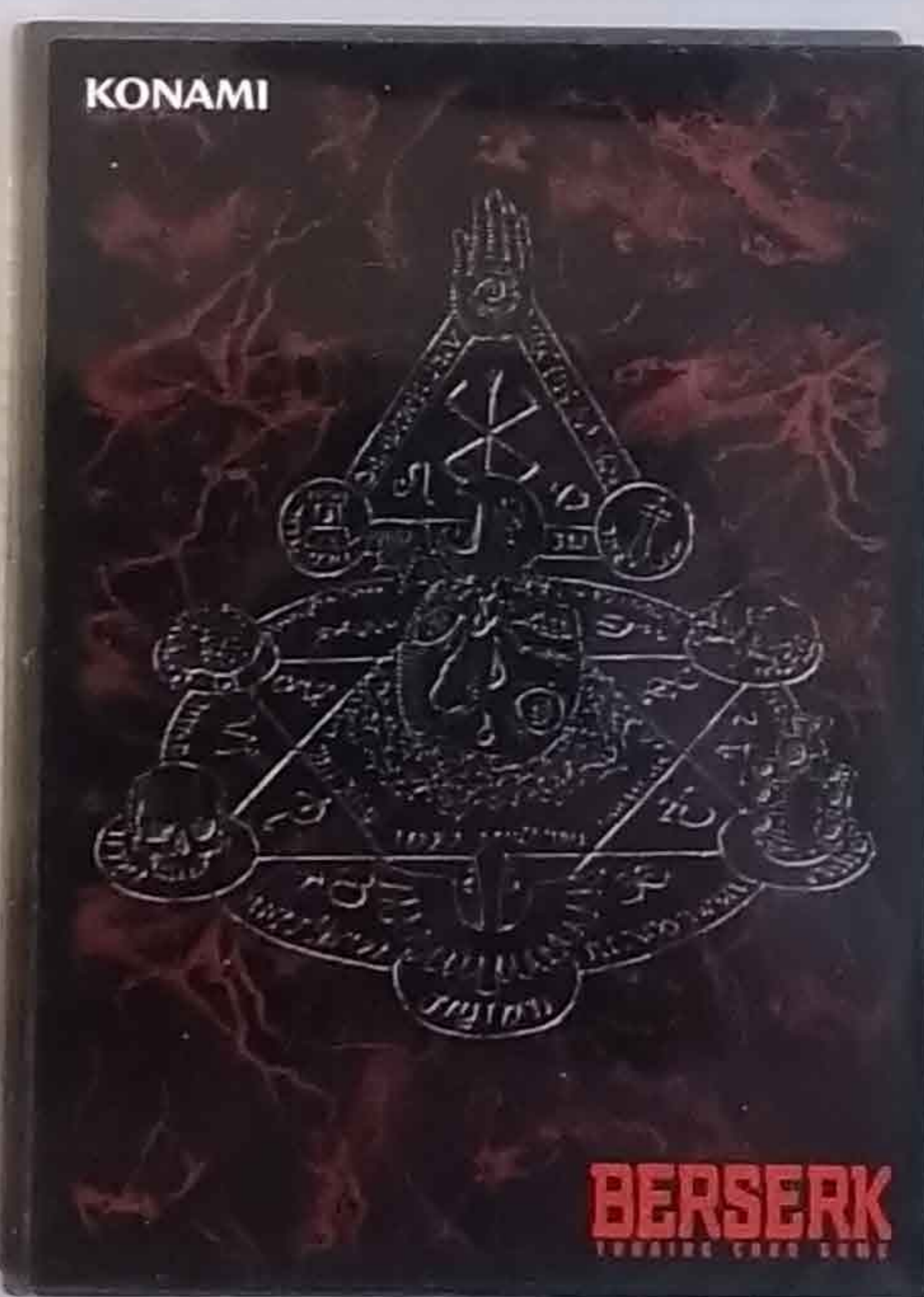
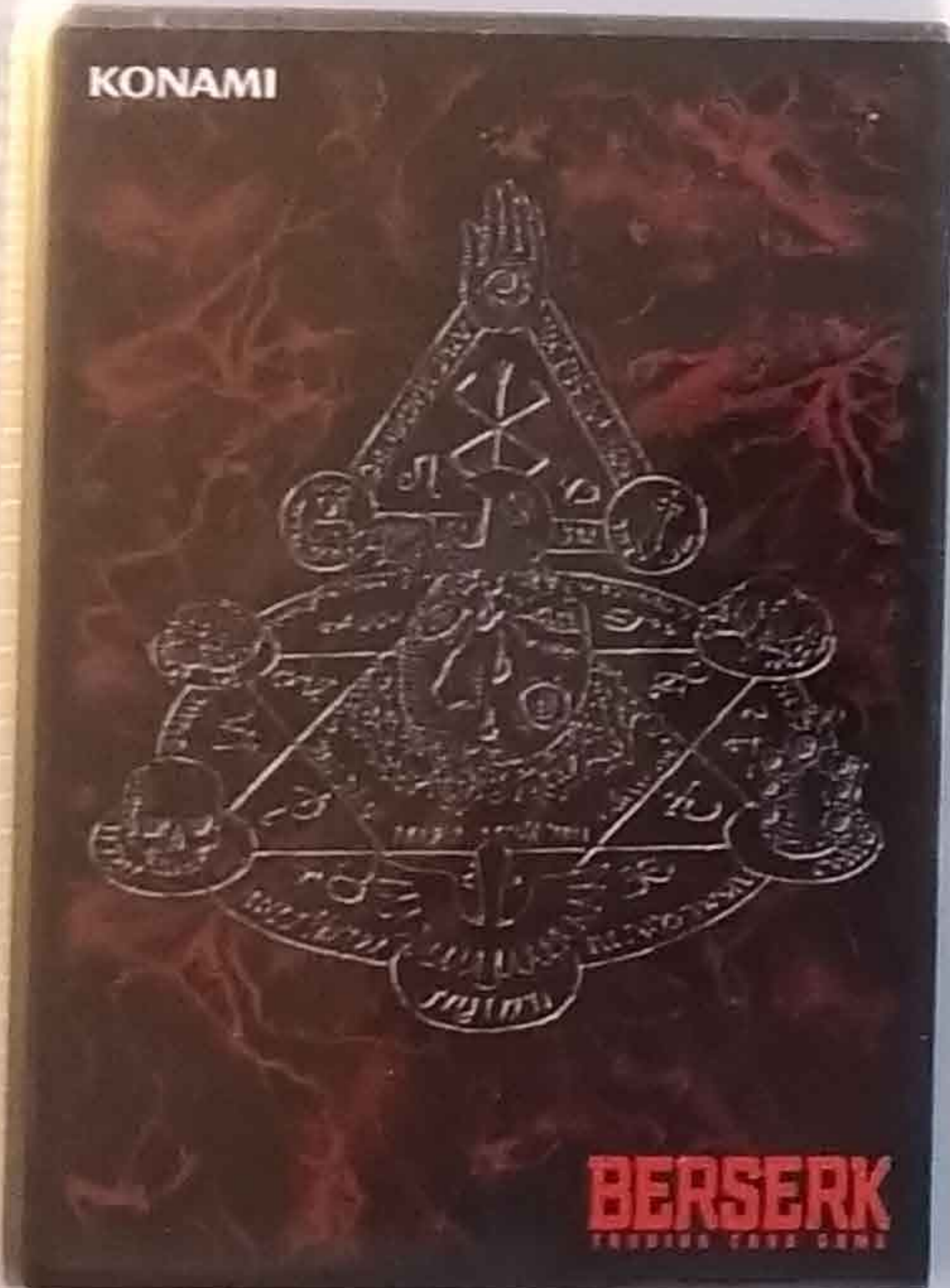
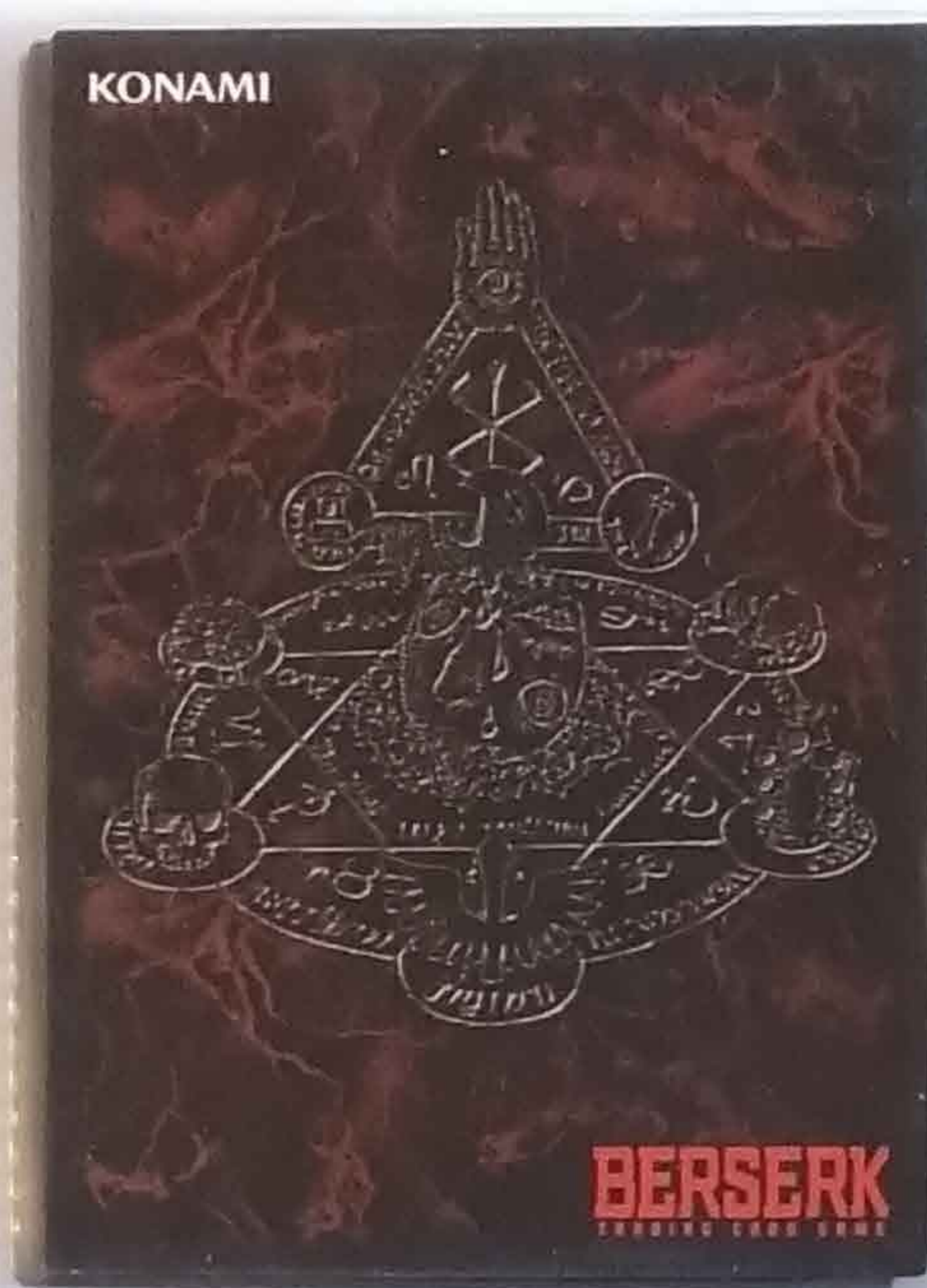
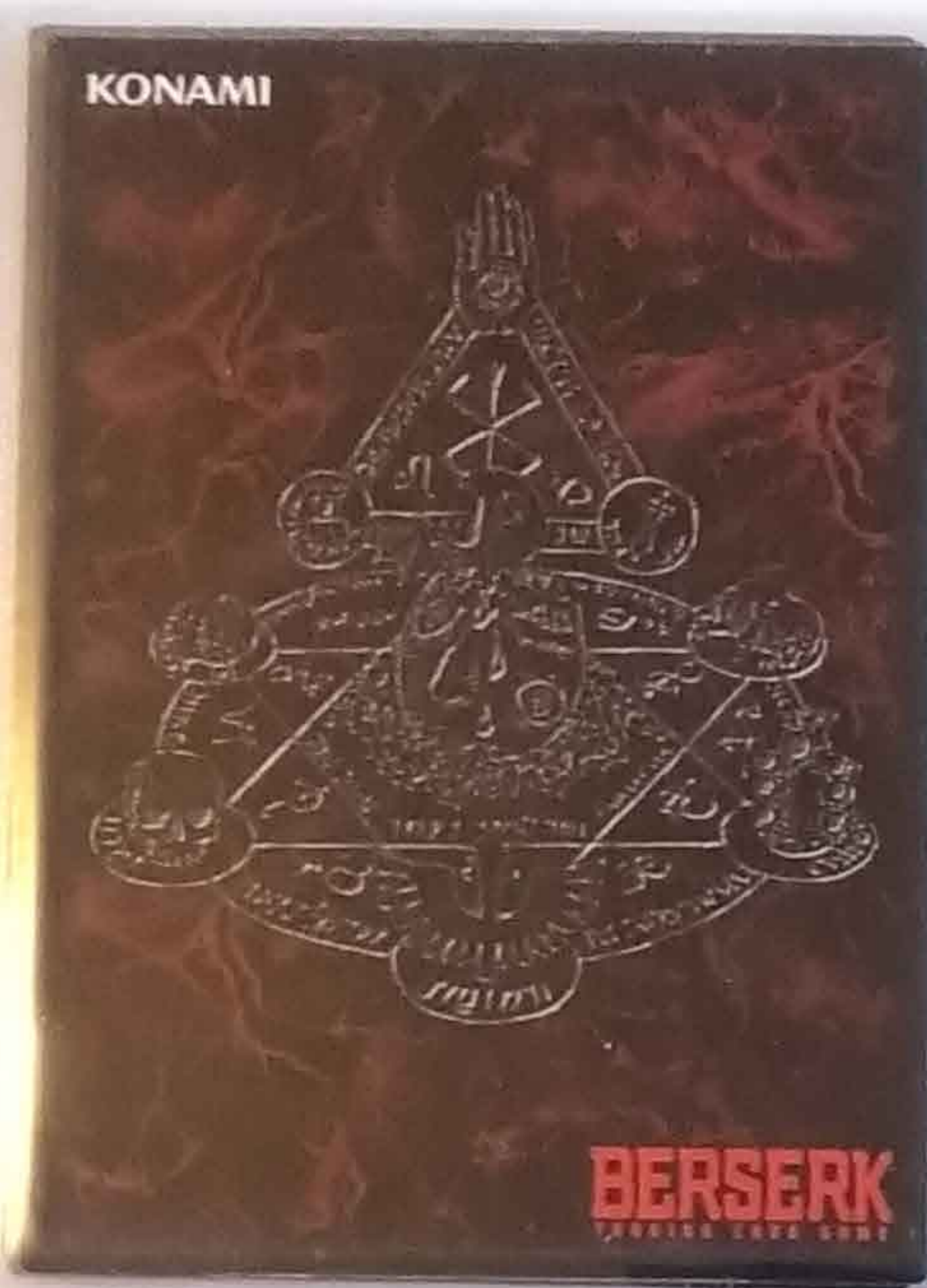
Cost 0
Morale 1
Power 5/2

DK4 62/80 © 講談社 自衛隊パワーズTV © 2004 KONAMI

KONAMI



BERSERK



戦闘の強要



Effect Normal Quick

距離1以下で戦闘中の都市にいる敵キャラクター1体を標的。それは戦闘参加してロックする。あなたはカードを1枚引く。

……なに？……今こいつ何で……？
……魔の……魔の団だと……!!?

BK4 73/80 © 三浦建太郎/自叙社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

巨艦での反撃



Effect Normal Quick

距離1以下の都市にいるlv.3以上の味方キャラクター1体を標的。このターン中にそれに戦闘ダメージを与えるキャラクターは、代わりに自身にダメージを与える。

……貴様の戦いぶりは何だ!!

BK4 74/80 © 三浦建太郎/自叙社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

強制搜索



Effect Normal Quick

このターン中にこの都市で戦闘宣言があった場合にのみ使用できる。

あなたは自分のデッキから好きなエターナルエフェクトカードを1枚探し、公開してから手札に加える。そのデッキをシャッフルしてからあなたはカードを1枚引く。

……ズグズグするな!!!

BK4 75/80 © 三浦建太郎/自叙社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

砲撃準備



Effect Normal

あなたは自分のデッキの上から7枚を見て、それぞれ好きな都市にセットする。

……本編となりて数撃せよ

BK4 76/80 © 三浦建太郎/自叙社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

使徒の問い



Effect Normal

場にあるセットカードを好きな数だけ標的。その中からあなたは1枚を選んでトラッシュし、そのコントローラーのデッキの上から1枚をその都市にセットする。この方法で標的のカードがなくなるまでこの手順を繰り返す。あなたはカードを2枚引く。

……貴様なぜ主に逆らう

BK4 77/80 © 三浦建太郎/自叙社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

誘引戦術



Effect Normal Quick

このターン中に味方キャラクターがこの都市に移動した場合にのみ使用できる。

この都市にある敵セットカード1枚と場にある敵セットカード1枚を標的。それらと交換する。

あなたはカードを2枚引く。

……誘っているのか?

BK4 78/80 © 三浦建太郎/自叙社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

時の胎動



Effect Eternal

このカードが登場したとき、あなたはカードを2枚引く。いずれかのプレイヤーがこの都市を占領したとき、あなたはカードを1枚引き、自分のデッキの一番上のカードを見てからそれを好きな都市にセットする。

……この痛みは夢? それとも

BK4 79/80 © 三浦建太郎/自叙社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

姫の目覚め



Effect Normal Quick

距離1以下の都市にある味方セットカード2枚を標的。それらと交換する。あなたはカードを1枚引く。

……姫は今目覚めましたわ

BK4 80/80 © 三浦建太郎/自叙社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

KONAMI

BERSERK
TRADING CARD GAME

三浦建太郎 直筆サインカード
プレゼントキャンペーン!

当選者数 64名様

◆プレゼント賞品◆

三浦建太郎 直筆サインカード 1枚
※64種類のカードの中からどれか1枚が当たる
※カードの指定はできません
※各カード限定1枚のみの賞品となります

◆対象商品◆

ベルセルク トレーディングカードゲーム ブースターパックVOL.3

◆当選方法◆

商品に入っているキャンペーンカードの当たり券が当たったら当選

◆キャンペーン期間◆

2004年7月22日～2005年7月31日 当日消印有効

キャンペーンの詳細については公式ホームページをご覧ください
<http://www.konami.co.jp/tlv/card/>

次回にチャレンジ!!

はずれ

© 三浦建太郎/自叙社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

BK3

0

Character 騎士団

Range 0
Move 1
Pow/HP 1/1

0

Character 傭兵団

支援 ● (このカードは手札にある間、あなたがコストを支払う際に緑カードとして扱ってもよい。) このカードがデッキにある場合、ゲーム開始時にあなたのデッキに必要な傭兵枚数-1。

Range 0
Move 1
Pow/HP 1/1

1

Character 正規兵

支援 ● (このカードは手札にある間、あなたがコストを支払う際に緑カードとして扱ってもよい。)

—うわあ

Range 0
Move 0
Pow/HP 1/3

2

Character 鷹の団/団長 Unique

このキャラクターが登場したとき、場にいる全ての味方「鷹の団」キャラクターはターン終了時まで+2/+2 修正を受ける。

—私の思い届くまでその身をゆだねてくれる大切な仲間…

Range 0
Move 1
Pow/HP 2/2

1

Character 鷹の団 Unique

(Quick) (2): この都市にLv.2以上の敵キャラクターがいる場合のみ使用できる。このキャラクターはターン終了時まで+2/+2 修正を受ける。

—オレはただ自分の仕事をやらただけだ。礼を言われる筈はいはねえよ

Range 0
Move 1
Pow/HP 2/2

1

Character 鷹の団 Unique

(Quick) (2): あなたは自分のデッキからLv.2以下の「鷹の団」キャラクターカードを1枚探して味方「鷹の団」キャラクターのいる、いずれかの都市に出す。あなたのデッキをシャッフルする。この能力は都市Lv.2以下の場合には使用できない。

—話がある。ちよと顔を見てくれないか?

Range 0
Move 1
Pow/HP 1/2

1

Character 鷹の団 Unique

このキャラクターが登場したとき、あなたはカードを2枚引く。そのときこの都市が味方占領都市ではない場合、あなたは手札を2枚選んで捨てる。

—で どう? 鷹の団は?

Range 0
Move 1
Pow/HP 1/2

1

Character 鷹の団 Unique

このキャラクターが登場したとき、相手は手札を1枚選んで捨てる。このキャラクターがトッシュしたとき、あなたは手札を1枚選んで捨てる。

—どうだ? あいつ殺さちやうってんならいつでも手玉買せば?

Range 0
Move 1
Pow/HP 2/2

1

Character 鷹の団 Unique

このキャラクターを隠す、この都市に味方キャラクターが登場したとき、その1体につきこのキャラクターはターン終了時まで+1/+1 修正を受ける。

—黒れと

Range 0
Move 1
Pow/HP 1/3

リマケルト ①

Character 民の団 Unique

このキャラクターを除く、この都市にいる全ての味方キャラクターは ± 1 修正を受ける。

— だってあいつすごい強かったじゃない仲間にはれば戦力になるよ さっさと

Range 1
Move 1
Pow / HP 1/2

高所の風景 ①

Effect Normal Quick

このターン中にあなたがこの都市を占領した場合のみ使用できる。

この都市にいる味方キャラクター1体を標的、それをアンロックする。そうした場合、あなたはカードを2枚引く。

— よほど高い所が好きなんだな

大巨たちとの謁見 ②

Effect Normal Quick

このターン中にあなたがこの都市で占領、または撃退した場合のみ使用できる。

距離1以下の都市にある全ての敵セットカードを公開し、その中からあなたは1枚を選んでトラッシュする。

あなたはカードを1枚引く。

— 後で神あり=捨てる神ありってね

剣の主従 ②

Effect Normal Quick

場に味方ガッツと味方グリフィスがいる場合、それらはターン終了時まで $+3/+3$ 修正を受ける。

あなたはカードを1枚引く。

— オレがおまえのために休をはることに……
— いろいろ理由が……必要なのか……?

謀略談話 ②

Effect Normal

あなたは場にある全てのセットカードを見て、味方セットカードをそれぞれ好きな都市に移してもよい。

あなたはカードを2枚引く。

— 流れ矢です 將軍
— 流れ矢か……面白い……
— 下賤の者にはふさわしい死に様だ!!

剣の決意 ②

Effect Normal

あなたは自分のデッキからLv.1の「鷹の団」キャラクターカードを2枚まで探してこの都市に出す。あなたのデッキをシャッフルする。

……これがオレの探していた答さかどうかはわからない……
……でも今は……
今はあいつのために剣を振る

命かな夕べ ②

Effect Normal

あなたは自分のデッキから傭兵カードを3枚まで探してそれぞれを味方「鷹の団」キャラクターのいる、いずれかの都市に出す。あなたのデッキをシャッフルする。このカードはこの都市に味方グリフィスがいる場合、(Quick)を得る。

— この地中はみんなをグリフィスにひかれて集まったんだ

傭兵 ①

Character 傭兵団

Range 0
Move 1
Pow / HP 1/1

ガッツ ③

Character 烙印の者 Unique

変化

このキャラクターが変化で登場したとき、この都市にいる敵キャラクター1体を標的、それに3点ダメージを与える。さらにそのキャラクターを除く、この都市にいる全てのキャラクターに1点ダメージを与える。

Range 0
Move 1
Pow / HP 6/5

キャスカ



Character 烙印の音

Unique

このキャラクターは能力の効果の標的にならない。このキャラクターがトラッシュしたとき、あなたはカードを2枚引く。

Range 0
Move 1
Power/HP 1/1

DKJ 19-61 © 漫画家 高橋 良輔 ハブ・NTV © 2004 KONAMI

ファルナーゼ



Character 買収

Unique

(Quick) ① このターン中にこの都市に移動した味方キャラクター1体を標的。それをアンロックする。そうした場合、あなたはカードを1枚引く。そのキャラクターの移動能力はターン終了時まで使用できない。

この私が... 敵を守るために剣を握っている...

Range 0
Move 2
Power/HP 1/2

DKJ 20-61 © 漫画家 高橋 良輔 ハブ・NTV © 2004 KONAMI

セルビコ



Character 買収

Unique

(Quick) ① この都市にいる戦闘中のキャラクター1体を標的。それに2点ダメージを与える。この能力は1ターンに1度だけ使用できる。

...そう、こんな感じでした。怖かったですよ。積まさん達!!

Range 1
Move 1
Power/HP 3/3

DKJ 21-61 © 漫画家 高橋 良輔 ハブ・NTV © 2004 KONAMI

シールケ



Character 魔法使い

Unique

このキャラクターが費用したとき、あなたはカードを2枚引く。

(Quick) ① この都市にいるLv.2以下の全てのキャラクターに2点ダメージを与える。

魔術士は自らの心の中に神殿を築くのです

Range 0
Move 1
Power/HP 0/2

DKJ 22-61 © 漫画家 高橋 良輔 ハブ・NTV © 2004 KONAMI

KONAMI



BERSERK
TRASHED CARD GAME

バック



Character 妖精

Unique

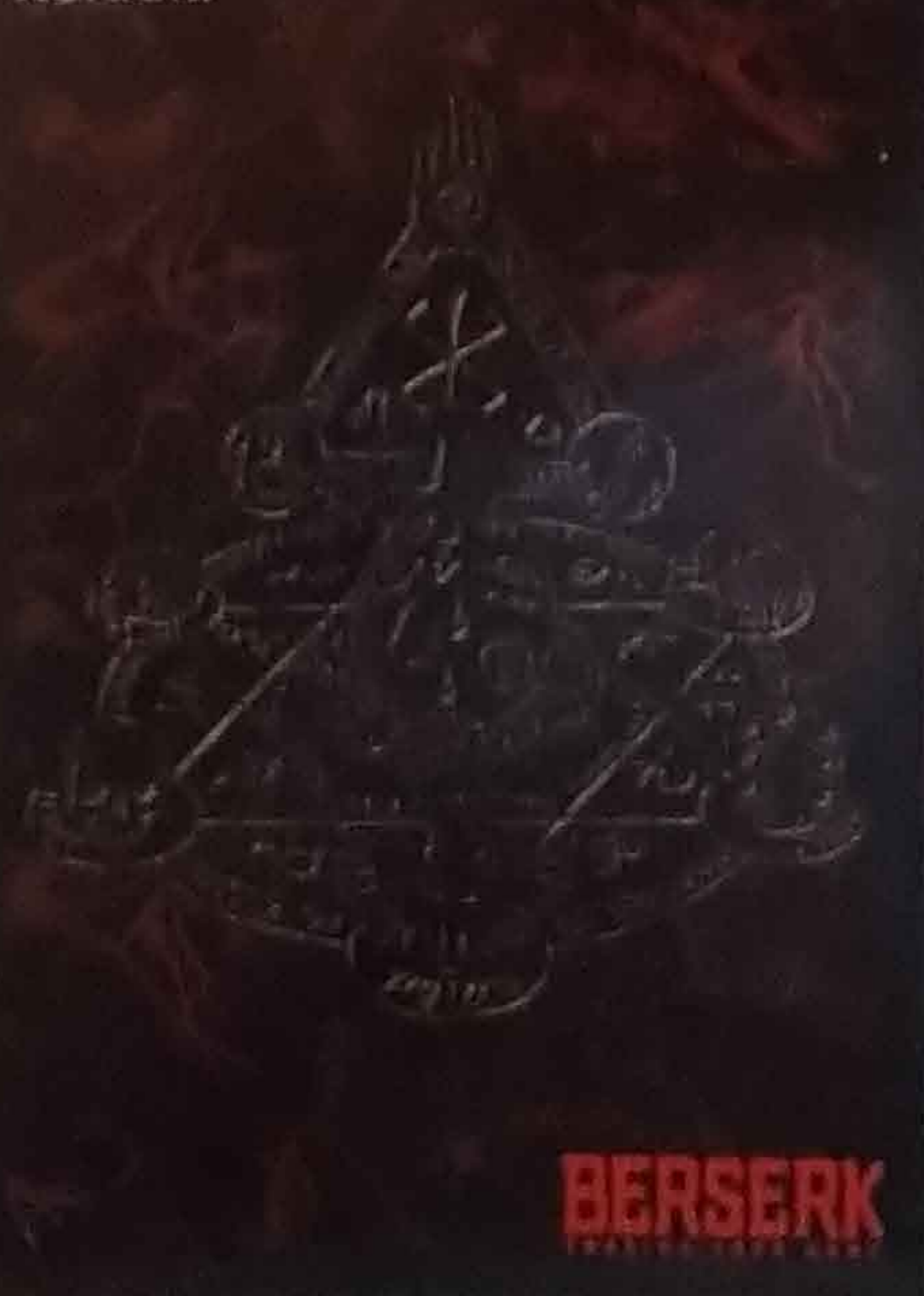
(Quick) ① この都市にいるキャラクター1体を標的。このターン中にそれに与えられるダメージを2点分軽減する。

...がんばれ!!

Range 0
Move 1
Power/HP 0/1

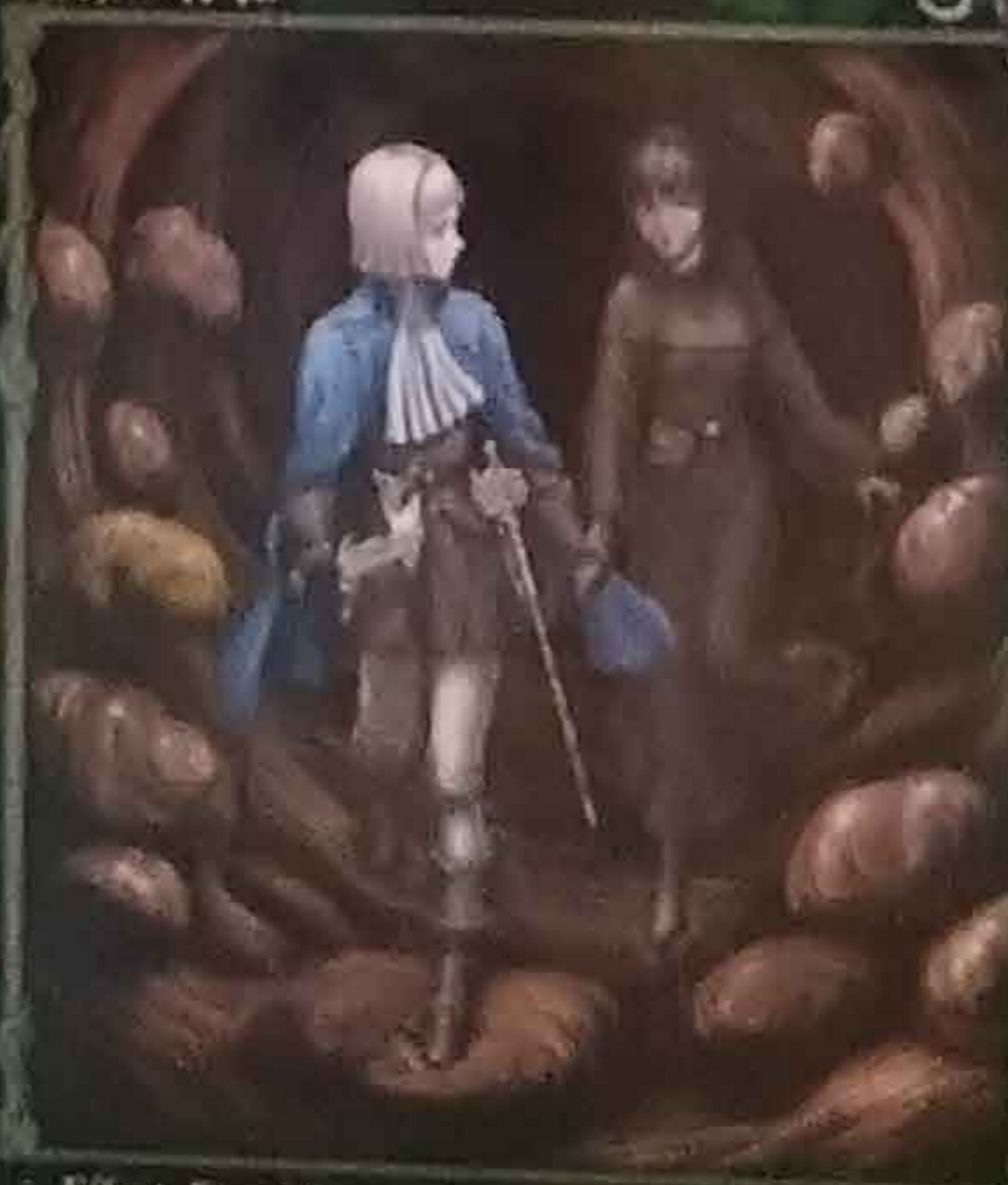
DKJ 24-61 © 漫画家 高橋 良輔 ハブ・NTV © 2004 KONAMI

KONAMI



BERSERK
TRASHED CARD GAME

贖罪の存在



Effect Eternal

(Quick) ① 場にいる味方キャラクター1体を標的。それをセットカードにする。

...私が受け取った罰金が今私を救ってくれるの?

DKJ 26-61 © 漫画家 高橋 良輔 ハブ・NTV © 2004 KONAMI

闇の魔術



Effect Normal

この都市にいる全ての敵キャラクターをトラッシュする。そのキャラクター1体につき、あなたは場にある味方キャラクターやセットカードの中から合計2枚を自由に選んでトラッシュする。

...愛い、よるで死の中に死んでいく様... 忘れないで、あなたが闇を覗くと、闇もあなたを覗いている

DKJ 27-61 © 漫画家 高橋 良輔 ハブ・NTV © 2004 KONAMI

抗いの機 2

Effect Normal

この都市にいる1x3以上のキャラクター1体を標的、それをセットカードにする。

— 轟い 轟いわブ

HK3 28 64 © 講談社 自衛隊パブリシティ © 2004 KONAMI

返しの一撃 3

Effect Normal Quick

このターン中にダメージを与えられた、この都市にいる敵キャラクター1体を標的、それに3点ダメージを与える。このカードが相手の効果で手札からトラッシュに移ったとき、場にいるキャラクター1体を標的、あなたはそれに5点ダメージを与える。

— 返く!! もっと返く!! 返く!!!

HK3 29 64 © 講談社 自衛隊パブリシティ © 2004 KONAMI

KONAMI

BERSERK
ENDING THE WORLD

KONAMI

BERSERK
ENDING THE WORLD

師弟の絆 1

Effect Normal Quick

このカードをゲームから除外し、あなたは自分のトラッシュにある全てのカードをデッキに自わせてシャッフルする。あなたはカードを1枚引く。

— 老は領土様の剣や甲冑も流してたんだよ! それだけじゃないよ 弓矢に大砲 馬車に陣取 他にもいっぱい

HK3 32 64 © 講談社 自衛隊パブリシティ © 2004 KONAMI

傭兵 0

Character 傭兵団

Cost	0
Move	1
Power / HP	1 / 1

HK3 33 64 © 講談社 自衛隊パブリシティ © 2004 KONAMI

妖獣兵 2

Character 魔物

Cost	0
Move	1
Power / HP	3 / 4

このキャラクターは攻撃参加したとき、ターン終了時まで +1/+0 修正を受ける。

HK3 34 64 © 講談社 自衛隊パブリシティ © 2004 KONAMI

妖獣兵 2

Character 魔物

Cost	0
Move	1
Power / HP	2 / 5

このキャラクターは防御参加したとき、ターン終了時まで +0/+1 修正を受ける。

HK3 35 64 © 講談社 自衛隊パブリシティ © 2004 KONAMI

鬼兵 1

Character 魔物

Cost	0
Move	1
Power / HP	2 / 1

このキャラクターがトラッシュしたとき、魔王は場にある自分のセットカードを1枚適当でトラッシュする。

HK3 36 64 © 講談社 自衛隊パブリシティ © 2004 KONAMI

電機

Character 魔物

このキャラクターがトランプしたとき、あなたは場にある陣方セットカードを1枚選んでトランプする。

HP 0
ATK 1
DEF 3/3

© 2004 KONAMI

ガニシュカ

Character 大帝/魔具 Unique

● あなたは自分のデッキ、またはデッキから陣方カードを1枚選んでこの陣方に置く。デッキから選んだ場合、そのデッキをシャッフルする。この能力はこの陣方が陣方古戦場の場合にも使用できる。

HP 0
ATK 2
DEF 4/5

© 2004 KONAMI

KONAMI

BERSEK

ターバサ

Character ガーベラ Unique

(Quick) ● 陣方1以下の陣方にある陣方セットカード2枚までを場へ、それを手札に戻す。この能力は1ターンに1度だけ使用できる。

HP 0
ATK 1
DEF 2/4

© 2004 KONAMI

闇の胎児

Effect Normal

あなたのトランプにある全てのオーブカードをこの陣場に置く。あなたはカードを1枚引く。ターン終了時にこの陣場で場に置かれた全てのオーブカードをトランプする。

HP 0
ATK 1
DEF 1

© 2004 KONAMI

魔部の現実

Effect Normal

あなたは場にある陣方キャラクターやセットカードの中から1枚を選んでトランプする。そうした場合、相手はこの陣方にある自分のキャラクターやセットカードの中から合計2枚を自由に選んでトランプする。このカードはこの陣方が陣方「魔部」の場合、(Quick)を得る。

HP 0
ATK 1
DEF 1

© 2004 KONAMI

魔部化

Effect Eternal Unique

この陣方が陣方古戦場の間、この陣場にいる全ての陣方キャラクターは、(Quick)を得る。この陣場は「魔部」を得る。

HP 0
ATK 1
DEF 1

© 2004 KONAMI

冒険宣言

Effect Normal

あなたは相手のデッキから好きなカードを2枚まで選んでトランプする。そのデッキをシャッフルしてからあなたはカードを1枚引く。このカードはこの陣方が陣方「魔部」の場合、(Quick)を得る。

HP 0
ATK 1
DEF 1

© 2004 KONAMI

鬼兵製造所

Effect Eternal

(Quick) ● あなたは自分のデッキから陣方カードを1枚選んでこの陣場に置く。デッキから選んだ場合、そのデッキをシャッフルする。この能力はこの陣方が陣方「魔部」の場合、代わりにトランプから選んでもよい。

HP 0
ATK 1
DEF 1

© 2004 KONAMI

魔の興宴



Effect Normal

場にいる全てのキャラクターをアンロックし、それらをこの都市に移す。この都市が味方「魔都」の場合、このカードは(Quick)を得る。

よきにこの魔域に相応しき光景よ

BK3 46/64

© 三浦健太郎 / 白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

魔神の力



Effect Normal

Quick

距離1以下の都市1つを標的。このターン中にその都市にいるLv.2以下のキャラクターから発生する全ての戦闘ダメージを0に軽減する。あなたはカードを1枚引く。

BK3 47/64

© 三浦健太郎 / 白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

雷撃



Effect Normal

Quick

この都市にいるキャラクターを好きな数だけ標的。それらに合計4点ダメージを振り分けて与える。この効果はこの都市が味方「魔都」の場合、代わりに距離1以下の都市にいるキャラクターを標的にしてもよい。

—真の方に触れるがよい

BK3 48/64

© 三浦健太郎 / 白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

傭兵



Character 傭兵団

Range 0

Move 1

Pow./HP 1/1

BK3 49/64

© 三浦健太郎 / 白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

クシャーン恭順兵



Character 傭兵団

支援 ● (このカードは手札にある間、あなたがコストを支払う際に黒カードとして扱ってもよい。) このカードがアッキにある場合、ゲーム開始時にあなたのデッキに必要な傭兵枚数-1。

—なんて士気の高い兵士達だ!

Range 0

Move 1

Pow./HP 1/1

BK3 50/64

© 三浦健太郎 / 白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

卑劣な戦魔兵



Character 新生魔の団/戦魔兵/使徒

このキャラクターを除く、この都市にいる全ての味方キャラクターは-1/-1修正を受ける。

—間違いね、あれは...

Range 0

Move 1

Pow./HP 1/4

BK3 51/64

© 三浦健太郎 / 白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

戦魔槍騎兵隊



Character 新生魔の団/戦魔兵/騎兵/使徒

このキャラクターがロック状態になったとき、あなたは場にある味方セットカードを1枚選んでトランプしてもよい。そうしない場合、このキャラクターをトランプする。

—魔の団 戦魔槍騎兵隊 参る

Range 0

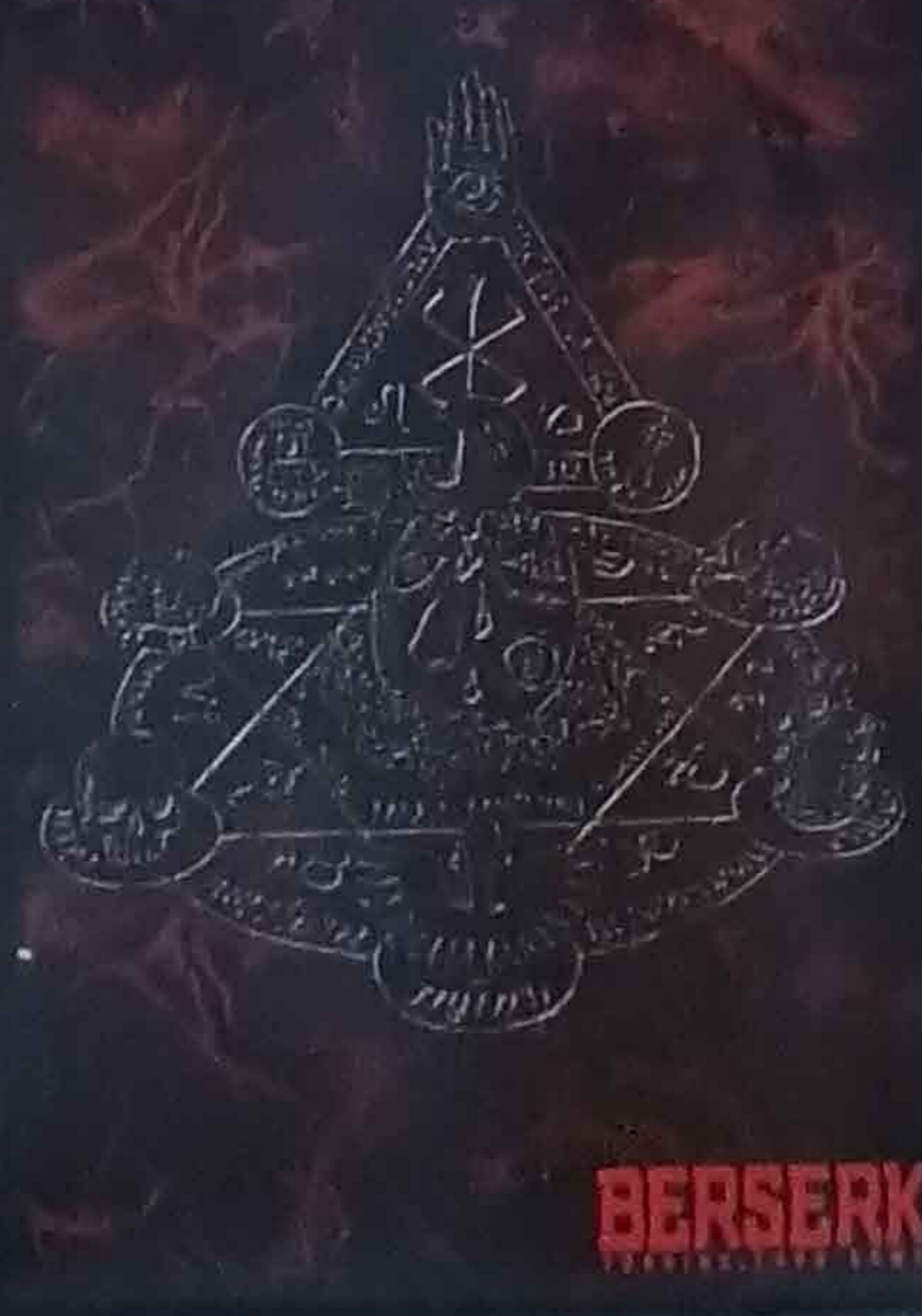
Move 2

Pow./HP 4/6

BK3 52/64

© 三浦健太郎 / 白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

KONAMI



BERSERK

ゾッド



Character 新生魔の団/使徒

Unique

変化 このキャラクターが登場したとき、この都市にいるキャラクター2体までを標的。それらをロックする。

—首領を抑えることができるのは、このオレのみ

Range 0

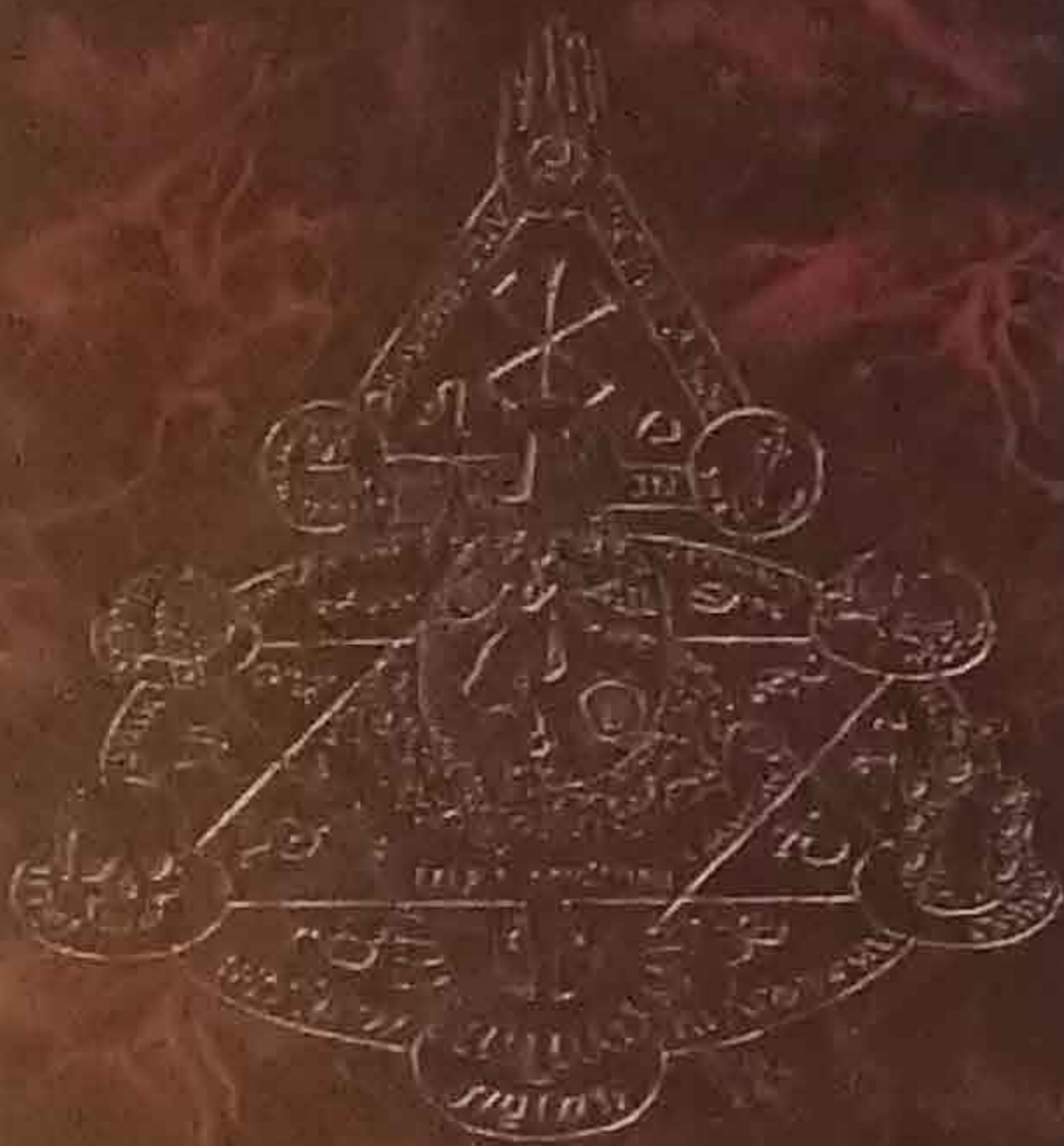
Move 1

Pow./HP 6/8

BK3 54/64

© 三浦健太郎 / 白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

KONAMI



BERSERK
TRADING CARD GAME

ロクス

4



Character 新生鷹の団/使徒

Unique

変化
場にいる全ての味方「騎兵」キャラクターは+2/+2
修正を受ける。

一鐘と鳥を取り込んでの変化
魔騎士と似た出まらだな

Range

2

Move

1

Power / HP

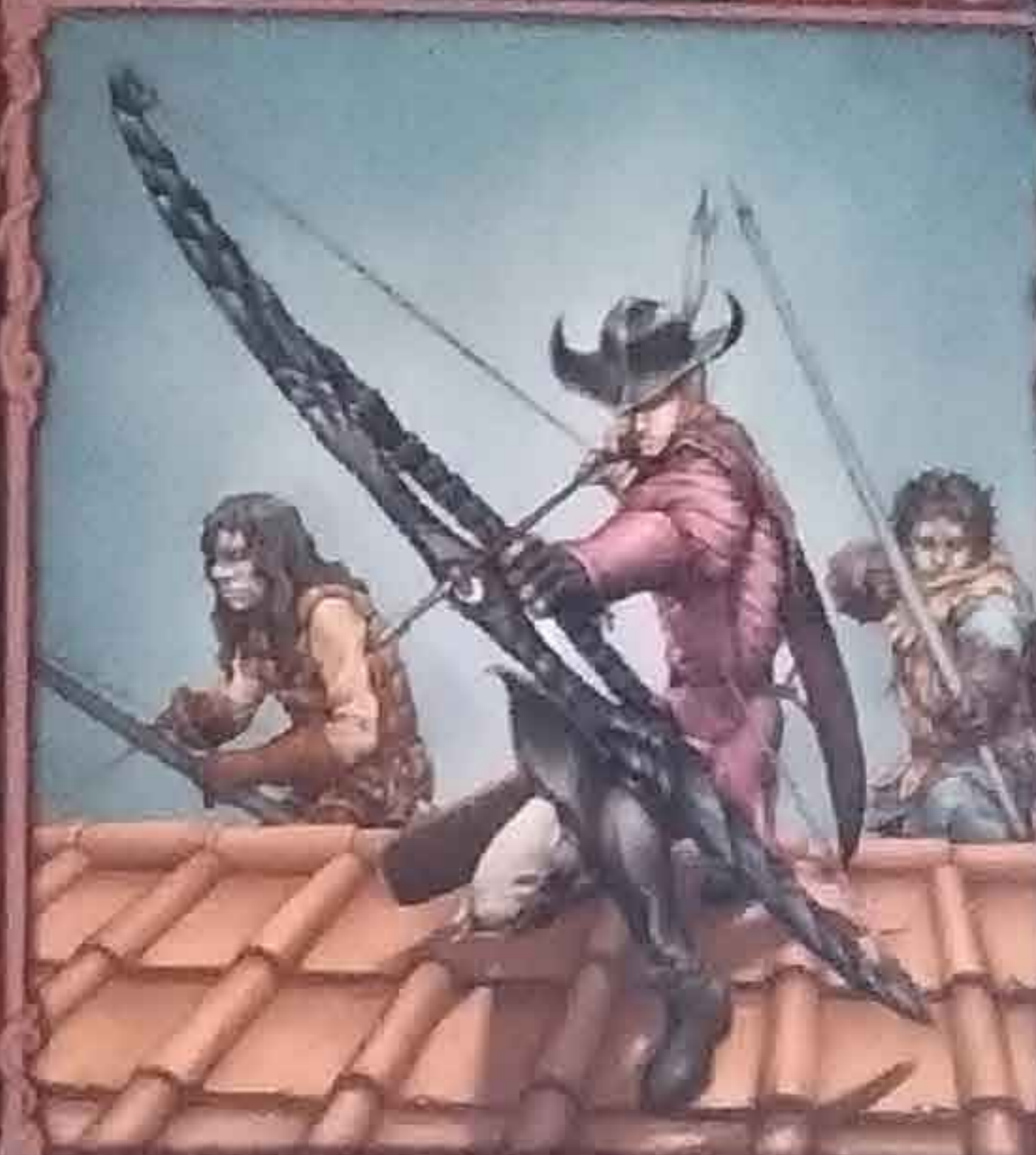
7/3

BK3 56/64

© 三浦健太郎 / 白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

アーヴァイン

3



Character 新生鷹の団

Unique

①:距離1以下の都市にいるキャラクター1体を
標的。それに2点ダメージを与える。

Range

3

Move

1

Power / HP

4/2

BK3 57/64

© 三浦健太郎 / 白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

ラクシャス

3



Character 新生鷹の団

Unique

(Quick) ①:このキャラクターをセットカードに
する。

—ケッフ 大きな口を叩くなら
私を止めてからにするね

Range

0

Move

1

Power / HP

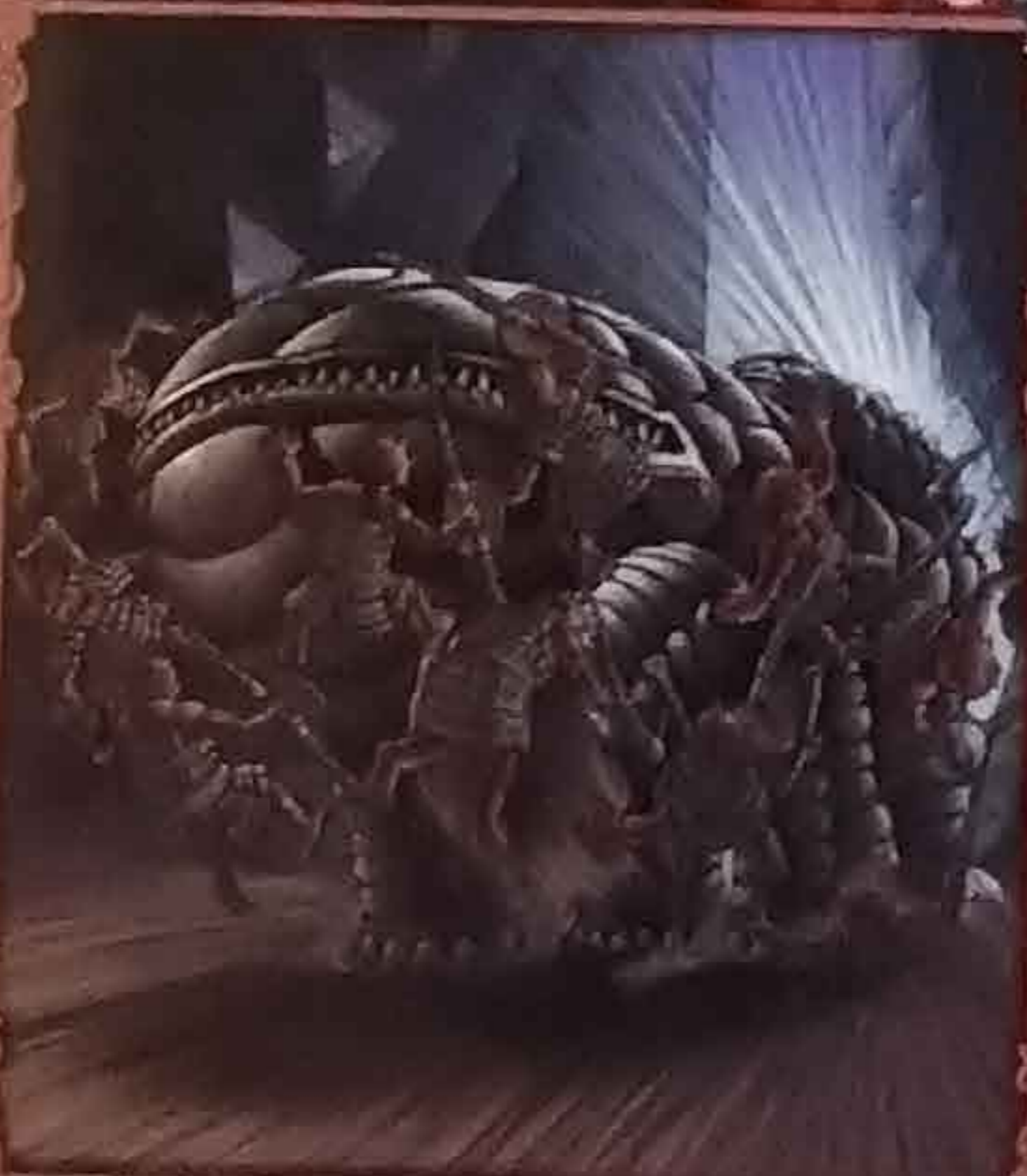
3/5

BK3 58/64

© 三浦健太郎 / 白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

ボルコフ

2



Character 新生鷹の団/使徒

Unique

このキャラクターがロック状態になったとき、あな
たは場にある味方セットカードを1枚選んでトラッ
シュしてもよい。そうしない場合、このキャラク
ターをトラッシュする。

—ゴフー! コフコフ

Range

0

Move

1

Power / HP

3/5

BK3 59/64

© 三浦健太郎 / 白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

KONAMI



BERSERK
TRADING CARD GAME

強行突入

2



Effect Normal

Quick

この都市が敵古国都市の場合にのみ使用できる。
この都市は中立都市になる。
あなたはカードを1枚引く。

—よきあの戦で直接仕掛けてくるとはな

BK3 61/64

© 三浦健太郎 / 白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

救いの窓

4



Effect Eternal

このカードが登場したとき、あなたはカードを2枚引く。
相手がいずれかの都市に手札からカードをセットしたとき、
その1枚につきあなたは自分のデッキの上から1枚をその都市
にセットする。

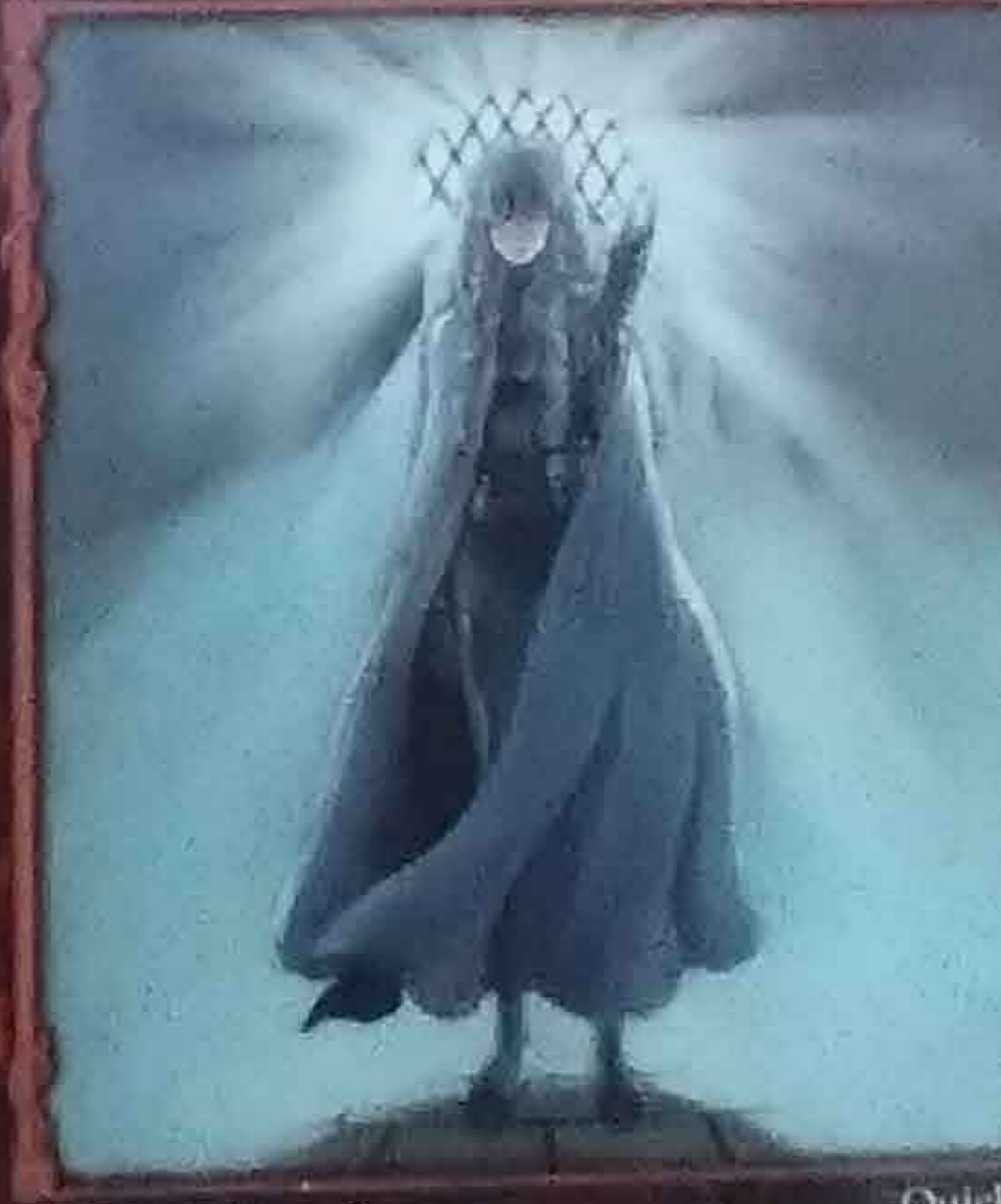
その利権は窓 あなたの心はこの場から解き放つための

BK3 62/64

© 三浦健太郎 / 白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

月明かりの現実

2



Effect Normal

Quick

この都市が敵古国都市の場合、あなたはデッキの上から3枚を
見て、それぞれ好きな都市にセットする。

—そんなんーこれは夢ー夢よ、そうに決まってる

BK3 63/64

© 三浦健太郎 / 白泉社・パップ・NTV © 2004 KONAMI

蝶の救出

1



Effect Normal

Quick

距離1以下の都市で発生した解決前のLv.1のノーマルエフェクト1つの効果を標的。それを無効にする。

—何もかもが幻想的な光景の中 この指だけは確かに熱い

BK3 64-64

© 編者 藤本 自衛社・パブリックNTV ©2004 KONAMI