



Компьютерная стратегическая игра

Герсерак Герои

Правила игры

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

Если вы уже играли в «Берсерк. Герои» и знакомы с его правилами, смело переходите к стр. 13, где описаны особые правила набора «Пробуждение драконов».

ТИПЫ КАРТ

В «Берсерк. Герои» 4 основных типа карт: герои, существа, заклинания и карты поддержки. Героев и существ также называют персонажами.

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



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



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



Карты поддержки делятся на несколько видов: оружие, броня, амулет, местность, событие. Разыгрывая карту поддержки, игрок кладёт её на стол рядом с картой героя. Карта поддержки остаётся там, пока не будет отправлена на кладбище. Когда игрок разыгрывает новую карту поддержки, другая карта поддержки такого же подтипа, находящаяся под его контролем, отправляется на кладбище игрока.

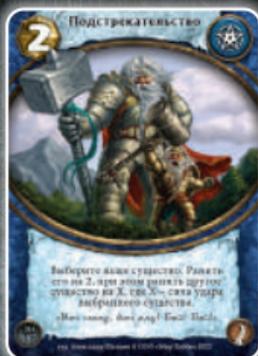


СТИХИИ

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



Степи



Горы



Лес



Болота



Тьма



Нейтральные
карты

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



Полноформатные

Мультистихийные

РЕДКОСТЬ

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



Частая

Необычная

Редкая

Ультраредкая

ПРАВИЛА СОСТАВЛЕНИЯ КОЛОДЫ

Перед началом игры вам предстоит выбрать героя для игры и составить свою боевую колоду, которая включает в себя 40 или более карт. Герой определяет стихию колоды: в колоде игрока могут быть только карты той же стихии, что и его герой, а также нейтральные карты.

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

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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

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

Маркеры монет

*Открытый
маркер монеты*



*Закрытый
маркер монеты*

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

Пример игровой зоны



ХОД ИГРЫ

Ход каждого игрока состоит из трёх этапов:

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

Этап начала хода

Фаза восстановления

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

Фаза накопления

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

Основной этап

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

- ♦ **Сыграть карту с руки**, оплатив её стоимость маркерами монет (оплачивая стоимость розыгрыша карт, игрок закрывает свои маркеры).
- ♦ **Атаковать** персонажа противника ударом своего существа. Одно существо может атаковать ударом только 1 раз за ход, если не указано иного.
- ♦ **Использовать** особенность своей карты (в том числе героя), если это возможно. **Любая особенность используется 1 раз за ход, если не указано иного.**

Срабатывающие способности (начинаются со слов: «До», «При», «После», «Когда») также срабатывают только один раз за ход. Исключение составляют способности, начинающиеся со слов «каждый раз, когда». Для них нет ограничения на число срабатываний.

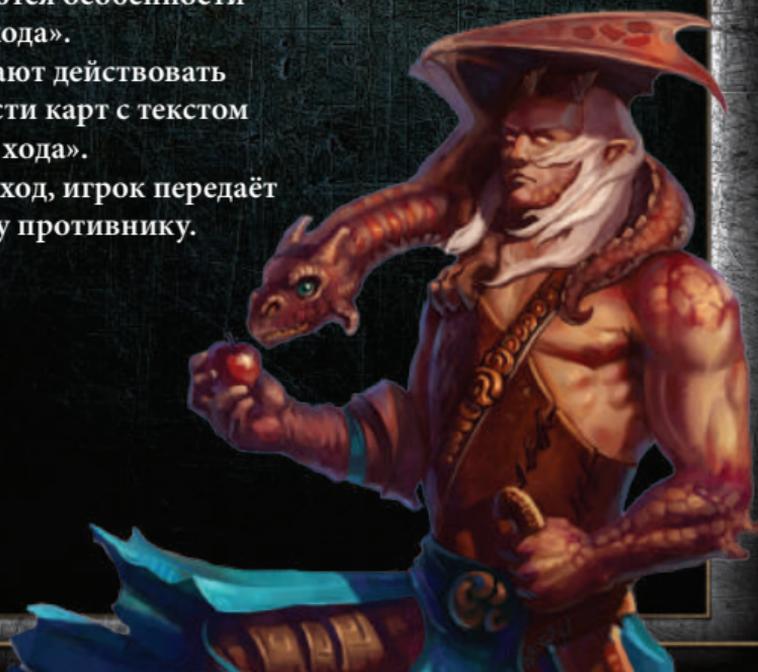
Важно: вошедшая в игру карта существа в текущий ход не может атаковать, а также нельзя использовать её особенности, требующие  (исключение: карты с особенностью «Рывок»). Особенность карты заклинания используется мгновенно после её розыгрыша. Особенности карт событий, героя и экипировки используются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

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

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

Этап конца хода

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



ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА

Атака ударом

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

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



Важно: после того как карта атаковала ударом и выжила, она закрывается.

Назначение защитника

Если вашу карту (существо или героя) атакует ударом существо противника и у вас в игровой зоне есть своё открытое существо, вы можете назначить это существо защитником. В этом случае вместо изначальной цели существо противника будет сражаться с защитником и они нанесут друг другу урон, равный значениям их ударов. После сражения, если ваш защитник выжил, он закрывается так же, как и атакующий. Каждое существо может выступать защитником только один раз за ход.



Раны

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

Золотое правило

Если текст карты противоречит правилам, приоритет имеет текст карты.

Одновременное выполнение особенностей

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

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Побеждает игрок, который сократит до нуля или ниже количество жизней героя противника. Также игрок побеждает, если его противник не может взять карту из своей колоды в третий раз за игру в начале своего хода (см. Фаза накопления на стр. 9).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ВЫПУСКА

Вампиризм X

Вампиризм X. Когда существо наносит раны ударом, оно излечивается на X. Если на этом существе ран меньше, чем X, то оно получает Y дополнительных жизней, где Y — оставшаяся разница.

Важно: Вампиризм срабатывает, только если атаковавшее существо выжило после атаки.

Пример: Вы заявляете атаку ударом вашим Рыцарем-вампиром по Сатиру противника. В результате атаки Сатир погибает, а ваше существо получает 1 рану. После этого срабатывает вампиризм 2, исцеляя полученную рану и добавляя Рыцарю-вампиру 1 дополнительную жизнь.



Дар жизни

Дар жизни или Дар жизни X имеет вид: «Снимите от 1 до X дополнительных жизней с ваших персонажей, выберите ваше несозданное существо стоимостью, равной числу снятых дополнительных жизней: Создайте копию выбранного существа». Дар жизни является активируемой способностью либо её частью.

Примечание: Если у Дара жизни нет числа, то нет ограничения по максимальной стоимости выбираемого существа.

Важно: Дар жизни можно применять только к вашим несозданным существам.

Пример: в вашей игровой зоне находятся Страж полудня и Щур с двумя дополнительными жизнями, а вашим героем является Берегир. Вы оплачиваете способность героя тремя монетами, поворачиваете его, снимаете со Щура две дополнительных жизни, выбираете вашего стража полудня и создаёте его копию. Найм у копий, созданных таким образом, срабатывает. Обозначать копию в игровой зоне вы можете любым удобным вам способом.



Копия



Могущество

Могущество X. В конце каждого хода положите на это существо эффект усиления; срабатывает до тех пор, пока количество эффектов усиления на этом существе меньше X. Пример: Вы разыграли из руки Хазга-ветерана. В конце вашего хода, а затем в конце хода противника он получит по 1 эффекту усиления. После того как общее число эффектов усиления на этом существе достигнет двух (или более), эффект могущества не будет применяться до тех пор, пока их снова не станет меньше двух.



Спустя ваш ход и ход противника



Превосходство

Превосходство: Превосходство или Превосходство над [X]. Существо с Превосходством при ударе по [X] наносит на 2 раны больше. Существо с Превосходством получает на 2 раны меньше от [X]. Превосходство может быть над существом, классом существ, существами, удовлетворяющими условию [X], или над всеми существами противника.

Важно: Если не было нанесено ран, то эффект Превосходства, наносящий дополнительные раны, не применяется.

Пример: в игровой зоне находятся Молодой охотник под вашим контролем, Успокаивающая и Воймир под контролем оппонента. Если вы объявляете атаку по Воймиру, то в результате он погибнет, так как сработает эффект превосходства, добавляющий две дополнительные раны, а ваше существо выживет. Если же вы объявите атаку по Успокаивающей, то выживут оба существа и никто не получит ран.



Спящий

Спящий: существо с особенностью Спящий входит в игру закрытым и не может быть открыто другими особенностями, кроме как «теряет Спящий». Как только существо теряет Спящий, оно открывается.

Важно: существо с особенностью Спящий не активирует умений других карт, связанных с закрытием существ, при своём входе в игру. Если способность Спящий получена в результате воздействия какого-либо эффекта, то карта остаётся открытой.

Пример: у вас 5 монет, Вы используете заклинание С того берега моря и вызываете из колоды Тролля-легионера, который получает Рывок от своего Найма и Спящий от заклинания, после этого он может атаковать и закрыться после атаки. В начале вашего следующего хода он не откроется, т. к. у вас меньше 7 монет. Но если использовать заклинание Найти сокровище и получить две монеты, то сразу после этого Троль откроется и снова сможет атаковать.



Чешуя

Чешуя X. Не получает ран от ударов и выстрелов силой X или менее (с учётом модификаторов).

Важно: При атаке по существу сначала определяется значение атаки с учетом модификаторов (к примеру, если в игровой зоне есть Знаменосец Ордена). Только после этого определяется, пробила ли атака Чешую или нет.

Пример: У вас под контролем есть Успокаивающая и Знаменосец Ордена. У противника – Спригган. При объявлении атаки по Успокаивающей, из-за модификатора к атаке ударом -1 от Знаменосца, Спригган не сможет нанести раны Успокаивающей, т. к. итоговая сила удара должна превышать значение Чешуи.



ГЛОССАРИЙ

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

Броня X. Карта не получает первые X ран за ход от ударов и выстрелов. Из нескольких особенностей «Броня» применяется только последняя приобретённая.

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

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

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

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

Вымогательство — <условие>.

Когда срабатывает эффект **Вымогательства**, противник может выполнить требования, указанные в <условии>.

Если он соглашается и выполняет требования, то эта карта с **Вымогательством** теряет особенности. В таком случае **Вымогательство** считается оплаченным. Если игрок отказывается или не может выполнить требование, то такое **Вымогательство** считается неоплаченным.

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

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

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

Добывает. [X] добывает [Y]. Выберите карту [Y], положите её под добывшую карту [X]; когда добывшая карта [X] покидает игровую зону, верните добытую карту [Y] в зону, где она изначально находилась. Никакие особенности не срабатывают на такое перемещение между зонами. Добытые карты не считаются картами, находящимися в игровой зоне. С добытыми картами можно взаимодействовать только способностями, в которых прямо указано о взаимодействии с такими картами. Нельзя заявлять добычу себя самим собой.

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

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

Засада. Срабатывающая способность. Имеет вид: «<условие>, Засада X». Когда выполняется <условие>, вы можете заплатить X монет, при этом МГНОВЕННО разыграть эту карту с Засадой. Эта особенность работает из руки как в свой ход, так и в ход противника.

Защита от заклинаний. Карту с защитой от заклинаний нельзя выбрать целью заклинания.

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

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

Кладка. Активируемая способность. Имеет вид: «1 🕒: Создайте Яйцо, оно добывает эту карту (эта особенность работает только в руке)».

Копия карты. Вводится в игру с помощью способности «Создайте (Поместите) в игру копию...». Полученная карта обладает такими же названием, ударом, стоимостью, жизнью и особенностями, как у исходной карты. К особенностям карты добавляется «Созданный». Раны, эффекты и приобретённые способности не «копируются».

Модуль. Если существо со способностью Модуль должно войти в игру, вместо этого можете присоединить эту карту к вашему механизму, при этом сработают те Наймы, которые принадлежат присоединяемому модулю.

Мор Х. Имеет вид: «Положите Х верхних карт любой колоды на кладбище». Мор является частью активируемой или срабатывающей способности.

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

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

Неуловимость от [ТЕКСТ].

Существа с [ТЕКСТ] не могут быть защитниками от этого существа и не могут атаковать это существо, пока оно открыто.

Опыт в атаке. Карта не закрывается, после того как атаковала противника ударом.

Опыт в защите. Карта не закрывается, после того как была назначена защитником.

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

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

Отравить на Х. Отравленная карта в начале каждого своего хода получает Х ран. Из нескольких особенностей «Отравить на Х» применяется только последняя приобретённая.

Первый удар. Когда существо с особенностью «Первый удар»

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

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

Персонаж. Герой или существо.

Повторить заклинание. Выполните заклинание ещё раз, при этом вы можете выбрать другую цель. Если в тексте заклинания есть переменная величина, она остаётся неизменной.

Подавление. При атаке по существу закройте существо, выбранное первоначальной целью атаки.

Важно: Подавление срабатывает даже, когда атаковавшее существо погибло в результате атаки.

Подготовить [карту]. Открыть эту карту, она может вновь атаковать и использовать все свои активлируемые способности.

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

Поместите X. Замешайте X из вашего запаса в колоду указанного игрока. Если карта кладётся на указанное место колоды, перемешивание не происходит.

Помещённый. Эта карта вводится в игру с помощью способности «Поместите» из Запаса игрока. Когда Помещённая карта должна попасть на кладбище, вместо этого она уходит в Запас владельца. В сумме в колоде и руке игрока не может быть более 10 помещённых с одинаковым названием.

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

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

При атаке — [текст]. [текст] выполняется после атаки, если она не была заблокирована. **Важно:** не работает при ответном ударе.

Присоединить [карту] X к [карте] Y. Карта X подкладывается под карту Y, и это объединение считается как одна карта. В результате такого объединения запас жизней, сила удара и стоимость полученной карты равны сумме объединённых карт.

Регенерация X. В конце своего хода излечиться на X. Регенерацию 0 заявить нельзя. Из нескольких особенностей «Регенерация» применяется только последняя приобретённая.

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

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

Создайте X. Положите в игру карту X. Карта создаётся не из вашей колоды, и вам не нужно иметь её в колоде.

Созданный. Эта карта вводится в игру с помощью способности «Создайте». Эта карта не может быть в колоде или руке изначально или попасть туда.

Сразиться с выбранным существом. Атаковать ударом выбранное существо по обычным правилам. Существа сражаются как открытые, даже если они были закрыты. Такая атака не приводит к закрытию существ (если в тексте особенности не стоит символа ☹). Против такой атаки нельзя назначить защитника. Атаковав с помощью этой способности, существо не теряет возможности атаковать ударом.

Уникальность. Если под контролем одного игрока оказалось 2 или более карты с одинаковым названием и особенностью «Уникальность», игрок немедленно выбирает одну из этих карт и уничтожает остальные.

Уничтожьте. Положите карту из игры на кладбище владельца.

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

Эффект усиления. Удар и жизни существа увеличиваются на 1 за каждый Эффект усиления на этом существе.

Ярость. До розыгрыша карты с Яростью вы можете выбрать любое количество ваших существ, не превышающее стоимости разыгрываемой карты, и ранить их на 1. Карта с Яростью стоит на 1 дешевле за каждое выбранное таким образом существо.

СОСТАВ КОЛОД

Дартарион:

Айра	1
Беспокойный	1
Бесстрашный	3
Вожак стаи	1
Воспарившая	1
Вспыльчивый	2
Грозный	1
Дракон Хаоса	1
Дракс	1
Заботливый	2
Заказать	1
Лекарь Ордена	3
Медный дракон	1
Мераксес	1
Охота на монстров	2
Перебежчик	1
Пронзающая тучи	1
Расхитительница руин	3
Смерть-с-небес	1
Странница	3
Суллимат	1
Тачанка	1
Топазовый дракон	1
Ускользающий	2
Черный фолиант	1
Чистокровный	2
Юный дракон	1

Сайконо:

Аллараз	3
Атака сильного	1
Безудержное веселье	1
Богатырь	2
Бон и Берроу	1
Валькирия	1
Дереза	2
Ётун	2
Изумрудный стрелок	3
Лаппония	3
Лидана	2
Мантикора	3
Морраг	2
Найти сильнейшего	3
Поури	2
Примарилиты	1
Раксидан	1
Рубака Туллена	3
Санкторум	1
Содрать шкуру	1
Трофеи	2





СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Иван Попов

Разработчики игры: Семён

Пыхтеев, Егор Попов, Егор Апасов

Автор идеи: Михаил Акулов

Общий дизайн: Сергей Дулин

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

Разработчики игры выражают особую благодарность за помощь в работе над выпуском Михаилу Францеву и Колоколову Павлу, за помощь в тестировании выпуска Михаилу Францеву, Колоколову Павлу, Олеся Белавиной, Ярославу Белавину, Антону Коняеву, Кириллу Кокореву и Киру Пананову и за помощь в развитии игры Алексею Багзину и Настасье Коневоy.

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством:

Иван Попов

Старший дизайнер-верстальщик:

Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик:

Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2022 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.



Играть интересно

hobbyworld.ru

*Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!
Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru
или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.*

МАРКЕРЫ РАН И ЭФФЕКТОВ

Фишки ран



Фишки «Эффекта созревания»



Добавятся Фишки дополнительных жизней
и Фишки «эффектов усиления»



Больше информации об игре
на <http://berserk.ru/>.

Версия правил 9.0



Видеоправила