

WIEDZMIN STARY ŚWIAT

MAGOWIE DODATEK

Niezwykle trudno jest wprowadzić laika w arkaana magii.

To niewyobrażalnie rozległa dziedzina, a jej sekrety są pilnie strzeżone. Ograniczę się zatem do przedstawienia problemu w najogólniejszym zarysie.

W Królestwach Północy istnieją dwie akademie szkolące adeptów magii: Aretuza, przeznaczona wyłącznie dla dziewcząt uczelnia u wybrzeży Gors Velen, oraz – zdaniem wielu ustępująca jej nieco kroku – szkoła dla chłopców w Ban Ard.

Magowie uczą się czerpać energię z czterech żywiołów: ognia, wody, powietrza i ziemi. Ćwiczą także umysł, gdyż bez ogromnej wiedzy i siły mentalnej czarodziej z łatwością może stracić kontrolę nad magią i stać się igraszką w rękach nieobliczalnej mocy.

Czarodzieje cieszą się znacznie większym poważaniem niż wiedźmini i nigdy by się nie zgodzili, aby stawiać ich w jednym szeregu. Słyszałem jednak o magach, którzy – podobnie jak mutanci, z którymi

tak bardzo nie chcą być kojarzeni – wyprawiają się w gęstwiny, aby polować na niebezpieczne bestie. Podobno z pokoniunkcyjnych potworów można wyciągnąć wiele magicznych ingrediencji niezbędnych do eksperymentów i warzenia mikstur. Czarodzieje bezustannie marzą o większej mocy, nic więc dziwnego, że chętnie sięgają po coraz to nowsze sposoby na jej zdobycie.

Drugi powód, dla którego nie chcę wchodzić zbyt głęboko w dywagacje o magii, jest znacznie bardziej prozaiczny. Czarodzieje nieprzychylnie odnoszą się do autorów spoza swojego bractwa, którzy próbują wziąć na warsztat problematykę magii i przybliżyć jej zawichości szerszemu gronu czytelników. Ostatnim, czego sobie życzę, jest uchybić powadze przedmiotu na skutek niefortunny dobranego słownictwa, niedoinformowania czy zwykłej pomyłki. Tutaj więc zakończę.

Kroniki Benno Kobarta, fragment rozdziału IV „Koniunkcja i jej konsekwencje”

ELEMENTY

Pięć zestawów elementów dla każdego z graczy.
W każdym znajduje się:



90 kart akcji magów



planszетка maga



figurka maga
z kolorową podstawką



10 startowych kart akcji



5 drewnianych
znaczników



drewniany
znacznik energii



żeton zdolności
specjalnej



4 karty trofeów
przypisanych magowi



żeton reputacji



plastikowy
żeton reputacji



żeton szkoly



rozszerzenie planszy

OPIS GRY

W rozgrywce z dodatkiem *Magowie* masz szansę wcielić się w maga! Dodatek wprowadza do gry *Wiedźmin: Stary Świat 5* nowych postaci magów i zawiera wszystkie niezbędne elementy, dzięki którym dołączysz ich do innych dodatków albo wariantów gry. Podczas tej samej rozgrywki w magów może się wcielić dowolna liczba graczy.



OPRACOWANIE



CD PROJEKT RED®

rebel

Projekt gry i nadzór projektu

Łukasz Woźniak

Fabula

Barnaba Drukała

Tłumaczenie

Aleksander Janus

Marketing

Łukasz Simiński, Paweł Podgrudny

Nadzór artystyczny

Dawid Bartłomiejczyk

Projekt graficzny

Dawid Bartłomiejczyk, Michał Długaj,
Dominika Bartkowska

Projekt figurek

Tomasz Kalisz, Robert Kurek

Ilustracja mapy

Damien Mammoliti

Instrukcja

Jonathan Bobal, Michał Długaj,
Katarzyna Fiebiger, Łukasz Kempański

Rozwój gry

Łukasz Szopka, Michał Gryń

Główni testerzy

Łukasz Szopka, Michał Sprysak,
Przemysław Ciemniejewski,
Ola Woźniak, Michał Gryń,



Pamper Playtesting Group

Wideo

Tomasz Bar / Hexy Studio,
Maciej Klimczak, Jan Szostakowski,
Liwia Klupś

Rozwój gry i nadzór projektu

Rafał Jaki

Edycja warstwy fabularnej

Marcin Blacha, Tomasz Matera

Edycja tekstów

Marcin Łukaszewski, Robert
Malinowski, Ryan Bowd, Łukasz Gręda

Ilustracja na okładce

Valeriy Vegeera

Projekt graficzny logo

Irina Moraru

Projekt figurek i nadzór artystyczny

Paweł Mielniczuk, Dawid Kowal

Projekt graficzny i nadzór artystyczny

Przemysław Juszczyk

Wideo

Jacek Krogulski, Marcin Bawolski,
Grzegorz Michałak, Adam Dudek

Produkcja

Michał Krzemiński,
Magdalena Darda-Ledzion

Skrypt i narracja

Borys Pugacz-Muraszkiewicz

Social media i PR

Marcin Momot, Radek Grabowski,
Alicja Kozera

Dział prawny

Kinga Palińska

Tłumaczenie z języka angielskiego

Agnieszka Chranawska,
zespół Rebel

Redakcja

zespół Rebel

Ilustracje

Adrian Smith, Ala Kapustka,
Anna Podedworna, Bartłomiej Gawęł,
Bogna Gawrońska, Bryan Sola,
Diego De Almeida Peres, Grafit Studio,
Karol Bern, Katarzyna Beus,
Katarzyna Malinowska,
Lorenzo Mastroianni,
Maciej Łaszkiwicz, Manuel Castañón,
Marek Madej, Nemanja Stankovic,
Sandra Chlewińska, Yama Orce

CD PROJEKT® i *Wiedźmin*®
są zarejestrowanymi znakami
towarowymi CD PROJEKT S.A.

© 2022 CD PROJEKT S.A.
Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wszystkie pozostałe prawa autorskie
i znaki towarowe są własnością ich
odpowiednich właścicieli.



PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowanie gry i rozgrywka z dodatkiem *Magowie* przebiegają w różny sposób w zależności od tego, czy uczestniczą w niej tylko magowie, czy magowie i wiedźmini. Gracze muszą podjąć tę decyzję przed 2. krokiem przygotowania gry.

W zależności od tego, ilu magów uczestniczy w rozgrywce, należy wykonać kroki opisane w odpowiedniej sekcji.

WSZYSCY GRACZE GRAJĄ JAKO MAGOWIE



Zmiany w przygotowaniu gry

- W rozgrywce nie korzysta się z kart akcji wiedźminów z podstawowej wersji gry. Zamiast nich używa się kart akcji magów. Karty akcji wiedźminów należy odłożyć do pudełka.
- Wszystkie karty akcji magów należy potasować i stworzyć zakrytą wspólną talię akcji magów. Umieszcza się ją na wyznaczonym polu na planszy 1, na którym znajduje się talia akcji w podstawowej wersji gry (rozszerzenie planszy nie jest potrzebne). Pulę odkrytych kart akcji magów 2 należy utworzyć według standardowych zasad.



- Gdy każdy z graczy wybierze swoją planszatkę maga i gdy zostanie wyznaczony pierwszy gracz, gracze wybierają obszary szkół, na których rozpoczną grę. Jako pierwszy wybiera ostatni gracz – przykrywa symbol szkoły wiedźmińskiej na planszy swoim żetonem szkoły A. Następnie bierze żeton swój zdolności specjalnej B i przykrywa nim zdolność specjalną na tym obszarze, po czym umieszcza na nim swoją figurkę maga C. Potem następny gracz w kolejności przeciwnej do kierunku ruchu wskazówek zegara wybiera dowolną, niewybraną szkołę wiedźmińską jako szkołę swojego maga w tej rozgrywce. Kolejni gracze powtarzają tę czynności, aż każdy wybierze obszar startowy.

Dalsze przygotowanie gry z dodatkiem *Magowie* przebiega według standardowych zasad.



TYLKO NIEKTÓRZY GRACZE GRAJĄ JAKO MAGOWIE



Zmiany w przygotowaniu gry

- Podczas rozgrywki korzysta się zarówno z kart akcji wiedźminów z podstawowej wersji gry, jak i z kart akcji magów z tego dodatku. Rozszerzenie planszy 1 należy umieścić po prawej stronie planszy, tak aby powstało miejsce na 2 osobne talie akcji. Wszystkie karty akcji wiedźminów i karty akcji magów należy oddzielnie potasować i stworzyć 2 osobne zakryte talie akcji. Następnie należy utworzyć oddzielne pule odkrytych kart akcji (według standardowych zasad). Na planszy powinno się znajdować 6 odkrytych kart akcji wiedźminów 2 i 6 odkrytych kart akcji magów 3.



- Gdy każdy z graczy wybierze swoją planszatkę wiedźmina albo maga i gdy zostanie wyznaczony pierwszy gracz, gracze wybierają obszary szkół, na których magowie rozpoczną grę. Jako pierwszy szkołę wybiera ostatni z graczy grających magami. Po nim szkoły wybierają pozostali gracze grający magami w kolejności przeciwnej do kierunku ruchu wskazówek zegara.
- Gracz wybiera szkołę dowolnego wiedźmina, który nie uczestniczy w rozgrywce – przykrywa jej symbol na planszy swoim żetonem szkoły. Następnie bierze swój żeton zdolności specjalnej i przykrywa nim zdolność specjalną na tym obszarze szkoły, po czym umieszcza na nim swoją figurkę maga.

Dalsze przygotowanie gry z dodatkiem *Magowie* przebiega według standardowych zasad.

OPIS ROZGRYWKI

WSZYSCY GRACZE GRAJĄ JAKO MAGOWIE



Zmiany w rozgrywce

- Jeśli treść zasady albo elementu gry odnosi się do wiedźmina albo wiedźminów, należy traktować ją tak, jakby odnosiła się do maga albo magów.
- Magowie mogą ze sobą walczyć według takich samych zasad jak wiedźmini.
- Mag może rozwijać swoją zdolność specjalną na obszarze szkoty, którą gracz wybrał podczas przygotowania gry, o czym przypomina jego żeton zdolności specjalnej (mag wykonuje tę akcję obszaru według standardowych zasad).

TYLKO NIEKTÓRZY GRACZE GRAJĄ JAKO MAGOWIE



Zmiany w rozgrywce

- Jeśli treść zasady albo elementu gry odnosi się do wiedźmina, w zależności od sytuacji należy traktować ją tak, jakby odnosiła się do maga albo wiedźmina. Jeśli treść zasady albo elementu gry odnosi się do wiedźminów, należy traktować ją tak, jakby odnosiła się do magów i wiedźminów.
- Za każdym razem, gdy gracz zdobywa kartę akcji, wybiera kartę z odpowiedniej puli odkrytych kart akcji albo ze wspólnej talii akcji według standardowych zasad. Oznacza to, że wiedźmin nie może wziąć karty akcji maga i na odwrót.
- Jeśli gracz ma odrzucić karty z puli dostępnych kart akcji (na przykład wykonując akcję obszaru Wyzi-
ma), może wybrać karty z każdej puli w dowolnej kombinacji.
- Gdy gracz kupuje nową kartę akcji w fazie III swojej tury, odrzuca z drugiej puli odkrytych kart akcji kartę, która zajmuje to samo pole.



*Przykład. Wiedźmin kupuje pierwszą od prawej kartę **A** z puli odkrytych kart akcji wiedźminów i bierze ją na rękę. Jednocześnie odrzuca pierwszą od prawej kartę **B** z puli odkrytych kart akcji magów. Następnie przesuwa wszystkie karty akcji w obydwu pulach **C** na planszy w prawo, aby zapełnić puste pola, odkrywa po 1 wierzchniej karcie z każdej talii akcji i umieszcza na skrajnych lewych polach odpowiednich pul.*

- Magowie i wiedźmini mogą walczyć ze sobą.
- Mag może rozwijać swoją zdolność specjalną na obszarze szkoty, którą gracz wybrał podczas przygotowania gry, o czym przypomina jego żeton zdolności specjalnej (mag wykonuje tę akcję obszaru według standardowych zasad).



WIEDZA I ENERGIA



Na planszeczce maga znajdują się 4 tora atrybutów. Pierwsze 3 atrybuty od lewej (atak, wiedza i alchemia) występują na wszystkich planszetskach. W przypadku atrybutów magów **wiedza zastępuje obronę**. Ostatnim atrybutem jest wyjątkowa zdolność specjalna – inna dla każdego z magów. Ponadto na planszetskach nie ma toru tarczy. Zamiast niego znajduje się **tor energii**, z którego gracze korzystają podczas walk.

Rozwijanie wiedzy

- Jeśli mag ma podnieść albo obniżyć swój poziom **obrony**, zamiast tego podnosi albo obniża swój poziom **wiedzy**.
- Jeśli treść zasady albo elementu gry odnosi się do poziomu obrony, gracz grający magiem traktuje go jako poziom wiedzy.

Podnoszenie poziomu energii

- Jeśli mag ma podnieść albo obniżyć swój poziom **tarczy**, zamiast tego podnosi albo obniża swój poziom **energii**.
- Jeśli treść zasady albo elementu gry odnosi się do poziomu tarczy, gracz grający magiem traktuje go jako poziom energii. **Mag nie obniża swojego poziomu energii po otrzymaniu obrażeń**.
- Za każdym razem, gdy mag podnosi swój poziom **wiedzy**, natychmiast podnosi swój poziom **energii** o 1.
- Gracz podnosi i obniża poziom energii swojego maga podczas walki. **Podczas walki poziom energii może przekroczyć poziom wiedzy maga** (w przeciwieństwie do poziomu tarczy wiedźmina, który nie może przekroczyć poziomu obrony). Maksymalny poziom energii to 4 i nie można go przekroczyć.
- Po walce poziom energii należy ustawić na poziomie wiedzy maga.



Symbol energii występuje na kartach akcji magów i na niektórych torach zdolności specjalnych. Gdy gracz używa takiej karty albo zdolności specjalnej, podnosi swój poziom energii o 1.

Obniżanie poziomu energii

Kart akcji magów używa się w taki sam sposób jak kart akcji wiedźminów. Podczas przygotowania gry gracz grający magiem otrzymuje talię startowych kart akcji maga, którą rozbudowuje podczas rozgrywki. Gracz korzysta ze swojej talii, aby się poruszać i używać jej zdolności

podczas walki. Karty akcji magów mają różne efekty, a na wielu z nich widnieje nowa zdolność, która pozwala obniżyć poziom energii, aby wzmocnić daną kartę.

Podstawowe zasady zagrywania kombinacji są dla magów takie same jak dla wiedźminów, jednak gdy mag rozpatruje karty w swojej kombinacji, musi je rozpatrzeć **po kolei** – jedna po drugiej, od lewej do prawej.

Jeśli na karcie znajduje się symbol energii **B**, po rozpatrzeniu sekcji walki **A**, ale **przed** aktywacją następną kartę w kombinacji (jeśli taka występuje) gracz **może** obniżyć swój poziom energii o tyle, ile wskazuje liczba obok symbolu energii **B**, aby aktywować efekt wzmocnienia tej karty **C**.



Efekt modyfikatorów dobierania kart (czyli dobrania większej albo mniejszej liczby kart akcji) rozpatruje się w 4. kroku tury walki gracza według standardowych zasad.

NOWE RODZAJE KART



Karty akcji magów występują w takich samych kolorach jak karty akcji wiedźminów. Jeśli dowolny efekt odnosi się do określonego rodzaju i koloru, wpływa zarówno na karty wiedźminów, jak i na karty magów.

Karty akcji magów przedstawiają różne zaklęcia, które przynależą do 4 żywiołów i domeny umyśtu.



NOWE EFEKTY KART



Ostona

Na planszecie maga nie ma toru tarczy, więc za wszystkie obrażenia, które mag otrzymuje w walce, gracz musi odrzucać karty z wierzchu swojej talii wytrzymałości (gdy nie ma kart w talii, odrzuca karty ze swojej ręki).

Magowie mogą się jednak chronić przed obrażeniami, zyskując ostony. Ostony uzyskane przez maga wpływają tylko na **najbliższą turę walki przeciwnika**. Nawet jeśli przeciwnik nie zada obrażeń, ostony przepadają na koniec jego tury walki.

Ostony obniżają tylko liczbę zwykłych obrażeń. Jeśli efekt każe graczowi odrzucić kartę z ręki albo z talii, ostona nie wpływa na ten efekt.

W wyjątkowych sytuacjach (np. karta trofeum przypisana Otharowi) wiedźmini także mogą zyskać ostony.

Przykład 1.

Podczas swojej tury walki mag zyskuje 2 ostony. Następnie swoją turę walki rozgrywa potwór, który zadaje mu 4 obrażenia. Ostony obniżają liczbę obrażeń o 2, więc mag otrzymuje tylko 2 obrażenia.

Przykład 2.

Podczas swojej tury walki mag zyskuje 2 ostony. Następnie swoją turę walki rozgrywa potwór. Efekt karty walki potwora każe magowi odrzucić 2 karty z ręki. Mag ma na ręce tylko 1 kartę, więc ją odrzuca, a potem odrzuca 1 kartę ze swojej talii wytrzymałości. Ostony nie wpływają na ten efekt i przepadają niewykorzystane.

Przykład 3.

Podczas swojej tury walki mag zyskuje 3 ostony. Następnie swoją turę walki rozgrywa wiedźmin, który wykorzystuje kartę eliksiru, aby zadać magowi 2 obrażenia. Ostony obniżają liczbę obrażeń do 0, więc magowi została jeszcze 1 ostona (tylko do końca tej tury walki przeciwnika). Teraz wiedźmin zagrywa kombinację i zadaje magowi 4 obrażenia. Ostatnia ostona obniża liczbę obrażeń o 1, więc mag otrzymuje 3 obrażenia.

Wiedźmin mógł jednak nie wykorzystać karty eliksiru i zagrać inną kombinację, aby podnieść swój poziom tarczy, nie zadając obrażeń magowi. W ten sposób 3 ostony, które mag zyskał, przepadłyby niewykorzystane po turze walki wiedźmina.

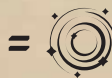


Dobierz wybraną kartę ze swojego stosu kart odrzuconych.

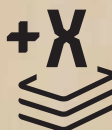
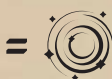
Gracz przegląda karty w swoim stosie kart odrzuconych i bierze wybraną kartę na rękę. Podczas przeglądania stosu gracz nie może zamieniać kolejności kart.



Zadaj tyle obrażeń, ile wynosi Twój poziom energii.



Zyskaj tyle oston, ile wynosi Twój poziom energii.



Dobierz więcej kart akcji w zależności od swojego poziomu energii.

Karty akcji magów z tym efektem rozpatruje się w 4. kroku tury walki razem z innymi modyfikatorami dobierania kart.



Podnieś swój poziom energii o 1.



Potraktuj tę kartę, jakby było na niej przedłużenie dowolnego koloru.

ZDOLNOŚCI SPECJALNE MAGÓW



Alzur – piorun

Raz na walkę w swojej turze walki możesz obniżyć swój poziom energii o 1, aby rzucić kością. Na podstawie uzyskanego wyniku (uwzględnij modyfikator poziomu pioruna) rozpatrz odpowiedni efekt. Możesz wybrać efekt przypisany do niższego wyniku.

0–1: Nie zadawaj obrażeń.

2–3: Zadaj 1 obrażenie.

4–5: Zadaj 2 obrażenia.

6–8: Zadaj 3 obrażenia.



Ardea – lewitacja

Raz na walkę w swojej turze walki możesz podnieść swój poziom energii oraz, jeśli poziom lewitacji wynosi **II albo więcej**, dobrać dodatkowe karty.



Gekhira – nekromancja

Raz na walkę w swojej turze walki możesz odrzucić **dowolną** kartę ze swojej ręki, aby zadać obrażenia, oraz, jeśli poziom nekromancji wynosi **III albo więcej**, podnieść swój poziom energii.



Othar – teleportacja

Raz na walkę w swojej **pierwszej turze walki** możesz zyskać ostony oraz, jeśli poziom teleportacji wynosi **II albo więcej**, podnieść swój poziom energii.



Filippa – polimorfia

Raz na walkę w swojej turze walki możesz rzucić kością i w zależności od wyniku (uwzględnij modyfikator poziomu polimorfii) rozpatrzeć odpowiedni efekt. Możesz wybrać efekt przypisany do niższego wyniku.

1+ (kot): Dobierz 1 kartę.

3+ (wilk): Zadaj 1 obrażenie i podnieś swój poziom energii o 1.

3+ (niedźwiedź): Dobierz 1 kartę i zyskaj 1 ostonę.

5+ (sowa): Weź dowolną kartę ze swojego stosu kart odrzuconych na rękę.

„MAGOWIE” I INNE DODATKI



Dodatek *Magowie* można łączyć z niektórymi dodatkami. Sugerujemy jednak, aby do pierwszej rozgrywki z tym dodatkiem nie dołączać żadnego dodatku. Gdy gracze dobrze poznają zasady dodatku *Magowie*, mogą go łączyć z następującymi dodatkami:

- *Skellige*,
- *Legendarne towy*,
- *Na tropie potworów*,
- *Zestaw przygód*,
- *Dziki Gon*.