



ВЕДЬМАК

СТАРЫЙ МИР

ЧАРОДЕИ

дополнение

О магии писать мне чрезвычайно трудно — и на то имеется хотя бы две причины.

Причина первая. Магия есть обширнейшая область, секреты которой открыты лишь избранной горстке одарённых. Более прочих везёт одарённым с богатыми родичами — хотя нынче дар уже ценят больше золота. Тем же, кто даром обделён, о магии известно совсем немного — а посему не хмурясь, дорогой читатель, если написанное мною ты и так знаешь.

Известно, что искусству магии учат в двух академиях. В Аретузе имеется школа для девочек, а в Бан Арде — для мальчиков, причём вторая, по разумению многих, уступает первой.

Чародеев учат черпать Силу из стихий вроде огня, воды, воздуха и земли. Их разум подвергается тренировкам, ведь чародей без обширных знаний и крепкого ума рискует потерять контроль над Силой и стать игрушкой в руках хаоса.

К чародейкам и чародеям уважение куда выше, чем к ведьмакам — да и они сами ни за что не назовутся им ровней. Но известно мне: якобы есть

чародеи, которые то и дело идут в густую чащу на опасного монстра, подобно презираемым ими мутантам. Якобы для эликсиров и колдовских экспериментов потребны ингредиенты, которые только из чрева тварей можно добыть. А раз так, то неудивительно, отчего они изобретают новые да опасные пути увеличить свою силу: ведь чародей к Силе извечно стремится и всегда её алчет.

Причина вторая моего немногословия куда прозаичнее. Многие чародеи себя очень уважают и нелестное слово принимают близко к сердцу. Взрывоопасным образом это сочетается с феноменальной памятью, которая хорошо таит обиду и даёт терпеливо продумывать отмщенье. Из чего я делаю вывод: меньше всего на свете мне бы хотелось задеть чародея или чародейку, если вдруг моё слово будет неверно выбрано, истолковано или пересказано. А посему на этом я о них закончу.

— Хроника Бенно Кобарта, глава 6: «Сопряжение Сфер и последствия оного»

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

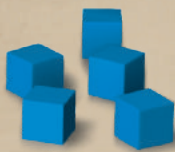
5 наборов компонентов для игроков —
в каждом наборе:



1 планшет игрока



1 фигурка чародея
с цветной подставкой



5 маркеров-кубов



1 маркер
уровня
энергии



1 жетон
специализации



10 начальных карт действий



4 карты трофеев



1 жетон
трофеев



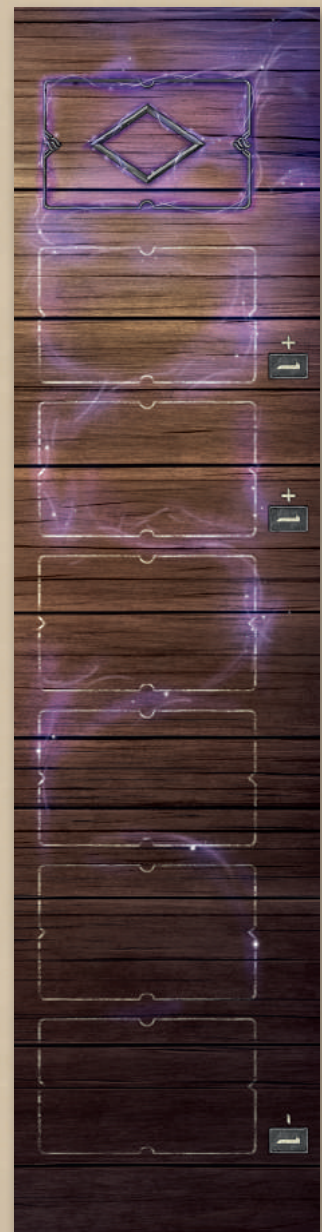
1 пластмассовый
жетон трофеев



1 жетон
с символом
чародея



90 карт действий чародея



Расширение для игрового поля

О ДОПОЛНЕНИИ

Дополнение «Чародеи» добавляет 5 новых игровых персонажей. Игроки (все или только некоторые) могут начать игру не за ведьмаков, а за чародеев, ищущих Силу — как в обычной игре, так и с любым другим дополнением.



АВТОРЫ



Дизайн игры и руководство проектом
Лукаш Возняк

Сюжет

Барнаба Друкала

Перевод с польского
Александр Янус

Маркетинг

Лукаш Симиньский,
Павел Подгрудный

Художественное руководство
Давид Бартломейчик

Графический дизайн
Давид Бартломейчик,
Михал Длугай,
Доминика Бартковская

Дизайн фигурок
Томаш Калиш, Роберт Курек

Иллюстрация поля
Дамиен Маммолити

Книга правил
Джонатан Бобал, Катажина
Фибигер, Лукаш Кемпиньский

Разработка игры
Лукаш Шопка, Михал Грынь

Ведущие тестировщики
Лукаш Шопка, Михал Спрысак,
Пшемислав Цемниевский,
Ола Возняк, Михал Грынь,



Pamper Playtesting Group

Рекламное видео
Томаш Бар / Hexy Studio,
Мацей Климчак, Ян Шостаковский,
Ливия Клюпсь



CD PROJEKT RED®

Разработка игры и руководство проектом
Рафал Яки

Редакторы по сюжету
Марцин Блаха, Томаш Матера

Редакторы-корректоры
Марцин Лукашевский,
Роберт Малиновский, Райан Боуд,
Лукаш Гренда

Иллюстрация коробки
Валерий Вегера

Дизайн логотипов
Ирина Морару

Дизайн фигурок и художественное руководство
Павел Маленчук, Давид Коваль

Графический дизайн и художественное руководство
Пшемислав Ющик

Рекламное видео
Яцек Крогульский, Марцин
Бавольский, Гжегож Михаляк,
Адам Дудек

Видеопроизводство
Михал Кржеминьский,
Магдалена Дарда-Ледзион

Сценарий и озвучка видео
Борис Пугач-Мурашкевич

Связи с общественностью и каналы в социальных сетях
Марцин Момот, Радек Грабовски,
Алиция Козера

Юридическая поддержка
Кинга Палиньска



Русскоязычное издание подготовлено
GaGa Games

Художественный переводчик
Данила Евстифеев

Редактор и технический переводчик
Даниил Молошников

Корректоры
Полина Вольская,
Марина Герасимова

Дизайнер-верстальщик
Надежда Вартанян

Руководитель проекта
Антон Сковородин

Общее руководство
Антон Сковородин

Иллюстрации

Адриан Смит, Ала Капустка, Анна Подедворна, Бартломей Гавел, Богна Гавроньска, Бриан Сола, Диего де Альмейда Перес, Grafit Studio, Кароль Берн, Катажина Беус, Катажина Малиновская, Лоренцо Мастроянни, Мацей Лашкевич, Мануэль Кастаньон, Марек Мадей, Неманья Станкович, Сандра Хлевиньская, Яма Орче

CD PROJEKT®, Ведьмак® — зарегистрированные торговые знаки CD PROJEKT S.A. © 2021 CD PROJEKT S.A. Все права защищены. Все другие копирайты и торговые знаки являются собственностью их правообладателей.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре проходит по обычным правилам с указанными ниже изменениями.

Участники могут играть за чародеев, вместо ведьмаков. Вы можете добавить планшеты чародеев к планшетам ведьмаков, а можете убрать все планшеты ведьмаков в коробку и играть только за чародеев.

Когда все игроки выберут себе планшеты, в дополнение к обычной подготовке, проделайте следующие шаги:

1. Поместите **расширение для игрового поля** **1** над обычным рядом карт действий: на расширении будет находиться ряд карт действий чародеев.
 - **Если все участники играют за чародеев:** обычные карты действий не понадобятся — уберите их в коробку. Также не используйте расширение для поля. Вместо этого расположите колоду и ряд карт действий чародеев на местах для обычных карт действий.
2. Перемешайте все **карты действий чародеев** **2** (кроме начальных), сформируйте из них колоду и поместите на отведённое ей место на поле.

3. Сформируйте ряд карт действий чародеев **3** по тем же правилам, что и ряд обычных карт действий (шаг 2 обычной подготовки к игре).



4. Каждый игрок-ведьмак (если такие есть) помещает свою фигурку на поле по обычным правилам (в локацию своей школы).
5. Затем каждый игрок-чародей, начиная с игрока, который будет ходить последним и далее против часовой стрелки, делает следующее:
 - Выберите любую не занятую фигуркой игрока локацию ведьмачьей школы на игровом поле.
 - Закройте её символ школы своим **жетоном с символом чародея А**.
 - Закройте символ специализации в действии этой локации своим **жетоном специализации Б**.
 - Поместите в эту локацию свою **фигурку чародея В**.



Дальнейшая подготовка продолжается по обычным правилам.



ХОД ИГРЫ

При игре с дополнением «Чародеи» следуйте правилам для обычной игры, но с указанными далее нововведениями.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА



- Все правила и эффекты, действующие на ведьмаков, распространяются и на чародеев, если не сказано иного. Когда вы читаете текст карты или правил игроку-чародею, заменяйте слово «ведьмак» на «чародей», «чародейка». А слово «ведьмаки» на «ведьмаки и чародеи».
- Все упоминания «локации своей школы» для игрока-чародея имеют в виду локацию, где он начал игру (там лежит жетон с его символом чародея).

Пример: игрок-чародей может использовать действие локации, в которой начал игру, чтобы повышать свой навык специализации.

- Когда чародей, по любой причине, должен получить карту действия из ряда на поле, он может получить её только из ряда карт действий чародеев. Аналогично, ведьмаки могут получать карты действий только из обычного ряда карт. Чародеи никогда не могут иметь обычные карты действий, а ведьмаки — карты действий чародеев.
- Когда игрок, по любой причине, может убрать из игры одну или несколько карт действий из ряда на поле, он может убрать как обычные карты действий, так и карты действий чародеев в любом сочетании (независимо от того, за кого он играет).
- В фазу III, получив карту действия из ряда на поле, игрок должен убрать из игры карту из другого ряда, которая находится на той же позиции, что и взятая им карта. После чего восполнить оба ряда по обычным правилам.

Пояснение: игнорируйте это правило, если все участники играют за чародеев — в этом случае на поле есть только один ряд карт действий.



*Пример: в фазу III своего хода ведьмак берёт самую правую карту из ряда обычных карт действий на игровом поле **А**. После этого он должен убрать из игры карту из ряда карт действий чародеев, которая находится на той же позиции — тоже самую правую **Б**. Затем он восполняет оба ряда карт **В**.*

НОВЫЕ ТИПЫ КАРТ



Карты действий чародеев имеют те же цвета, что и обычные карты действий. Когда какой-то эффект упоминает карты определённого типа, ориентируйтесь на цвет этого типа карт.

Однако с сюжетной точки зрения, карты чародеев в бою представляют заклинания, одного из пяти направлений.

Синие — Вода Красные — Огонь
Жёлтые — Воздух Зелёные — Земля Фиолетовые — Разум



МУДРОСТЬ И ЭНЕРГИЯ



У каждого чародея, как и у ведьмака, имеется 4 навыка. Навыки сражения, алхимии и специализации идентичны навыкам ведьмаков. А вместо навыка защиты чародеи имеют навык мудрости. Кроме того, вместо уровня щита у чародеев есть уровень энергии, который можно накапливать и затем тратить на разные эффекты карт.

Навык мудрости

- Когда чародей, по любой причине, должен увеличить или понизить свой навык защиты, вместо этого он увеличивает или понижает свой навык мудрости.
- Также и все другие упоминания навыка защиты по отношению к чародеям заменяются на навык мудрости: читая текст карты или правил игроку-чародею, меняйте слова «навык защиты» на «навык мудрости».

Уровень энергии

- Когда чародей должен увеличить или понизить свой уровень щита, по любой причине, кроме получения урона в бою, вместо этого он увеличивает или понижает свой уровень энергии. Распределение урона, полученного в бою чародеем, начинается сразу со сброса им карт, без понижения уровня энергии.
- Также и все другие упоминания щита по отношению к чародеям заменяются на энергию: читая текст карты или правил игроку-чародею, меняйте слово «щит» на «энергия».
- Когда навык мудрости чародея увеличивается, немедленно увеличьте его уровень энергии на 1.
- Максимум уровня энергии, который может быть у чародея вне битвы, определяется его навыком мудрости. Однако, во время битвы уровень энергии чародея может превышать его максимум (но всё ещё ограничен уровнем 4).
- После окончания битвы чародей, участвовавший в ней, должен установить свой уровень энергии на значение, определённое его навыком мудрости.



Этот символ означает энергию.

КОМБИНАЦИИ ЧАРОДЕЕВ



Чародеи используют свои карты по тем же правилам что и ведьмаки для перемещения, оплаты стоимости новых карт, составления комбинаций. Однако применение эффектов комбинаций чародеев имеет отличия.

Эффекты комбинаций ведьмаков применяются в порядке, зависящим от типа эффекта (сначала урон, потом щиты и т. д.). Эффекты комбинаций чародеев применяются по порядку — от первой разыгранной карты к последней, как описано далее.

Для каждой карты в разыгранной комбинации чародея, начиная с первой:

1. Примените базовый эффект карты **A**.
2. Можете понизить свой уровень энергии на указанное количество **B**, чтобы применить дополнительный эффект карты **B**. Вы можете не делать этого, даже если у вас есть достаточно энергии.
3. Примените эффект с использованной связи.



Эффекты комбинации, изменяющие количество карт, которое вы возьмёте, применяются всё так же в конце хода битвы (на этапе 4).

НОВЫЕ ЭФФЕКТЫ КАРТ



Получите 1 единицу барьера.

Барьер

У чародеев нет уровня щита, однако они могут снижать получаемый ими урон, используя магические барьеры.

За каждую единицу барьера у игрока снизьте получаемый им урон в следующем ходу битвы противника на 1.

Весь полученный барьер действует только **до конца следующего хода битвы противника**. После этого он обнуляется, даже если не был использован.

Барьер действует только на эффекты, наносящие урон. Если эффект предписывает сбросить карты, барьер не может это предотвратить.

Примеры

- В свой ход битвы чародей получил 2 единицы барьера. Далее ходит монстр и наносит 4 урона, но барьер снижает получаемый урон на 2: чародей получает только 2 урона.
- В свой ход битвы чародей получил 3 единицы барьера. Далее ходит его противник-ведьмак. Он использует эликсир, чтобы нанести 2 урона: благодаря барьеру чародей не получает урон, но у него остаётся только 1 неиспользованная единица барьера. Затем ведьмак разыгрывает комбинацию, чтобы нанести 4 урона: оставшаяся единица барьера снижает этот урон на 1 — и чародей получает 3 урона.
- В свой ход битвы чародей получил 2 единицы барьера. Далее ходит монстр и своей атакой заставляет игрока сбросить 2 карты из руки. Барьер защищает только от урона, поэтому чародей сбрасывает 2 карты. В конце хода монстра барьер обнуляется, несмотря на то, что не был использован.



Возьмите 1 любую карту из своего сброса.

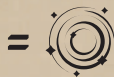
Выберите и возьмите в руку 1 карту из своего сброса. Не меняйте порядок карт в сбросе.



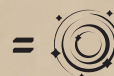
Нанесите урон, равный вашему уровню энергии.



Получите количество единиц барьера, равное вашему уровню энергии.



Увеличьте количество карт, которое вы возьмёте в конце этого хода битвы на значение, равное вашему уровню энергии.



Этот эффект применяется на этапе 4 хода битвы, вместе с другими эффектами, изменяющими количество добираемых карт.



Увеличьте свой уровень энергии на 1.



Считайте, что эта карта имеет связь для комбинаций любого цвета на ваш выбор.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ ЧАРОДЕЕВ



Альзур: «Молнии»

Один раз за битву: понизьте свой уровень энергии на 1, чтобы бросить кубик. Примените к результату указанный модификатор (от -3 до +2). Выберите и выполните 1 соответствующий результату эффект:

2+: Нанесите 1 урон.

4+: Нанесите 2 урона.

6+: Нанесите 3 урона.

Если ваш результат меньше 2, вы не можете выбрать никакой из эффектов и применение специализации не имеет эффекта.



Ардея: «Левитация»

Один раз за битву: увеличьте свой уровень энергии на указанное количество (1-2) и возьмите указанное количество карт (0-2) из своей колоды.



Гекира: «Некромантия»

Один раз за битву: сбросьте 1 карту из руки, чтобы нанести указанное количество урона (1-3) и увеличить свой уровень энергии на указанное количество (0-1).



Отар: «Телепортация»

Один раз за битву: в свой первый ход битвы получите указанное количество единиц барьера (1-2) и увеличьте свой уровень энергии на указанное количество (0-2).



Филиппа:

«Полиморфизм»

Один раз за битву: бросьте кубик и примените к результату указанный модификатор (от -3 до +2). Выберите и выполните 1 соответствующий результату эффект:

1+ (Кошка): возьмите 1 карту из своей колоды.

3+ (Волчица): нанесите 1 урон и увеличьте свой уровень энергии на 1.

3+ (Медведица): возьмите 1 карту из своей колоды и получите 1 единицу барьера.

5+ (Сова): возьмите 1 любую карту из своего сброса.

Пример: если ваш результат — 4, вы можете выбрать эффект «Кошка», «Волчица» или «Медведица».

Если ваш результат меньше 1, вы не можете выбрать никакой из эффектов и применение специализации не имеет эффекта.

«ЧАРОДЕИ» И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ



Первую партию с «Чародеями» рекомендуется сыграть без других дополнений. После этого вы можете сочетать их со следующими дополнениями:

- «Скеллиге»
- «Легендарная охота»
- «Дикая Охота»
- «По следу монстра»
- «Набор приключений»
- «Цири»
- «Потерянная лошадь»