



THE WITCHER

СТАРИЙ СВІТ

МАГИ

доповнення

Так складно писати про магію... На це є принаймні дві причини.

Передусім це величезна галузь зі своїми таємницями, відомими лише вузькому колу обраних. Щоб займатися магією, раніше потрібен був не лише хист, а й чималі статки. Однак справжні знання тепер доступні небагатьом, а решта задовольняється крихтами з їхнього столу. Але це й так відомо тобі, шановний читачу.

Маги-практики навчаються у двох академіях: школі для дівчат в Аретузі або школі для хлопців у Бан Арді. Другу вважають значно слабшою.

У цих школах вчать використовувати енергію таких елементів, як вогонь, вода, повітря і земля. Також учні тренують свій розум. Не володіючи фундаментальними знаннями й не маючи сили волі, майбутній чародій найпевніше не зможе приборкати магію і стане жертвою непередбачуваної сили.

Люди шанують чародіїв значно більше, ніж відьмаків. Переважна більшість магів не вважає цих мутантів рівними собі. Утім, чув я і про тих, хто не гребує полювати на небезпечних монстрів у непролазних нетрях, як ті самі відьмаки. Кажуть, що багато магічних інгредієнтів для різного зілля та усіляких дослідів можна видобути з тіл убитих потвор. Чародії прагнуть стати ще сильнішими й здобути більшу владу, тож невпинно шукають нові способи усунення зі свого шляху ворогів і конкурентів.

Друга причина того, що я не хочу писати про магію, набагато прозаїчніша. Чародії — горді, гонорові й честолюбні люди. Вони можуть узяти на свій карб будь-які неоднозначні вислови. До того ж вони ще й мають феноменальну пам'ять. Колись образившись, вони потім довго плекають у собі ненависть і роками планують помсту. Найменше я хочу зачепити якогось мага за живе, підібравши неправильні слова, поширивши непевну інформацію або припустившись помилки. Тож на цьому я і закінчу.

Літописи Бенно Кобарта, уривок з розділу IV,
«Кон'юнкція та її наслідки»

ВМІСТ КОРОБКИ

5 наборів компонентів магів, кожен з яких містить:



1 планшет гравця



1 фігурка мага з кольоровою підставкою



10 початкових карт дій



5 дерев'яних маркерів



1 дерев'яний маркер енергії



1 жетон спеціалізації



4 карти трофеїв



1 жетон мага



1 пластиковий жетон мага



1 жетон школи



90 карт дій магів



фрагмент ігрового поля

Огляд

Доповнення «Маги» додає в гру «Відьмак. Старий світ» 5 нових ігрових персонажів. У коробці ви також знайдете всі компоненти персонажів, потрібні для поєднання цього доповнення з будь-якими іншими доповненнями. Ви можете вибрати мага замість відьмака, використовуючи будь-яку комбінацію доповнень і режимів гри. В одній ігровій партії будь-яка кількість гравців (навіть усі) можуть вибрати магів.



ТВОРЦІ



CD PROJEKT RED®



Автор гри й керівник проєкту

Лукаш Возняк

Сюжет

Барнаба Друкала

Переклад

Александр Янус

Маркетинг

Лукаш Сімінський, Павел Подгрудний

Художнє керівництво

Давид Бартломейчик

Графічний дизайн

Давид Бартломейчик,
Міхал Длугай, Домініка Бартковська

Дизайн фігурок

Томаш Каліш, Роберт Курек

Оформлення мапи

Демієн Маммоліті

Книжка правил

Джонатан Бобал, Міхал Длугай,
Катажина Фібігер,
Лукаш Кемпінський

Розробники гри

Лукаш Шопка, Міхал Гринь

Основні тестувальники

Лукаш Шопка, Міхал Сприсак,
Пшемислав Цемнієвський,
Оля Возняк, Міхал Гринь,
тестувальна група «Patrek»



Рекламне відео

Томаш Бар / Студія «Неху»,
Мацей Климчак, Лівія Клупс,
Ян Шостаковський

Розроблення гри й керівництво проєктом

Рафал Які

Редактори

Марцін Блаха, Томаш Матера

Коректори

Марцін Лукашевський,
Роберт Малиновський,
Раян Боуд, Лукаш Гренда

Оформлення обкладинки

Валерій Веґера

Дизайн логотипа

Ірина Морару

Дизайн фігурок і художнє керівництво

Павел Маленчук, Давид Коваль

Графічний дизайн і художнє керівництво

Пшемислав Ющик

Рекламне відео

Яцек Крогульський,
Марцін Бавольський,
Ґжеґож Міхалак, Адам Дудек

Відеопродюсери

Міхал Кшемінський,
Маґдалена Дарда-Ледзіон

Сценарій та озвучення

Борис Пугач-Мурашкевич

Соціальні мережі та PR

Марцін Момот, Аліція Козера,
Радек Ґрабовський,

Юридичні питання

Кінґа Палінська

Керівник проєкту

Олександр Ручка

Випускова редакторка

Алла Костовська

Перекладачка

Алла Костовська

Редактори

Сергій Лисенко, Святослав Михаць

Дизайн і верстка

Артур Патрихалко

Особлива подяка

Юрій Голубенко, Владислав Дубчак,
Анна Вакуленко, Ганна Жукова,
Дмитро Бібік, Дмитро Науменко,
Сергій Ішук та Сергій Тодоров

Ілюстрації

Адріан Сміт, Ала Капустка, Анна Подедворна, Бартломей Гавел, Богна Гавронська, Браян Сола, Дієго де Альмейда Перес, студія «Grafit», Кароль Берн, Катажина Беус, Катажина Малиновська, Лоренцо Мastroянні, Мацей Лашкевич, Мануель Кастаньйон, Марек Мадей, Неманья Станкович, Сандра Хлевінська, Яма Орсе

CD PROJEKT®, The Witcher® — зареєстровані торгові марки CD PROJEKT S. A. © 2022 CD PROJEKT S. A. Усі права застережено. Усі інші права та торгові марки належать відповідним власникам.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Приготування до гри дещо відрізняються від звичайних. Це залежить від того, чи всі гравці гратимуть за магів, чи тільки дехто з них. Вам треба визначитися з режимом гри (відповідно до кількості магів) перед кроком 2 звичайних приготувань до гри.

Залежно від вибраного варіанта гри перейдіть до одного з розділів правил нижче.

УСІ ГРАВЦІ ГРАЮТЬ ЗА МАГІВ



Зміни під час приготувань до гри:

- Поверніть у коробку карти дій з базової гри, вони вам не знадобляться. Натомість візьміть колоду дій магів.
- Перетасуйте колоду дій магів і покладіть її на місце стандартної колоди дій **1** (додатковий фрагмент ігрового поля вам не знадобиться). За звичайними правилами викладіть 6 карт колоди на відповідні місця **2**.



- Коли всі гравці виберуть мага (будь-яким способом) і визначать, хто першим виконує хід, вони переходять до вибору своїх шкіл, починаючи з останнього гравця. Останній гравець вибирає будь-яку локацію школи відьмаків і розміщує там свій жетон школи **A**, заклавши надрукований на ігровому полі символ школи. Також він кладе свій жетон спеціалізації **B** зверху символу спеціалізації, надрукованого на полі, і розміщує свою фігурку мага **B** в цій локації. Потім наступний проти годинникової стрілки гравець вибирає будь-яку доступну школу й позначає її як свою. Виконуйте ці кроки, доки всі гравці не виберуть собі школи.

Далі продовжуйте приготування до гри за звичайними правилами.



НЕ ВСІ ГРАВЦІ ГРАЮТЬ ЗА МАГІВ



Зміни під час приготувань до гри:

- Вам знадобиться і колода карт дій з базової гри, і колода дій магів. Спершу розмістіть додатковий фрагмент поля **1**, створивши місце для другої колоди. Потім перетасуйте окремо кожну колоду й викладіть 6 карт дій з кожної колоди (за звичайними правилами) на відповідні місця. Отже, на ігровому полі буде 6 доступних карт дій відьмаків **2** і 6 доступних карт дій магів **3**.



- Коли гравці виберуть собі відьмаків або магів (будь-яким способом) і визначать першого гравця, гравці за магів повинні визначити локації своїх шкіл. Гравець-маг, що останнім виконуватиме хід, першим вибирає локацію школи. Після нього всі інші гравці-маги по черзі, в порядку проти годинникової стрілки, вибирають собі локації шкіл.
- Ви можете вибрати будь-яку відьмацьку школу з непередставлених у грі, і розмістити свій жетон школи, заклавши надрукований на ігровому полі символ школи. Також покладіть свій жетон спеціалізації зверху символу спеціалізації, надрукованого на полі, і розмістіть свою фігурку мага на цій локації.

Далі продовжуйте приготування до гри за звичайними правилами.

ПЕРЕБІГ ГРИ

УСІ ГРАВЦІ ГРАЮТЬ ЗА МАГІВ



Зміни перебігу гри

- Якщо ігрові правила або вказівки на компонентах посилаються на відьмака або відьмаків, читайте натомість «маг» або «маги».
- Маги можуть битися один з одним, як відьмаки.
- Маги можуть платити монети, щоб вдосконалювати свою спеціалізацію в локації своєї школи, як вказує жетон спеціалізації, розміщений на полі під час приготувань до гри.

НЕ ВСІ ГРАВЦІ ГРАЮТЬ ЗА МАГІВ



Зміни перебігу гри

- Якщо ігрові правила або вказівки на компонентах посилаються на відьмака або відьмаків, граючи за мага, читайте натомість «маг» або «маги та відьмаки».
- Коли вам з будь-якої причини треба взяти карту дії, беріть її з відповідного запасу карт дій, як завжди (тобто гравець-відьмак не може брати карти дій магів).
- Якщо ігровий ефект дає змогу вам скинути карти дій з поля (наприклад, дія локації Візіми), можете вибрати карти з обох запасів у будь-яких комбінаціях.
- Коли під час фази III свого ходу вам треба взяти нову карту дії, скиньте карту дії, яка займає ту саму позицію в іншому запасі карт дій.



Приклад. Гравець-відьмак бере на руку крайню праву карту з відповідного запасу **A**, а тоді скидає крайню праву карту запасу карт дій магів **B**. Після цього карти в кожному запасі посуваються праворуч **B** і на поле викладають по 1 новій карті.

- Маги можуть битися один з одним, відьмаки можуть битися з магами й навпаки.
- Маги можуть платити монети, щоб вдосконалювати свою спеціалізацію в локації своєї школи, як вказує жетон спеціалізації, розміщений на полі під час приготувань до гри.



МУДРІСТЬ ТА ЕНЕРГІЯ



Кожен маг володіє такими майстерностями, як напад, алхімія та спеціалізація (як і будь-який відьмак). Однак замість захисту в магів — мудрість. Крім того, маги не мають рівня щита, а натомість отримують і витрачають енергію.

Вдосконалення мудрості

- Щоразу коли магові треба підвищити або знизити свій рівень захисту, він натомість підвищує або знижує свій рівень мудрості.
- Коли будь-які ігрові ефекти стосуються рівня захисту, гравець-маг трактує їх як рівень мудрості.

Отримання енергії

- Щоразу коли магові треба підвищити або знизити свій рівень щита, він натомість підвищує або знижує свій рівень енергії.
- Коли будь-які ігрові ефекти стосуються рівня щита, гравець-маг трактує його як рівень енергії. (Виняток: маг не знижує свого рівня енергії, зазнаючи пошкоджень.)
- Щоразу коли маг підвищує свій рівень мудрості, він також негайно підвищує на 1 свій рівень енергії.
- Протягом бою маги можуть витрачати або отримувати енергію. Під час бою рівень енергії може перевищувати рівень мудрості мага (на відміну від рівня щита у відьмака).
- Після бою маг підвищує свій рівень енергії відповідно до свого рівня мудрості.



Цей символ ви можете побачити на картах дій і планшетах магів. Коли маг використовує таку карту чи спеціалізацію, він підвищує свій рівень енергії на 1.

Витрачання енергії

Карти дій магів використовують так само, як і звичайні карти дій. Гравець-маг отримує початкову колоду, поліпшує її та використовує для переміщень і бою. Карти дій мають різні ефекти, докладно описані далі; багато з них мають здатність, яку можна посилювати, витрачаючи енергію.

Після того як ви зіграли комбінацію, за звичайними правилами вам треба застосувати її ефекти у визначеному порядку. Гравець-маг натомість по черзі розіграє зліва направо ефекти кожної карти у своїй комбінації.

Якщо на карті під бойовою здатністю **A** вказано такий символ **B** то його можна розіграти (але **перед** активацією наступної карти вашої комбінації):

ви **можете** витратити енергію **B**, щоб активувати ефект посилення карти **B**.



Ефекти, що впливають на кількість узятих карт, розіграють під час кроку 4 бойового ходу гравця, відповідно до звичайних правил.

НОВІ ТИПИ КАРТ



Карти дій магів мають такі ж кольори, як і карти дій відьмаків, тож коли будь-який ігровий ефект вказує на певний тип чи колір карт, це може стосуватися і відьмаків, і магів.

Кольори карт дій магів символізують заклинання різних напрямів:



НОВІ ЕФЕКТИ КАРТ



Магічні щити

Маги не мають щитів, тож унаслідок зазнаних у бою пошкоджень скидають верхні карти своєї колоди (якщо колода вичерпалася, тоді з руки).

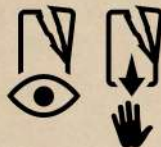
Маги натомість можуть захищатися від пошкоджень магічними щитами. Створені магічні щити можна використати тільки під час **наступного** бойового ходу суперника. Якщо суперник не завдав пошкоджень під час свого ходу, магічні щити все одно зникають наприкінці його ходу.

Магічні щити впливають лише на зазанані пошкодження. Якщо ефект змушує вас скинути карту з руки чи з колоди, магічні щити не допоможуть цього уникнути.

Приклади

1. Під час свого бойового ходу ви створили 2 магічні щити. У свій наступний бойовий хід монстр завдав вам 4 пошкодження. Однак ваші **магічні щити зменшили цю кількість на 2**, тож ви зазнали 2 пошкодження.
2. Під час свого бойового ходу ви створили 2 магічні щити. У свій наступний бойовий хід монстр своєю атакою змушує вас скинути з руки 2 карти. У вас на руці тільки 1 карта, ви скидаєте її, а тоді ще 1 верхню карту своєї колоди. Невикористані магічні щити перестають діяти в кінці цього бойового ходу монстра.
3. Під час свого бойового ходу ви створили 3 магічні щити. У свій наступний бойовий хід суперник-відьмак використовує зілля, щоб завдати 2 пошкодження, від яких вас захищають магічні щити (до кінця цього ходу у вас ще лишається 1 магічний щит). Потім суперник грає свою комбінацію і завдає ще 4 пошкодження. Магічний щит зменшує їх кількість на 1, тому ви зазнаєте 3 пошкодження.

Якби суперник-відьмак зіграв у свій бойовий хід іншу комбінацію, наприклад, щоб підвищити свій рівень щита (не завдаючи вам пошкоджень), тоді б 3 невикористані магічні щити перестали діяти в кінці його ходу.

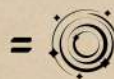


Візьміть будь-яку 1 карту зі свого скиду.

Подивіться свій скид і візьміть звідти будь-яку 1 карту на руку. Ви не можете змінювати порядок карт у своєму скиді, коли робите це.



Завдайте такої кількості пошкоджень, що дорівнює вашому рівню енергії.

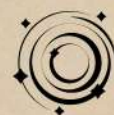
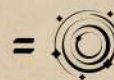


Створюйте магічні щити відповідно до вашого рівня енергії.



Візьміть таку кількість карт, що дорівнює вашому рівню енергії.

Цей ефект розігрують під час кроку 4 свого бойового ходу, разом з іншими ефектами, що впливають на кількість узятих карт.



Підвищте свій рівень енергії на 1.



Трактуйте цю карту так, наче вона має продовження будь-якого кольору.

СПЕЦІАЛІЗАЦІЇ МАГІВ



Альзур — Грім

Один раз за бій. Протягом свого бойового ходу можете витратити 1 енергію, щоб кинути кубик. Розіграйте ефект згідно з результатом кидка (з модифікатором свого рівня спеціалізації). Ви можете вибрати ефект меншого результату кидка.

0-1: завдайте 0 пошкоджень

2-3: завдайте 1 пошкодження

4-5: завдайте 2 пошкоджень

6-8: завдайте 3 пошкоджень



Ардея — Левітація

Один раз за бій. Протягом свого бойового ходу підвищте свій рівень енергії (якщо ваш рівень спеціалізації II або вище, також візьміть додаткові карти).



Гехіра — Некромантія

Один раз за бій. Протягом свого бойового ходу скиньте з руки будь-яку 1 карту, щоб завдати пошкодження (якщо ваш рівень спеціалізації III або вище, також підвищте свій рівень енергії).



Отар — Телепортація

Один раз за бій. Протягом свого першого бойового ходу створіть магичні щити (якщо ваш рівень спеціалізації II або вище, також підвищте свій рівень енергії).



Філіппа — Поліморфія

Один раз за бій. Протягом свого бойового ходу киньте кубик і розіграйте ефект згідно з результатом кидка (з модифікатором свого рівня спеціалізації). Ви можете вибрати ефект меншого результату кидка.

1+ (Кіт): візьміть 1 карту зі своєї колоди;

3+ (Вовк): завдайте 1 пошкодження і підвищте свій рівень енергії на 1;

3+ (Ведмідь): візьміть 1 карту зі своєї колоди та створіть 1 магичний щит;

5+ (Сова): подивіться свій скид і візьміть будь-яку 1 карту на руку.

«МАГИ» ТА ІНШІ ДОПОВНЕННЯ



Доповнення «Маги» можна поєднувати з деякими іншими доповненнями. У першій партії з цим доповненням ми радимо не використовувати будь-які інші доповнення. Коли гравці добре ознайомляться з доповненням «Маги», то можуть використовувати разом з ним такі доповнення:

- «Скелліге»
- «Легендарне полювання»
- «Стежки монстрів»
- «Набір пригод»
- «Дикий Гін»