



Перевод: Atanvaron

СПРАВОЧНИК ПО ИГРЕ

◆ ЧИТАЯ ЭТОТ ДОКУМЕНТ ◆

Этот справочник является сводом всех правил игры. В отличие от обучающего буклета, это руководство не является учебником для игроков. Сначала игрокам рекомендуется прочитать обучающий буклет в полном объеме, а затем использовать этот справочник в процессе игры по мере необходимости.

Существует пять основных разделов этого справочника:

Глоссарий стр. 2–10

Большой частью этого документа является глоссарий, в котором перечислены подробные правила, составленные по темам.

Эпические приключения стр. 10

Данный раздел представляет дополнительное правило для игроков, дающее сладкий опыт от эпической игры.

Мир Ведьмака стр. 11–14

В этом разделе мы углубимся в мир *Ведьмака*, описывая важные факты об окружении, существующих персонажах, разных расах и группах и отношениях между ними.

Алфавитный указатель стр. 15

Данный раздел содержит полный список тем и номера страниц, которыми можно пользоваться игрокам во время игры.

Быстрое ознакомление стр. 16

На обороте этого документа перечислены значки и другая соответствующая информация для быстрого доступа.

СТОП!

Рекомендуется, чтобы игроки начинали *игру* с прочтения обучающего буклета в полном объеме. Затем, по мере возникновения вопросов во время игры, игроки могут ссылаться на этот справочник. Однако, если игроки хотят узнать и понять все нюансы игры сразу, они могут прочитать этот справочник от начала до конца.

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

Золотые правила являются основой, на которых построены все остальные правила игры.

- ✦ Справочник является решающим источником информации по правилам. Если что-то в этом документе противоречит информации в обучающем буклете, то этот справочник имеет приоритет.
- ✦ Если текст правил в карте или другом игровом компоненте противоречит информации из справочника, то конкретный текст в компоненте имеет приоритет.
- ✦ Если эффект содержит слово “нельзя”, то эффект является абсолютным.
- ✦ Слово “должен” означает обязательное действие, а слово “может” означает, что действие необязательное.

ГЛОССАРИЙ

Этот глоссарий содержит все термины игрового процесса и правила в деталях. Если вы не смогли найти тему в этом глоссарии, проверьте указатель на стр. 15

ДЕЙСТВИЯ

Выполнение действий является основным способом путешествия персонажей по миру, исследования возможных улик и выполнения квестов.

- ☛ Только активный игрок может выполнить действия.
- ☛ Игрок может выполнить не более двух действий за ход.
- ☛ Игрок может выполнить только те действия, слоты которых свободны, то есть, слот действия ещё не занят жетоном действия, либо жетоном раны.
- ☛ Игрок не может выполнить одно и то же действие два раза за ход.
- ☛ Доступные действия находятся на листе каждого персонажа, они подробно описаны ниже.

◆ **Переход:** Игрок перемещает своего персонажа по дороге на один, **либо** на два шага за раз. Затем, он получает жетоны улики соответствующего количества и цвета, указанных в месте назначения. Наконец, если герой перемещается на два шага, то тянет карту Горькой Судьбы и разыгрывает её.

◆ **Исследование:** Игрок тянет из колоды Исследования одну карту и разыгрывает её. Если игрок желает оставить карту себе, он кладет её лицом вверх на колоду отбоя.

◆ **Развитие:** Игрок тянет две карты из колоды Развития, выбирает одну себе и сбрасывает другую.

◆ **Отдых:** Игрок удаляет два жетона легкой раны или один жетон серьезной раны с листа персонажа.

◆ **Эликсир (только у Геральта):** Геральт размещает общий маркер из резерва на **каждую** свою открытую карту Развития с **эликсиром**.

◆ **Подготовка (только у Трисс):** Трисс размещает один общий маркер на **одну** из своих открытых карт Развития с **заклинанием**.

◆ **Пение (только у Лютика):** Лютик берет две золотые монеты из резерва.

◆ **Команда (только у Ярпена):** Ярпен выбирает себе две карты компаньонов для использования. Прочитав эти карты он принимает их эффекты.

Связанные темы: Слоты действий, Локации, Перемещение, Регионы, Дороги, Структура хода

СЛОТЫ ДЕЙСТВИЙ

- ☛ У каждого действия на листе персонажа есть свой слот действия.

- ☛ Слоты действий со значком сердца являются слотами выносливых действий.
- ☛ Когда персонаж получает рану, то размещает жетон раны в любом свободном слоте выносливых действий, еще не занятом жетоном раны.
- ☛ Слот действия могут занимать только жетон раны или жетон действия.
- ☛ Персонаж может выполнить действие, только если его слот действия свободен.

Связанные темы: Действия, Горькая Судьба, Локации, Перемещение, Регионы, Дороги, Раны

АКТИВНЫЙ ИГРОК

Игрок, к которому в данный момент перешел ход, является активным.

СОСЕДСТВО

- ☛ Две локации являются соседними, если они соединены одной дорогой.
- ☛ Два региона являются соседними, если хотя бы одна локация в каждом регионе связана одной дорогой.

Связанные темы: Локации, Регионы, Дороги

БИТВЫ











Последовательность действий при ведении битвы:










1. Применить любой эффект "в начале битвы".
2. Принять любой эффект "перед броском".
3. Бросить кости (боевой и геройский набор костей).
4. Получить общий результат после броска костей.
5. Изменить результат броска любым из способов ниже:

◆ Потратить 1  и 1  , чтобы получить 1  .

◆ Использовать карты Развития во время битвы.

◆ Использовать карты Удачи во время битвы.

6. Сравнить общее количество  со статусом атаки противника. Если количество  равно или больше, чем в статусе врага, значит атака персонажа прошла удачно и он получает эффект "Успех  ". Если количество  меньше, чем в статусе врага, значит персонаж проводит неудачную атаку и получает эффект "Провал  ".
7. Сравнить общее количество  со статусом обороны противника. Если количество  равно или больше, чем в статусе врага, значит персонаж защитился успешно и получает эффект "Успех  ". Если количество  меньше, чем в статусе врага, значит оборона не удалась и персонажа ждет эффект "Провал  ".
8. Если враг является монстром и атака проведена успешно, монстр будет побежден, а его жетон сбросится.

- ☛ Некоторые основные квесты предусматривают встречу с врагом. Чтобы выполнить этот основной квест, персонаж для начала должен находиться в заданной локации и потратить необходимое количество ресурсов. Затем он проводит битву с врагом. Несмотря на исход битвы, в конце персонаж завершает выполнение основного квеста.
- ☛ Некоторые эффекты врагов имеют статус "Получаете 'X' за каждый недостающий 'Y'". Это значит, что при эффекте персонаж страдает от X в соответствии со статусом Y монстра. Например, Стрыга в статусе "Провал"  имеет эффект "Получаете 1  за каждый недостающий , а её статус обороны "5 ". Если у персонажа выпадает только 3 , то он получает $(5-3=2)$ два .
- ☛ Некоторые враги имеют статус ритуала (). Статус ритуала может стоять вместо статуса атаки или в дополнение к статусам атаки и обороны.
- ☛ Монстры, которые имеют статус ритуала () вместо статуса атаки (), будут побеждены и удалены, если у персонажа выпадет ритуал.

Связанные темы: Кости, Сбрасывание карт, Монстры, Раны

ЛИМИТ РЕСУРСОВ

- ☛ В игре нет лимита ресурсов. Если у игрока заканчиваются ресурсы в резерве, он может использовать подходящую замену (например, монеты или шарики).
- ☛ Когда колода карт закончится, сразу перетасуйте свою колоду отбоя и сформируйте новую.



Связанные темы: Резерв

ЗАДЕРЖКА ПЕРСОНАЖЕЙ

- ☛ Когда эффект задерживает персонажа, тот лишается своего следующего действия. В этом случае следует положить фигурку на бок. В следующий раз, вместо выполнения действия, игрок только ставит фигурку на место.
- ☛ Если эффект задерживает игрока во время первого действия за ход, то он лишается второго действия в этом ходу.
- ☛ Если эффект задерживает игрока во время второго действия за ход, то он лишается первого действия в следующем ходу.
- ☛ Если эффект требует от задержанного персонажа снова задержаться, то он игнорирует этот эффект.



Связанные темы: Расходы, Структура хода

КАРТЫ РАЗВИТИЯ

- ☛ Некоторые карты Развития имеют общие маркеры () , указанные на них. Эти карты могут иметь до **трех** общих маркеров одновременно. Эти карты не сбрасываются, если маркеры на них заканчиваются.
- ☛ Карты Развития могут быть использованы только с указанием на индивидуальной карте (например, "во время битвы", "один раз за бросок", "при выполнении действия "Переход", и т.д.).
- ☛ Карты Развития со статусом "один раз за ход" могут быть использованы только активным игроком и только во время выполнения операций.
- ☛ Общие маркеры не могут размещаться на картах Развития, которые не имеют эффекта "Тратите  с этой карты".

Связанные темы: Сбрасывание карт, Группы

КОСТИ

- ☛ Когда эффект требует от персонажа бросить кости, он бросает весь свой геройский набор костей.
- ☛ Боевой набор костей - не геройский; геройский - не боевой.
- ☛ Когда игрок перебрасывает кости, то защищается последний результат.
- ☛ Большинство граней у костей дают один или несколько результатов. У каждой боевой кости есть пустая грань, которая не дает результата (см. "Быстрое ознакомление на стр.16").
- ☛ Персонажи могут применять эффект карт Развития на результаты.
- ☛ Некоторые эффекты требуют от персонажа разыграть геройский набор костей. Бросок считается успешным, если **хотя бы одна грань кости** является "успешной" согласно листу персонажа.
- ☛ Некоторые эффекты требуют результатов броска, которые бывают не у всех геройских наборов. У этих персонажей есть карты Развития, которые дают такие результаты.
- ☛ На некоторых картах есть значки  или . Эти значки обозначают саму грань кости, а не полученный результат этой грани.

Ниже приведено полное описание всех граней каждой кости.

Боевой набор 1



Боевой набор 2



Боевой набор 3



Набор Геральта 1



Набор Геральта 2



Набор Геральта 3



Набор Трисс



Набор Лютика



Набор Ярпена



Связанные темы: Битвы, Карты Квестов

СБРАСЫВАНИЕ КАРТ

Некоторые эффекты требуют сбросить карты и жетоны, которые, в зависимости от их типа, размещаются по-разному.

- ✦ **Карты Развития:** Поместить сброшенные карты Развития лицом вниз в соответствующую колоду.
- ✦ **Карта Квестов:** Поместить сброшенную карту Квестов лицом вверх в соответствующую колоду отбоя.
- ✦ **Карты Исследования:** Поместить сброшенные карты Исследования лицом вверх в соответствующую колоду отбоя.
- ✦ **Карты Горькой Судьбы:** Поместить сброшенные карты Горькой Судьбы лицом вверх в колоду отбоя на игровом поле.
- ✦ **Карты Удачи:** Поместить сброшенные карты Удачи лицом вверх в колоду отбоя на игровом поле.
- ✦ **Жетоны Монстров:** Поместить жетоны побежденных монстров лицом вниз под соответствующую стопку.

ВЫТЯГИВАНИЕ КАРТ

Некоторые эффекты требуют вытянуть, подсмотреть или показать карты (или жетоны), каждые из которых описаны ниже:

- ✦ Когда эффекты имеют статус "вытягиваете карту", игрок берет верхнюю карту из указанной колоды.
- ✦ Когда игрок тянет только одну карту, он, как правило, разыгрывает её. Когда игрок тянет больше одной карты, то зачастую решает, какую карту он разыграет или сохранит.
- ✦ Некоторые эффекты имеют статус "вытягиваете ещё X карт". Игрок тянет данное количество карт в дополнение к уже вытянутым и выбирает одну из общего числа всех вытянутых карт.
- ✦ Когда эффект имеет статус "подсматриваете X карт", игрок тянет данное количество карт из указанной колоды и смотрит на них так, чтобы остальные игроки их не видели.
- ✦ Когда эффект имеет статус "показываете X карт", игрок тянет данное количество карт из указанной колоды и переворачивает их лицом вверх так, чтобы все игроки могли их видеть.

ПРЕПЯТСТВИЯ НА ПУТИ

Жетоны Монстров и жетоны Горькой Судьбы - это препятствия, с которыми персонажи сталкиваются во время игры.

- ✦ Если персонаж после выполнения второго действия больше не захочет выполнять операции, то он встретит одно препятствие в своем регионе.
- ✦ При столкновении с жетоном Горькой Судьбы персонаж сбрасывает этот жетон, вытягивает одну карту Горькой Судьбы, принимает её эффект, а затем сбрасывает эту карту (если другое не указано).
- ✦ При столкновении с жетоном Монстра, персонаж переворачивает его лицом вверх, если он лежит лицом вниз и вступает с ним в битву.
- ✦ Если в регионе персонажа находятся и жетон Горькой Судьбы, и жетон Монстра, то персонаж выбирает, с каким из них столкнуться.

✦ Если он хочет столкнуться с жетоном Монстра, которых несколько в этом регионе, то герой выбирает, с которым из них столкнуться. Он может выбрать стопку жетонов с монстрами не переворачивая их, чтобы изучить варианты. Важно, чтобы игрок оставил жетоны "как есть" (лицом вверх или вниз).

✦ Если в его регионе нет препятствий, он вступает на Тропу Войны, перемещая её маркер на один сектор по часовой стрелке. Выбрав препятствие из сектора тропы войны, игрок размещает его в зоне препятствий своего региона.

✦ Некоторые эффекты позволяют персонажу "игнорировать" препятствия. Персонаж не может столкнуться с игнорируемыми препятствиями. Если игнорируя одно или несколько препятствий, персонаж не сталкивается с ними, то он не вступает на Тропу Войны.

Связанные темы: Горькая Судьба, Монстры, Зона препятствий, Регионы

ГОРЬКАЯ СУДЬБА (ГС)

Есть три составляющих Горькой Судьбы: слоты ГС, жетоны ГС и карты ГС.

- ✦ Слот ГС есть рядом с каждым слотом действия на листе персонажа и в каждой зоне препятствий на игровом поле.
- ✦ Только один жетон ГС может занять каждый слот ГС.
- ✦ Персонаж может разместить жетон ГС на действии "Переход", "Быстрый переход", "Исследование", "Отдых" и особом действии.
- ✦ Персонаж тянет карту ГС при столкновении с жетоном ГС или после действия "Быстрый переход".
- ✦ При столкновении с жетоном ГС персонаж сбрасывает его, тянет карту ГС, принимает её эффекты, а затем сбрасывает эту карту (если другое не указано).
- ✦ Если эффект требует разместить жетон ГС в регионе, где уже есть такой жетон, то игрок располагает жетон ГС в свободном слоте ГС на листе персонажа.
- ✦ Когда эффект имеет статус "получаете ☹", игрок располагает жетон ГС в любом свободном слоте ГС на листе персонажа.
- ✦ Когда эффект имеет статус "получаете ☹, если возможно", игрок размещает жетон ГС в указанном слоте, если он свободен. Если слот занят, то эффект игнорируется.
- ✦ Когда эффект имеет статус "размещаете ☹" на конкретном действии, он размещает жетон ГС в слоте ГС рядом со слотом действия.
- ✦ Некоторые эффекты позволяют персонажам удалить жетоны ГС на листе персонажа.
- ✦ Если персонаж не может разместить жетон ГС на листе персонажа, так как все свободные слоты ГС уже заняты, то жетон не размещается. Вместо этого, теряется 2 ОП за каждый жетон ГС, который не может быть размещен на листе персонажа.
- ✦ Если персонаж совершает действие рядом с жетоном ГС, он возвращает жетон ГС в резерв, тянет карту ГС и сразу разыгрывает её перед выполнением действия. После розыгрыша карты ГС он сбрасывает её и продолжает выполнение выбранного действия.

Связанные темы: Препятствия на пути, Сохраненные карты, Зона препятствий

КАРТЫ УДАЧИ

- ☛ Карты Удачи дают различные положительные эффекты. Персонаж вытягивает карту Удачи после принятия последствий карт Квестов и различных эффектов от карт.
- ☛ Когда игрок тянет карту Удачи, то, посмотрев на нее, хранит лицом вниз в своей игровой зоне для использования позже.
- ☛ Карты Удачи могут быть сыграны или использованы, только когда это конкретно указано на карте (например, "во время битвы", "если вытянута карта Исследования", и т.д.).
- ☛ Некоторые карты в игре имеют статус "во время вашего хода". Игрок может использовать эти карты только во время выполнения операций.
- ☛ После принятия эффекта карты Удачи она сбрасывается, если другое не указано.

Связанные темы: Сбрасывание карт

КАРТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

- ☛ Некоторые карты Исследования неудачные и влекут за собой негативный эффект.
- ☛ Некоторые фиолетовые карты Исследования состоят в группе с **ценной информацией**, которая позволяет сохранить эту карту. Есть и другие фиолетовые карты Исследования с эффектами, получаемыми, если персонаж сбрасывает карту с **ценной информацией**.
- ☛ Некоторые синие карты Исследования состоят в группах (например, **Аэн Сейдхе**, **Нильфгаард**, **Ложа Чародеек**). Карта одной из этих групп не тратится при принятии эффекта.
- ☛ Если эффект имеет статус "если возможно", а игрок под эффектом не в состоянии его принять, то он не штрафует. Например, синяя карта Исследования "Зерриканский убийца" имеет статус "Встаёте на Тропу Войны и размещаете 1 ☹ на действии "Переход", если возможно". Если слот Г. Судьбы рядом с действием "Переход" уже занят, он не размещает жетон Г. Судьбы, но все равно встаёт на Тропу Войны.

Связанные темы: Кости, Вытягивание карт, Сбрасывание карт, Сохраненные карты, Задачи, Группы

СОХРАНЕННЫЕ КАРТЫ

- ☛ Некоторые карты имеют статус "храните эту карту до её розыгрыша". Игрок хранит эту карту лицом вверх в своей игровой зоне, пока не подействуют её эффекты и разрывает её.
- ☛ Некоторые карты имеют статус "храните эту карту из группы". После принятия других эффектов от этой карты, игрок хранит её лицом вверх в своей игровой зоне для того, чтобы другие эффекты могли ссылаться на её группу.
- ☛ Некоторые карты имеют статус "храните эту карту до выполнения её задачи". Игрок хранит эту карту лицом вверх в своей игровой зоне, пока не решит её задачу.
- ☛ Некоторые карты с задачами также входят в группы. Для того, чтобы игроки могли отслеживать свои завершённые задачи, они должны хранить их отдельно от незавершённых.

- ☛ Когда игрок завершает задачу с карты, также входящей в группу, он продолжает её хранить лицом вверх в своей игровой зоне для того, чтобы другие эффекты ссылались на группу. Кроме того, он не может завершить задачу больше одного раза.

Связанные темы: Карты Развития, Сбрасывание карт, Горькая Судьба, Карты Удачи, Карты Исследования, Карты Квестов, Задачи, Группы

УЛИКИ

Персонажи обменивают улики на доказательства, что является основным способом завершать основные квесты и зарабатывать ОП.

- ☛ Персонаж может получить улики разными способами, в том числе попав в локацию со значком улики, приняв эффект карты Исследования или используя карту Удачи.
- ☛ Когда выполняется действие "Переход", персонаж получает жетон улики после прибытия в назначенную локацию. Если персонаж перемещается на два шага, он не получает улики из пройденной локации.
- ☛ Если эффект требует от персонажа потратить (или получить) улику без указания цвета, то персонаж может потратить (или получить) улику любого цвета.
- ☛ Когда персонаж меняет жетоны улики на жетоны доказательства, он использует обменный курс со своего листа персонажа.
- ☛ Жетоны улики можно обменивать только на жетоны доказательства того же цвета.
- ☛ Когда персонаж обменивает жетоны улики на жетоны доказательства, он не сможет обменять доказательство на улики обратно. Можно обменивать только улики на доказательства.

Связанные темы: Локации, Доказательства

ЛОКАЦИИ

Локациями являются различные города и другие важные места в мире *Ведьмака*.

- ☛ Когда персонаж в локации, его фигурка занимает один из круглых слотов этой локации.
- ☛ В каждой локации есть четыре одинаковых слота, позволяющих нескольким персонажам быть в одном месте одновременно.
- ☛ Когда игрок попадает в локацию, он помещает фигурку своего персонажа в любой свободный слот локации. Каждый слот одной локации даёт одинаковые количество и цвет улики, поэтому не имеет значения, какой из слотов занимать.
- ☛ Выполняя операции, игроки, находящиеся в одной локации могут обмениваться уликами и/или монетами друг с другом.
- ☛ Три локации (Брокилон, Яруга и Элландер) не дают жетонов улики персонажам, которые там появляются.
- ☛ Две локации (Дуэн Канэлл и Элландер) отображают большой значок сердца под названием локации. Этот значок означает, что любой персонаж, прибывший в эту локацию, может удалить одну легкую рану или заменить одну серьёзную рану на легкую.

Связанные темы: Действия, Перемещение, Регионы

МОНСТРЫ

Монстры - гнусные твари, которые бродят по земле, нападая на персонажей без всякого повода.

- ✦ Есть три типа монстров: бронзовые, серебряные и золотые. Каждый тип монстра имеет жетон своего цветового образца, определяющего его тип.
- ✦ Жетоны монстров занимают область монстра в зоне препятствий и указывают, что в регионе находится монстр.
- ✦ Зону препятствий может занимать любое количество жетонов монстров; они кладутся в стопку, а порядок значения не имеет.
- ✦ Когда эффект требует разместить монстра в регионе, он размещается вниз лицом в области Монстра в зоне препятствий этого региона, если другое не указано.
- ✦ Когда эффект требует от персонажа разместить монстров определенного типа больше, чем доступно, персонаж размещает столько монстров, сколько может, выбирая, в какие регионы поместить монстров, а в какие нет.
- ✦ Когда персонаж сталкивается с перевернутым жетоном монстра, он переворачивает жетон лицом вверх, а затем вступает с ним в битву. Впоследствии, если персонаж проигрывает битву, жетон Монстра остается лицом вверх в текущей зоне препятствий.
- ✦ Когда в зоне препятствий находится несколько жетонов монстров и персонаж столкнулся с препятствием, он может временно изучить монстров, не переворачивая их, чтобы проверить их варианты. Важно, чтобы игрок оставил жетоны как есть (лицом вверх или вниз).
- ✦ Если персонаж проводит атаку против монстра успешно, он побеждает монстра и сбрасывает его.
- ✦ Некоторые монстры, такие как фантом или призрак, имеют статус ритуала (☉) вместо статуса атаки (⚔). Во время битвы персонаж сравнивает свой ☉ со статусом ритуала монстра тем же способом, как сравнивает статус атаки. Если ритуал проведен успешно, монстр будет побежден, а его жетон сброшен.

Связанные темы: Битвы, Препятствия на пути

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Персонажи путешествуют по различным локациям, перемещаясь по дорогам..

- ✦ Персонаж перемещается выполняя действие "Переход" или с помощью других эффектов.
- ✦ Персонаж не может перемещаться дважды по одной дороге в течение одного действия.
- ✦ Персонаж получает улики из локации только после перемещения во время действия "Переход".
- ✦ Для перемещения по морскому пути из Новиграда в Дуэн Канэлл, персонаж должен потратить две золотые монеты.
- ✦ Для перемещения по морскому пути из Дуэн Канэлла в Цинтру, игрок должен потратить одну золотую монету.

Связанные темы: Действия, Локации, Карты Квестов, Дороги

ЗОНЫ ПРЕПЯТСТВИЙ

В зонах препятствий находятся все препятствия, влияющие на данный регион.

- ✦ Есть шесть зон препятствий вдоль левой стороны игрового поля. Каждая зона препятствий относится к своему региону, отображаемая в названии региона его цветом и символом.
- ✦ В области монстра может находиться любое количество жетонов монстров.
- ✦ В области Горькой Судьбы может находиться только один жетон Горькой Судьбы.

Связанные темы: Препятствия на пути, Горькая Судьба, Монстры

ОПЕРАЦИИ

Операции - это события, которые игрок может выполнить за свой ход без использования действия. Игрок может выполнять любое количество операций в любом порядке до или после каждого своего действия.

- ✦ Только активный игрок может выполнять операции.
- ✦ Доступные операции подробно описаны ниже.
- ◆ **Обмен улики на доказательства:** Игрок может обменять жетоны улики на один жетон доказательства из резерва, в соответствии с обменным курсом в листе персонажа. Можно обменять жетоны улики только на жетон доказательства того же цвета.
- ◆ **Выполнение побочного квеста:** Игрок выполняет требования для любого побочного квеста, отмеченного в его карте Квестов. Он зарабатывает ОП, равные количеству, указанному в описании этого квеста, отмечая этот квест общим маркером, как завершенный.
- ◆ **Выполнение квеста поддержки:** Игрок тратит ресурсы, указанные в квесте поддержки в карте Квестов соперника в том же месте, что и у вас. Помогаящий игрок зарабатывает 6 ОП, а владелец карты Квестов зарабатывает 3 ОП. Владелец также отмечает общим маркером завершенный квест. **Игрок может выполнить эту операцию, только если он находится в той же локации, что и соперник.**
- ◆ **Выполнение основного квеста:** Игрок выполняет требования основного квеста, потратив указанные ресурсы. Если основной квест предписывает встречу с врагом, он вступает в битву с этим врагом. Независимо от исхода битвы, квест завершается. Он зарабатывает ОП, равные количеству, указанному справа от требований квеста. Затем, он принимает последствия, указанные в карте и переворачивает карту Квестов лицом вниз. Затем, он вытягивает две карты из колоды Квестов своего персонажа, выбирает одну себе и сбрасывает другую. **Игрок может выполнить эту операцию, только если он находится в локации основного квеста.**
- ◆ **Обмен ресурсов:** Игрок меняется уликами или монетами с любыми персонажами в своей локации. Игроки могут назначить условия, но оба должны принять их до начала обмена. Игроки могут менять улики или монеты на обещанную помощь в будущем, но эти не является обязательством.
- ◆ **Подкуп друга (только у Лютика):** Игрок тратит одну золотую монету для размещения общего маркера на одной из своих открытых карт Развития с другом.

Связанные темы: Действия, Карты Удачи, Улики, Доказательства, Карты Квестов, Структура хода

ИГРОВАЯ ЗОНА

- ✦ Каждый игрок имеет свою игровую зону, содержащую следующие элементы: лист персонажа, колоду Развития, открытые карты Развития, завершенные (закрытые) карты Квестов, текущую (открытую) карту Квестов, другие открытые карты (Исследования, Горькой Судьбы или Удачи), неиспользованные жетоны действия и коллекцию жетонов (монеты, улики, доказательства, и т.д.)
- ✦ Когда эффект требует от персонажа "потратить" определенное количество ресурсов, он берет эти ресурсы из своей игровой зоны и возвращает их в резерв.

Связанные темы: Сохраненные карты, Расходы

ДОКАЗАТЕЛЬСТВА

Доказательства требуются для выполнения различных квестов.

- ✦ Доказательства зарабатываются путем выполнения операции по обмену улики на доказательства, используя обменный курс в листе персонажа.
- ✦ Персонаж не может обменять доказательства обратно на улики.

Связанные темы: Улики, Карты Квестов, Расходы

КАРТЫ КВЕСТОВ

- ✦ Карта Квестов считается сыгранной, когда игрок завершает основной квест из этой карты Квестов.
- ✦ Игроки хранят сыгранные карты Квестов лицом вниз.
- ✦ Каждый персонаж может вытянуть карты Квестов только из колоды Квестов, указанной в его листе персонажа.
- ✦ Когда игрок завершает играть свою третью карту Квестов, он не вытягивает новую карту Квестов.
- ✦ Если основной квест предписывает встречу с врагом, персонаж вступает в битву с этим врагом. Независимо от исхода битвы, он завершает квест.
- ✦ Побочные квесты можно завершать в любом порядке.
- ✦ Некоторые побочные квесты требуют от персонажа победить монстра. Поскольку битвы проходят в конце хода игрока, игрок завершает побочный квест сразу после победы над монстром без выполнения операций.
- ✦ Некоторые побочные квесты требуют от персонажа "отправиться" в определенную локацию. Статус "отправляйтесь в" привязан только к конкретной локации побочного квеста. Игрок может выполнить **все другие типы** побочных квестов независимо от его текущего местоположения.  *Значок побочного квеста "Отправляйтесь в"*
- ✦ Если игрок решает оставить себе новую карту Квестов с побочным квестом, требующим "отправиться в" локацию, где его персонаж уже находится, он завершает этот побочный квест не выходя из локации.
- ✦ Квест поддержки можно выполнить только с соперником.
- ✦ Когда игрок выполняет квест поддержки соперника, то зарабатывает 6 ОП (число в описании квеста поддержки), а игрок, владеющий картой Квестов зарабатывает 3 ОП.

Связанные темы: Битвы, Сбрасывание карт, Сохраненные карты, Операции, Диаграмма поддержки, Очки Победы

РЕГИОНЫ

- ✦ Есть шесть регионов, у каждого определен цвет и символ на баннере каждой локации.
- ✦ Каждому региону соответствует одна зона препятствий, расположенная вдоль левой стороны игрового поля. Цвет и символ региона отображаются на баннере.

Ниже показаны баннеры разных регионов.

Серый регион



Соседние регионы: Фиолетовый, Красный

Фиолетовый регион



Соседние регионы: Серый, Зеленый, Красный

Красный регион



Соседние регионы: Серый, Фиолетовый, Зеленый, Желтый, Синий

Синий регион



Соседние регионы: Красный, Желтый

Желтый регион



Соседние регионы: Красный, Зеленый, Синий

Зеленый регион



Соседние регионы: Фиолетовый, Желтый, Красный

Связанные темы: Соседство, Перемещение, Препятствия на пути, Зоны препятствий

ДОРОГИ

Дорогами соединяются разные локации по всей карте.

- ✦ Каждая локация соединяется дорогой, по меньшей мере, с одной соседней локацией.
- ✦ Для перемещения по морскому пути: Новиград - Дуэн Канэлл, игрок должен потратить две золотые монеты.
- ✦ Для перемещения по морскому пути: Дуэн Канэлл - Цинтра, игрок должен потратить одну золотую монету.
- ✦ Есть несколько дорог, пересекающихся между собой. Локации, соединенные перекрестком, являются соседними. Например, локации Дол Благанна, Венгерберг, Элландер и Шаэрраведд - соседние и соединены друг с другом.

Связанные темы: Действия, Соседство, Локации, Перемещение, Регионы

РАСХОДЫ

- ✦ Когда эффект требует от персонажа "потратить" определенное количество ресурсов, он берет эти ресурсы из своей игровой зоны и возвращает в резерв.
- ✦ Если эффект имеет статус "Тратите 🟡" без указания цвета, персонаж может потратить улику любого цвета.
- ✦ Когда персонаж использует карту Развития со статусом "Тратите 1 🟡 с этой карты", он снимает общий маркер с этой карты и возвращает его в резерв.
- ✦ Если эффект требует от персонажа "потратить" больше ресурсов, чем у него есть, он отдает столько ресурсов, сколько есть.
- ✦ Если эффект предлагает игроку выбор, игрок может выбрать только один вариант для выполнения. Например, карта Горькой Судьбы "Засада" имеет статус "Тратите 2 🟡 или вступаешь в битву!" Если у игрока под эффектом нет 2 улик, он должен вступить в битву.

Связанные темы: Кости, Улики, Игровая зона, Доказательства

РЕЗЕРВ

- ✦ Резерв состоит из картонных компонентов, которые не относятся к конкретному игроку, а являются "банком" для всех игроков, куда возвращаются ресурсы по требованию эффектов.
- ✦ Если игроку необходимо взять компонент из опустошенного резерва, он может использовать подходящую замену (например монеты или шарик).
- ✦ Когда эффект имеет статус "размещаете общий маркер", игрок берет один общий маркер из резерва и размещает его в указанном месте.
- ✦ Когда эффект требует от игрока "получить" жетон, он берет жетон из резерва и размещает его в своей игровой зоне.

Связанные темы: Игровая зона, Расходы

ДИАГРАММА ПОДДЕРЖКИ

Диаграмма поддержки показывает текущие квесты поддержки каждого персонажа.

- ✦ Когда игрок выбирает новый квест, то перемещает жетон своего персонажа на баннер, соответствующий типу его нового квеста поддержки. Когда игрок завершает квест поддержки, то удаляет свой жетон персонажа с диаграммы поддержки.

Связанные темы: Операции, Карты Квестов

ДИСКУССИЯ

- ✦ Игроки могут открыто обсудить возможные условия обмена или квестов поддержки в любое время в течение игры.
- ✦ Игроки не могут общаться друг с другом в тайне; все переговоры должны быть слышны всем игрокам.

Связанные темы: Карты Квестов, Обмен ресурсов

ЗАДАЧИ

- ✦ Некоторые карты Исследования содержат задачи. Персонажи хранят эти карты лицом вверх в своей игровой зоне как напоминание о требованиях задач и награде за их выполнение.
- ✦ Если нет привязки к действию или не указано другое, игрок может выполнить задачу только во время выполнения операций.
- ✦ Игроки должны хранить карты Исследования с незавершенными задачами отдельно от карт с выполненными задачами.
- ✦ Задачу можно выполнить только один раз.
- ✦ Когда задача требует от игрока совершить действие, он выполняет действие, а затем получает награду.
- ✦ Некоторые карты Исследования вместе с задачами содержат ещё и группы. После выполнения задачи с одной из этих карт, персонаж хранит карту лицом вверх в своей игровой зоне, чтобы использовать эффект группы карт.



Связанные темы: Сбрасывание карт, Карты Исследования, Сохраненные карты, Группы

ОБМЕН РЕСУРСОВ

- ✦ В качестве операции активный игрок может обмениваться ресурсами с другими игроками в одной локации.
- ✦ Другие игроки могут обмениваться ресурсами только с активным игроком.
- ✦ Улики и монеты являются единственными ресурсами, которыми игроки могут обмениваться.
- ✦ Игроки могут устроить обмен на обещанную помощь в будущем; по сути, один игрок может обменять нужные другому игроку ресурсы в замен на обещание этого игрока обменять нужные для себя ресурсы позднее.
- ✦ Любое обещание помощи в будущем не является обязательным.

Связанные темы: Операции, Дискуссия

ГРУППЫ

- ✦ Некоторые карты Развития и Исследования состоят в группах.
- ✦ Группы выделяются прописным жирным шрифтом (например, "Аэн Сейдхе").
- ✦ Группы не вызывают эффектов самостоятельно.
- ✦ Эффекты часто ссылаются на карты из групп. Например, "Получаете 1 синюю  и ещё 1 синюю  за каждую сохраненную карту **Нильфгаарда**".
- ✦ Когда игрок разыгрывает карту Исследования, эффект которой ссылается на группу, то защищаются группы со всех его карт Исследования, в том числе карт с выполненными и с незавершенными задачами.

Связанные темы: Карты Развития, Сбрасывание карт, Карты Исследования, Сохраненные карты, Задачи

СТРУКТУРА ХОДА

Детальное описание алгоритма хода приведено ниже:

1. Выполнить любое количество операций.
2. Выполните первое действие хода.
3. Выполнить любое количество операций.
4. Выполните второе действие хода.
5. Выполнить любое количество операций.
6. Преодолеть одно препятствие в вашем регионе; если в регионе нет препятствий, то вступить на Тропу Войны.

Связанные темы: Действия, Препятствия на пути, Операции

ОЧКИ ПОБЕДЫ

- ✦ Игроки отслеживают свои Очки Победы (ОП) на панели ОП вдоль внешнего края игрового поля.
- ✦ Есть несколько способов заработать ОП во время игры, включая завершение квестов и победу над монстрами.
- ✦ Когда игрок получает ОП, он перемещает свой маркер ОП вперед по шкале на количество слотов, равное сумме заработанных ОП.
- ✦ Когда игрок теряет ОП, он перемещает свой маркер ОП назад по шкале на количество слотов, равное сумме потерянных ОП.
- ✦ Игрок не может опустить ОП ниже 0.
- ✦ Если эффект ссылается на "персонажа с наибольшими ОП", а их больше, чем один, то активный игрок выбирает, какой персонаж примет эффект.
- ✦ Игрок может заработать больше, чем 80 ОП. В этом случае, он продолжит отслеживать свои ОП, возвратившись в начало шкалы. Например, когда у игрока 79 ОП и он получает ещё 3 ОП, персонаж перемещает свой маркер ОП в слот "2" по шкале, отражающей, что у игрока 82 ОП.

Связанные темы: Карты Квестов, Победа в игре

ТРОПА ВОЙНЫ

Тропа Войны олицетворяет волнения, вызванные Нильфгаардом, и заполняет игровое поле различными препятствиями.

- ✦ Когда игрок сталкивается с препятствием в конце своего хода, а в его регионе нет никаких препятствий, он вместо этого вступает на Тропу Войны.
- ✦ Когда эффект требует вступить на Тропу Войны, активный игрок перемещает маркер Тропы Войны на один сектор по часовой стрелке. Затем, активный игрок принимает эффект выпавшего сектора:
 - ◆ **Монстр:** Игрок вытягивает жетон Монстра указанного типа и размещает его **лицом вниз** в своем регионе.
 - ◆ **Горькая Судьба:** Игрок размещает жетон ГС в своем регионе.

Связанные темы: Препятствия на пути, Горькая Судьба, Монстры, Зоны препятствий

ПОБЕДА В ИГРЕ

Когда игрок сбрасывает свою третью карту Квестов, он заканчивает свой текущий ход. Затем, остальные игроки делают ещё по одному ходу, после чего игра заканчивается. Игрок, набравший наибольшее количество ОП в конце игры, выигрывает.

В случае ничьей, следуйте этим правилам тай-брейка:

1. Игрок, разыгравший больше карт Квестов, побеждает в игре.
2. Если ничья сохраняется, соперники обменивают свои жетоны доказательств на жетоны улики (в соответствии с их обменным курсом) и игрок, у которого в сумме больше жетонов улики и монет, выигрывает.
3. Если ничья сохраняется, игрок, чей последний ход закончился раньше, выигрывает.

Связанные темы: Очки Победы



РАНЫ

- ✦ Есть два типа ран: легкие раны (☺) и серьезные раны (☹).
- ✦ Серьезные раны тяжелее легких. Серьезные раны не имеют специальных игровых эффектов, кроме затрат от персонажа наибольших усилий для исцеления.
- ✦ Жетоны ран могут занимать только слоты действий со значком сердца, которые являются слотами выносливых действий ("Переход", "Быстрый переход", "Развитие", "Исследование" и особое действие персонажа).
- ✦ Слот выносливого действия может быть занят только одним жетоном раны.
- ✦ Когда персонаж получает рану, он берет указанный жетон раны из резерва и размещает его в любой слот выносливого действия на листе персонажа, ещё не занятый жетоном раны.
- ✦ Когда жетон раны занимает слот действия, персонаж не может разместить свой жетон действия в этом слоте действия, следовательно, не может выполнить это действие.
- ✦ Когда персонаж получает рану после завершения действия, он может разместить жетон раны в слоте действия, уже занятом его жетоном.
- ✦ Если все его слоты выносливых действий заняты жетонами ран, персонаж должен выполнить оставшееся действие как свое следующее.
- ✦ Если персонаж получает рану, а все его слоты выносливых действий уже заняты жетонами ран, он не размещает жетоны ран на своем листе персонажа. Вместо этого, он теряет по 2 ОП за каждый жетон раны, для которого нет места на листе персонажа.
- ✦ Персонажи не могут умереть. Если они получают больше ран, чем могут выдержать, они теряют ОП, как отмечалось в пункте выше.
- ✦ Персонаж может удалить раны несколькими способами, в том числе путем выполнения остальных действий, перехода в локацию со значком сердца и некоторых эффектов карт.
- ✦ Локации со значком сердца под названием позволяют персонажу, прибывшему туда, удалить одну легкую рану или заменить одну серьезную рану на легкую.

Связанные темы: Действия, Битвы, Кости, Локации, Монстры

ЯРПЕН

- ✦ Во время настройки игры Ярпен берет четыре карты компаньонов и размещает их лицом вверх в своей игровой зоне.
- ✦ Компаньоны лежат лицом вверх в игровой зоне Ярпена и он может использовать их эффекты во время игры. Это не карты Развития и их нельзя сбросить из его игровой зоны.
- ✦ Когда Ярпен использует двух своих компаньонов во время действия "Команда", он может выбрать порядок, в котором использует их эффекты.
- ✦ Каждый раз, когда игрок с Ярпеном тянет карту Квестов, он выбирает боевую (красную) или дипломатическую (фиолетовую) колоду и тянет карты из этой колоды.
- ✦ На листе персонажа Ярпена есть два слота рядом с его портретом. Эти слоты символизируют броню Ярпена и являются дополнительными слотами для размещения жетонов ран Ярпена.
- ✦ Когда Ярпен выполняет оставшиеся действия, он может удалить жетон раны с одного из своих слотов брони.
- ✦ Ярпен не может размещать жетоны Горькой Судьбы в слотах брони на его листе персонажа.
- ✦ Ярпена ожидает успех, если при броске костей выпадет грань, указанная в его листе персонажа.



Слот
брони



Ярпена ждет успех с любой из этих граней кости



Ярпена не ждет успех с одной уловкой на грани кости

Связанные темы: Карты Квестов, Раны

ЭПИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Перед началом игры, все игроки должны дать согласие на использование этого дополнительного правила.

Игроки должны выполнить не только три квеста, а все пять. Когда игрок завершит свой **пятый квест**, другие игроки делают ещё по одному ходу, после чего игра заканчивается. Игрок с наибольшим количеством ОП в конце игры побеждает.

АВТОРЫ

КОМАНДА CD PROJEKT RED

Дизайн игры: Ignacy Trzewiczek
Исполнительный Продюсер: Rafał Jaki
Графический дизайнер: Przemysław Juszczuk
Настольная издательская система: Przemysław Juszczuk, Grzegorz Strus
Дизайнеры упаковки: Dark Crayon, Karolina Oksiędzka
Обложки и портреты персонажей: GRAFIT Studio
Скульпторы фигурок: Paweł Mielniczuk, Marcin Błaszczak, Grzegorz Chojnacki, Arkadiusz Matyszewski
Интерьер: Monika Zawistowska, Bartłomiej Gawęł, Jan Marek, Marek Madej, Jakub Rebelka, Damian Bajowski

Доп. графические дизайнеры: Paulina Łukiewska, Agnieszka Patyk, Michał Grzęda
Производство: Maciej Bilski
Тестеры: Michał Oracz, Michał Walczak, Maciej Molenda, Natalia Szyma, Łukasz Piechaczek, Aleksandra Ciupińska, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Młody and Merry

Особая благодарность: Travis Currit, Tomasz Kołodziejczak, Marcin Momot, Michał Nowakowski, Adam Badowski, Łukasz Kratyński, Borys Pugacz-Muraszkiewicz, Damien Monnier, Michał Platkow-Gilewski, Rafał Szczepkowski

КОМАНДА FANTASY FLIGHT GAMES

Продюсер: Steven Kimball
Доп. разработчики игры: Samuel W. Bailey, Steven Kimball, and Mark Larson
Редакторы: Richard A. Edwards, Adam Baker, and Sean O'Leary
Ведущий Арт-директор: Andy Christensen
Менеджер по производству: Eric Knight
Испол. дизайнер игры: Corey Konieczka
Испол. продюсер: Michael Hurley
Издатель: Christian T. Petersen
Тестеры: Daniel Lovat Clark, Derrick Fuchs, David Hansen, Christopher Hosch, Justin Kempainen, Lukas Litzsinger, Sam Stuart, Nate Tripp, Zach Tewalthomas, Jason Walden, Paul Winchester

МИР ВЕДЬМАКА

МИР ВЕДЬМАКА:

ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ

Магического происшедшего столетия до Новой Эры красноряды уже давно забытые. После катаклизма все изменилось. Считается, что Сопряжение Сфер впервые привело в этот мир не только людей, но и впустило в него мощную магию и кровожадных монстров. Такие существа как гули, бруксы, и гравейры заражают все больше и больше земель, убивая местных жителей и уничтожая все на своем пути. Век за веком, весь известный мир постепенно перестал существовать, а был рожден новый порядок, где энергичные люди, жаждущие экспансии всю свою короткую жизнь с конкурируют со старшими расами былых времен.

Но монстры по-прежнему являются бичом человечества и именно это привело к появлению ведьмаков как противовесу хищникам - реликтам периода Сопряжения Сфер, не имеющим собственной экологической ниши. Их забирали детьми, подвергали мутациям и изнурительным тренировкам, и затем, немногие, кто пережили испытания, бродили по земле, как элитные охотники на чудовищ, каста монахов, живущие торговлей, не оставившие места для семьи, дома и даже эмоциям. Хотя они старались держаться подальше от людских конфликтов и убивать только открытое зло, ведьмакам не удалось завоевать уважения простого народа, избегавшего их при любой возможности. Время шло, осторожность и отвращение сменились страхом и ненавистью. Ведьмаки стали необходимым злом, нежеланными, как монстры, которых они убивали. Их число поредело, их школы опустели, а учения и тайные знания используются в обучении новых не востребованных в миру учеников. Теперь осталась только небольшая горстка ведьмаков. Среди них - легендарный Геральт из Ривии.

Мир *Ведьмака* в наши дни еще очень далек от мирного места. Королевства сражаются за территории, ресурсы и славу: независимые королевства Севера находятся под постоянной угрозой от Нильфгаардской Империи на юге, возглавляемой Эмгыром вар Эмрейсом, беспощадным и могущественным лидером. Также остались опасные уголки, где свирепствуют монстры и скрыты темные тайны. В разгар всего этого, группа героев врывается в бой, чтобы свершать свои величайшие приключения.

Ведьмак: Приключенческая игра разворачивается на континенте, в мире, где бушуют раздоры и несправедливость. Это страна возможностей, где милосердие - это товар, редко встречаемый в изобилии, и место, где за золото можно купить жизнь. Вы либо стоите за себя и боретесь, либо живете в страхе и нищете, зависимый от прихотей других. Это суровое месот не нуждается в героях или героинях, только в мужчинах и женщинах, делающих трудный выбор между погоней за путаницей планов, вынужденных менять условия, помогая врагам или мешая друзьям, чтобы погибли невинные или выжили виновные.

Этот континент, с его разнообразием рас и королевств, является местом, где сталкивается множество культур и интересов, часто вызывая беспорядки и кровопролитные конфликты. Здесь царят люди, но их планы часто оспариваются эльфами, краснорядами и существами магического происхождения. Во время своих приключений в этом мире, вы будете охотиться на монстров, помогать фракциям, склонять чашу весов в местной борьбе за власть и решать проблемы, как мелкие, так и более крупного геополитического характера.

Ведьмак: Приключенческая игра откроет вам одного из четырех различных и запоминающихся персонажей и бросит вас в водоворот приключений. В лице Геральта, Трисс, Лютика и Ярпена вы должны ориентироваться в мире, богатом квестами, интригами и таинственными силами, пользуясь арсеналом уникальных способностей вашего персонажа и собственной хитростью для достижения конечной цели - победы над другими.

Будет ли ваше приключение одним из опасных и быстрой наградой на счет ваших оппонентов или вы решите вести более потенциальный размеренный путь для еще большей награды, если все пройдет хорошо? В **Ведьмак: Приключенческая игра** выбор за вами.



ПЕРСОНАЖИ

ГЕРАЛЬТ ИЗ РИВИИ – УБИЙЦА МОНСТРОВ

Геральт из Ривии - ведьмак, странствующий в поисках новых проблем. Он встречал по пути множество пещер с троллями, бывал на приеме у королей, королев и их окружения. Ведьмаки - мутанты, обученные с самого раннего детства для одной задачи: защищать народ континента от населяющих его бесчисленных мерзких существ.



Существует несколько ведьмачьих школ, представленных различными медальонами на шее своих членов. Геральт носит медальон волка, который предупреждает его о грядущей опасности или слегка вибрирует при приближении к магии. В последние годы каста ведьмаков сократилась до горстки активных охотников; их осталось так мало, что мир начинает напоминать времена до появления ведьмаков.

Геральт приобрел сверхчеловеческие рефлексии и силу, а его навыки владения мечом не имеют себе равных. Как и всякий ведьмак, Геральт дерется с двумя мечами: серебряным для борьбы с монстрами и существами магического происхождения, и стальным, в основном использующимся для борьбы со свирепыми животными и изредка с бандитами, решившими потягаться с ним в мастерстве. Используя ведьмачьи знаки и специальные эликсиры, он может склонить чашу весов битвы в свою сторону. Будучи ведьмаком, Геральт в основном занимается истреблением монстров, но он, не колеблясь, отстает свою (чаще кровавую) точку зрения, когда люди или нелюди пытаются встать у него на пути. Геральт стремится поддерживать свой ведьмачий нейтралитет, но иногда он протягивает руку помощи другим, даже если те тащат его в разгар каких-то беспорядков. Ведьмаки, как известно, после прохождения мутаций становятся холодными и безэмоциональными, но на Геральта этот процесс, должно быть, не подействовал, ибо он проявляет чувства, эмоции и удивительное количество симпатий по отношению к другим. Живя в мире, где мораль - это понятие, известное в основном благородным, знаменитый ведьмак из Ривии остается одним из немногих островков надежды...если у вас есть орены, чтобы нанять его.

ЛЮТИК – ЛУКАВЫЙ БАРД

Юлиан Альфред Панкрац, виконт де Леттенхоф, более известный как Лютик - менестрель, поэт и преподаватель Оксенфуртской Академии, а также лучший друг Геральта из Ривии. Его любовь к женщинам, духам, и звуку собственного голоса постоянно втягивает его в неприятности, а затем предоставляют ему шанс выбраться из них. Те, кто его недооценивает, допускают серьезную ошибку - этот с виду безобидный бард способен на неожиданные интеллектуальные подвиги и дипломатические маневры. Друг королей, и любимчик самых влиятельных женщин королевства, одно слово из его уст может быть сильнее целой армии бронированных солдат, пока они не прервут его отрыжкой от вина.

Благодаря своей обширной сети контактов, Лютик редко участвует в боевых действиях. Он знает тех, кто сделает грязную работу за него. Чтобы поддерживать свой бродячий, но щедрый, образ жизни, бард должен иметь изрядную сумму денег, поэтому - когда он не пьет - его часто можно видеть, дающим концерты, а также предоставляющим специальную аудиенцию после концерта для дам. Будь то почечина или толстый кошелек, он всегда получает свою долю. Являясь силой хаоса и интуиции, Лютик - единственный человек, который может превратить безнадежную ситуацию в верный успех...и наоборот.

Он находит серебро там, где другие видят только темные облака; но зачастую, не в угоду себе, он не может держать рот на замке, когда молчание стоит гораздо больше, чем его двойной вес в золоте.



ПЕРСОНАЖИ

ЯРПЕН ЗИГРИН – ВОИН–КРАСНОЛЮД

Первое впечатление может быть весьма обманчивым, особенно когда оно связано с Ярпеном Зигрином. Коренастый краснолюд - бывалый воин и знаменитый охотник на драконов, стойкий, как клинок махакамской ковки, но намного смертоносней. Прекрасно чувствует себя в кипящем ближнем бою, при надобности может метнуть свой топор или просто двинуть кулаком по роже. Но большой ошибкой будет отправить его в отставку, как тупое оружие, непригодное для словесной битвы, так как его дипломатические навыки так же сильны, как его рука с топором. Нехватку красивых слов он восполняет прямоотой и хорошими шутками, расположившись, чаще всего, за бутылкой медовухи - или пятаю. Кроме выпивки, еще одной страстью Зигрина является игра в кости. С достойными противниками краснолюд готов играть вечерами, пока не проиграется. Такое сочетание мускулов и дружелюбия заработало Ярпену верность банды краснолюдских бойцов, и даже, как известно, обеспечило ему помощь чародеек и ведьмаков во время охоты на легендарных зверей и в поисках сокровищ.

Две вещи, которые делают Ярпена Зигрина поистине грозным противником в любой войне или приключении - это авторитет среди ему подобных и его механизмы, которые он всегда берет с собой в путь. Как лидер банды краснолюдов, Ярпен имеет полномочия отдавать приказы своему отряду, значительно расширяющие его тактические возможности.

Еще одна сильная сторона Ярпена - его навыки владения и использования любого вида боевого оборудования, какое только можно представить: боевые молоты, кинжалы, мечи или топоры - если с ними можно развернуться на поле битвы, он определенно использует их, вселяя страх в сердца врагов.



ТРИСС МЕРИГОЛЬД – ИСКУСНАЯ ЧАРОДЕЙКА

В мире *Ведьмака*, только избранные талантливые и высокообразованные люди могут владеть магией. Применение каждого заклинания требует знаний, времени и тщательной подготовки, только у самых искусных чародеев хватает опыта,



чтобы использовать их на поле боя. Одним из таких людей является Трисс Меригольд, считающаяся одной из самых сильных членов Ложы Чародеек, тайной организации выдающихся женщин-магов. В зависимости от того, чародейка - ваш союзник или враг, она может либо уничтожить вас струей пламени или исцелить вас в трудную минуту. Дорогой друг Геральта из Ривии и личный советник короля Фольтеста в Темерии, правителя одного из самых богатых королевств на севере, она сыграла ключевую роль в наиболее важных событиях недавней истории Севера.

Силой Трисс являются знания, предоставляемые шпионажем за другими через ее магические устройства или же используя грубую силу, чтобы получить нужную ей информацию, она всегда находит способ, чтобы добраться до сути вопроса. Большинство ее заклинаний требуют времени на подготовку, и учитывая такую энергию, это непреодолимая сила, которая может пробить любую преграду на своем пути. Используя свой интеллект и магические навыки, Трисс способна нарушать правила в свою пользу или в пользу своей команды, которая часто приходит на помощь во время многочисленных приключений.

ЗНАТЬ, ГРУППЫ И ОРГАНИЗАЦИИ

НИЛЬФГААРДСКАЯ ИМПЕРИЯ

Возглавляемая императором Эмгыром вар Эмрейсом, также известным как Белое Пламя, Танцующее На Могилах Своих Врагов, Нильфгаардская Империя - самое могущественное государство в известной истории континента.



С желанием императора постоянной экспансии, Южная сверхдержава является постоянной угрозой для государств с севера. Развивающаяся экономика Нильфгаарда и лучшая армия делают его силой, с которой нужно считаться. Нильфгаардцы верят в родословную и расовую чистоту, из-за чего их ненавидят и боятся свободные народы континента, родившиеся в начальных границах и считающие себя настоящими гражданами. Однако, будучи завоеванным Империей, пока вы будете служить большей цели и оставаться послушным, вы с большей вероятностью доживете до следующего дня. Преобладающей религией Нильфгаарда является культ Великого Солнца, которое отражается символом на гербе Империи. Хотя император официально и не оправдывает иных убеждений, но куда никто не вмешивает своих богов в текущие политические вопросы, захваченные экспансией народы могут свободно молиться всему, чему хотят.

ДИЙКСТРА

Сигизмунд Дийкстра, более известный просто как Дийкстра, опытный шпион и начальник спецподразделения королевства Редании, богатой страной, расположенной на севере. Невероятно огромного, лысеющего и тучного человека можно легко принять за одного из числа королевского окружения, которые ничего не делают, а бродят по двору с бокалом вина, не обращая внимания на жестокую политическую деятельность на заднем плане. Как и любой шпион, Сигизмунд, не стесняется использовать любой грязный способ, чтобы добиться своей цели или проверить свой план. Как известно, Дийкстра не ладит с Геральтом из Ривии: мужчины пересекались в прошлом, в результате чего ведьмак нанес шпиону оскорбительную травму, сделав его временно калекой. Впрочем, Геральт и Дийкстра - профессионалы и оба проявляют уважение к успехам друг друга в своих областях деятельности.



ЛОЖА ЧАРОДЕЕК

Ложя - это тайная организация, состоящая из женщин-магов, основанная и возглавляемая Филиппой Эйльхарт - могущественной чародейкой и бывшей советницей короля Редании, Визимира Второго. Ложя состоит из нескольких сильных чародейек, чья цель - сохранить мир между королевствами и сохранить магию такой, чтобы она в один прекрасный день смогла снова засиять. Для достижения своих целей Ложя стремится разместить членов сестринства на престолах или руководить влиятельными королями из тени. Тайно встречаясь в замке Монтекальво, доме Филиппы Эйльхарт, Ложя Чародейек следила за ходом нескольких крупных мероприятий, таких как обеспечение мира в войне с Нильфгаардской Империей. Сестринство активно занимается поисками Цириллы, приемной дочери Геральта, так как считают ее потомство ключом к тому, чтобы выпустить в мир еще большую магическую силу.



СКОЯ'ТАЭЛИ

Разбойники или борцы за свободу? Белки, или Скоя'таэли, как они называют себя на эльфийском языке, является общим названием для различных обособленных групп нелюдей, которые решительно выступают против расовой дискриминации в результате жестокого обращения людей на континенте. Их название происходит от их образа жизни: живущие в лесах и часто меняющие свое местоположение, эти небольшие общины довольно мобильны и всегда готовы нанести удар, когда никто их не ждет. Состоящие в основном из эльфов, Скоя'таэли также дают укрытие представителям других рас, таких как краснолюдам и низушкам. Типичный отряд - сформированный путем объединения нескольких членов одной фракции; более крупные группы, из нескольких десятков бойцов, как правило, объединяет одна цель и они собираются вместе для выполнения конкретной миссии. Цели таких групп варьируются от убийств и боевых диверсий до слежки и шпионажа. Символом Скоя'таэлей является беличий хвост, закрепленный на шапке или других частях их одежды. Что касается их политических убеждений, то фракция когда-то союзничала с Нильфгаардской Империей, а взамен Эмгыр вар Эмрейс оставил эльфам их собственную страну, Дол Блатанна, вынудив свободных эльфов отречься от Скоя'таэлей, как военных преступников и оставив их на произвол судьбы во враждебном Севере.



УКАЗАТЕЛЬ

А	Карты Развития3	Подсмотреть – см. “Вытягивание карт”4
Активный игрок2	Квест поддержки – см. “Карты Квестов”7	Показать – см. “Вытягивание карт”4
Б	Команда – см. “Действия”2	Препятствия 4, 6
Битвы2	Компаньоны – см. “Ярпен”10	Препятствия на пути4
В	Кости3	Р
Враги – см. “Битвы”2	Л	Раны10
Вытягивание карт4	Легкие раны – см. “Раны”10	Развитие – см. “Действия”2
Г	Лимит ресурсов3	Расходы8
Горькая Судьба4	Локации5	Регионы7
Группы9	М	Резерв8
Д	Монеты5, 6, 8	С
Действия2	Монстры6	Сбрасывание карт4
Диаграмма поддержки8	Морские пути – см. “Дороги”8	Серьезные раны – см. “Раны” 10
Дискуссия8	Н	Слот действия2
Доказательство7	Неудача – см. “Карты Исследования”5	Слоты брони – см. “Ярпен”10
Дороги8	Ничья – см. “Победа в игре”9	Соседство2
Друзья6	О	Сохраненные карты5
Е	Обмен ресурсов 6, 8	Статус атаки – см. “Битвы”2
Если возможно – см. “Карты Исследования”5	Обмен улики на доказательство – см. “Операции”6	Статус обороны – см. “Битвы”2
З	Обменный курс5, 9	Статус ритуала – см. “Битвы”3
Завершение квеста – см. “Операции”7	Операции6	Структура хода9
Задачи8	Основной квест – см. “Карты Квестов”7	Т
Задержка персонажей3	Отдых – см. “Действия”2	Тропа Войны9
Зоны препятствий6	Очки Победы (ОП)9	У
И	П	Удача5
Игровая зона7	Пение – см. “Действия”2	Улики5
Исследование – см. “Действия”2	Перемещение6	Успех3, 10
К	Переход – см. “Действия”2	Ц
Карты Исследования5	Победа в игре9	Ценная информация – см. “Карты Исследования”5
Карты Квестов7	Побочный квест – см. “Карты Квестов”7	Э
	Повторный бросок – см. “Кости”3	Эликсир – см. “Действия”2
	Подготовка – см. “Действия”2	Я
	Подкуп друга – см. “Операции”6	Ярпен10



CD PROJEKT RED®



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PROOF OF
PURCHASE

The Witcher
Adventure Game
VA90
978-1-61661-916-9

БЫСТРОЕ ОЗНАКОМЛЕНИЕ

ЖЕТОНЫ И ЗНАЧКИ

НАЗВАНИЕ	ЗНАЧКИ В ТЕКСТЕ	ЖЕТОНЫ
Горькая Судьба		
Легкая рана		
Серьезная рана		
Красная улика	красная	
Синяя улика	синяя	
Фиолетовая улика	фиолетовая	
Золотая монета		
Общий маркер		
Монстр		

КОСТИ

НАЗВАНИЕ	ГРАНЬ КОСТИ	ПРОИЗВЕДЕННЫЙ(Е) РЕЗУЛЬТАТ(Ы)
Атака		
Оборона		
Уловка		
Ритуал		
Ведьмачий знак		
Двойная атака		
Двойная оборона		
Уловка с обороной		
Атака с двойной обороной		
Пусто		(ничего)

СПИСОК ОПЕРАЦИЙ

- ☛ Обмен улик на доказательства
- ☛ Выполнение побочных квестов
- ☛ Выполнение квеста поддержки
- ☛ Выполнение основного квеста
- ☛ Обмен ресурсов
- ☛ Подкуп друга (только у Лютика)

ШАГИ БИТВЫ

1. Применить эффект "в начале битвы".
2. Принять эффект "перед броском".
3. Бросить кости.
4. Получить общий результат.
5. Изменить результат броска (потратить уловку, использовать карты Развития, и др.).
6. Сравнить со статусом атаки врага, получив в результате "Успех " или "Провал ".
7. Сравнить со статусом обороны врага, получив в результате "Успех " или "Провал ".
8. Если враг является монстром и атака проведена успешно, монстр будет побежден.