



# ВЕЩЕРЪТ

## СТАРИЯТ СВЯТ

ЕДНА ИГРА НА  
ЛУКАШ ВОЗНЯК



CD PROJEKT RED®



FANTASMAGORIA  
GAMES



## ПРЕДИСЛОВИЕ КЪМ ХРОНИКИТЕ НА БЕНО КОБАРТ, ПЪТЕШЕСТВЕНИК И ИЗСЛЕДОВАТЕЛ



Копнееш ли да узнаеш една тайна за света, скъпи читателю? Сочна е като кофа с помия, излята върху конски фъшкии. И не е нужен велик ум или далечни странствания, за да я разбереш. Достатъчен е само един поглед през прозореца. Омраза, раздор, лицемерие и тези проклети чудовища – това е нашият свят. Без значение дали си от Вижима, Цинтра, Новиград или Венгерберг. Посещавал съм всички тези места и кълна се в гроба на покойната ми майка, не мога да ти кажа кой от тях е най-лошият.

Със сигурност ще се намерят и хора, които си затварят очите за жестокостите и бедите наоколо и просто живеят живота си. Но знаеш ли какво, страннико? Съдбата не я интересува. И рано или късно, ще нарича всичките им задници.

Дали винаги е било така? Ами, не. Казват, че преди векове това е било приятно място за живеене. Гномовете и джуджетата живеели в мир или поне са се старали да не се пречат взаимно на пътя си. Съжителство, ненарушено дори от пристигането на елфите.

Източниците за случилото се по-нататък са разнообразни и всеки мъдрец, когото попиташ, ще ти отвърне различно. Попитай магьосник и ще ти каже едно, попитай елф и ще чуеш друго. И въпреки това, всички версии имат нещо общо.

Преди много векове се е случило Взаимното проникване на Сферите. Не ме питай какво е и как точно е настъпило. Знам само, че ще да е било сериозно сътресение, защото, виждаш ли, световите са се сблъскали. В резултат се появили пукнатини и най-различни създания започнали да кръстосват между тях. Нашият свят вероятно на мнозина се е сторил идиличен, защото за нула време се напълнил с изроди. Сега им викаме чудовища, сякаш забравяме, че първите хора също трябва да са преминали през някоя такава пукнатина. Ние сме чудовища, точно колкото бруколаците или гуловете, но няма да го чуеш от никого на глас.

Заедно с чудовищата, магията се появила по нашите земи и скоро първите сред нас научили как да я овладяват и използват за собствени

цели. Наричаме ги магьосници. Когато не били заети да се борят за влияние и да заговорничат помежду си, те опитали да измислят начин да направят този свят по-добро място. И успели, проклети да са всичките!

Сигурен съм, че си чувал за вещерите. Може би дори си виждал такъв. Те били създадени в резултат на стари, забравени магьоснически експерименти. Те са мутанти, скитащи по света и убиващи чудовища за пари. Всеки един от тези убийци носи по два меча – стомана за хората, сребро за чудовищата. За мен това е все дяволска работа. Първите вещици имали собствена гилдия, но дори и те не са свършени. Между тях се появили търкания. Изглежда всеки имал собствено виждане как да усъвършенства вещерския занаят. Така се появили школите. Чувал съм за **вълците**, майстори на мечи, **грифоните**, ползващи магия и поддържащи живи рицарските традиции. После са дебелокожите **мечки** и прочутите с бързината си **котки**. И **змиите**. По-добре стой далеч от тях.

Ако питаш мен, вещерите са също като хората. Сред тях ще намериш отрепки, но може и да откриеш достойни другари. Среждал съм някои без грам чест и скрупули, но също познавам и други, които обикалят този свят, опитвайки се да го направят малко по-добър. Чудовищата стават все повече и повече, а местните управници не са склонни да плащат, така че убийците на чудовища са по-лесни за откриване по пътищата – поне тези, които са оцелели в своите изпитания. Но виж, никой не е казвал, че животът ще е лесен или приятен. Понякога е нужен малък риск, дори за собствения ти живот, за да вкусиш късче от приключението.

Говоря малко несвързано, а това е само началото. Виждал съм много неща в живота си, имам много истории за разказване и места, които да опиша тук. Ако си любопитен за този наш свят, продължавай да четеш и поеми по своя път. Страхливецът умира стотици пъти, смелчагата умира само веднъж. А госпожица Съдба е благосклонна към смелите и мрази страхливците.



## ПРЕГЛЕД



Във **Вещерът: Старият свят** влизаш в ролята на вешер, за да преживееш истории, случили се стотици години преди събитията от сагата. Светът, който ще изследваш, е изпълнен с трудни избори и опасност дебне зад всеки ъгъл. Расова омраза, измамни магьосници, сблъсък между владетели и чудовища, появили се на Континента след Взаимното проникване на Сферите. Всичко това подсказва, че не трябва да се впускаш в това опасно пътуване без меч в ръката.

Изострените ти сетива и вешерско обучение са те направили убиец на чудовища и ловец на трофеи.

Това е професията ти: да ловуваш и убиваш чудовища, стига някой да ти плаща.

Пет нови школи са основани след падането на Ордена на вешерите: Вълците, Грифоните, Мечките, Котките и Змиите. Всяка школа обучава агентите си различно и живее по свои правила. След като завършиш обучението си в школата, започваш своето пътешествие, но не само, за да изкараш една порция овесена каша, а за да донесеш слава и гордост на школата, чийто медальон носиш.

## БЛАГОДАРНОСТИ



Автор на играта и надзор на проекта  
Лукаш Возняк

История  
Барнаба Друкала

Маркетинг  
Лукаш Симински, Павел Подругне

Художествен директор  
Давид Бартломейчек

Графичен дизайн  
Давид Бартломейчек, Михал Длугай

Дизайн на миниатюрите  
Томаш Калиш, Роберт Курек

Дизайн на картата  
Дамиен Мамолици

Правила  
Джонатан Бобал, Катаржина Фибигер,  
Лукаш Кемпински

Водещи тестови играчи  
Лукаш Шопка, Михал Сприсак,  
Пшемислав Чемниевски, Ола Вожняк,  
Михал Грин



Pamper Playtesting Group

Разработка на играта  
Лукаш Шопка, Михал Грин

Маркетингово видео  
Томаш Бар / Хекси студио,  
Мачей Климчак, Ян Шостаковски,  
Ливиа Клупш



CD PROJEKT RED®

Разработка на играта и надзор на проекта  
Рафал Яки

Редактори на историята  
Марчин Блаха, Томаш Матера

Редактори  
Марчин Лукашевски, Робърт  
Малиновски, Раян Боуг, Лукаш Гренда

Дизайн на корицата  
Валерий Вегера

Дизайн на логото  
Ирина Морару

Дизайн на миниатюрите и арт-директор  
Павел Маленчук, Давид Ковал

Графичен дизайн и арт-директор  
Пшемислав Юзчек

Маркетингово видео  
Яцек Крогулски, Марчин Баволски,  
Гжегош Михалак, Адам Дугек

Видео продуценти  
Михал Кшемински, Магдалена Дарга-  
Леджин

Сценарий и глас  
Борис Пугач-Мурашкевич

Социални мрежи и PR  
Марчин Момот, Радек Грабовски,  
Алиция Козера

Юриконсулт  
Кинга Палинска



Превод  
Силвия Стоянова  
със съдействието на Зара Райчева  
Николай Дурков и Симона Антова

Редакция и оформление  
Леда Герова, Александър Геров

Българско издание 2022  
**ФАНТАСМАГОРИЯ ООД**  
[facebook.com/fantasmagoria.bg](https://facebook.com/fantasmagoria.bg)  
[kingdom@fantasmagoria.bg](mailto:kingdom@fantasmagoria.bg)  
+359 895 61 88 10  
Онлайн магазин:  
[www.BigBag.bg](http://www.BigBag.bg)



Илюстрации  
Ейбрийн Смит, Ала Капустка,  
Анна Подегворна, Бартломей Гавел,  
Богна Гавронска, Брайън Сола,  
Диего Де Алмеида Перез, Графит  
Студио, Карол Берн, Катаржина Беус,  
Катаржина Малиновска,  
Лоренцо Мастрояни, Мачей Лашкевич,  
Мануел Кастаньон, Марек Магей,  
Неманя Станкович, Сандра Хлевинска,  
Яма Орс

CD PROJEKT®, The Witcher® са търговски  
марки на CD PROJEKT S.A. © 2022 CD PROJEKT  
S.A. Всички права запазени. Всички останали  
права и търговски марки са собственост на  
съответните държатели.





# КОМПОНЕНТИ



Игрално поле

Изследователски карти и  
карти със събития



36 карти за  
изследване на  
градовете



36 карти за  
изследване на  
околностите



56 карти със  
събития



90 карти с действия



28 карти с еликсири



8 трофейни карти за  
умения



10 референтни карти и  
1 референтна карта за соло игра





2 комплекта с по 5 вещерски зара за покер



35 златни монети



1 чип за затворена кръчка



18 чипа с локации

## Чудовища



28 карти с чудовища



28 чипа с чудовища



20 бойни карти на чудовищата

5 комплекта с компоненти на играча, всеки съдържащ:



1 табло на играча с допълнителни плочки с имена



1 маркер за трофеите



10 стартови карти с действия



1 фигурка на вешер с цветна основа



5 дървени кубчета



1 дървен маркер - щит



4 трофейни карти на школата



# НАЧАЛНА ПОДРЕДБА



**Забележка:** По време на вашата първа игра ви препоръчваме да играете с 1, 2-ма или 3-ма играчи.

## 1 Игрално поле

Поставете игралното поле в средата на масата.

## 2 Тесте с действия

Размесете всички карти с действия и ги поставете с лицето надолу, формирайки тестето с действия. След това формирайте общия запас от карти с действия:

1. Разкривайте карти с действия, докато отворите 3 карти с цена "0" (цената е изобразена в долния десен ъгъл на картите); те се поставят на 3-те най-десни места на игралното поле, в произволен ред с лицето нагоре.
2. Върнете останалите разкрити карти (ако има такива) в тестето с действия; размесете го и го поставете с лицето надолу на обозначеното място.
3. Изтеглете още 3 карти с действия от тестето с действия; поставете ги на 3-те останали свободни места на игралното поле в случаен ред, с лицето нагоре.

## 3 Тесте с еликсири

Размесете всички карти с еликсири и формирайте купчинка с лицето надолу на посоченото място до игралното поле.

## 4 Трофейни карти за умения

При игра с 2/3-ма играчи:

- Отделете по 1 карта за всяко умение (борбеност, защита, алхимия и специално умение) и ги поставете на купчинка върху предвиденото за тях място до игралното поле.
- Върнете останалите 4 трофейни карти обратно в кутията.

При игра с 4/5-ма играчи:

- Поставете **всички** трофейни карти за умения върху предвиденото за тях място до игралното поле.

При игра с 1 играч:

- Виж само варианта (стр. 33).

## 5 Тестета за събития и изследване

**Не размесвайте тестето със събития!** Запазете го в последователен ред, според номерацията върху задната страна на картите. Сложете неразмесеното тесте на предназначениято място на игралното поле с номерираната (задна) страна нагоре.

Размесете поотделно всяко от двете изследователски тестета. Поставете ги на предназначенията за тях места на полето.

## 6 Злато и зарове за покер

Поставете златните монети и двата комплекта зарове за покер встрани от игралното поле.


## 7 Чипове с локации

Разпределете всички чипове с локации на 3 купчинки (според техния вид терен: **гора**, **планина** и **вода**). Размесете всяка купчинка поотделно и ги поставете с лицето надолу встрани от игралното поле.

Изтеглете по 1 чип от всеки вид терен и го сложете с лицето нагоре на съответните места в зоната на чудовищата на игралното поле.

## 8 Чудовища

1. Разделете всички карти с чудовища на 3 отделни тестета (според тяхното ниво: I, II или III) и ги поставете встрани с лицето нагоре, така че да се виждат илюстрацията на чудовището, жизнените му точки и специалното му умение.
2. Разпределете всички чипове с чудовища на 3 отделни купчинки (според тяхното ниво: I, II или III). Размесете всяка купчинка поотделно и ги поставете до полето с лицето надолу.
3. Изтеглете 3 чипа от купчинката с чудовища с ниво I; поставете ги на случаен принцип, по 1 до всеки от откритите чипове с локации на игралното поле в зоната на чудовищата.

 **Игра с 2-ма играчи:** Изтеглете 2 чипа от купчинката с чудовища с ниво I и 1 чип от купчинката с ниво II. Стартовият играч избира вида терен за чудовището с ниво II.

4. Обърнете трите чипа с чудовища с лицето нагоре.
5. Преместете всеки от чиповете с чудовища върху локацията, посочена на чипа с локация. Поставете чипа на чудовището така, че да не закривате вида на терена на локацията.
6. След това намерете картите с чудовища, които отговарят на изтеглените чипове и ги поставете в зоната на чудовищата на игралното поле, директно под съответстващите им чипове за локация.
7. Размесете бойните карти на чудовищата и ги поставете до игралното поле.





## 9 Стартов играч и референтни карти

Играчът, който последен е чел книга от поредицата „Вещерът“, е този който започва играта; като алтернатива, може да изберете стартовия играч на случаен принцип.

Всеки играч взема по една **референтна карта за битки** и една за **действия**.

## 10 Компоненти на играча

Всеки играч прави следното:

1. Започвайки от играча, намиращ се **вдясно** на стартовия играч, и продължавайки **обратно на часовниковата стрелка**, всеки играч взема по едно табло, като изпълнява следните стъпки (една по една):
  - Разбъркайте всички (все още неизбрани) **табла на играчите** с лицето надолу.
  - Изтеглете 2 табла; след това от тях изберете 1, което да задържите. Върнете неизбраното обратно при останалите табла.

- Следващият играч повтаря предишните две стъпки и така докато всички играчи не си изберат табло.

✳ **Пояснение:** Стартовият играч избира последен (при игра с 5-ма играчи, стартовият играч взема последното останало табло).

✳ **Опционално:** Играчите може да разпределят таблата, използвайки различен метод по свое усмотрение.

2. Вземете **маркера за трофеите**, съответстващ на цвета на школата ви, и го поставете на най-долната позиция на пътеката на славата.
3. Вземете **фигурката на вещера**, отговаряща на избраното от вас табло и прикрепете към нея съответния **цветен пръстен**. След това сложете фигурката на локацията на вашата школа на игралното поле (локацията е маркирана със символа на школата ви, който е изобразен върху таблото ви).





4. Вземете **5 кубчета** във вашия цвят и поставете по 1 на всяка **1-ва позиция** от всичките 4 скъли за умения и скълата за нивото на вещера.
5. Вземете толкова от **трофейните карти на своята школа**, колкото е броят на вашите опоненти (т.е. 3 карти в игра с 4-ма играчи); сложете ги с лицето надолу под вашето табло.
6. Вземете маркера щит във вашия цвят и го поставете на 1-ва позиция на скълата на щита.
7. Вземете своите **10 стартови карти** (те се познават по символа в горния десен ъгъл, който съответства на избраната от вас школа); размесете ги в тесте с лицето надолу и ги поставете отляво на вашето табло.
8. Според броя и реда на играчите:
  - Вземете посоченото количество **злато** и го поставете до игралното си табло.
  - Изтеглете посочения брой **карти** от тестето си.

	Игра с 2-ма играчи	Игра с 3-ма играчи	Игра с 4-ма играчи	Игра с 5-ма играчи
1-ви играч	3 карти, 2 монети	3 карти, 2 монети	2 карти, 4 монети	2 карти, 5 монети
2-ри играч	5 карти, 4 монети	4 карти, 4 монети	3 карти, 5 монети	3 карти, 5 монети
3-ти играч	X	5 карти, 6 монети	4 карти, 6 монети	4 карти, 5 монети
4-ти играч	X	X	5 карти, 7 монети	4 карти, 7 монети
5-ти играч	X	X	X	5 карти, 7 монети

9. Върнете всички неизползвани компоненти на играчите обратно в кутията.

### Промени при игра с 4/5-ма играчи

На първо място, силно ви препоръчваме да изиграете една игра с от 1 до 3-ма играчи, преди да играете с 4-ма или 5-ма. Щом всеки играч се запознае с играта, вашата сесия ще продължи много по-гладко.

Когато играете с 4-ма или 5-ма играчи, **след като** направите стандартната начална подредба, трябва да извършите следните 2 допълнителни стъпки:

1. Пригответе **допълнителен запас** от чипове с чудовища от **ниво I**.

Поставете чиповете с лицето надолу, встрани от зоната на чудовищата на игралното поле.

При **игра с 4-ма играчи**:

- Пригответе 1 допълнителен чип с чудовище от ниво I на случаен принцип.

При **игра с 5-ма играчи**:

- Пригответе 2 допълнителни чипа с чудовища от ниво I на случаен принцип.

2. Всеки играч избира по **едно** от своите **умения** и го повишава с 1 ниво.

*Започвайки със стартовия играч и след това по часовниковата стрелка, всеки прави това по веднъж.*



# ХОД НА ИГРАТА

## ЦЕЛ НА ИГРАТА



Във *Вещерът: Старият свят*, всеки играч влиза в ролята на вещер, обучен в една от петте школи. Играчите се отправят на пътешествие, в което ще изследват необятния Континент, ще продължат обучението си и ще се впускат в битки, за да печелят слава по пътя си. Играчите ще се редуват по посока на часовниковата стрелка. Те се стремят да придобият 4 трофея по време на играта. Първият играч, който го постигне, побеждава веднага, донасяйки най-голямата чест и слава на своята вещерска школа!

Трофеите се печелят по няколко начина: при победа над чудовища (основният начин), при победа в битки срещу други вещици или при достигане на ниво 5 на някое умение.



### Как да използвате книжката с правила?

Най-добрият начин да се научите как да играете *Вещерът: Старият свят*, е да преминете през следващите четири глави на тази книжка с правила в следния ред:

- Основи на играта (стр. 9),
- Ход на играча (стр. 12),
- Битки (стр. 20),
- Действия на локациите (стр. 35).

Препоръчваме ви да използвате този ред, когато обяснявате играта – фокусирайте се върху основните правила, така че да помогнете на новите играчи да разберат хода на играта.

### Златно правило

#### Текстът на картата отменя правилата от книжката:

- В случай че текстът на дадена карта противоречи на някое правило, написано в тази книжка, важи текстът на картата.
- Ако играчите имат разногласие как трябва да се разреши даден ефект в играта: **разрешете го по начин, който би запазил тематичното усещане.**

## ОСНОВИ НА ИГРАТА



### Карти с действия

Всеки играч започва с уникално тесте от 10 карти с действия; допълнително, всеки играч може да получи нови карти, а дори и да загуби завинаги някои карти, за да създаде свое собствено уникално тесте по време на играта!

Картите с действия се ползват за различни неща; може да изиграете всяка карта за един от следните ефекти:

1. да се движите или
2. да извършвате действия по време на битка.



Долният ляв ъгъл на картата съдържа символ на терен. (виж *Движение*, стр. 12).

В долния десен ъгъл са обозначени името и цената на картата (виж *Теглене и добавяне на нови карти*, стр. 18).

Горе вляво на картата е изобразено действието, което може да бъде извършено по време на битка (символите на отделните действия са описани на референтните карти на играчите; виж също *Бойният ход на вещера*, стр. 22).

В играта има 5 типа карти: **бърза атака** (сини), **мощна атака** (червени), **избягване на удар** (зелени), **защитен знак** (жълти) и **атакуващ знак** (лилави).



## Правила за тестето на Всеки играч:

- Винаги дръжте тестето си с лицето надолу от **лявата** страна на вашето табло.
- Имате право да разглеждате всички карти в тестето си винаги, когато понасяте **умора** (стр. 29). Може да се наложи да разгледате всички карти в тестето си, като резултат от някои **изследователски карти**. Освен това, може винаги да разглеждате тестето си, когато не сте активният играч и не сте в битка. Когато обаче приключите с разглеждането, трябва да го размесите и да го поставите с лице надолу.

## Правила за купчинката с изчистени карти на Всеки играч:

- Винаги я дръжте с лицето нагоре, **отляво** на тестето ви.
- Ако някой ефект изисква от вас да **изчистите карта**, поставете я с лицето нагоре **върху** купчината ви с изчистени карти.
- Винаги може да гледате **своите** изчистени карти, но **без** да ги размесвате.

## Правила за изхвърляне на карта:

Ако някой ефект изисква да **изхвърлите карта** (да не се бърка с изчистване), върнете я в кутията; тя повече няма да се използва в тази игра.

## Умения и ниво на вещера

Имате 4 умения, изобразени на вашето табло.

3-те най-леви умения са еднакви за всички табла на играчите:



**Борбеност** – помага да теглите повече карти по време на битка.



**Защита** – помага ви да блокирате повече удари по време на битка.

Всеки път, когато вдигнете нивото си на защита, незабавно вдигнете и нивото на щита си с 1 позиция по скалата.



**Алхимия** – помага ви да ползвате повече магически еликсири по време на битка.

Всеки път, щом вдигнете нивото си на алхимия, незабавно получавате **1** еликсир, като теглите най-горната карта от тестето с еликсири.



**Специалното умение** (най-дясното) е уникално; то е различно за всеки вещер и се определя от вещерската школа, която сте избрали при подготовката за игра. Всички те са обяснени по-нататък в книжката с правила (виж стр. 34).



## Вдигане на ниво

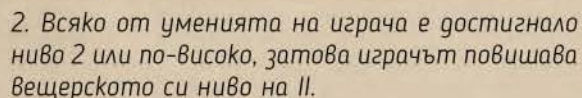
След като всичките ви маркери за умения се вдигнат над текущото ви вещерско ниво, вие незабавно преминавате към следващото ниво.

- Когато преминете към ниво II или III: веднага изтеглете 1 карта от вашето тесте с действия.
- Когато преминете към ниво IV или V: веднага изтеглете 2 карти от вашето тесте с действия.



1. Играчът вдига нивото си на алхимия, съответно мести маркера за това умение на позиция 2.



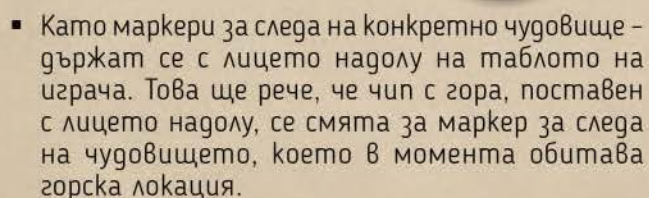


Ако някое ваше умение достигне ниво 5, то също не може вече да бъде намалено.

Чиповете с локации служат за няколко цели в играта. За да избегнем всякакво объркване, сме ги обяснили тук, преди да преминем към описанието на правилата. Чиповете с локации се държат с лицето надолу, встрани от игралното поле.

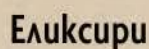
Те се използват по няколко начина:

- Да обозначат локациите на чудовищата – поставени с лицето нагоре на определените места в зоната на чудовищата на игралното поле.
- Да обозначат специфична локация, когато някоя мисия изисква такава.



- Ако няма чип от определен тип терен, израчите не може да получават мисии за проследяване или маркери за следа на чудовище, което стои върху локация с този тип терен.
- Ако няма наличен чип с вида терен, посочен на изследователска карта, израчът тегли чип от който и да е друг тип терен. Ако няма никакви други чипове с локации в общия запас, мисията не може да бъде изпълнена и изследователската карта се изчиства.

Има една локация на игралното поле, за която няма съответстващ чип за локация. Номерът на тази локация е 0 и тя може да бъде открита на изток на картата. Въпреки че няма чудовища, следи или мисии, свързани с тази локация, тя все пак има действие, което играчите може да ползват (Виж *Действия на локациите* на стр. 35). Вещерът от школата на мантикора е част от разширението *Следите на чудовището* и е описан детайлно в книжката с правила на разширението.



Дръжте вашите неизползвани еликсири с лицето нагоре в близост до вашето табло.

Може да имате до 4 еликсира наведнџ, независимо  
от нивото ви на алхимия.

Ако превишлите лимита, изчистете нужния брой еликсири по Ваш избор, така че да Ви останат 4. Изчистените еликсири се държат на обща купчина. Ако в даден момент тестето с еликсири свърши, размесете изчистените и направете ново тесте.



## ХОД НА ИГРАЧА



Ходът на всеки играч е разделен на **3 фази**:

### I. Движение и действия

### II. Битка, медитация или изследване

### III. Теглене и добавяне на нови карти

Игралното поле е разделено на зони, отразяващи фази I, II и III, в помощ на играчите.



След като всички играчи са се запознали с играта, ходовете на играчите (отделните фази), може да се припокриват с тези на следващия играч (когато решенията на играча не се влияят от действията на другите играчи). Фаза III от хода на играча се състои предимно от управление на тестето. Докато активният играч прави това, следващият играч може да започне фаза I от своя ход.

[...] Ото се наведе към мен през масата, очите му бяха леко разфокусирани от местната домашнярка. Трябва да вметна, че никъде по света не съществува по-хубава напитка от тази на джуджетата в планините Махакам. Яростно затопля костите, като огнен феникс, дори и в разгара на зимата. Тогава Ото се наведе към мен и с гордост ми каза, че джуджетата не се страхуват от никого. Продължи да ми разказва как преди години неговият народ създаде сложни системи, които им позволявали да наводняват мините и да се оттеглят по време на война. Казах му, че имат късмет, че до този момент не им се е наложило да тестват тези системи и го подканих да ми налее още, тъй като по мустака ми се образуваха ледени висулки. Но мисълта за това колко различна е планинската земя на джуджетата и колко единствен по рода си е темперамента на обитателите им, ме преследваше дълго време. В следващите години научих, че няма две еднакви земи, точно както няма две еднакви снежинки. И си заслужава да видиш всяка земя през собствените си очи!

Хрониките на Бено Кобарт, откъс от глава III, Описание на света.



## ФАЗА I: Движение и действия

Вещерите пътуват по обширния Континент; те може да обикалят дълго и да посещават огромни градове, за да се подготвят за следващия си лов. Във фаза I активният играч се движи, използвайки карти от ръката си, и посещава различни локации, в които извършва действия.

Активният играч може да се движи и да извършва действия множество пъти по време на тази фаза.

Активният играч също така може да реши да пропусне изцяло тази фаза и да премине към фаза II.

### 1. Движение

**За да се движите:** изчистете карта(и) от ръката си, за да придвижите фигурката си към **свързана локация**, спазвайки следните правила:

- Картата, която чистите, трябва да съдържа **символ за терена**, на който искате да се преместите.
- Може да изчистите **каквото и да е 2** карти (съдържащи който и да е символ за терен), за да се придвижите към свързана локация, с **каквото и да е** терен.
- Може да изчистите **каквато и да е 1** карта (съдържаща който и да е символ за терен) и **1 монета**, за да се придвижите към свързана локация, с **каквото и да е** терен.
- Ако картата е с **универсален символ** за терен: може да изчистите само тази **1 карта**, за да се придвижите до свързана локация, с **каквото и да е** терен.



### Свързана локация

Това е следващата локация, до която стигате, движейки се по пътищата. Не може да прескачате локации, докато се движите.





### Пояснения за движението

- Тъй като стъпка 2 от фаза I е по избор, може **да се придвижите произволен брой пъти** преди да продължите към стъпка 2, като чистите карта(и) за всяко отделно придвижване.
- Преди да преминете към стъпка 2 от тази фаза, **трябва да се придвижите поне веднъж**. Не може да започнете своя ход, като извършвате действия върху стартовата си локация.
- Може да се придвижите до локация, която вече съдържа **произволен брой фигурки на ваши противници и/или чудовища**.
- Някои локации са свързани с **морски път**.

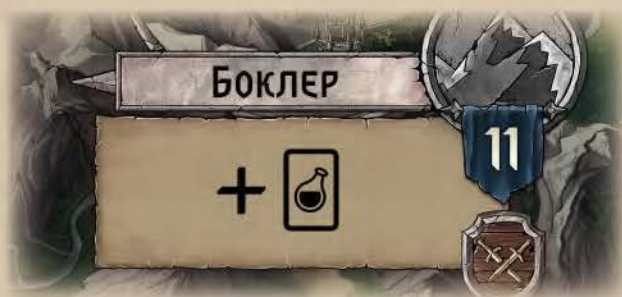


## 2. Покер със зарове и действия на локация

Може да извършите **действието на локацията**, да играете **покер със зарове** и/или да **изпълните мисия** (виж стр. 17) в произволен ред. След това, продължете към стъпка 3.

### » Действие на локацията (по избор)

Всяка локация има свое уникално **действие**, което е изобразено до нея на игралното поле.



Когато стъпите върху някоя локация, може да решите дали да извършите нейното действие.

Във всеки ход, всяко действие на локация може да бъде извършено **само по веднъж**, дори ако напуснете локацията и се върнете обратно по време на същия ход.

Конкретните действия на локациите са обяснени на стр. 35.

### Пояснения за действията на локациите

- Може да извършвате действието на локацията, дори ако други вещици или чудовища са там.
- Може все пак да извършите действието на вашата начална локация; за да го направите, трябва да **напуснете локацията и след това отново да се върнете на нея** по време на хода си.

### » Игра на покер със зарове с други вещици (по избор)

Може да изберете да играете покер със зарове с друг вещер, намиращ се на вашата текуща локация.

Във всеки ход, може да играете покер със зарове **по веднъж** с **всеки** вещер.

### Пояснения за покера със зарове

- Може изобщо да не играете покер със зарове, а ако искате да играете, може да изберете с кого.
- Възможно е да играете покер със зарове на вашата начална локация; за да го направите, трябва **да я напуснете и да се върнете на нея** по време на стъпка 1, като използвате карти за всяко придвижване, както обикновено.
- Ако решите да извършите действието на локацията, може да играете покер със зарове с друг вещер в същата локация, като вие решавате дали да е **преди**, или **след** извършване на действието.
- Ако решите да играете покер със зарове с вещер, **не може** да влизате в битка с този вещер по време на фаза II от текущия ви ход.
- **Покера със зарове е обяснен по-надолу, както и на вашата референтна карта.**

## 3. Решете какво да правите сега:

Ако все още имате останали карти в ръката си, може да се придвижите и съответно да извършите избрани действия от фаза I отново.

Може също така да решите да преминете към фаза II и да запазите останалите си карти.

Ако картите ви са свършили, трябва да преминете към фаза II.



# ПРАВИЛА НА ПОКЕР СЪС ЗАРОВЕ



Изберете вешер от вашата локация; той **не може да откаже** участие. Не може да изберете вешер с 0 златни монети.

**За да играете покер със зарове, изпълнете в този ред следните стъпки:**

1. Всеки от двамата участващи играчи поставя по 1 една златна монета на обща купчинка, за да създадат **покер-запас**.
2. Добавете 1 златна монета **от банката** към покер-запаса – това олицетворява местен играч, който е готов да играе и да загуби малко злато (покер-запасът трябва да съдържа общо 3 златни монети.)
3. Дватама играчи взимат по един комплект от по 5 зара и ги хвърлят едновременно.
4. Неактивният играч може да реши да хвърли своите зарове отново (само още веднъж).
5. След това активният играч също може да реши повторно да хвърли своите зарове.
6. Сравнете хвърлените зарове, за да определите победителя:
  - » Ако двамата играчи имат еднакви резултати (например чифтове), печели играчът с по-висока стойност на заровете (например чифт петици превъзхожда чифт тройки).

- » Ако двамата играчи имат еднакви резултати с еднакви стойности (напр. чифт петици), печели играчът с най-високата стойност на неучастващо в комбинацията зарче. Ако все още има равенство, сравнете втората най-висока стойност на неизползвано зарче.
- » Ако отново има равенство, печели **активният играч**.



**Забележка:** За да изберете вешер, с когото да играете покер, и двамата трябва да имате поне по една 1 монета; в противен случай, не може да извършите това действие.



## Пояснения за покера със зарове

**Повторно хвърляне:** Изберете произволен брой от вашите зарове и ги хвърлете отново. **Второто хвърляне е финално!**

**Активен играч:** Играчът, който инициира действието, т.е. чийто ход е текущият.

**Фул равенство:** Ако и двамата играчи са хвърлили фул, първо сравнете стойността на тройките от комбинацията, тогава, ако все още има равенство, на чифтовете.

## РЕЗУЛТАТИ

Подредени във възходящ ред



**Чифт:** два зара с еднаква стойност.



**Два чифта:** два зара с еднаква стойност и още два – с друга.



**Тройка:** три зара с еднаква стойност.



**Малка кента:** зарове със стойности от 1 до 5 включително.



**Голяма кента:** зарове със стойности от 2 до 6 включително.



**Фул:** чифт с една стойност и тройка с друга стойност.



**Каре:** четири зара с еднаква стойност.



**Петорка:** всички пет зара с еднаква стойност.







## ФАЗА II: Битка / Медитация / Изследване

По всяко време на фаза I може да решите да преминете към фаза II.

По време на фаза II **трябва** да изберете да извършите **едно** от следните:

- Битка
- Медитация
- Изследване



**Забележка:** Щом изберете една от тези опции, **не** може повече да се движите или да извършвате други действия през този ход!

### Битка

По време на вашия ход, може да се биете **веднъж** или срещу друг вешер, или срещу чудовище.

#### » Битка с вешер

- **Може** да изберете един вешер от вашата локация, с когото да се биете; ако го направите, противникът ви **не може да откаже** участие.
- **Не може да се биете с вешер**, с когото сте играли покер със зарове в текущия ви ход.
- **Не може** да се биете с вешер на локация с школа или на локация с чип със затворена кръчма.

“Битка с вешер” е обяснено подробно на стр. 20.

#### » Битка с чудовище

- **Може** да изберете да се биете с чудовище на текущата ви локация, ако е маркирана с чип на чудовище.

“Битка с чудовище” е обяснено подробно на стр. 21.

[...] сред бойците, вешерите са най-добрите. Те се бият не само с мечове, а също така и с магия. Тези мутанти, макар и далеч по-малко умели в изкуството на магията от магьосниците, все пак могат да правя неща, които повечето хора не са си и мечтали. И когато се изправят срещу чудовища, те сякаш изпадат в бойна ярост и самите те нападобяват чудовища.

Хрониките на Бено Кобарт, откъс от глава XIII, Опасности по пътищата

## Медитация

Вместо да изберете да се биете или да изследвате, може да решите да медитирате.

За да изберете да медитирате, трябва да са изпълнени следните условия:

- да сте достигнали най-високото, 5-то ниво на някое от вашите умения;
- трофейната карта за съответното умение (за което сте достигнали 5-то ниво) да е налична;
- все още да нямате този вид трофей (**не може** да имате два еднакви трофея).

За да медитирате, изпълнете следните стъпки в този ред:

1. Вземете съответната трофейна карта от общия запас; поставете я с лицето нагоре под вашето табло.
2. Преместете маркера си за трофеи с 1 позиция нагоре по пътеката на славата и понесете умора (описано на стр. 29).  
НЕ изпълнявайте стъпка 2, ако тя ще приключи играта, като ви даде „финалния трофей“, с който да победите.
3. Продължете към Фаза III.



**Внимание:** Играта може да приключи единствено с трофей, придобит в битка. Затова, ако медитирате, и това би довело до спечелването на вашия последен трофей (т.е. спечелването на този трофей би сложило край на играта): не се придвижвайте по пътеката на славата и не понасяйте умора. Вие все пак ще вземете трофея, за да ползвате ефекта му, но играта няма да приключи.



**Забележка:** След като стигнете ниво 5 на дадено умение, то не може повече да бъде намалено по никакъв начин.



## Изследване

Вместо да изберете да влезете в битка или да медитирате, може да решите да изследвате територията наоколо.

Когато изследвате територията, трябва да изберете да изследвате **едно** от следните:

- » **Града**, в който се намирате; изследвате улиците и сградите и говорите с хората.
- » **Околностите**, които заобикалят града, в който се намирате; изследвате пътеките, селата и проучвате фауната и дивата природа.



**Забележка:** Изследването няма изисквания, които трябва да спазвате, така че винаги може да изберете тази опция.

След като изберете едно от горните, трябва да изпълните следните последователни стъпки:

1. Играчът, седящ се вдясно от вас, изтегля една карта от съответното тесте – градове или околности, спрямо вашия избор.

2. След това той ви прочита въведението на картата и опциите за избор.

**На този етап не четете или дискутирайте резултата.**

3. Избирате една от опциите на картата; след това се прочита резултата на избраната опция.

**Не четете или дискутирайте резултатите от останалите опции!** Така ще си гарантирате повече интересни и неочаквани преживявания в следващите игри.

## Изследователски карти

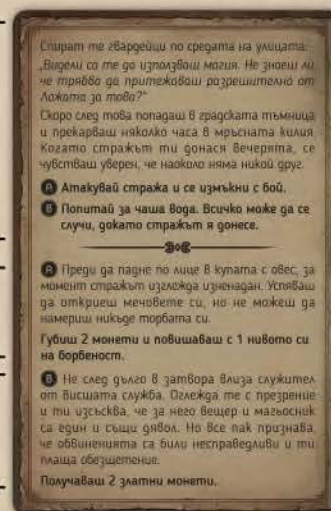
Изследователските карти са разделени на 3 секции:

1. Въведение с 2 опции – А и Б.
2. Резултат от опция А (съдържа историята и цената и/или резултата от избора).
3. Резултат от опция Б (съдържа историята и цената и/или резултата от избора).

Въведение с  
2 опции (А и Б)

Резултат  
от опция А

Резултат  
от опция Б



**Забележка:** Някои опции може да изискват от играча да заплати определено количество злато. В случай че играчът не разполага с нужното злато, той не може да избере тази опция.

### Пояснения за изследователските карти

- Всички ефекти на изследователските карти, независимо дали са положителни, или пък отрицателни, се отнасят за активния играч.
- Някои изследователски карти позволяват на играча да вземе 1 от разкритите карти с действия с определена цена и да я сложи при изчистените си карти. Ако няма карта с посочената цена в общия запас, играчът разкрива 1 по 1 карти от купчината с действия и прибавя първата карта с търсената цена, която изтегли, към купчината си с изчистени карти. Всички останали новоразкрити карти се изчистват.
- Някои изследователски карти указват, че активният играч трябва да се сдобие със следа. В този случай играчът избира един вид терен и взема 1 чип с локация с избрания вид терен. Играчът запазва чипа като маркер за следа.





## Резултати

Изследователските карти имат 2 различни вида резултати: **незабавни** и **мисии**.

### » Незабавен резултат

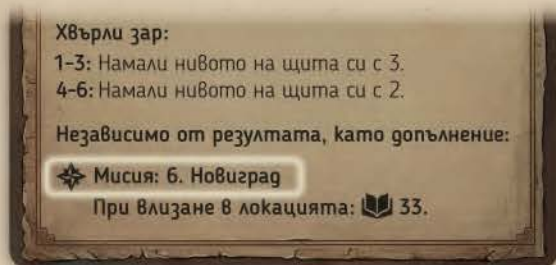
Освен ако резултатът не съдържа думата **мисия**, ефектите се прилагат незабавно.

- Трябва веднага да изпълните ефектите, описани на картата. След това, премахнете тази карта от играта.
- Ако сте неспособни да получите или да изгубите нещо в пълен размер, трябва да изпълните колкото можете повече от ефекта.

### » Резултат "мисия"

Някои резултати съдържат думата **мисия**.

- Тези карти стават ваши **мисии**; поставяйте ги с лицето нагоре вдясно от вашето табло.
- Всяка мисия остава встрани от таблото ви, докато не я **изпълните**.
- Ако мисията е свързана с конкретна локация, ще трябва да се придвижите до посочената локация в някакъв момент в играта, за да я изпълните.

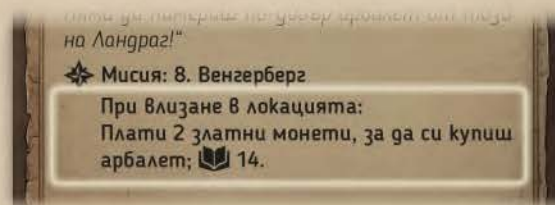


- Ако мисията е свързана с определен вид терен, трябва да изтеглите случаен чип с терен от този вид и да го поставите с лицето нагоре върху мисията. Локацията, която е обозначена на чипа, определя коя ще бъде локацията на мисията.
- Няма наказание, ако пренебрегнете мисия. Неизпълнените мисии просто се изчистват в края на играта без никакъв ефект.
- Може да получите произволен брой мисии; не е нужно да изпълните една, преди да получите друга.
- Ако трябва да вземете чип с даден вид терен, а в общия запас няма такъв, вземете чип с друг вид терен, за да определите локацията на мисията.

## Изпълняване на мисия

Играчите изпълняват своите мисии по време на фаза I от хода си. Мисиите може да се изпълнят както преди, така и след игра на покер и/или действието на локацията, по избор на играча.

За да изпълните мисия, трябва да се придвижите до локацията на мисията. Може да се наложи да заплатите допълнителна цена.



Изпълняването на мисии винаги е по избор, дори ако се придвижите до необходимата локация и имате нужните средства за заплащане (в случай че има такова).

След като решите да **изпълните мисия**, трябва да извършите следните поредни стъпки:

1. Играчът, седящ вдясно от вас, изтегля от **тестето със събития** картата с номера, посочен на картата с мисията.
  2. Резултатът на всяка карта със събитие може да бъде различен, според вида ѝ:
    - » Въвеждаща история с опции;
    - » Въвеждаща история с тест;
    - » Въвеждаща история с кратка битка.При тези карти въвеждението (и евентуално 2-те опции) се прочитат и активният играч трябва да избере опция, да направи тест или да извърши кратка битка.
  - » Оборудване или спътник.
- Играчите държат тези карти встрани от таблото си по време на цялата игра (освен ако картата не посочва друго).


След като изпълните мисия с чип за локация, размесете чипа обратно в съответната купчина и премахнете изследователската карта от играта.



### Пояснения за картите със събития

- Номерата на картите със събития са отбелязани на гърба им. Не четете текста на другите карти, докато търсите нужната карта.



- Символът  се използва за обозначаване на картите със събития в текста на различните карти в играта.
- Някои от картите със събития може да предоставят постоянен ефект.



- Всички ефекти на картите със събития, независимо дали са положителни или отрицателни, се отнасят за активния играч.

!

**Забележка:** Когато се налага да намалите нивото на защитата си, заради ефекта на някоя карта, не забравяйте да **намалите и нивото на своя щит**, ако е над максимума. Нивото на щита ви никога не може да надвишава нивото на защитата ви.

[...] казах му, че отново безразсъдните му решения ни вкараха в тази помия. - Пътешествията ни образават - отговори нагло той.

Хрониките на Бено Кобарт, откъс от глава XIII, Опасности по пътищата



### ФАЗА III: Теглене и добавяне на нови карти към тестето

Последната фаза от вашия ход представлява почивка и тренировка. След пътешествие – сблъсъци с нови места, хора и опасности – идва време да проявите ума си и да се подготвите за пътя нататък; освен това, един вещер все пак трябва да упражнява своите бойни и магически умения.

В тази фаза играчът трябва да изпълни следните 3 поредни стъпки:

1. Може да изберете да изчистите какъвто и да е брой карти от ръката си (може да държите максимум 3 карти в ръката си в края на тази стъпка).
2. Изтеглете карти от тестето си с действия, докато не съберете общо 3 карти в ръката си.
  - Когато трябва да изтеглите карта с действие, но тестето ви е празно, незабавно размесете всичките си изчистени карти с действия, за да създадете ново тесте и след това продължете да теглите както обикновено.
3. Изберете 1 от 6-те разкрити карти с действия върху игралното поле, която да добавите към вашето тесте и заплатете цената ѝ.

### Цена на картите с действия

Числото, посочено в долния десен ъгъл на картата, е цената, която трябва да бъде заплатена, за да получите картата.

Цената представлява брой карти, които трябва да изчистите от ръката си.





В зависимост от позицията на картата в редицата от карти на игралното поле, цената ѝ може да бъде променена:

- Ако картата е на най-дясната позиция, може да я вземете, като изчистите 1 карта по-малко от нормалната ѝ цена. Цената може да бъде намалена до 0, но **не под 0** (всякакво допълнително намаляване се игнорира).
- Ако картата е на една от двете най-леви позиции, трябва да изчистите 1 допълнителна карта, за да я вземете.



Когато взимате нова карта в тази стъпка, тя директно **оти́ва в ръката ви** (не в купчината ви с изчистени карти); след това плъзнете надясно отворените карти на игралното поле (така че да запълнят празното пространство); накрая изтеглете 1 нова карта и я поставете на най-лявата (свободна) позиция.

### Пояснения

- Добиването на нова карта във фаза III не е по избор; трябва да вземете 1, дори и да не я искате.
- Когато плащате цената на карта, изчистявате карти от ръката си в своята купчина с изчистени карти.
- Картите с по-висока цена обикновено са по-силни.

### Лимит на картите в ръката

Много често в процеса на играта ще ви се налага да теглите допълнителни карти, освен тези, с които завършвате фаза III. Има обаче лимит на картите, които може да държите в ръка, и той е 7 карти. Ако в някакъв момент вече имате 7 карти в ръката си и трябва да изтеглите още карти, спрете да теглите повече карти; ефектът се губи.





# БИТКИ

Вещерите са добре обучени да ловят чудовища, но техните изключителни умения са от полза и когато трябва да защитават честта на школата си в кръчмарски бой.

Когато сте на една и съща локация с друг вещер или чудовище като активен играч, може да изберете да проведете битка във фаза II от Вашия ход. Не може да се биете с друг вещер на локация с школа. Битките с чудовища или вещери имат някои сходни правила, които са описани най-напред – това са основните правила за битка. По-нататък са описани индивидуалните правила за всеки тип битка.

Казват, че всеки от тях носи по два меча – сребърен за чудовищата и стоманен за хората. Среждал съм вещери, които с нежелание вадят втория, но съм среждал и такива, които почти не го прибират в ножницата си.

Хрониките на Бено Кобарт, откъс от глава XVI. Какво е вещер?

## ОСНОВНИ ПРАВИЛА ЗА БИТКА

Тези правила се отнасят както за **битки с вещери**, така и за **битки с чудовища**.

Ако вие сте **активният** играч (атакуващият вещер) или **защитаващият** се вещер, то и в двата случая **трябва**:

Да запазите картите в ръката си (**не** изчиствайте никои от тях); не теглете допълнителни карти в началото на битката, освен ако някой ефект не го изисква изрично.

### Създайте своя общ жизнен запас

Съберете и размесете всичките си изчистени карти с действия, заедно с цялото ви тесте с действия; сложете полученото тесте с лицето надолу. Това тесте формира общия ви жизнен запас.

### Общ жизнен запас и нокаутиране

Картите в това тесте представляват вашият **оставащ живот**. Щом вашият общ жизнен запас свърши и изчистите/изиграете последната карта от ръката си, бивате **нокаутиран**; опонентът ви незабавно печели битката!

Когато и двамата опоненти изгубят всички свои карти в един и същи ход на битката, играчът, който е изиграл картата/картите, довели/и до тази ситуация **не се счита за нокаутиран** и става победител.

Когато сте нокаутирани от чудовище, все пак може да получите награда за прогонване на чудовището (обяснено на стр. 26).

[...] Да видите един от тях да се бие с чудовище е наслада за очите, но да видите дуел между двама вещери е чист спектакъл! Най-зрелищната битка, на която съм бил свидетел, беше във Венгерберг. Единият от вещерите беше вълк, другият може би беше котка, съдейки по неговата грация и бързина. Бяха се хванали за гърлата от момента щом плъзнаха новините за един договор, тогава се сбиха в кръчмата... каква гледка бе само! Който е бил там, няма никога да я забрави. Само кръчмарят изглеждаше тъжен, след като разполовиха една от масите му на две. Хрониките на Бено Кобарт, откъс от глава XVI. Какво е вещер?

## ПРАВИЛА ЗА БИТКА С ВЕЩЕРИ

- Двамата вещери се подготвят за битка, както е описано в основните правила за битка.
- Двамата вещери се редуват да изпълняват бойни ходове, като **атакуващият** играч прави **първия ход**.
- Битката приключва **незабавно**, щом единият вещер бъде **нокаутиран** (както е описано по-горе в общите правила).
- След битка с вещер, трябва да поставите **чипа със затворена кръчма** на локацията. Играч не може да атакува друг играч на локация с този чип. Чипът със затворена кръчма остава на тази локация и бива преместен чак когато другаде се състои нова битка с вещер.





## Направете залози

Отделно, **само преди битка с вешер**, зрителите може да се обзалажат.

Всеки **друг** играч (който не участва в битката) може да направи по **един залог**.

За да се обзаложите, вземете 1 златна монета от своя запас и я поставете на **едно от местата за залози** горе вдясно на вашето табло.



Ако поставите златото на това място, вие се обзалагате, че **атакуващият** вешер (активният играч) ще спечели битката.



Ако поставите златото на това място, вие се обзалагате, че **защитаващият** се вешер (неактивният играч) ще спечели битката.

### Пояснения за залозите

- Вашата фигурка **не** трябва да бъде на локацията, на която се води битката, за да направите залог.
- Обзалагането **винаги е по избор**.
- По време на игра с **2-ма** играчи, нито един от двамата играчи **не може** да прави облози.
- Играчите се обзалагат срещу **“банка”**, а не срещу някой от другите вешери.
- Играчите не може да залагат повече от 1 златна монета.

## ПРАВИЛА ЗА БИТКА С ЧУДОВИЩА



- Играчът, седящ вдясно от активния играч, става играчът, контролиращ чудовището.
- Преди битката, играчът, който контролира чудовището, прочита на глас описанието на **специалното умение** на чудовището - в описанието се посочва кога трябва да бъде използвано специалното му умение.



- Преди битката играчът, който контролира чудовището, създава **общия жизнен запас на чудовището**. Играчът изтегля толкова бойни карти за чудовището, **колкото са жизнените му точки**, посочени на неговата карта. Той размесва изтеглените бойни карти, за да формира жизнения запас на чудовището.
- Ако на чудовището му бъдат нанесени удари, играчът, контролиращ чудовището, **изхвърля** толкова карти от жизнения му запас, колкото са нанесените удари.
- Когато е ред на чудовището, контролиращият играч трябва да **изтегли най-горната карта** от жизнения запас на чудовището (виж стр. 25 за повече детайли).
- Всеки играч може по всяко време да **преброи** картите в жизнения запас на чудовището, без да ги гледа или да променя техния ред.
- Ако активният играч има **маркер за следа** за това чудовище, той ще направи първия боен ход по време на битката; в противен случай, чудовището ще атакува първо.
- Вешерът и чудовището ще се **редуват** да изпълняват бойни ходове, докато вешерът не бъде нокаутиран или чудовището сразено.





## БОЙНИЯТ ХОД НА ВЕЩЕРА



Всеки боен ход представлява само няколко секунди от битката. Вещерът може да пие еликсири, да използва умения, които е научил, и най-важното – да нанася удари на своя опонент. Изиграните карти с действия пресъздават бойния финес на вещера, уменията му да финтира, да прави магически знаци и да владее меча. Вещерът непрестанно се движи, за да избягва удари и се опитва да използва максимално инерцията на атаките.

Бойният ход на вещера е разделен на 4 стъпки, които се изпълняват в следната последователност:

### 1. Използване на еликсири, специални умения и ефекти

#### Еликсири:

Може да ползвате един или повече еликсири, според **вашето умение**. Максималният брой на еликсирите, които може да ползвате по време на **цялата битка**, се определя от вашето **ниво на алхимия**.

✿ **Лимит на еликсирите:** може да имате не повече от 4 еликсира наведнъж, независимо от вашето ниво на алхимия.



За да следите броя на използваните еликсири, ги обръщайте с лицето надолу след употреба и ги дръжте наблизо; изчистете ги след края на битката.

#### Специално умение на вещера:

Може да използвате специалното си умение, като следвате описанието на вашето табло и на стр. 34 от тази книжка с правила.

#### Ефекти на картите:

Може да използвате ефекта на различни придобити карти (оборудване, трофеи и др.).



### Пояснения за еликсирите, специалното умение и ефектите на картите

- Може да използвате който и да е ефект по време на тази стъпка, освен ако изрично не е посочено, че трябва да бъде използван в друг момент.
- Ако не е посочено друго в описанието на някоя карта или специално умение, може да ги използвате произволен брой пъти и в произволен ред.
- Употребата на всеки ефект е по избор.
- Всички описани ефекти се броят към вашата атака и може да предизвикат други ефекти, които се прилагат като резултат от вашата атака.

### 2. Създаване на картови комбинации

Изиграйте 1 или повече карти от ръката си, които са верижно свързани една с друга, за да създадете картова комбинация или накратко комбо.

#### За да създадете комбинация, направете следното:

1. Поставете произволна карта с лицето нагоре.
2. Поставете друга, **свързана** карта върху нея:
  - Цветът на новата (горната) карта трябва да съответства на цвета на поне 1 от връзките на картата, върху която я поставяте.



- Може да повтаряте стъпка 2 колкото пъти пожелаете, докато:
  - Не ви свършат картите или
  - Не може да направите повече валидни цветни свързки.





**Забележка:** Цветът на всяка карта трябва да съвпада само с една от наличните връзки на картата, която е **точно под нея**. Цветовете на връзките на по-долните карти нямат значение.

3. След като сте поставили **поне 1 карта** (и сте приключили с добавянето на карти към комбинацията си), може да продължите към изпълняване на своето комбо.

**Всички ефекти** на картите от комбинацията и **цветните връзки**, които играчът е **използвал**, се изпълняват в следващите стъпки, в посочената последователност.

Символите от връзките, които **не** са използвани за продължаване на комбинацията, се игнорират. Тоест, изпълняват се всички ефекти, изобразени в горния ляв ъгъл на картите, както и ефектите от активираните (използваните) цветни връзки.

### Пояснения за картовите комбинации

- 1 карта също се счита за комбо.
- Ако имате някакви карти в ръката си, трябва да изиграете поне 1 карта. Не сте длъжни обаче да изиграете всичките си карти, дори ако имате възможност да изиграете по-голяма комбинация.
- Свързаната (горната) карта трябва винаги да съответства цветово само на една връзка от долната карта. Останалите връзки (ако има такива) и техните ефекти се игнорират.



## 3. Изпълняване на картова комбинация

### » Нанасяне на удари

Съберете всички **активирани символи за удар** от всички карти във вашата комбинация. Вашият опонент ще понесе удари, равни на този сбор.

#### Активирани символи за удар

Пример:

Играчът нанася 3 удара на своя опонент.

Няма по-горна карта, която да е свързана с жълтата връзка на картата "Блокиране", затова символът на връзката не се използва.



Когато се биете с **чудовище**:

- За всеки един удар, нанесен на чудовището, **изчистете 1 карта** от неговия **жизнен запас**.

Когато се биете с **вещер**, щетите от нанесените удари винаги се прилагат в този ред: **щит, тесте, карти в ръката**, както следва:

- За всеки един понесен удар играчът намалява с **1** нивото на своя **щит**;
- Ако нивото на щита му е **0** и трябва да понесе още удари, изчиства по **1 карта** от горната част на тестето си за всеки оставащ удар;
- Ако тестето му е **празно** и трябва да понесе още удари, изчиства по **1 карта** по избор от ръката си за всеки оставащ удар;
- Ако ръката му е **празна**, той **незабавно** бива **нокаутиран** и опонента му печели битката!





## » Повишаване на нивото на щита

След като сте нанесли удари, съберете всички **активирани символи за щит** от картите във вашето комбо и повишете нивото на щита си с този сбор.



**Забележка:** Нивото на щита ви **никога не може** да надвишава стойността на защитата ви.



В комбо то си играчът има 3 символа за щит, съответно той би трябвало да повиши нивото на щита си с 3 позиции. Тъй като обаче нивото му на защита е 3, играчът повишава щита си само с 2 позиции, от ниво 1 до ниво 3.

## » Изпълняване на специални ефекти

След като вдигнете нивото на щита си, изпълнете специалните ефекти на вашата комбинация (ако има такива):



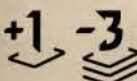
**Изтеглете най-горната карта от купчината с изчистени карти.**

Играчът взема най-горната от своите изчистени карти и я прибавя към ръката си. Картите, ползвани за комбинацията в този боен ход, все още не са част от изчистените карти.



**Върнете тази карта в ръката си.**

Играчът взема картата с този символ обратно в ръката си. Другите карти, използвани в комбо то (ако има такива), се поставят при изчистените карти.



**Изтеглете повече или по-малко карти.**

Този ефект се изпълнява по време на стъпка 4 от бойния ход.

## 4. Попълване на ръката

В края на всеки боен ход играчът попълва ръката си със следния брой карти:

- Базовият брой карти се определя от нивото на умения то му **борбеност**.
- Към него добавете или извадете всички модификатори, идващи от изиграното комбо.
- Накрая приложете действието на всички специални карти или ефекти.

Полученият резултат е броят на картите за теглене. Ако финалният брой, който получите е 0 (или по-малко), **изтеглете 0 карти** (всяка стойност под 0 се игнорира и няма допълнителен ефект).

Ако тестето ви свърши, **не трябва да размесвате** изчистените си карти и **спирате** да теглите.

**След** като свършите с тегленето, поставете всички карти от вашата комбинация в купчината си с изчистени карти, в реда, в който са изиграни (картата, която започва комбо то трябва да отиде най-отдолу).

Вашият **лимит** на карти в ръката е **7 карти**: ако вече имате 7 карти в ръката си и трябва да изтеглите произволен брой допълнителни карти, **спрете** да теглите повече карти; остатъкът от ефекта се губи.



Текущото ниво на умения то **борбеност** на играча е 2 и той има модификатор за теглене на карти +2 в своето комбо. Използвал е обаче еликсир, който му казва да изтегли с 1 карта по-малко.

Сборът му е  $2+2-1=3$ , така че играчът тегли общо 3 карти.



## БОЙНИЯТ ХОД НА ЧУДОВИЩЕТО



В бойния ход на чудовището останалите играчи се редуват, за да решат какъв тип атака ще предприеме чудовището.

В първия боен ход типа атака се избира от играча, контролиращ чудовището. Този играч съобщава на глас дали чудовището ще **врџхлети**, или ще **захване**. След това най-горната карта от общия жизнен запас на чудовището се разкрива и ефекта ѝ се прилага.



- Врџхлитане



- Захапване

Във всички бъдещи бойни ходове на чудовището, играчите ще избират типа атака последователно (по ред обратно на часовниковата стрелка, изключвайки активния играч), обаче играчът, контролиращ чудовището, си остава същият.

### Ефекти от атаката на чудовището:

- **Удари.**

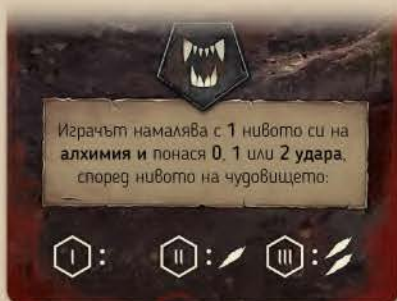
Нанасяне на удар на вешер е обяснено по-горе (виж стр. 23).



- **Намаляване на ниво на умение**

Активният играч премества надолу кубчето на съответната скала на своето табло.

Умението не може да бъде намалено под 1.



- **Изхвърляне на избрана карта от ръката**

Активният играч избира 1 карта от своята ръка и я **изхвърля**. Тази карта излиза от играта за постоянно.

Ако ръката на играча е празна, най-горната карта от тестето му първо се разкрива и след това се изхвърля.



- **Изчистване на случайни карти от ръката на вешера**

Активният играч размесва картите в ръката си и играчът, който контролира чудовището, избира на случаен принцип 1, 2 или 3 карти (според нивото на чудовището). Тези карти отиват в купчината с изчистени карти на активния играч.

В случай че играчът няма нужния брой карти в ръката си, цялата му ръка се изчиства, а останалите карти се изчистват от горната част на неговото тесте.



## КРАЙ И ИЗХОД НА БИТКАТА



Битката приключва, когато общият жизнен запас на един вешер или чудовище се понижи до 0; тогава ответната страна (която все още има останал жизнен запас) се обявява за победител и печели битката.

Това може да се случи чрез нанасяне на удари или ако принудите опонента ви да изиграе последната карта от ръката си, а след изпълнението на неговата последна карта, вие все още да имате останала 1 или повече карти (в ръката и/или жизнения си запас).





## ИЗХОД НА БИТКА С ЧУДОВИЩЕ



Битката с чудовище може да завърши по един от следните три начина:

1. Играчът **сразява чудовището**, както е обяснено по-горе.
2. Играчът **прогонва чудовището**. Това се случва, когато играчът е нокаутиран, но чудовището има 0 или 1 останала карта в своя жизнен запас.
3. Играчът претърпява **пълно поражение**, когато играчът е нокаутиран, а чудовището има 2 или повече останали карти в своя жизнен запас.

### Сразяване на чудовище

1. Когато сразите чудовище, взимате картата на чудовището и получавате 2 златни монети.
2. Обърнете картата и прочетете тематичния текст. Може да го прочетете на глас.
3. Придвижете се с 1 позиция нагоре по пътеката на славата и понесете умора (виж стр. 29).
4. Плъзнете картата на чудовището в жлеба под вашето табло, така че да се вижда ефектът на трофея.

След като чудовището е победено, трябва да разположите ново чудовище, като изпълните следните стъпки:

1. Изтеглете произволен чип за чудовище, което е **с 1 ниво по-високо** от току-що сразеното чудовище. Пример: ако чудовище от ниво II бъде сразено, трябва да изтеглите чип на чудовище от ниво III.
  - Ако сте победили **чудовище от ниво III**: изтеглете друго чудовище от ниво III.
  - Ако ви свършат чиповете за чудовища от определено ниво, направете нова купчина от всички прогонени чудовища с това ниво.
2. Чипът на сразеното чудовище, чипът за неговата локация, съответните маркери за следи и съответните мисии за проследяване от всички играчи се изчистват с лицето надолу в общия запас и се размесват. Чиповете за локация на картите с мисии **не се** изчистват.
3. Изтеглете чип с локация със същия вид терен като на победеното чудовище и го поставете на празното място в зоната на чудовищата на игралното поле.
4. Сложете чипа на новото чудовище на игралното поле, близо до локацията, изтеглена в стъпка 3.
5. Поставете съответната карта на чудовището в зоната на чудовищата на игралното поле.

### Промени при игра с 4/5 играчи Допълнителен запас с чипове с чудовища:

Ако има наличен чип с чудовище от ниво I в допълнителния запас, когато бъде сразено чудовище от ниво I (но не прогонено), поставете най-горния чип от този запас (**вместо** да поставяте чудовище с ниво II, както обикновено).

Когато **допълнителният запас се изчерпа**, продължете да играете и да поставяте нови чудовища както обикновено.

### Прогонване на чудовище

Ако сте нокаутирани по време на битка, но успеете да понижите общия жизнен запас на чудовището до 1 или 0, вие **прогонвате чудовището**; когато това се случи, изпълнете следните стъпки:

1. Вземете **2 златни монети**.
2. Изчиستете картата и чипа на чудовището.
3. Добавете **карта с действие с цена 0** към изчистените си карти (обяснено по-долу).

Следвайте стъпките за **разполагане на ново чудовище**, както е обяснено по-горе, но с една промяна:

Изтеглете ново чудовище със **същото ниво** като чудовището, което сте прогонили. Ако ви свършат чиповете с чудовища от това определено ниво, направете нова купчина от прогонените чудовища с това ниво.

### Пълно поражение

Ако сте били нокаутирани по време на битка и не сте успели да понижите общия жизнен запас на чудовището до 1 или 0, вие претърпявате **пълно поражение**; когато това се случи, изпълнете следните стъпки:

1. Вземете **1 маркер за следа**, съответстващ на терена на чудовището (ако все още нямате такъв).
2. Добавете **карта с действие с цена 0** към изчистените ви карти.
3. **Изменение:** Само по време на **този ход**, може да изтеглите до **2 карти** по време на фаза III от вашия ход (виж стр. 18).

Следващия път, когато някой вещер започне битка с това чудовище, то отново ще стартира с **пълн** общ жизнен запас.



## Независимо от развоя на битката, изпълнете следните стъпки:

1. Размесете всички бойни карти на чудовищата, за да формирате тесте.
2. Размесете картите с действия от тестето си заедно с тези от ръката и изчистените ви карти, за да формирате ново тесте. След това преминете към фаза III на хода ви.
3. Вдигнете нивото на своя щит до нивото на защитата си.

### Добавяне на карта с действие с цена 0 към изчистените карти

Когато прогоните чудовище или то ви победи, вие сте длъжни да **добавите една карта с действие с цена 0 към изчистените си карти**; във всички случаи изпълнете следните стъпки точно, освен ако изрично не е посочено друго:

1. **Вземете произволна карта с действие** от общия запас с изобразена **цена 0**. Игнорирайте отпечатания модификатор на цената на игралното поле.
2. **Поставете** я във вашата купчина с изчистени карти.
3. **Допълнете** общия запас от карти с действия както винаги (виж стр. 19).

Ако **няма отворени** карти с действия с цена 0: **игнорирайте** стъпки 1, 2 и 3; **вместо това**, изпълнете следните стъпки:

1. **Разкрийте** една по една горните карти от **тестето с действия**, докато не отворите карта с цена 0;
2. **Поставете** картата в купчината си с изчистени карти;
3. **Поставете** останалите карти, които са били разкрити (ако има такива) в **обща купчина с изчистени карти**, встрани от игралното поле.

## ИЗХОД НА БИТКА С ВЕЩЕР



Битката с вещер може да приключи по един от следните два начина:

1. **Атакуващият** (активният) играч печели:
  - Атакуващият (активният) играч получава трофей и злато.
  - Защиатаващият се (неактивният) играч добавя карта с действие с цена 0 към своята купчина с изчистени карти, размесва тестето си и изтегля 3 карти.

### 2. Защиатаващият се (неактивният) играч печели:

- Защиатаващият се (неактивният) играч получава злато, размесва тестето си и изтегля 4 карти.
- Атакуващият (активният) играч добавя карта с действие с цена 0 към своята купчина с изчистени карти и тегли с една карта по-малко по време на фаза III.

Управниците и градските съвети в целия Континент раздават привилегии и монополи, сякаш е състезание, и налагат данъци върху вноса, за да урегулират пазарите според собствените си интереси. Не е изненадващо, че търговците се надпреварват да намерят начини как да нарушат правилата и да наберат преднина. Като си помисля само, че просто могат да излязат навън и да разрешат проблема чрез честен юмручен бой, както правят вещерите... Предполагам, някои хора просто обичат бюрокрацията.

Хрониките на Бено Кобарт, откъс от глава VII, Гилдии и политики.

## Получаване на трофеи

Ако **активният** играч (който е започнал битката) **победи**, трябва да изпълни следните стъпки:

Ако вече имате трофей от школата на победения вещер (т.е. преди сте иницирали битка с него и сте победили), пропуснете всички стъпки по-долу.

1. **Вземете 1 трофей**, принадлежащ на школата на победения вещер. Тези трофеи се държат под горната част на таблото на играча.
2. Обърнете картата и прочетете тематичния текст. Може да го прочетете на глас.
3. Придвигнете се с 1 позиция нагоре по пътеката на славата и понесете умора (виж стр. 29).
4. Плъзнете трофея под вашето табло, така че да се вижда ефектът му.

Пример: Ако вещер вълк е започнал и победил в битка срещу вещер мечка, вещерът вълк взема трофей от запаса на вещера мечка. Вещерът мечка не губи никакви трофеи, които е спечелил преди това.

### Пояснение за трофеите

- **Лимит на трофеите:** Всеки играч може да има най-много по **1 трофей** от всяка друга вещерска школа.
- Ако защитаващият се играч спечели битката, той не получава трофей от своя опонент.



## Описание на трофеите:

Горната част на картата съдържа наименованието на трофея и тематичен текст, а долу е описан ефектът на трофея.

Наименование  
на трофея и  
тематичен  
текст



Ефект на  
трофея

## Получаване на злато

Вещерът, спечелил битката, получава злато, според репутацията на своя опонент. Количеството злато, което играчът печели (1, 2 или 3) – е обозначено на пътеката на славата до позицията на неговия опонент.



## Добавяне на карта с действие с цена 0

Губещият вещер добавя карта с действие с цена 0 към своята купчина с изчистени карти, както е обяснено по-горе.

## След битката Всеки от участвалите В нея вещери изпълнява следните стъпки:

1. Повишава нивото на щита си до нивото на защитата си.
2. Размесва заедно всички карти от **тестето си**, **купчината си** с **изчистени карти** и **ръката си**, за да формира ново тесте.
3. След това и двамата играчи изтеглят карти, според тяхното представяне в битката, по следния начин:

- » **Неактивният играч** тегли определен брой карти веднага след битката:
  - Ако неактивният играч е **спечелил**, той веднага тегли **4 карти**.
  - Ако неактивният играч е **загубил** – тегли 3 карти (вместо 4).
- » **Активният играч** преминава към **фаза III** на своя ход, в която тегли карти според изхода на битката:
  - Ако активният играч е **спечелил**: изтегля стандартния брой карти (3) по време на фаза III.
  - Ако активният играч е **загубил**: може да изегли само 2 карти, вместо 3 по време на фаза III (само в този ход).

## Изплащане на залози

Ако не са били направени никакви залози, може да пропуснете тази стъпка.

След битка с вещер, **ако има направени залози**, извършете следното:

- Ако играч е заложи на загубилия вещер, той връща своето заложено злато в общия запас.
- Ако играч е заложи на спечелилия вещер, той взема обратно заложеното злато; освен това получава същия брой златни монети като победителя в битката.

С напредването на времето вещерите получават все по-голямо признание, а залозите, както и наградите в битки, естествено растат.

[...] Синът на префекта, Олгиърд, се изправи и направи жест за мълчание, след което започна да разказва с ярки думи за момента през изминалата година, когато е отишъл до края на гората, за да устрои засада на тероризиращия района звяр. Докато назоваваше всички земи, които трябва да получи, заради отстраняването на проблема, в кръчмата влезе вещер, целият покрит с кръв и носещ главата на вивърн. Лицето на момчето стана бледо, след това лилаво, отваряше устата си като риба на сухо и избяга, без да се покаже повече през онази нощ. Явно някои хора само говорят, докато други действат.

Хрониките на Бено Кобарт, откъс от глава VII, Гилдии и политики



## ПОЛУЧАВАНЕ НА ТРОФЕИ И УМОРА



Може да спечелите трофей по 3 начина:

- Чрез **медитация** (виж стр. 15).
- Като започнете **битка** срещу друг **вещер** и победите (виж стр. 20).
- Като спечелите **битка** срещу **чудовище** (виж стр. 21).

Независимо по какъв начин сте спечелили трофей, изпълнете следните стъпки:

1. **Придвигнете маркера си за трофеи с 1 позиция** по пътеката на славата.

Ако стигнете най-горната позиция, **веднага печелите играта!** (Изключението за медитация е обяснено отдолу.)

### Изключение за медитация

Играта може да приключи само при трофей, спечелен в **битка**; заради това, ако медитирате и това би довело до получаването на вашия **финален трофей**, (т.е. печеленето на този трофей би прекратило играта):

- **не** се придвигвайте по пътеката на славата
- **не** понасяйте умора.

Все пак вие взимате трофея заради неговия ефект, но играта не приключва.

2. **Понесете умора:**

Умората представлява влиянието на дългите битки и пътувания върху здравето на вещера.

**Изхвърлете** точно толкова карти, колкото е **стойността на умората**, посочена между старата и новата ви позиция на пътеката на славата.

За тази цел: прегледайте **всичките** си карти с действия – тези във вашето тестве, ръка и купчина с изчистени карти и **изхвърлете** нужния брой карти (тези карти излизат от играта). След това размесете всичките си останали карти с действия и формирайте тестве.

3. Накрая, плъзнете трофейната си карта на отреденото място на вашето табло.

Трофейните карти винаги се поставят така, че техният ефект да е **видим** за всички играчи.

### Стойност на умората

Това се определя от **позицията, към която преминавате по пътеката на славата.**

Пример: След като спечелите първия си трофей, умората ви е със стойност 1, както е посочено на пътеката на славата.



### Изхвърляне на карти



Това не е същото като изчистването; когато **изхвърляте** карта, вие се лишавате от нея за цялата игра (върща се в кутията на играта и повече няма да се появи, по време на това приключение).

Може да изхвърлите множество карти от един и същи вид или от различни видове; единствено трябва да изхвърлите точно изискания брой; не може да изхвърлите повече или по-малко карти от тези, които са изрично посочени.

Може да изхвърлите карта от ръката си, от теството или от изчистените карти, освен ако не е изрично посочено друго от някой ефект.



## ПОБЕДА В ИГРАТА



След като един играч достигне най-високата позиция по пътеката на славата, този играч незабавно печели играта!

**Помнете:** играта **не може** да приключи след **медитация**.



# ПЪЛЕН ХОД НА ИГРАЧА

## ПРИМЕР ЗА ИГРА С 2-МА ИГРАЧИ

### ФАЗА I – Движение и действия

Играчът е вещер от школата на мечката и е достигнал ниво 2. Нивото му на **борбеност** е 3, на **защита** – 2, на **алхимия** – 2 и **специалното му умение** е с ниво 3. Той има 4 монети, еликсир Виелица и маркер за следа на чудовище, обитаващо планинска локация.

Неговото ниво на алхимия е равно на нивото на вещера му, така че той може да извърши действията на локацията Бан Ард и да вдигне нивото си на алхимия с 1.

Той мести маркера си за алхимия до ниво 3. Играчът изтегля 1 карта с еликсир (Черна кръв) и я поставя с лицето нагоре до таблото си.

Сега той има 2 еликсира – Виелица (от предишен ход) и Черна кръв, който току-що е изтеглил.

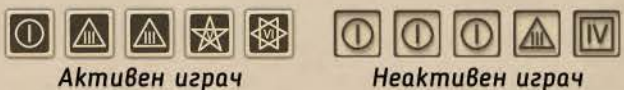


Играчът играе карта със символ на планински терен от ръката си, за да се придвижи към Каер Морхен. Той може да извърши действие с друг вещер на текущата локация. Играчът решава да играе покер със зарове.



Играчът започва хода си във Венгерберг. Той не може да извърши действието на тази локация – първото действие в тази фаза трябва да бъде движение. Той играе карта със символ на воден терен от ръката си, за да се придвижи към Бан Ард.

Двамата участващи играчи поставят по 1 монета в купчинка, създавайки покер-запаса и добавят към него 1 монета от банката, така че в запаса да има общо 3 монети. След това двамата играчи взимат по един комплект от 5 зара и ги хвърлят едновременно.



Неактивният играч може повторно да хвърли заровете. Решава да хвърли 2 зара. Сега резултатът му е:



Активният играч повторно хвърля 3 зара и получава:



Фулът на неактивния играч превъзхожда двата чифта на активния играч. Неактивният играч печели и получава златото от покер-запаса.

Играчът продължава своя ход. Той извършва действията на локацията Каер Морхен, за да тренира едно от своите умения.





Играчът не е в собствената си школа, така че може да тренира само уменията си борбеност, защита или алхимия. Вещерът плаща 3 монети, за да вдигне нивото на защитата си с 1 **1**. Съответно той вдига и нивото на щита си **2** – максималното ниво на щита му вече е 3.

Всички 4 умения на играча са стигнали ниво 3, така че той вдига нивото на своя вещер на 3 **3**.



След като вдигне нивото си, играчът веднага тегли 1 карта от тестето си.

След това играе карта с универсален символ за терен от ръката си, за да се придвижи към Хенгфорс. Въпреки че на тази локация има чудовище, вещерът не е длъжен да се бие с него.



Играчът извършва действието на локацията Хенгфорс.



Играчът получава 1 златна монета. Освен това, той може да получи мисия за проследяване. (Виж стр. 36) Той вече има маркер за следа на чудовище, обитаващо планинска локация, така че избира да вземе мисия за проследяване за водна локация.

Съответно той получава случаен чип за водна локация и го слага с лицето нагоре (така че да показва името на локацията) на своето табло. След това поставя 1 златна монета от банката върху този чип.



Играчът все още има 2 карти в ръката си. В този момент той решава да премине към фаза II от своя ход. Избира да се бие с чудовището Архиспора.



## ФАЗА II – Битка

Специалното умение на това чудовище принуждава играча да изчисти един неизползван еликсир, за да започне битка.

Играчът изчиства еликсира Черна кръв.



Играчът, контролиращ чудовището, създава общия жизнен запас на Архиспора, който съдържа 12 бойни карти на чудовищата.



Активният играч размесва тестето си с действия заедно с изчиствените си карти и ги поставя встрани с лицето надолу – сега това е неговия общ жизнен запас. Той не трябва да размесва двете карти от ръката си!

Вещерът има маркер за следа на чудовище, което обитава планинска локация, затова той първи изпълнява своя боен ход.

Вещерът играе комбинация с 2 карти от своята ръка.



1. Най-напред играчът събира всички видими и активирани символи за удар (общо 3). Играчът, контролиращ чудовището, изчиства този брой карти от общия жизнен запас на чудовището – поставя ги с лицето нагоре, встрани от тестето.
2. Тъй като няма символи на щит в тази комбинация, активният играч проверява и събира стойността на модификаторите от картите в своето комбо, както и ефектите от други карти, които притежава. Сборът им е 0, затова той изтегля 3 карти, според нивото на неговата борбеност.

След като приключи с тегленето, играчът изчиства всички карти от своята комбинация.

Сега идва редът на чудовището. Играчът, контролиращ чудовището, избира вида атака – връхлитане или захапване. Той избира захапване и разкрива най-горната карта от тестето на чудовището.





Активният играч понася 5 удара. Първо сваля нивото на своя щит от 3 на 0 **1**. След като изхвърля всичките си щитове, той трябва да изчисти и най-горните 2 карти от своето тесте **2**.



Започва нов боен ход на играча. Нивото на щита му е 0, затова той използва специалното умение на школата на мечката **1**: вдига нивото на щита си с 1 **2** и тегли 2 карти от тестето си **3**.



Сега играчът има 5 карти в ръката си.



Играчът използва еликсира Виелица и го поставя с лицето надолу до таблото си. Той играе комбинация от 3 карти и благодарение на ефекта на еликсира има право на 1 допълнителна карта, игнорирайки връзките.



Сега вещерът събира всички видими и активирани символи за удар (общо 5) **1**. Играчът, контролиращ чудовището, изчиства съответното количество карти от жизнения запас на чудовището – поставя ги с лицето нагоре до тестето.

След това активният играч събира всички видими и активирани символи на щит (общо 1) **2** и вдига нивото на щита си с този сбор **3**.



Накрая активният играч изпълнява всички специални ефекти от своето комбо. **4** Той взема най-горната карта от тестето си с изчистени карти и я добавя към ръката си. Изиграните карти не съдържат модификатори, така че играчът тегли 3 карти, според своето ниво на борбеност.

След като изтегля картите, играчът поставя всички карти от комбинацията си при изчистените си карти.

Отново е ходът на чудовището. Играчът, контролиращ чудовището избира вида атака – отново избира захапване.

Активният играч намалява нивото си на алхимия с 1. Архиспора е чудовище от ниво 1, така че вещерът не понася други щети.



Пак е ходът на играча. Има само 2 останали карти в жизнения запас на чудовището, така че играчът играе 1 карта от ръката си, нанася 3 удара и побеждава чудовището.



След битката играчът:

1. Изчиства еликсира, използван в битката.
2. Получава 2 златни монети.
3. Взима, обръща и прочита картата на чудовището.
4. Качва се с 1 позиция по пътеката на славата.
5. Разглежда всичките си карти с действия – тези в тестето, ръката и купчината с изчистени карти, и изхвърля 1 от тях (понася умора); след това размесва всички останали карти с действия и формира тесте.
6. Слага трофейната карта под своето табло.



### ФАЗА III – Теглене и получаване на карти

Играчът продължава към фаза III от своя ход.

Първо тегли карти от тестето си с действия, докато не събере 3 карти в ръката си. След това избира 1 карта от 6-те разкрити на игралното поле.



Играчът решава да вземе Светкавичен рефлекс от най-дясното място. Тази карта струва 2, но е на мястото с модификатор за цена -1, така че цената на картата се понижава на 1. Играчът изчиства 1 карта от ръката си и взема избраната карта. След това плъзва 5-те останали карти надясно, за да се запълнят празните места, изтегля 1 нова карта от тестето с действия и я поставя на най-лявото (свободно) място.



## СОЛО ВАРИАНТ

Направете подготовка като за нормална игра (за 2/3-ма играчи) със следните промени:

### Нова соло референтна карта:

Вземете помощната соло карта.

### Промяна при подготовката на играча:

Вземете 3 монети и ги поставете до табло то си. Изтеглете 5 карти от Вашето тесте.

### Промяна при подготовката на чудовищата:

**Вместо** да теглите 3 чипа от ниво I, изтеглете по 1 чип с чудовище от всяка купчина с чудовища. (общо 3, по 1 от всяко ниво – I, II и III). **Останалата подредба на чудовищата остава същата.**

### Промяна при подготовката на трофеи за умения:

Размесете един комплект карти с трофеи за умения (по една от всеки вид). Изтеглете 1 произволна и я поставете встрани от игралното поле с лицето нагоре. (Върнете останалите трофеи за умения в купията на играта.)

### Как да спечелите

За да спечелите, трябва да съберете **4 трофея**. За целта, ще трябва да направите следните **две** неща:

1. **Победете всички 3 чудовища** (поставени по време на началната подредба).
2. **Извоювайте трофея за умение** (поставен по време на началната подредба).

Както при нормалната игра, трофеят за умение **не може** да е финалният трофей, който ще получите; следователно, **не може** да победите последното чудовище, докато не спечелите трофея за умение.

*Следете броя на ходовете, които изигравате за финалното точкуване.*

### Промени в хода на играта

Играйте играта както обикновено, със следните промени:

### Покер със зарове

Всички действия на локациите по време на фаза I са същите, **освен покерът със зарове.**

Започвате да играете покер както обикновено – заплащате 1 злато, хвърляте 5 зара и след това може да направите **едно** повторно хвърляне на произволен брой зарове.

След това сравнявате резултата си с референтната карта. Получавате злато според резултата си (виж таблицата вдясно).

### Изследователски карти

Ефектите, които изискват *друг играч* да прочете нещо, трябва да бъдат прочетени от вас. Докато четете, **закрийте частично картата** (която четете) с друга, за да не виждате резултатите преди да сте направили избор. (Ако е възможно, не четете резултата на избора, който не сте направили.)

### Битка с чудовища

По време на битките, когато **чудовището атакува**, видът атака се избира с хвърляне на зар: ако се падне **1-3**, атаката е **връхлитане**; при **4-6** е **захванане**.

### Побеждаване на чудовище

**Не** разполагайте ново чудовище след като победите такова.

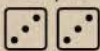
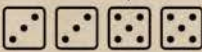






### Прогонване на чудовище

Ако **прогоните чудовище**, вие все пак трябва да разположите ново чудовище от същото ниво (както обикновено); прогонването на чудовище обаче **не** се брои за побеждаване на чудовището (за целите на победата в играта), тъй като не печелите трофея.

### Добавяне на нови карти към тестето

По време на фаза III, ако вземете каквато и да е друга карта, освен тази от най-дясното място, изчистете картата от най-дясното място в края на фазата.

### Резултати при соло покер със зарове

Вашият резултат	Награда
Чифт 	0 монети
Два чифта 	1 монета
Тройка 	2 монети
Малка кента 	3 монети
Голяма кента 	3 монети
Фул 	4 монети
Каре 	5 монети
Петорка 	6 монети



## Край на играта

Играта приключва веднага, щом съберете всички 4 трофея, подготвени в началото на играта.

Запомнете, ще трябва да **победите** (а не да прогоните) 3 чудовища, за да спечелите.

Преброихте ли **колко хода** сте изиграли по време на играта? Сега сравнете резултата си с таблицата, за да видите как сте се справили!

## Резултат в соло игра

Брой изиграни ходове	Вашият резултат
13 и повече	<b>Не е зле... за новак.</b> Владеете меча все по-добре и по-добре, а силата на знаците ви расте. Въпреки че сте все още далеч от най-великите вещици, вие сте ловец, който чудовищата не могат да пренебрегнат.
11-12	<b>Може да се разчита на вас.</b> Когато ви бъде поверена мисия, често се връщате с главата на набелязания звяр. Все още има вещици, които ви превъзхождат по умения, но няма нищо, от което да се срамувате.
9-10	<b>Този свят се нуждае от професионалист и това сте вие!</b> Вашите усилия никога не остават незабелязани. Първите слухове за смелия вещер вече са плъзнали сред хората. Но пътят към майсторството е труден - имате да извървите още дълъг път.
7-8	<b>На път сте да се превърнете в легенда.</b> Познавате работата си, както никой друг. С меч в ръка се превръщате в истински ужас за чудовищата, а хората знаят, че около вас могат да се чувстват в безопасност.
6 и по-малко	<b>Вие сте жива легенда!</b> Бардовете се надпреварват да композират песни, в които възхваляват героичните ви дела. Благодарение на усилията ви, честта и репутацията на вашата школа са известни из целия Континент.

## РЕЧНИК

### ВЕЩЕРСКИ СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ



**Школа на змията - отровна стомана**

**Веднъж по време на битка:** когато опонентът ви изчисти 1 (или повече) карти, в следствие на вашата атака, може да ползвате специалното си умение, за да видите и промените реда на определен брой карти от горната част на неговото тество и ако умението ви е ниво 2 или по-високо, да изчистите част от картите му.



**Школа на грифона - магия**

**Веднъж по време на битка:** Може да ползвате умението си, за да изтеглите **най-горната** карта от

вашата купчина с изчистени карти и след това да изчистите 2, 1 или 0 карти от ръката си, според нивото на умението ви. Ако това умение е **ниво 4 или 5: прегледайте** купчината си с изчистени карти и **изберете 1** карта, която да добавите към ръката си.



**Школа на вълка - майстор на меча**

**Веднъж по време на битка:** Когато направите комбинация с 3 (или повече) карти, може да употребите вашето умение, за да нанесете допълнителни удари и ако умението ви е ниво 2 или по-високо, да изтеглите карти.







### Школа на котката – скорост

**Веднъж по време на битка:** по време на **първия ви боен ход**, може да използвате специалното си умение, за да погледнете определен брой от най-горните карти от тестето си и да изтеглите част от тях, а останалите да върнете върху тестето си в произволен ред)



### Школа на мечката – броня

**Веднъж по време на битка:** ако в началото на вашия боен ход, нивото на щита ви е 0, вашето специално умение **автоматично** се активира: изтеглете карти от тестето си и ако умението ви е ниво 2 или по-високо, вдигнете нивото на щита си.

### Пояснение за специалните умения

С повишаване на нивото на специалното си умение неговият ефект се засилва.

Следвайте символите, изобразени до скълата на умението ви, за да определите броя на картите, които трябва да видите/изтеглите/изчистите, евентуалните удари, които да нанесете и т.н., според нивото, което сте достигнали.


След като повишите нивото на специалното си умение, не може да го използвате на по-ниското ниво.

## ДЕЙСТВИЯ НА ЛОКАЦИИТЕ



Пътуването и извършването на действия върху игралното поле се извършва от играчите по време на фаза „Движение и действия“ (виж стр.12). Следва описание за всички действия на локациите:



 **АЛХИМИЯ** ≤ ниво :

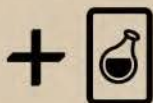


На такава локация може да повишите с **1 ниво** изобразеното умение **само ако** нивото на умението ви е **равно или по-ниско от нивото на вашия вещер**.

*Например: Ако вещерското ви ниво е 1, може да увеличите умението си в битка от ниво 1 на ниво 2; ако обаче вещерското ви ниво е 1, а нивото на умението ви в битка е 2, не може да го увеличите до ниво 3, ползвайки това действие.*

**Алхимия:** Всеки път когато увеличите нивото си на алхимия, незабавно получавате най-горния еликсир от тестето с еликсири.

**Защита:** Всеки път когато увеличите нивото си на защита, вдигнете и нивото на щита си с 1.



На трите локации с този символ активният играч може да изтегли **най-горния еликсир** от тестето с еликсири. Картите с еликсири се държат с лицето нагоре, встрани или под таблото на играча. Ако надвишите **лимита от 4 еликсира**, изчистете еликсири по избор, докато останете с 4.



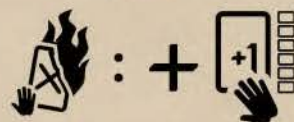
На две от локациите на полето играчът може да играе покер със зарове с местните жители.

Играчът трябва да добави **1 монета** към покер-запаса, а банката добавя **2 монети**.

Играчът, седящ вдясно от активния играч, поема ролята на местните жители.

Ако активният играч спечели, взема всичките **3 златни монети**, но ако спечелят местните жители, златото се връща в банката.

Останалите правила за покер със зарове са същите (виж стр. 14).



На тази локация играчът може да **изхвърли** една избрана карта от ръката си и да вземе безплатно една карта от 6-те налични на игралното поле.

Изобразената цена на новата карта може да бъде по-ниска, същата или с 1 по-висока от цената на изхвърлената карта.

Играчът добавя новата карта **към ръката си**.







Всички локации с този символ представляват **вещерски школи**. Всички вещерски школи имат подобни ефекти, но вещерското специално умение може да бъде тренирано само в школата, към която принадлежи вещерът.

**1. Изберете 1 от следните свои умения, което да тренирате:** борбеност, защита или алхимия.

- Ако извършвате това действие във вашата школа, може вместо това да изберете да тренирате **специалното си умение**.
- Не може да тренирате специалните умения на другите школи с това действие.

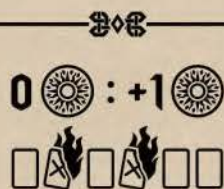
**2. Заплатете цената за повишаване на умението.**

- Цената е злато, чиято стойност е равна на текущото ниво на умението + 1.

**3. Повишете избраното умение с 1 ниво.**

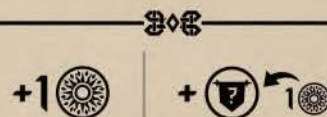
- Не е нужно да тренирате уменията си по равно – тренирането в школа обикновено е добър начин да се специализирате в едно (или повече) умения.
- Ако не можете да платите цената, **не може** да изберете да тренирате това умение.

**Пример:** Играчът извършва действие в една от школите. Той избира да тренира своето умение за защита и съответно повишава защитата си с 1 ниво – от ниво 3 до ниво 4. Играчът трябва да заплати 4 злато за тази тренировка.



На тази локация активният играч може да получи **1 златна монета** само ако има **0 злато**.

Също така играчът може да изхвърли **1 или 2 карти** с действия от 6-те отворени в общия запас на игралното поле. След това наличните карти с действия се преместват надясно, а общият запас се попълва с нови карти от тестето.



На две локации играчът може да говори с местните жители, за да получи информация за чудовище.

Играчът първо получава 1 златна монета. След това той избира някое чудовище, което иска да проследи. Играчът взема от купчината чип със същия вид терен, който чудовището обитава. Играчът го поставя на таблото си с лицето нагоре (така че да показва локацията) и слага 1 златна монета от банката върху него – това се нарича **мисия за проследяване**. Локацията не може да бъде тази, на която играчът се намира в момента (в такъв случай, той тегли друг чип).

Когато играчът стъпи на локацията, обозначена на чипа, той получава монетата от този чип и го обръща наобратно – сега чипът се превръща в маркер за следа за въпросното чудовище.

**Пример:** Предлага се договор за харпии, които обитават планинската локация Долгет. Играчът иска да получи информация за тях, затова взема чип за планинска локация. Чипът показва локацията Ард Модрон. Играчът поставя 1 златна монета върху този чип и се опитва да мине през тази локация в следващите ходове, за да получи 1 златна монета и маркер за следа за харпиите (даващ му право на първа атака).



**Забележка:** Ако няма налични чипове за терен от даден вид в общия запас, играчът не може да избере да започне мисия за проследяване за този вид терен.

[...] Сега ще се опитам да ви дам подробно описание на седмиците, които прекарах пътешествайки в компанията на вещер, когато пътищата ни се пресяха по най-неочаквания начин!

Хрониките на Бено Кобарт, откъс от глава XIII, Опасности по пътищата.