



ВЕДЬМАК[®] СТАРЫЙ МИР

FAQ



ОТ РЕДАКЦИИ

Дорогие игроки! Во время локализации «Ведьмака» мы активно общались с его авторами и обсуждали все моменты правил и эффектов, которые казались нам спорными или недосказанными.

Полученные ответы мы использовали для того, чтобы улучшить и дополнить русское издание. Поэтому большая часть исправлений и уточнений, приведённых в этом FAQ, и являющихся эрратой для английского издания, уже включены в русские правила и карты.

Внимание! Некоторые вопросы содержат подробности последствий выбора с карт исследования и событий.



БАЗОВАЯ ИГРА	4
ДИКАЯ ОХОТА	8
ЛЕГЕНДАРНАЯ ОХОТА	11
СКЕЛЛИГЕ	14
НАБОР ПРИКЛЮЧЕНИЙ	17
ПО СЛЕДУ МОНСТРА	18
ЧАРОДЕИ	22
НАБОР МОНСТРОВ	23
ПОТЕРЯННАЯ ЛОШАДЬ	23
КОННЫЙ ЭРЕДИН	23



1. В РЕЗУЛЬТАТЕ ВАШЕЙ АТАКИ

Некоторые эффекты срабатывают, если что-либо происходит в результате вашей атаки. Что считается вашей атакой?

Ответ: Вашей атакой считается любой урон, нанесённый применёнными вами в бою эффектами и эффектами вашей комбинации.

2. ЭФФЕКТ КОМБИНАЦИИ «ВЕРНИТЕ ЭТУ КАРТУ В РУКУ»

Описание эффекта комбинации «Верните эту карту в руку» включает в себя указание: «остальные карты комбинации помещаются в сброс». Это значит, что если у игрока в комбинации два таких эффекта или больше, то выполнение первого из них поместит карты в сброс, помешав выполнить остальные?

Ответ: Нет, выполняются все.

Редакция: В русской книге правил базовой игры убрано это вводящее в заблуждение указание.

3. СБРОС ЭЛИКСИРОВ

Куда кладутся сброшенные эликсыры?

Ответ: В стопку сброса эликсиров.

4. ПОРЯДОК ПРИМЕНЕНИЯ ПРОЧИХ ЭФФЕКТОВ КОМБИНАЦИИ

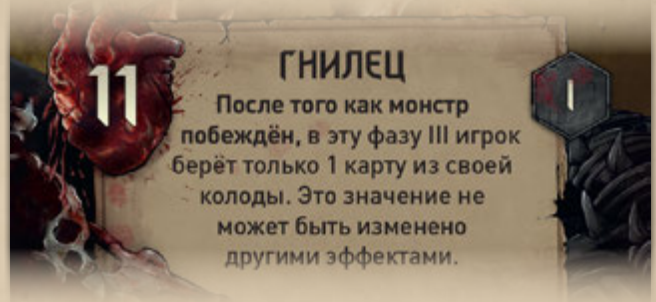
В каком порядке применяются прочие эффекты комбинации (не урон и не щиты)?

Ответ: На усмотрение игрока.

5. СПОСОБНОСТЬ МОНСТРА ГНИЛЬЦА

Как работает его способность, в сочетании с другими эффектами, уменьшающими или увеличивающими количество карт, которые игрок должен взять в фазу III?

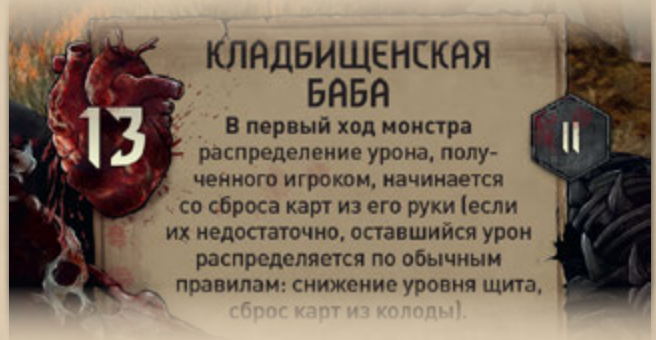
Ответ: Игрок всегда будет брать ровно 1 карту, если на него действует эффект способности гнильца. Другие эффекты уменьшения или увеличения добора игнорируются.



Редакция: На русской карте это уточнено.

6. СПОСОБНОСТЬ МОНСТРА КЛАДБИЩЕНСКОЙ БАБЫ

В каком порядке распределяется полученный игроком урон в её первый ход?



Ответ: Сброс карт из руки, затем снижение уровня щита, затем сброс карт из колоды.

Редакция: На русской карте это уточнено.

7. НЕВОЗМОЖНОСТЬ УВЕЛИЧЕНИЯ НАВЫКА В НАГРАДУ ПОСЛЕ БРОСКА КУБИКА

Если при выполнении эффекта карты исследования или задания игрок бросает кубик, чтобы определить свои награды, и ему достаётся эффект увеличения навыка, который у него уже на максимальном уровне — должен ли игрок перебросить кубик?

Ответ: Нет, часть эффекта, которая не может быть выполнена, просто игнорируется (правила базовой игры, стр. 16).

8. Понижение навыка пятого уровня

Может ли какой-либо эффект монстра в бою понизить навык, достигший пятого уровня?

Ответ: Нет, навыки 5 уровня не могут быть понижены никакими эффектами (*правила базовой игры, стр. 10*).

9. Пустая общая колода карт действий

Что делать, если закончилась общая колода карт действий?

Ответ: Перемешайте общие сброшенные карты действий, сформировав новую колоду.

10. Одинаковые жетоны следа

Может ли игрок иметь несколько жетонов следа одного типа?

Ответ: Нет. Если у игрока есть задание на выслеживание монстра и он должен взять жетон следа этого же монстра, игрок сбрасывает это задание (*не получая золото с него*).

Редакция: В русской книге правил базовой игры это уточнено на стр. 11 и 18.

11. Модификаторы стоимости карт в ряду

Если эффект карты исследования предписывает игроку взять карту из ряда с определённой стоимостью, учитываются ли при этом модификаторы стоимости, указанные под ячейками ряда?

Ответ: Нет, такие эффекты всегда ссылаются на стоимость, указанную на карте. Модификаторы стоимости карт в ряду применяются только в фазу III.

Редакция: В русской книге правил базовой игры это уточнено на стр. 18.

12. Следующее исследование

Что значит указание «Во время вашего следующего исследования», встречающееся на некоторых картах событий?

Ответ: Оно означает «В следующий раз, когда в качестве действия в фазу II вы выберете исследовать локацию».

Редакция: На русских картах это уточнено.

13. Игнорирование лимита карт

Некоторые эффекты позволяют игроку взять карты (*например, эликсиры*) сверх лимита. Когда перестаёт действовать эффект, позволяющий игнорировать лимит?

Ответ: Он действует разово, позволяя взять карты с превышением лимита только при применении этого эффекта.

14. Эликсир «Пурга»

Что означает «закончив комбинацию» в его эффекте: «закончив разыгрывать комбинацию» или «закончив применять эффекты комбинаций»?

Ответ: «Закончив разыгрывать комбинацию».

Кроме того, дополнительная карта, разыгранная с помощью «Пурги» не считается частью комбинации.

Редакция: На русской карте уточнён момент применения этого эффекта.

Вариант эффекта «Пурги» с уточнением про комбинацию:

ПУРГА

В этот ход битвы, закончив разыгрывать комбинацию, разыграйте ещё 1 карту из руки. Она не считается частью комбинации и её цвет может не совпадать ни с одной связью предыдущей карты.

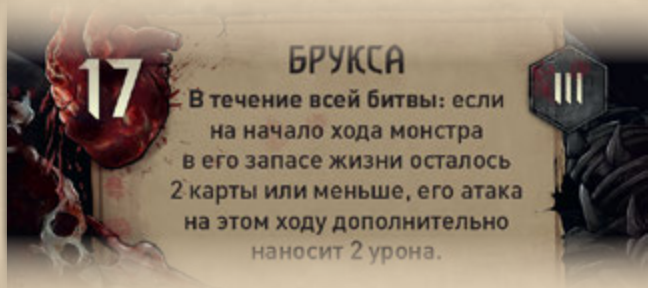
15. СБРОС ДРУГИХ КАРТ

Сброшенные карты действий кладутся в личные сбросы игроков. А куда кладутся остальные сброшенные карты других видов (исследования, событий)?

Ответ: На любое свободное место поверхности, где вы играете.

16. СПОСОБНОСТЬ МОНСТРА БРУКСЫ

Она начинает действовать сразу же, как только в колоде бруксы остаётся 2 карты? Или только если на начало её хода (до открытия карты из её запаса жизни) там уже было 2 карты?

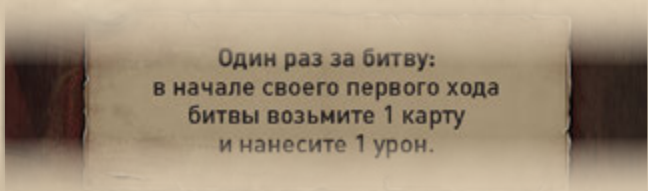


Ответ: Только если на начало её хода там уже было 2 карты. Способность бруксы добавляет дополнительный урон только её 2 последним картам.

Редакция: На русской карте это уточнено.

17. ЭФФЕКТ ТРОФЕЯ ЖАГНИЦЫ

Он применяется до формирования запаса жизни игрока или после?



Ответ: После, в самом начале первого хода игрока.

Редакция: На русской карте это уточнено.

18. Понижение навыков для выполнения эффекта

Если эффект эликсира или снаряжения предписывает понизить уровень навыка

игрока, чтобы применить другой эффект, но игрок не может понизить этот навык — может ли он выполнить только вторую часть эффекта?

Ответ: Нет.

Редакция: В русской книге правил базовой игры это уточнено на стр. 22.

19. ЗАКОНЧИВШАЯСЯ КОЛОДА ИГРОКА

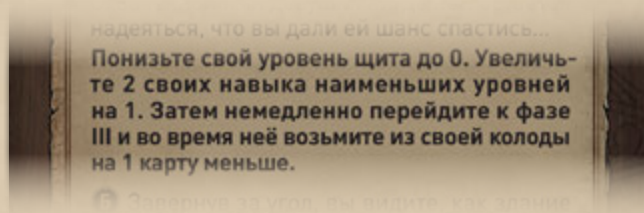
Что происходит, если игрок должен взять карту из своей колоды, но она пустая?

Ответ: Если игрок не участвует в битве, он перемешивает свой сброс и формирует новую колоду. Если игрок участвует в битве, эффект взятия карт игнорируется.

Редакция: В русских правилах базовой игры это уточнено на стр. 10 и 24.

20. ОДИН РАЗ ЗА БИТВУ

Эффекты, имеющие указание «Один раз за битву» обязательно применять в каждой битве?



Ответ: Нет, игроки используют их по желанию.

Редакция: В русских правилах базовой игры это уточнено на стр. 22.

21. ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ ЩИТА ПОСЛЕ ПОВЫШЕНИЯ НАВЫКА ЗАЩИТЫ

Навык защиты игрока равен 4, его уровень щита равен 4. Эффект карты события (например, номер 24) понижает его уровень щита до 0. Затем, эффект повышает навык защиты до 5. Игрок повысит за это свой уровень щита на 1?

Ответ: Да. Уровень щита игрока повышается на 1 каждый раз, когда он увеличивает уровень своего навыка защиты (правила базовой игры, стр. 10).

22. ЭФФЕКТ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ ШКОЛЫ ВОЛКА

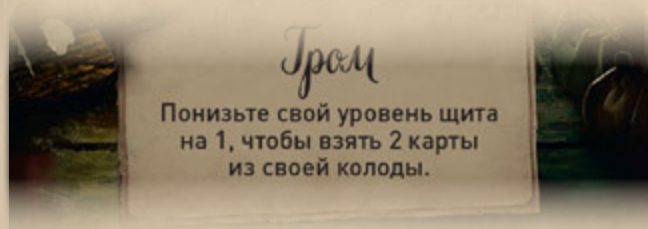
Он срабатывает сразу же, как только игрок добавляет 3-ю карту в комбинацию? Или после того, как он заканчивает разыгрывать комбинацию с 3 картами или более?

Ответ: После полного розыгрыша комбинации.

Редакция: На русском планшете и в правилах это уточнено.

23. ЭЛИКСИР «ГРОМ»

Для применения его эффекта уровень щита игрока должен быть не ниже 1?



Ответ: Да.

Редакция: На русской карте это уточнено (формулировкой через «чтобы»).

24. ОБЩИЕ ПРАВИЛА БИТВЫ

Общие правила битвы распространяются и на битвы с ведьмаками, и на битвы с монстрами?

Ответ: Да (правила базовой игры, стр. 20).

25. МАКСИМУМ КАРТ В РУКЕ

Что происходит, если у игрока уже 7 карт в руке и он должен взять ещё?

Ответ: В битве вы не берёте новые карты. Вне битвы — можете сбрасывать карты из руки, чтобы брать вместо них новые.

Редакция: Этот ответ напрямую противоречит книге правил базовой игры (врезка на стр. 19 английских правил или на стр. 9 русских правил). В любом случае, выбор того, какой вариант использовать (с возможностью замены карт или без), не очень сильно повлияет на игру, так как вне битвы, игроки редко имеют по 7 карт.

26. НЕВОЗМОЖНОСТЬ ПОЛУЧИТЬ КАРТУ В ФАЗУ III

Что происходит, если игрок не может получить ни одну карту из ряда в фазу III?

Ответ: Он её не получает.



1. СПОСОБНОСТЬ НИТРАЛЯ «КРЕПКИЕ ГОНЧИЕ»

Она добавляет жетоны щита одной гончей? Или нескольким (по количеству игроков)?



Ответ: Одной.

Редакция: На русской карте возможность такого разночтения устранена.

2. СПОСОБНОСТЬ КАРАНТИРА «ТЕЛЕПОРТАЦИЯ»

Игроки, попавшие под её действие, окажутся в разных локациях, потому что для каждого из них был открыт отдельный жетон локации?



Ответ: Да.

3. СПОСОБНОСТЬ КАРАНТИРА «ТЕЛЕПОРТАЦИЯ»

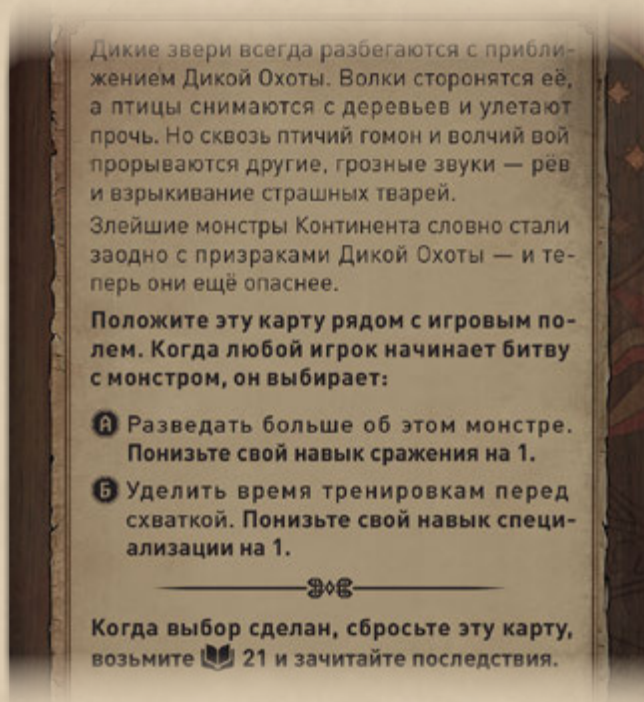
Что происходит с жетонами локаций, открытыми во время её применения?

Ответ: Они замешиваются обратно в соответствующие стопки жетонов.

Редакция: На русской карте это уточнено.

4. КАРТА ИССЛЕДОВАНИЯ ДИКОЙ ОХОТЫ НОМЕР 7

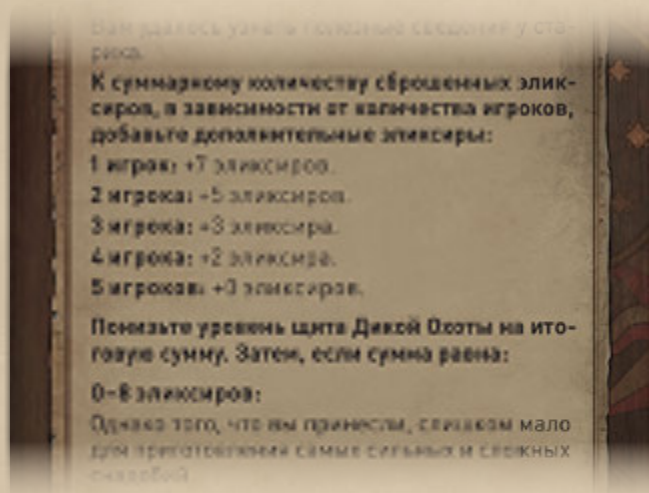
Оба варианта на ней имеют стоимость. Что произойдёт, если игрок не сможет оплатить ни одну из них (ни его навык сражения, ни специализации не может быть понижен)?



Ответ: В этом случае он может выбрать любой вариант. Если же он может оплатить стоимость только одного варианта, он обязательно должен выбрать его.

5. КАРТА СОБЫТИЯ ДИКОЙ ОХОТЫ НОМЕР 32

В результате выполнения её эффекта уровень щита Дикой Охоты понизится только на количество сброшенных эликсиров? Или на количество сброшенных эликсиров и добавленных к ним дополнительных эликсиров?

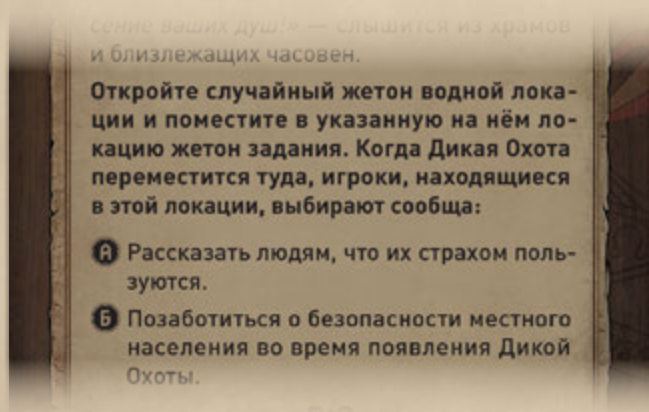


Ответ: На сумму сброшенных и добавленных.

Редакция: На русской карте это уточнено.

6. КАРТА ИССЛЕДОВАНИЯ ДИКОЙ ОХОТЫ НОМЕР 18

Выбор с неё делают только игроки, находящиеся в локации с соответствующим жетоном задания? Эффекты последствия этого выбора (с карты события Дикой Охоты номер 25) применяются тоже только к ним?

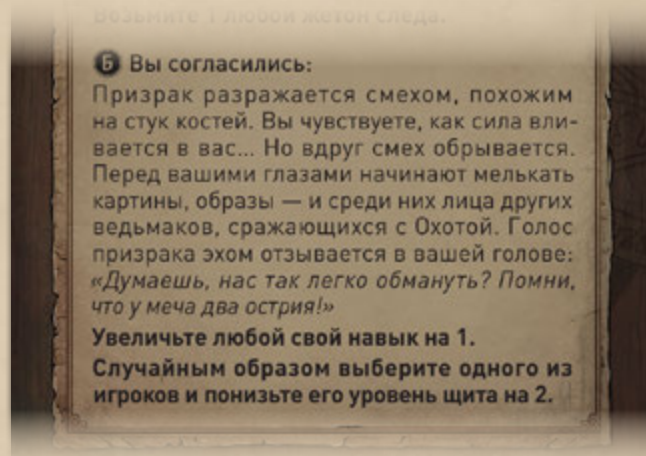


Ответ: Да.

Редакция: На русских картах это уточнено.

7. КАРТА СОБЫТИЯ ДИКОЙ ОХОТЫ НОМЕР 17

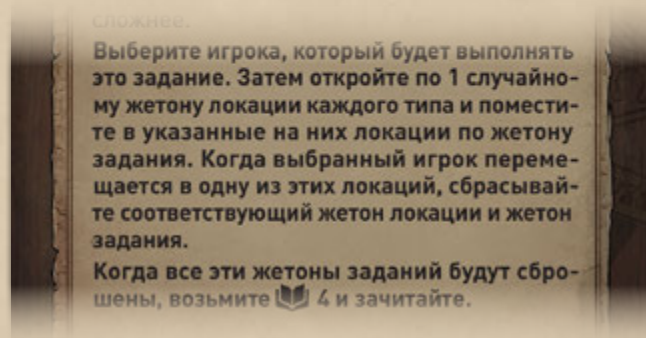
В эффекте последствий варианта Б случайным образом выбирается ровно 1 игрок или по 1 игроку за каждого участника, выбравшего этот вариант? Выбор происходит среди всех игроков или только среди выбравших этот вариант?



Ответ: По 1 за каждого, выбравшего этот вариант, так как эффекты этой карты события выполняются для каждого игрока по отдельности (правила «Дикой Охоты», стр. 9). Выбор происходит среди всех игроков.

8. КАРТА ИССЛЕДОВАНИЯ ДИКОЙ ОХОТЫ НОМЕР 13 (И ПОДОБНЫЕ)

Что произойдёт, если для выполнения её эффекта не хватит жетонов локаций из нужных стопок?



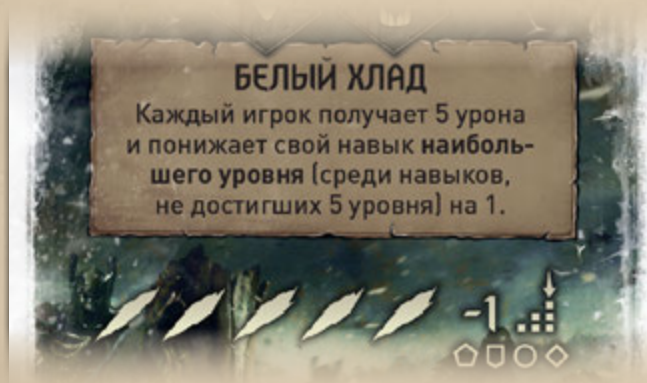
Ответ: Будет открыто столько жетонов, сколько возможно.

9. АТАКА «БЕЛЫЙ ХЛАД»

Один из вариантов атаки «Белый хлад» с карты битвы Дикой Охоты предписывает игрокам понизить свой навык наибольшего уровня. Если у игрока есть хотя бы один навык 5 уровня, то его навык наибольшего уровня не может быть понижен (потому что навыки 5 уровня не понижаются). В этом случае игрок не понижает никакой навык?

Ответ: Нет, в этом случае он должен понизить свой второй по величине навык.

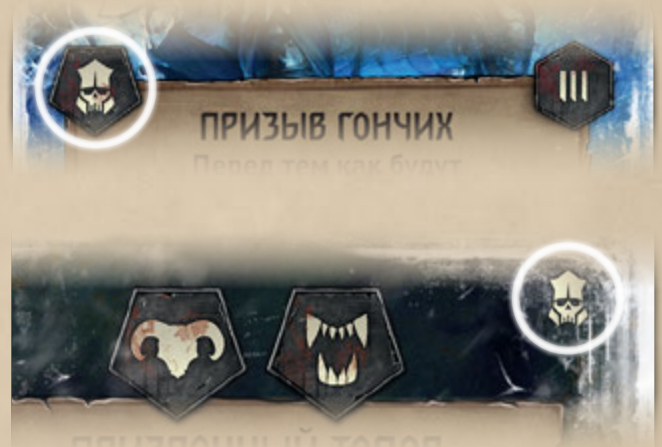
Редакция: На русской карте это уточнено.



10. СООТВЕТСТВИЕ БОЕВЫХ КАРТ ПРЕДВОДИТЕЛЯМ

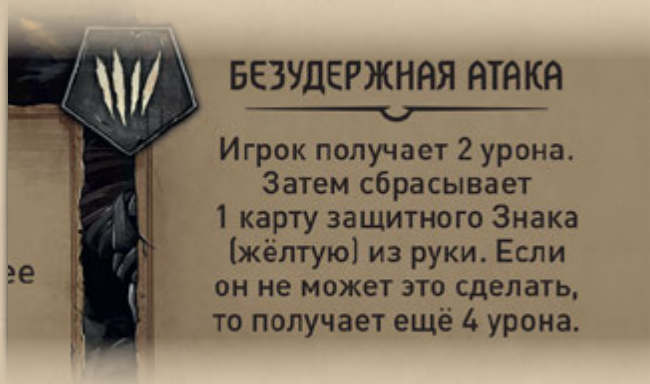
Как определить, какие боевые карты Дикой Охоты нужно взять при подготовке к игре — какие из них соответствуют выбранному предводителю?

Ответ: В левой части стороны Б карт предводителей указан символ предводителя. Такие же символы есть в верхних правых углах боевых карт Дикой Охоты. Для партии вам нужны 4 боевые карты с такими же символами, как у предводителя.



1. АТАКА «БЕЗУДЕРЖНАЯ АТАКА» ГОЛЕМА (И ПОДОБНЫЕ)

В результате выполнения её эффекта, если игрок не смог сбросить нужную карту, он получит 6 урона или 8 (2 + 6)?

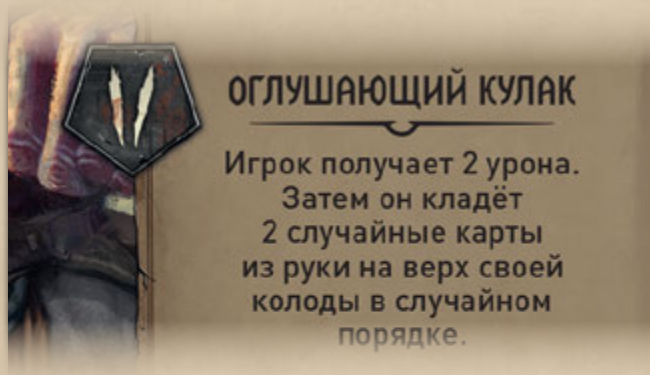


Ответ: 6.

Редакция: На русских картах возможность такого разночтения устранена.

2. АТАКА «ОГЛУШАЮЩИЙ КУЛАК» ЦИКЛОПА

Выполняя её эффект, игрок выбирает в каком порядке кладутся 2 карты на верх колоды?



Ответ: Нет, они кладутся в случайном порядке.

Редакция: На русской карте это уточнено.

3. КОЛОДА КАРТ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

Если при одиночной игре заканчивается колода карт перемещения легендарного монстра, её сброс перемешивается и формируется новая колода по обычным правилам?

Ответ: Нет, колода остаётся пустой. У игрока есть ограниченное количество ходов, за которые он должен победить легендарного монстра.

Редакция: В русских правилах «Легендарной охоты» это уточнено на стр. 7.

4. СБРОС КАРТЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

В правилах одиночной игры говорится, что когда легендарный монстр не может выполнить перемещение, сбрасывается 1 карта перемещения из колоды. Она сбрасывается в дополнение к той, которая была открыта?

Ответ: Нет, сбрасывается только открытая карта.

Редакция: В русских правилах убрано это вводящее в заблуждение указание.

5. ПРОГНАННЫЙ ЛЕГЕНДАРНЫЙ МОНСТР В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

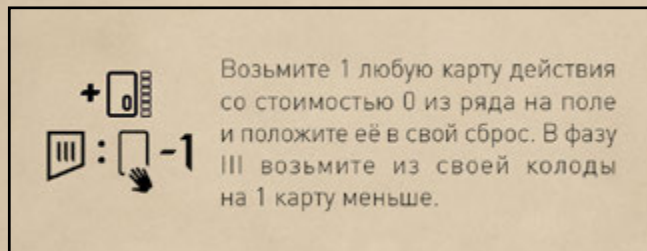
Прогоняя легендарного монстра в одиночной игре, игрок может переместить его только в локацию без жетона руин?

Ответ: Да.

Редакция: В русских правилах «Легендарной охоты» это уточнено на стр. 7.

6. БОНУС ЖЕТОНА РУИН С КАРТОЙ СО СТОИМОСТЬЮ 0

Выполняя эффект бонуса жетона руин, который позволяет взять карту со стоимостью 0, игрок кладёт эту взятую карту в свой сброс?



Ответ: Да.

Редакция: В русских правилах «Легендарной охоты» это уточнено на стр. 6.

7. ПОРАЖЕНИЕ В БИТВЕ С ЛЕГЕНДАРНЫМ МОНСТРОМ

Если игрок начинает битву с легендарным монстром, но ему не удаётся победить его, он должен взять 1 жетон руин, получив его бонусы. Это происходит вместо обычных последствий поражения: взятия жетона следа и карты со стоимостью 0, а также уменьшения количества карт, которые игрок будет брать в фазу III?

Ответ: Да.

Редакция: В русских правилах «Легендарной охоты» это уточнено на стр. 7.

8. НЕВОЗМОЖНОСТЬ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ЛЕГЕНДАРНОГО МОНСТРА

Если на начало перемещения легендарного монстра во всех соседних локациях лежат жетоны руин, игроки не открывают карту перемещения? Или открывают, но перемещение монстра сразу заканчивается?

Ответ: Открывают, но перемещение сразу заканчивается. Карта перемещения открывается до проверки того, есть ли соседняя локация, куда может переместиться монстр (правила «Легендарной охоты», стр. 4).

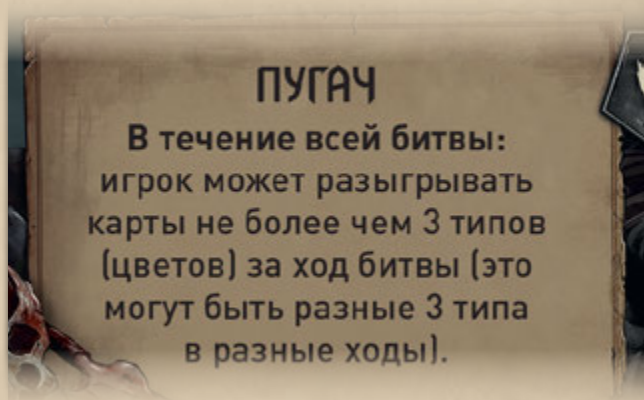
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОГО МОНСТРА



Каждый раз, когда последний игрок завершает свой ход (т. е. все игроки сделали по одному ходу и должен начаться новый круг), он открывает верхнюю карту перемещения легендарного монстра из колоды. Переместите легендарного монстра согласно этой карте по правилам указанным далее, после чего сбросьте её.

9. СПОСОБНОСТЬ МОНСТРА ПУГАЧА

В её эффекте упоминаются «типы карт». Это цвета карт или их названия?

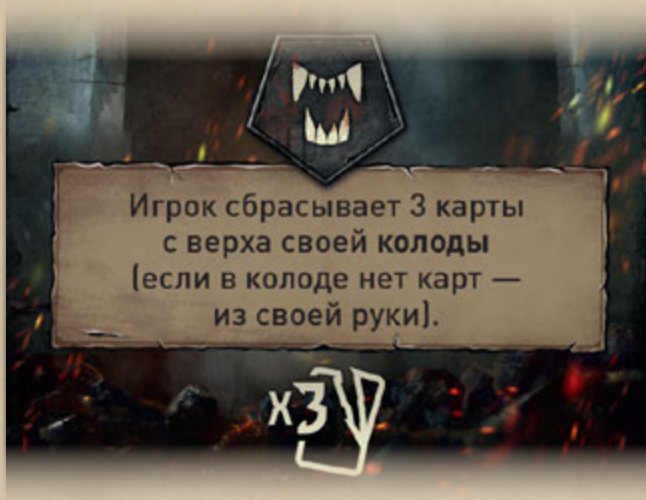


Ответ: Цвета.

Редакция: На русской карте это уточнено.

10. ЭФФЕКТ СБРОСА НА БОЕВЫХ КАРТАХ

На боевых картах легендарного монстра встречается эффект, предписывающий сбросить карты из руки (если в колоде они закончились). Игрок выбирает, какие именно карты он сбрасывает таким образом?



Ответ: Да.

11. ЗАКОНЧИВШИЕСЯ ЖЕТОНЫ РУИН

Что происходит, если заканчиваются жетоны руин в запасе?

Ответ: Они перестают выкладываться на поле при перемещении легендарного монстра.

12. ЧЕТВЁРТЫЙ ТРОФЕЙ

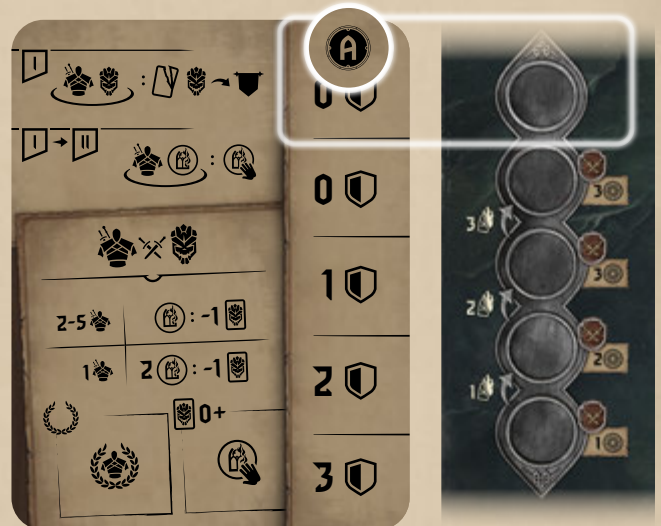
А. Заканчивается ли игра по правилам «Легендарной охоты», если игрок получает четвёртый трофей в битве?

Ответ: Нет.

Редакция: В русских правилах «Легендарной охоты» это уточнено на стр. 4.

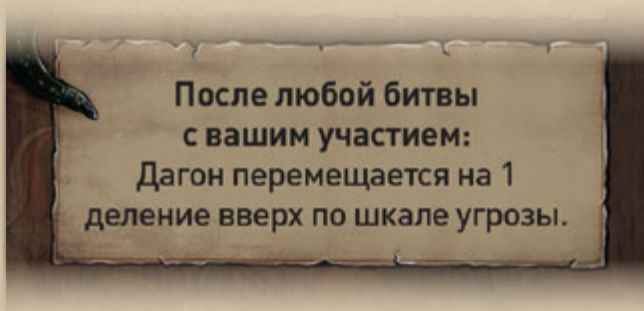
Б. Чему равно значение истощения при перемещении на самое верхнее деление шкалы трофеев? Сколько золота получает игрок за победу в битве над ведьмаком, чей жетон находится на самом верхнем делении шкалы трофеев?

Ответ: Значение истощения равно 0. Игрок получает 0 золота.



1. НЕСКОЛЬКО ДАРОВ ДАГОНА

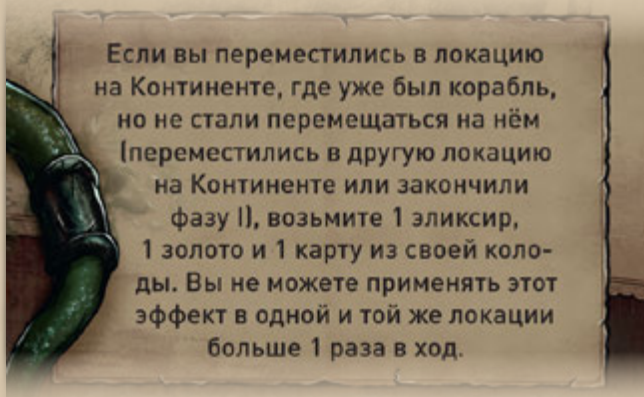
У игрока может быть несколько даров Дагона? Их вторые эффекты суммируются?



Ответ: Да, их может быть несколько и их эффекты суммируются.

Редакция: В русских правилах «Скеллиге» это уточнено на стр. 10.

2. ДАР ДАГОНА



Для срабатывания эффекта этого дара Дагона должны выполняться все условия:

- Игрок должен совершить перемещение с острова или из локации Дагона;
- В этом ходу этот эффект ещё не должен был срабатывать;
- Игрок должен переместиться в другую локацию Континента или закончить фазу I (тем самым не перемещаясь на остров).

Верно?

Ответ: Неважно, откуда совершено последнее перемещение, важно только то, что игрок никак не использует корабль, который находится в локации, куда он переместился.

Редакция: На русской карте это уточнено.

3. ДАР ДАГОНА

Сработает ли эффект дара из предыдущего вопроса, если игрок переместится на Континент с острова или из локации Дагона? Ведь, строго говоря, в локации, куда он переместился, будет корабль (тот, на котором он приплыл).

Ответ: Нет, в этом случае он не сработает.

Редакция: На русской карте это уточнено.

4. СПОСОБНОСТЬ МОНСТРА ДАГОНА

Выполняя её эффект, игрок сбрасывает по 1 карте за каждый имеющийся у него трофей? Или эта часть эффекта относится только к понижению уровня щита?

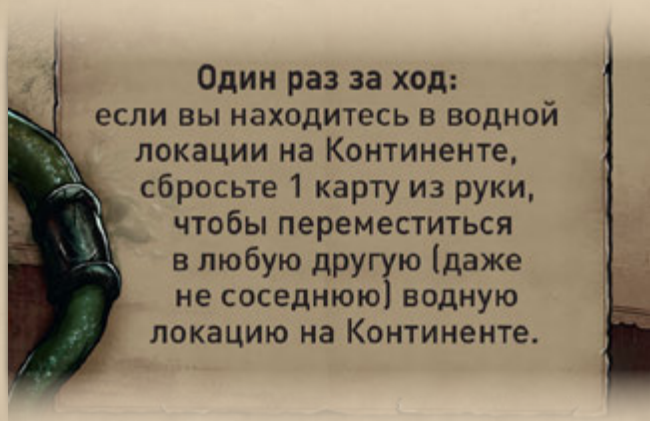


Ответ: Только к понижению уровня щита. Игрок всегда сбрасывает только 1 карту.

Редакция: На русской карте возможность такого разночтения устранена.

5. ДАР ДАГОНА

Эффект этого дара позволяет перемещаться в локацию, не являющуюся соседней?



Ответ: Да.

Редакция: На русской карте это уточнено.

6. ЭФФЕКТ ЛОКАЦИИ ХВАНДР ХЕВАНГИ

Выполняя его, игрок выбирает, из стопки монстров какого уровня он будет брать жетон? Или он должен взять случайный жетон монстра из всех жетонов, не зная даже, какого уровня он будет?

Ответ: Игрок выбирает уровень монстра.

Редакция: В русских правилах «Скеллиге» это уточнено на стр. 11.

7. ПОСЛЕДСТВИЯ БИТВЫ С ДАГОНОМ

Последствия битвы с Дагоном предписывают игроку взять карту со стоимостью 0. Он берёт её в руку?

Ответ: Нет, она кладётся в его сброс.



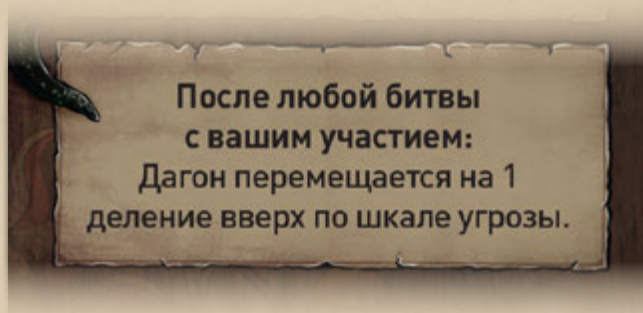
Редакция: В русских правилах «Скеллиге» это уточнено на стр. 10.

8. КАРТА ИССЛЕДОВАНИЯ СКЕЛЛИГЕ НОМЕР 14

Оба варианта на этой карте имеют стоимость. Что произойдёт, если игрок не сможет оплатить ни одну из них?

Ответ: Игрок оплачивает стоимость настолько, насколько может.

9. ВТОРЫЕ ЭФФЕКТЫ ДАРОВ ДАГОНА



Игроки могут по желанию выполнять или не выполнять эффекты лежащих перед ними карт. Это распространяется и на вторые эффекты даров Дагона?

Ответ: Нет, эти эффекты обязательны к выполнению.

Редакция: В русских правилах «Скеллиге» это уточнено на стр. 10.

10. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НА ОСТРОВ И В ЛОКАЦИЮ ДАГОНА

Может ли игрок за один ход переместиться на остров, обратно на Континент, а затем в локацию Дагона, чтобы начать битву с ним?

Ответ: Да.

Редакция: В русских правилах «Скеллиге» это уточнено на стр. 10.

11. ДАРЫ ДАГОНА И ТРОФЕИ

Являются ли дары Дагона трофеями?

Ответ: Нет.

Редакция: В русских правилах «Скеллиге» это уточнено на стр. 10.

12. СРАБАТЫВАНИЕ ВТОРОГО ЭФФЕКТА ДАРА ДАГОНА

После любой битвы
с вашим участием:
Дагон перемещается на 1
деление вверх по шкале угрозы.

Срабатывает ли второй эффект дара Дагона сразу после той битвы, в которой он был получен?

Ответ: Нет.

Редакция: В русских правилах «Скеллиге» это уточнено на стр. 10.



1. КАРТА СОБЫТИЯ НОМЕР 67



Выполнение эффекта этого снаряжения считается обычным перемещением в ход игрока? Или его можно выполнить в дополнение к обычному перемещению?

Ответ: Это обычное перемещение, эффект влияет только на то, какую карту для него требуется сбросить.

Редакция: На русской карте это уточнено.

2. КАРТА СОБЫТИЯ НОМЕР 67

Эффект этого снаряжения позволяет переместиться в одну из указанных локаций только из соседней? Или из любой, находящейся где угодно на поле?

Ответ: Из соседней, это обычное перемещение.

Редакция: На русской карте это уточнено.

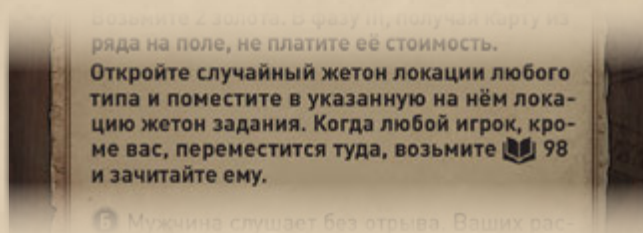
3. КАРТА СОБЫТИЯ НОМЕР 89

Уровень чего проверяет её эффект?

Ответ: Уровень ведьмака.

Редакция: На русской карте это уточнено.

4. ЖЕТОНЫ ЛОКАЦИЙ ДЛЯ РАЗМЕЩЕНИЯ ЖЕТОНОВ ЗАДАНИЙ

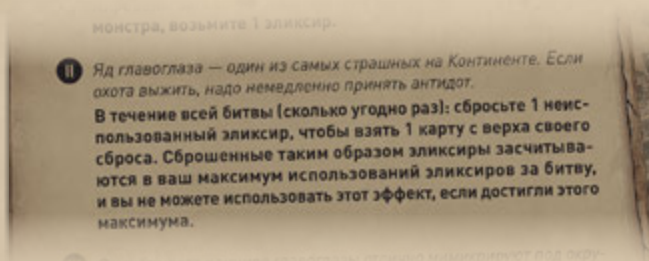


Эффекты некоторых карт исследования предписывают открыть жетон локации для определения того, куда будет помещён жетон задания. Что происходит с этим жетоном локации потом?

Ответ: Он помещается на карту исследования, а когда она сбрасывается, замешивается обратно в стопку.

Редакция: В русских правилах «Набора приключений» это уточнено.

1. Уязвимость II ГЛОВОГЛАЗА

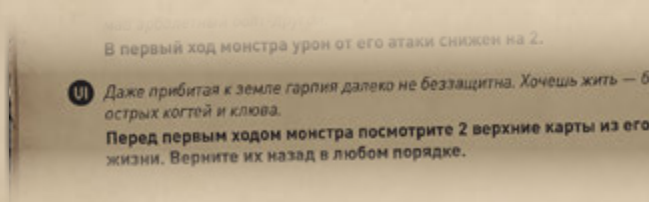


Её эффект может быть использован несколько раз за битву?

Ответ: Да, пока игрок не достигнет своего максимума использований эликсиров за битву.

Редакция: На русской карте это уточнено.

2. Уязвимость VI ГАРПИИ



Используя её эффект, игрок обязан поменять порядок просмотренных карт или он может вернуть их в том же порядке?

Ответ: Он может вернуть их в том же порядке.

Редакция: На русской карте это уточнено.

3. ИГНОРИРОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ МОНСТРА

Бывают ли уязвимости, предписывающие игнорировать способность монстра?

Ответ: Да, бывают.

4. ПОДГОТОВКА ЖЕТОНОВ УЯЗВИМОСТЕЙ

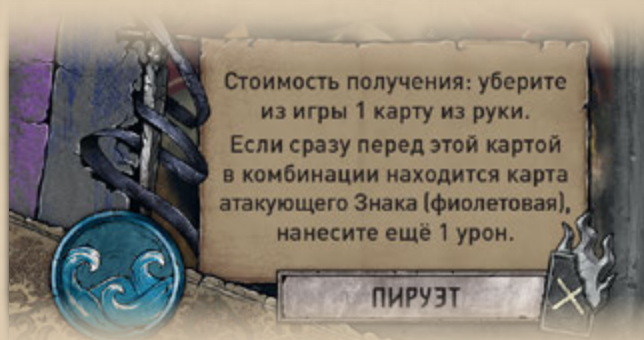
Типы местностей жетонов уязвимостей, размещаемых на поле при подготовке к игре, должны совпадать с типами местностей

локаций, где они размещаются?

Ответ: Да.

Редакция: В русских правилах «По следу монстра» это уточнено на стр. 6.

5. КАРТА ДЕЙСТВИЯ «ПИРУЭТ»



А. Какого она цвета — используя связи какого цвета, её можно присоединять к комбинации?

Ответ: Это синяя карта — используя синие связи.

Б. Для того чтобы её эффект сработал, карта нужного цвета должна находиться где угодно в комбинации до «Пируета»? Или строго перед «Пируетом»?

Ответ: Строго перед «Пируетом».

Редакция: На русской карте это уточнено.

6. ЗАКОНЧИВШИЕСЯ МУТАГЕНЫ

Что происходит, если игрок должен получить карту мутагена, но они закончились?

Ответ: Вместо этого он берёт карты из своей колоды по обычным правилам.

7. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БОМБ



Вы можете использовать бомбы в свой ход битвы, на 1-м этапе, тогда же, когда и эликсиры?

Ответ: Да, если в их эффекте не указано иного.

Редакция: В русских правилах «По следу монстра» это уточнено на стр. 4.

8. КАРТА ДЕЙСТВИЯ «РЕШАЮЩИЙ УДАР»

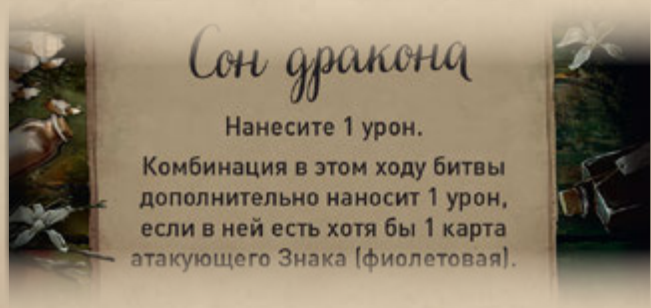
Так как прочие эффекты комбинации могут применяться в любом порядке, может ли игрок сначала применить эффект «Решающего удара», а затем другие эффекты, увеличивающие количество добираемых карт, чтобы в итоге взять больше 0 карт?

Ответ: Нет, применив эффект «Решающего удара», игрок всегда берёт 0 карт, игнорируя другие влияющие на это эффекты.

Редакция: На русской карте это уточнено.

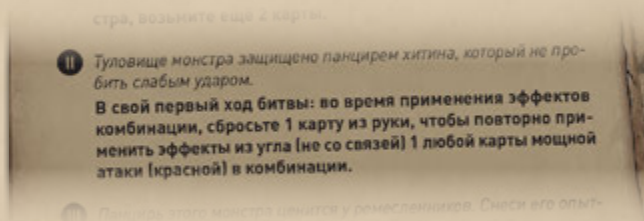
9. БОМБА «СОН ДРАКОНА»

Вторая часть её эффекта наносит урон сразу же, как только вы добавляете фиолетовую карту в комбинацию? Или же она добавляет урон комбинации после того, как комбинация будет разыграна?



Редакция: На русской карте это уточнено.

10. УЯЗВИМОСТЬ II СКОЛОПЕНДРОМОРФА

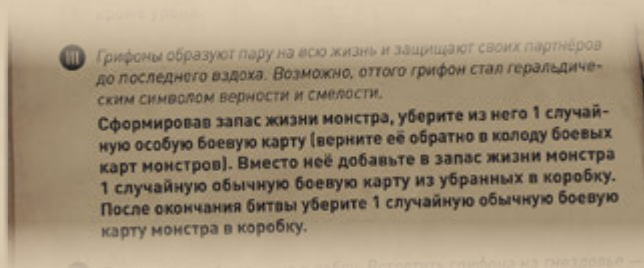


Эффекты карты включают в себя текст карты или только символы? Эффекты, уменьшающие количество карт, которое вы возьмёте, тоже должны быть применены повторно?

Ответ: Только символы. Уменьшение добора тоже должно быть применено повторно.

Редакция: На русской карте уточнено, что именно должно применяться повторно.

11. УЯЗВИМОСТЬ III ГРИФОНА



Выполняя её эффект, игрок может выбрать, какую карту убрать из запаса жизни монстра?

Ответ: Нет, это должна быть случайная карта. Её нужно заменить на одну из не участвующих в игре.

Редакция: На русской карте это уточнено.

12. ЗНАЧЕНИЕ ЖИЗНИ ВЫШЕ 16

Что произойдёт, если при игре с уязвимостями и особыми атаками монстров значение жизни монстра увеличивается выше 16 каким-либо эффектом, когда в колоде боевых карт монстров содержится ещё только 16 карт?

Ответ: Оно останется равно 16. Пока в колоде содержится только 16 карт, это максимальное значение жизни монстра.

13. СПОСОБНОСТЬ СБРОСА СТРЫГИ

Как она работает?

Ответ: Если она срабатывает, когда игрок уже разыграл комбинацию: стрыга игнорирует весь последующий урон в этом ходу, а игрок забирает обратно в руку последнюю карту комбинации.

Если она срабатывает, когда игрок ещё не разыграл комбинацию: стрыга игнорирует весь последующий урон в этом ходу, но игрок всё ещё может разыграть комбинацию, хоть она и не нанесёт урона (и он не забирает последнюю карту из неё).

14. СПОСОБНОСТЬ СБРОСА ТРОЛЛЯ

Выполняя её эффект, игрок, контролирующий монстра, может выбирать особую боевую карту и возвращать её на верх запаса жизни тролля?

Ответ: Нет.

Редакция: Способность тролля с этим уточнением:

КОЖА КАК КАМЕНЬ

Игрок, контролирующий монстра, выбирает 1 карту из сброса монстра, не являющуюся особой, и помещает её на верх запаса жизни монстра. (одиночная игра: вместо выбора карты возьмите случайную)

15. АТАКА «ЯРОСТНАЯ АТАКА» БЕСА

Игрок пропускает свой ход только тогда, когда не может сбросить 1 синюю карту, или в любом случае?

Ответ: В любом случае.

Редакция: 4-я атака беса с этим уточнением:

ЯРОСТНАЯ АТАКА

Игрок пропускает свой следующий ход битвы. Также он сбрасывает 1 карту быстрой атаки (синюю) из руки. Если он не может это сделать, то понижает свой уровень щита до 0.

Также оно должно коснуться 3-й атаки грифона:

И 1-й атаки жагницы:

ЦАРАПАНЫ

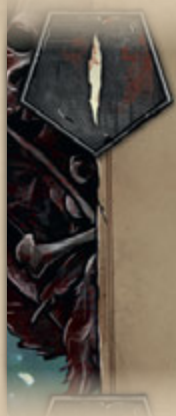
Игрок пропускает свой следующий ход битвы. Также он сбрасывает 1 карту атакующего Знака (фиолетовую) из руки. Если он не может это сделать, то понижает свой уровень щита до 0.

Остальные атаки, имеющие эффект пропуска хода, должны остаться такими, какие они есть.

УТЯНУТЬ ПОД ВОДУ

Игрок пропускает свой следующий ход битвы. Также он сбрасывает 1 карту защитного Знака (жёлтую) из руки. Если он не может это сделать, то получает 5 урона.

16. АТАКА «ЯДОВИТЫЕ ЧЕЛЮСТИ» СКОЛОПЕНДРОМОРФА



ЯДОВИТЫЕ ЧЕЛЮСТИ

Игрок получает 7 урона, но может сбросить 1 неиспользованный эликсир, чтобы снизить этот урон на 1 либо сбросить 2 неиспользованных эликсира, чтобы снизить этот урон на 3.

Выполняя её эффект, игрок может сбросить больше 2 эликсиров? Например 3, чтобы снизить урон на 4?

Ответ: Нет, он может сбросить только 1 или 2 эликсира.

17. СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ ШКОЛЫ ЗМЕИ И СПОСОБНОСТИ СБРОСА

Если ведьмак школы Змеи использует свою специализацию и отправляет в сброс монстра его особую боевую карту, способность сброса монстра срабатывает?

Ответ: Нет.

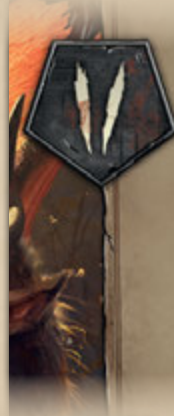
18. КУБИКИ НА КАРТАХ МОНСТРОВ

Способности некоторых монстров кладут на их карты кубики во время битвы. Если монстр не был побеждён и остался на поле, кубики остаются на нём?

Ответ: Нет, они сбрасываются после окончания битвы.

Редакция: В русских правилах «По следу монстра» это уточнено на стр. 7.

19. АТАКА «ЯДОВИТОЕ ЖАЛО» МАНТИКОРЫ



ЯДОВИТОЕ ЖАЛО

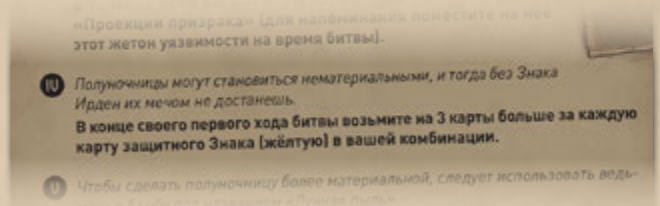
Игрок получает 2 урона. Затем сбрасывает 1 неиспользованный эликсир. Если он не может это сделать, то получает ещё 4 урона.

При выполнении её эффекта проверка того, есть ли у игрока 1 эликсир, происходит до выполнения эффекта сброса эликсира или после?

Ответ: До.

Редакция: На русской карте это уточнено.

20. УЯЗВИМОСТЬ IV ПОЛУНОЧНИЦЫ



Этот эффект позволяет взять по 3 карты за каждую жёлтую карту в комбинации?

Ответ: Да. Помните, что максимальное количество карт в руке игрока равно 7, даже во время битвы (правила базовой игры, стр. 24), так что взять слишком уж много карт с помощью этого эффекта не выйдет.

1. ЩИТЫ И ЭНЕРГИЯ

Некоторые карты событий имеют эффект: «Немедленно разыграйте комбинацию. Примените только урон и щиты...» Вместо щитов чародеи применяют энергию?



Ответ: Да, все упоминания щита по отношению к чародеям заменяются на энергию (правила «Чародеев», стр. 6).

2. СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ ФИЛИППЫ И АЛЬЗУРА



Что происходит, если результат броска с применённым модификатором меньше 2 (для Альзура) или 1 (для Филиппы)?

Ответ: Вы не выбираете никакой из эффектов.

Редакция: В русских правилах «Чародеев» это уточнено на стр. 8.

3. КАРТЫ ЗНАКОВ

Некоторые эффекты упоминают названия карт действий ведьмаков. Например, «сбросьте 1 карту, в названии которой есть „Ирден“». Нужно ли заменять такие

эффекты для чародеев на другие, потому что у них никогда не может быть карт с такими названиями?

Ответ: Нет. Если у игрока нет указанной карты, то эффект не выполняется, неважно ведьмак он или чародей.

4. ПОРЯДОК ПРИМЕНЕНИЯ ЭФФЕКТОВ

В каком порядке применяются эффекты каждой отдельной карты чародеев в комбинации?

Ответ: Базовый эффект, затем дополнительный эффект, затем эффект со связи.

Редакция: В русских правилах «Чародеев» это уточнено на стр. 6.

5. УНИКАЛЬНАЯ КАРТА ДЕЙСТВИЯ ФИЛИППЫ

Её эффект срабатывает, только если игрок применял специализацию в этом ходу битвы, или когда угодно ранее в этой битве?

Ответ: Когда угодно ранее в этой битве.

Редакция: На русской карте это уточнено.

6. СПОСОБНОСТЬ СБРОСА МОНСТРА И КОМБИНАЦИИ ЧАРОДЕЕВ

Может ли способность сброса монстра остановить выполнение эффектов комбинации чародеев?

Ответ: Нет, при применении эффектов комбинаций чародеев вы только суммируете урон, а наносите его после.

7. МАКСИМАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ ЭНЕРГИИ

Максимальный уровень энергии равен 4?

Ответ: Да.

Редакция: В русских правилах «Чародеев» это уточнено на стр. 6.

НАБОР МОНСТРОВ

1. СПОСОБНОСТЬ МОНСТРА КАЩЕЯ

Особые эффекты с фиолетовых карт и эффекты с не фиолетовых связей фиолетовых карт тоже игнорируются?



Ответ: Нет.

Редакция: На русской карте уточнено, что именно должно игнорироваться.

2. УЯЗВИМОСТЬ II КАЩЕЯ

Если при выполнении её эффекта в колоде не оказалось «Пурги», игрок может выбрать какой эликсир взять?

Ответ: Да.

Редакция: На русской карте это уточнено.

3. МОНСТР ВЗАМЕН СИРЕНА

Если сирена побеждена или прогнана, вместо неё появляется новый монстр?

Ответ: Нет.

Редакция: В русских правилах «Набора монстров» это уточнено.

ПОТЕРЯННАЯ ЛОШАДЬ

1. РАЗМЕЩЕНИЕ ЛОШАДИ

Когда игрок перемещается в локацию с потерянной лошадью и заканчивает фазу I своего хода, кто берёт 2 жетона локации и выбирает 1 из них? Активный игрок или последний игрок?

Ответ: Последний игрок.

КОННЫЙ ЭРЕДИН

1. ПОЯВЛЕНИЕ ЭРЕДИНА

В способности монстра Эредина сказано: «возьмите только жетон локации». Что это значит?

Ответ: То, что вам не нужно брать жетон монстра по обычным правилам, так как появление Эредина происходит вместо него, а нужно взять только жетон локации.

Редакция: На русской карте это уточнено.