



THE
WITCHER
IL VECCHIO MONDO

UN GIOCO DI
ŁUKASZ WOŹNIAK



CD PROJEKT RED®

UNA PREFAZIONE ALLE CRONACHE DI BENNO KOBART, VIAGGIATORE ED ESPLORATORE



Vuoi conoscere la verità sul mondo, caro lettore? È brutto, come un secchio di sbobba versato su della merda di cavallo. E non ci vuole una grande mente o aver viaggiato molto per rendersene conto. Basta mettere il naso fuori dalla finestra per un breve istante. Odio, conflitti, disonestà e quei maledetti mostri: questo è il nostro mondo. Non importa se vieni da Wyzima, Cintra, Novigrad o Vengerberg. Li ho visitati tutti e, giuro sulla tomba di mia madre, non saprei dirti qual è il peggiore.

Certo, ci sono persone che ci provano, a chiudere gli occhi davanti alla crudeltà e ai problemi, e a vivere le loro vite e basta. Ma sai una cosa, caro lettore? Il destino se ne sbatte di loro. E prima o poi li prenderà tutti a calci in culo.

È stato sempre così? Be', no. Si dice che secoli fa questo fosse un bel posto in cui vivere. Gli gnomi e i nani vivevano in pace, o almeno cercavano di evitarsi, una convivenza che non fu interrotta neppure dall'arrivo degli elfi.

Le fonti non concordano su quanto accaduto in seguito, e ogni saggio a cui chiedi ha un'opinione diversa. Chiedi a un mago e ti dirà una cosa, chiedi a un elfo e te ne dirà un'altra. Ma tutte le versioni hanno dei punti in comune. Ecco quali.

Ere fa, avvenne la Congiunzione delle Sfere. Non chiedermi cosa sia stata o come sia successo. Tutto quello che so è che deve essere stato un bel botto, perché vedi, i mondi collisero. Per via di ciò, comparvero delle crepe tra i mondi, e moltitudini di esseri iniziarono ad attraversarle. Per parecchi di loro, il nostro mondo dovette sembrare un paradiso, dal momento che all'improvviso si riempì di scherzi della natura mai visti. Ora li chiamiamo mostri, come se avessimo dimenticato che anche i primi uomini devono aver attraversato una di queste crepe. Siamo mostri, tanto quanto i drowner o i ghouls, ma non sentirai mai nessuno dirlo ad alta voce.

Insieme ai mostri, giunse nelle nostre terre la magia, e subito dopo i primi tra noi hanno imparato a domarla e a usarla per i propri scopi. Noi li chiamia-

mo maghi. Quando non erano occupati a lottare per il potere e a complottare l'uno contro l'altro, i maghi cercavano modi per rendere questo mondo un luogo migliore. E ce l'hanno fatta, che siano dannati.

Sono sicuro che avrai sentito parlare dei witcher. Forse ne hai anche visto uno. Furono creati come risultato di esperimenti magici, poi abbandonati. Sono mutanti, che vagano per il mondo e uccidono mostri per denaro. Ognuno di quegli assassini porta con sé due spade, acciaio per gli uomini, argento per i mostri. Ma come ho detto, per me è sempre la stessa diavoleria. I primi witcher avevano una gilda tutta loro, ma neanche loro erano esenti da difetti. E così iniziarono a formarsi delle crepe interne. Ognuno sembrava avere la sua idea su come perfezionare l'arte dei witcher. È così che sono nate le varie scuole. Ho sentito parlare dei Lupi, maestri spadaccini, e dei Grifoni, che si cimentano nell'uso della magia e mantengono vive le tradizioni cavalleresche. Poi ci sono gli Orsi, dalla pelle spesso, e i Gatti, famosi per la loro agilità. E infine le Vipere. Stacci lontano, da quelle.

Se vuoi proprio saperlo, per me i witcher sono come tutti gli altri uomini. Tra di loro trovi la feccia, ma potresti anche trovare un valido compagno. Ne ho incontrati alcuni senza onore né rimorso, ma ne ho anche incontrati altri che stanno a questo mondo per cercare di renderlo un po' migliore. Ci sono sempre più mostri, e i prefetti dei villaggi sono restii a pagare, per cui ora è facile trovare per strada dei cacciatori di mostri – almeno, quelli che sono sopravvissuti a quelle loro prove. Erbe, o qualcosa del genere. Ma vedi, nessuno ha mai detto che la vita debba essere facile o piacevole. A volte devi rischiare un po', magari anche la tua, di vita, solo per assaporare un po' di avventura.

Ma sto divagando, e questo è solo l'inizio. Ho visto molte cose nella mia vita, ho molte storie da raccontare e luoghi da descrivere. Se hai delle curiosità su questo nostro mondo, continua a leggere e poi segui la tua strada. Un codardo muore cento volte, un uomo audace muore una volta sola. E la signora Fortuna, lei favorisce gli audaci e odia i codardi.

PANORAMICA



In **The Witcher : Il Vecchio Mondo** assumerete il ruolo di un witcher, e scoprirete storie che hanno avuto luogo centinaia di anni prima degli eventi della Saga. Il mondo che esplorerete vi metterà di fronte a scelte difficili, e il pericolo sarà in agguato dietro ogni angolo. Odio razziale, maghi disonesti, dispute tra sovrani, e mostri apparsi sul Continente dopo la Congiunzione delle Sfere: sono molti i motivi che sconsigliano di intraprendere questo pericoloso viaggio, se non brandendo una spada.

I vostri sensi acuti e l'addestramento da witcher vi hanno reso dei cacciatori di mostri e di trofei. Questa è la

vostra professione: cacciate e uccidete mostri, purché qualcuno vi paghi.

Dopo la caduta dell'Ordine dei Witcher, furono create cinque scuole: Lupo, Grifone, Orso, Gatto e Vipera. Ogni scuola forma i propri adepti in modo diverso, e vive secondo le proprie regole. Dopo aver completato l'addestramento presso la Fortezza della vostra scuola, avete iniziato il viaggio di esplorazione, sia per potervi permettere almeno una ciotola di porridge, sia per conquistare gloria e orgoglio per la scuola di cui indossate il medaglione.

RICONOSCIMENTI



Game Design e Supervisione al Progetto

Łukasz Woźniak

Storia

Barnaba Drukała

Traduzione

Michał Kubiak

Marketing

Łukasz Simiński, Paweł Podgrudny

Direzione Artistica

Dawid Bartłomiejczyk

Design grafico

Dawid Bartłomiejczyk, Michał Długaj

Design Miniature

Tomasz Kalisz, Robert Kurek

Mappa

Damien Mammoliti

Regolamento

Jonathan Bobal, Katarzyna Fiebiger, Łukasz Kempieński

Playtester Principali

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



Papmer Playtesting Group

Sviluppatori

Łukasz Szopka, Michał Gryń

Video Marketing

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



CD PROJEKT RED®

Sviluppo del Gioco e Supervisione al Progetto

Rafał Jaki

Story Editors

Marcin Blacha, Tomasz Matera

Correttori di bozze

Marcin Łukaszewski, Robert Malinowski, Ryan Bowd, Łukasz Gręda

Copertina

Valeriy Vejera

Design del Logo

Irina Moraru

Design Miniature e Direzione Artistica

Paweł Maleńczuk, Dawid Kowal

Graphic Design e Direzione Artistica

Przemysław Juszczak

Video Marketing

Jacek Krogulski, Marcin Bawolski, Grzegorz Michalak, Adam Dudek

Produzione Video

Michał Krzemiński, Magdalena Darda-Ledzion

Sceneggiatura e Voce

Borys Pugacz-Muraszkiewicz

Social Media e PR

Marcin Momot, Radek Grabowski, Alicja Kozera

Ufficio Legale

Kinga Palińska



Traduzione

Paolo Robino

Revisione

Alex Grisafi, Silvio Negri-Clementi

Impaginazione

Delia Arnone

Edizione italiana a cura di:

Pendragon Game Studio srl
Via Curtatone, 620122 Milano

Tutti i diritti riservati.

www.pendragongamestudio.com/it
info@pendragongamestudio.com



Illustrazioni

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

CD PROJEKT®, The Witcher® sono marchi registrati di proprietà di CD PROJEKT S.A. © 2022 CD PROJEKT S.A. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi registrati e copyright sono di proprietà dei rispettivi proprietari.



COMPONENTI



Tabellone di gioco



90 Carte Azione



28 Carte Pozione

Carte Evento ed Esplorazione



36 Carte
Esplorazione Città



36 Carte
Esplorazione
Regioni Selvagge



8 Carte Trofeo Attributi



56 Carte Evento



10 Carte Aiuto e 1 Carta Aiuto Solitario



2 set di 5 Dadi da Poker dei Witcher



35 Segnalini Oro



1 Segnalino Taverna Chiusa



18 Segnalini Luogo

Mostri



28 Carte Mostro



28 Segnalini Mostro



20 Carte Scontri Mostro

5 set di Componenti Giocatore, ciascuno contenente:



1 Plancia Giocatore con Segnalini Nome da Witcher aggiuntivi



1 Segnalino Punteggio

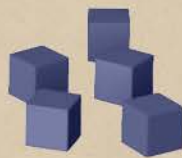


10 Carte Azione Iniziali



4 Carte Trofeo Witcher

1 Miniatura Witcher con base colorata



5 Cubetti in legno



1 Indicatore Scudo in legno

PREPARAZIONE DEL GIOCO



Nota: Durante la vostra prima partita a *The Witcher: Il Vecchio Mondo*, vi consigliamo di giocare in 1, 2 o 3 giocatori.

1 Tabellone di gioco

Mettete il Tabellone in mezzo al tavolo.

2 Mazzo Carte Azione

Mischiate tutte le Carte Azione e mettetele a faccia in giù, a formare il Mazzo Azioni.

Dopodiché, create la fila delle Carte Azione:

1. Scoprite le Carte Azione finché non vengono rivelate 3 Carte "costo 0" (il costo di ciascuna carta è indicato nell'angolo in basso a destra); mettetle queste 3 carte sui 3 spazi più a destra sul Tabellone, in ordine casuale e a faccia in su.
1. Rimettete le eventuali carte rivelate rimanenti nel Mazzo Azioni; mischiate e mettetle il mazzo a faccia in giù nell'apposito spazio indicato sul Tabellone.
1. Scoprite 3 Carte dal Mazzo Azioni, e mettetele sui tre spazi rimanenti sul Tabellone, in ordine casuale e a faccia in su.

3 Mazzo Pozioni

Mischiate tutte le Carte Pozioni e mettetele in un mazzo a faccia in giù nello spazio indicato vicino al Tabellone.

4 Carte Trofeo Attributi

In una partita con **2/3 Giocatori**:

- Mettete 1 Carta Trofeo Attributi per ciascun Attributo (Combattimento, Difesa, Alchimia, e Specialità) nello spazio designato sul Tabellone.
- Rimettete nella scatola le 4 carte rimanenti.

In una partita con **4/5 Giocatori**:

- Mettete **tutte** le Carte Trofeo Attributi nei loro spazi designati vicino al Tabellone.

In una partita con **1 solo Giocatore**:

- Vedi Modalità in Solitario (pagina 33).

5 Mazzi Eventi ed Esplorazione

Non mischiate il Mazzo Eventi! Mantenetelo nell'ordine indicato dai numeri sul retro delle carte. Mettete il mazzo non mischiato sullo spazio corrispondente sul Tabellone, con il retro numerato a faccia in su.

Mischiate separatamente i due Mazzi Esplorazione. Mettete ciascun mazzo sul proprio spazio corrispondente sul Tabellone.

6 Oro e Dadi da Poker

Mettete tutti i Segnalini Oro e i due set di Dadi da Poker vicino al Tabellone.


7 Segnalini Luogo

Dividete i Segnalini Luogo in 3 pile (a seconda del tipo di Terreno: Foresta, Montagna, o Acqua). Mischiate ciascuna pila separatamente e mettetela a faccia in giù vicino al Tabellone.

Pescate 1 segnalino da ciascuna pila e mettetelo a faccia in su sul Tabellone nello spazio corrispondente.

8 Mostri

1. Dividete le Carte Mostro in 3 mazzi (a seconda del loro Livello: I, II, o III) e mettetle i mazzi a faccia in su vicino al Tabellone, in maniera che siano visibili l'illustrazione, la Vita e l'Abilità speciale del Mostro.
2. Dividete i Segnalini Mostro in 3 pile separate (a seconda del loro Livello: I, II, o III). Mischiate ciascuna pila separatamente e mettetela a faccia in giù vicino al Tabellone.
3. Pescate 3 Segnalini dalla pila di Segnalini Mostro di Livello I; metteteli casualmente, ciascuno vicino a uno dei Segnalini Luogo a faccia in su sul Tabellone, nella sezione Mostri.

 **In una partita con 2 Giocatori:** Pescate invece 2 Segnalini dalla pila di Segnalini Mostro di Livello I e 1 dalla pila di Livello II. Il Primo Giocatore decide il tipo di Terreno per il Mostro di Livello II.

4. Voltate i Segnalini Mostro a faccia in su.
5. Mettete ciascun Segnalino Mostro sul Luogo indicato dal Segnalino Luogo. Non coprite il tipo di Terreno sul Tabellone: mettetle il segnalino vicino al Luogo.
6. Dopodiché, cercate una Carta Mostro che corrisponda al segnalino, e mettetela sul Tabellone, sotto il Segnalino Luogo.
7. Mescolate il mazzo Scontri Mostro e collocatelo vicino al Tabellone.



Preparazione per una partita con 2 Giocatori

9 Primo Giocatore e Carte Aiuto

Il Giocatore che ha letto più di recente un libro di The Witcher è il Primo Giocatore; in alternativa, sceglietelo casualmente.

Ciascun Giocatore prende una **Carta Aiuto Azioni e Combattimento**.

10 Componenti Giocatore

Ciascun Giocatore esegue quanto segue:

- Iniziando dal Giocatore alla **destra** del Primo Giocatore, e continuando **in senso antiorario**, ogni Giocatore prende una **Plancia Giocatore**, eseguendo i passaggi seguenti (uno alla volta):
 - Mischia tutte le **Plance Giocatore** (non ancora scelte) a faccia in giù.
 - Ne pesca 2; dopodiché, ne sceglie 1 da tenere, e ri-

mette insieme alle altre la Plancia che non ha scelto.

- Il Giocatore successivo ripete le due fasi precedenti, e si continua così finché tutti i Giocatori non hanno scelto una Plancia.

✿ **Precisazione:** Il Primo Giocatore è l'ultimo a scegliere (in una partita a 5 Giocatori il Primo Giocatore pesca l'ultima Plancia Giocatore rimasta).

✿ **Regola Opzionale:** I Giocatori possono distribuire le Plance Giocatore con qualunque metodo di loro scelta.

- Prende un **Segnalino Punteggio** (del colore della propria Scuola), e lo mette sullo spazio più basso del Tracciato Trofei.
- Prende la **Miniatura Witcher** corrispondente alla Plancia Giocatore che ha scelto, monta l'**anello colorato** corrispondente, dopodiché posiziona la miniatura



sul Luogo della Scuola che corrisponde al simbolo della Scuola scelta.

4. Prende **5 Cubetti** (del colore della propria Scuola), e ne mette 1 su ciascuno degli **spazi di Livello 1** di tutti e 4 i tracciati Attributo e del tracciato Livello Witcher.
5. Prende un numero di **Carte Trofeo Witcher** pari al numero di avversari (per esempio 3 carte in una partita con 4 Giocatori), e le mette a faccia in giù sotto alla sua Plancia Giocatore.
6. Prende un **Indicatore Scudo** (del colore della propria Scuola), e lo mette nello spazio "1" del Tracciato Scudo.
7. Prende le sue **10 Carte Iniziali** (identificabili grazie all'icona nell'angolo in alto a destra corrispondente alla Scuola scelta); le mischia formando un mazzo a faccia in giù, che mette nello spazio corrispondente vicino alla sua Plancia Giocatore.
8. A seconda del numero e dell'ordine dei Giocatori:
 - Prende la quantità indicata di **Oro** e la mette vicino alla propria Plancia Giocatore.
 - Pesca dal proprio mazzo il numero indicato di **carte**.

| | 2 giocatori | 3 giocatori | 4 giocatori | 5 giocatori |
|--------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| 1° Giocatore | 3 carte, 2 Oro | 3 carte, 2 Oro | 2 carte, 4 Oro | 2 carte, 5 Oro |
| 2° Giocatore | 5 carte, 4 Oro | 4 carte, 4 Oro | 3 carte, 5 Oro | 3 carte, 5 Oro |
| 3° Giocatore | X | 5 carte, 6 Oro | 4 carte, 6 Oro | 4 carte, 5 Oro |
| 4° Giocatore | X | X | 5 carte, 7 Oro | 4 carte, 7 Oro |
| 5° Giocatore | X | X | X | 5 carte, 7 Oro |

9. Alla fine, rimettete nella scatola i componenti Giocatore rimanenti.

Modifiche alla Preparazione con 4/5 Giocatori

Vi consigliamo di giocare la vostra prima partita con 1, 2 o 3 Giocatori, prima di una con 4 o 5 Giocatori. Una volta che avrete acquisito esperienza col gioco, le partite procederanno in maniera molto più fluida.

Quando giocate con 4 o 5 Giocatori, **dopo** aver preparato il gioco normalmente, eseguite i due seguenti passaggi aggiuntivi:

1. Preparate una **pila addizionale** di segnalini Mostro di Livello I.

Mettete questa pila a faccia in giù vicino alla sezione Mostri sul Tabellone di Gioco.

Per una partita a **4 Giocatori**:

- Pescate casualmente 1 segnalino Mostro di Livello I che costituirà la pila addizionale.

Per una partita a **5 Giocatori**:

- Pescate casualmente 2 segnalini Mostro di Livello I che costituiranno la pila addizionale.

2. Ciascun Giocatore, iniziando dal Primo Giocatore e procedendo **uno** alla volta in senso orario, sceglie uno dei propri Attributi, e lo fa avanzare di 1 Livello.

SUOLGIMENTO DEL GIOCO

OBIETTIVO DEL GIOCO



In *The Witcher: Il Vecchio Mondo*, ciascun Giocatore controlla un Witcher, addestrato in una delle cinque scuole. I Giocatori esploreranno il vasto Continente, allenandosi e combattendo per conquistare la gloria lungo la strada. I Giocatori procedono a turno in senso orario, con l'obiettivo di acquisire 4 Trofei. Il primo Giocatore che riuscirà nell'intento, portando così alla propria Scuola fama e onore, vincerà immediatamente!

I Trofei possono essere guadagnati in diversi modi: Uccidendo Mostri (il modo principale), sconfiggendo in battaglia altri Witcher, o raggiungendo il livello 5 in un Attributo.

Come si usa questo Regolamento?

Il miglior modo per imparare a giocare a *The Witcher: Il Vecchio Mondo* è leggere i prossimi quattro capitoli di questo Regolamento, in quest'ordine:

- Concetti Fondamentali (pagina 9),
- Spiegazione del Turno Giocatore (pagina 12),
- Scontri (pagina 20),
- Azioni Luogo (pagina 35).

Quando spiegate il gioco, vi consigliamo di farlo in quest'ordine – focalizzatevi solo sulle regole principali per aiutare i nuovi Giocatori a comprendere il flusso del gioco.

Regola d'Oro

Il testo delle carte ha la precedenza sul Regolamento:

- Se il testo di una carta contraddice una regola scritta in questo regolamento, seguite le regole sulla carta.
- Se i Giocatori sono in disaccordo su come risolvere un effetto, **risolvetele nella maniera che ha più senso dal punto di vista tematico.**

CONCETTI FONDAMENTALI



Carte Azione

Ciascun Giocatore inizia con un Mazzo unico di 10 Carte Azione; inoltre, ciascun Giocatore potrà personalizzare il proprio mazzo durante la partita ottenendo nuove carte, o perdendone definitivamente!

Le Carte Azione hanno molteplici usi; potete giocare ciascuna carta per ottenere uno dei due effetti seguenti:

1. per Muovervi, oppure
2. per usare una abilità in uno Scontro.



Nell'angolo in basso a sinistra della carta è raffigurato il simbolo di un Terreno (vedi Movimento, a pagina 12).

Nell'angolo in basso a destra sono indicati il nome e il costo della carta (vedi Pescare e Ottenere Carte, a pagina 18).

Nell'angolo in alto a sinistra della carta è indicata l'abilità che può essere usata durante un Attacco (vedi Turno di Scontro del Witcher, a pagina 22).

Ci sono 5 Tipi di carte: Attacco Rapido (blu), Attacco Potente (rosso), Schivata (verde), Segno di Difesa (giallo), e Segno di Attacco (viola).



[...] Per me era finita, ne ero certo. Sarei morto, fatto a pezzi e mangiato, o divorato intero, in un sol boccone. Ero paralizzato dalla paura, e chi mi chiama codardo evidentemente non ha mai affrontato quattro ghoul affamati. E poi... Un lampo, e un botto! Chiusi gli occhi, accecato dalla luce improvvisa. All'inizio sentivo i ruggiti, e poi i mugolii e i lamenti dei mostri. Ritornatami la vista, vidi un witcher, alto e fiero, che rinfoderava la sua spada d'argento nel fodero che portava sulla schiena, i cadaveri dei mostri sparsi ai suoi piedi. Mi salvò la vita.

Le Cronache di Benno Kobart, estratto dal capitolo XIII, *Insidie sul Cammino*.

Regole per il mazzo di ciascun Giocatore:

- Il mazzo va tenuto **sempre** a faccia in giù sul lato sinistro della vostra Plancia Giocatore.
- Potete sempre guardare tutte le carte nel vostro mazzo quando subite Fatica (pagina 29). Potreste

dover guardare tutte le carte nel vostro mazzo come risultato di alcune Carte Esplorazione. Al di fuori di queste circostanze, potete guardare le carte del vostro mazzo quando non siete il Giocatore Attivo e non vi trovate in uno Scontro. Quando avete terminato di guardare il vostro mazzo, dovete mischiarlo e riposizionarlo a faccia in giù.

Regole per la pila degli scarti di ciascun Giocatore:

- Gli scarti vanno tenuti **sempre** a faccia in su, a sinistra del vostro mazzo.
- Se un effetto vi obbliga a **scartare una carta**, mettetela a faccia in su sulla vostra pila degli scarti.

Regole per Eliminare una carta:

- Se un effetto vi obbliga a Eliminare una carta, rimettetela nella scatola; non potrà più essere utilizzata durante la partita.

Attributi e Livello Witcher

Sulla vostra Plancia Giocatore ci sono 4 Attributi.

I tre più a sinistra sono comuni a tutte le Plance Giocatore:



Combattimento vi fa pescare più Carte durante gli Scontri.



Difesa blocca più Danno durante gli Scontri. Ogni volta che aumentate il vostro livello di Difesa, aumentate immediatamente il vostro livello di Scudo di 1 sul tracciato Scudo.



Alchimia vi permette di usare più Pozioni magiche durante gli Scontri. Ogni volta che aumentate il vostro livello di Alchimia, ottenete immediatamente 1 Pozione prendendola dalla cima del Mazzo Pozioni.

L'Attributo più a destra, Specialità, è unico; è determinato da quale scuola di Witcher avete scelto durante la preparazione:



La **Specialità** è diversa per ciascun Witcher, sono tutte spiegate più avanti nel Regolamento (vedi pagina 34).

Avanzare di Livello

Una volta che tutti i vostri 4 indicatori Attributo sono al di sopra del vostro Livello Witcher attuale, avanzate immediatamente di un livello.

- Quando raggiungete il Livello II o III: Pescate immediatamente 1 carta dal vostro Mazzo Azioni.
- Quando raggiungete il Livello IV o V: Pescate immediatamente 2 carte dal vostro Mazzo Azioni.



1. Il Giocatore aumenta il proprio livello di Alchimia, perciò sposta l'indicatore dell'Attributo Alchimia sullo spazio del Livello 2.



2. Tutti gli Attributi del Giocatore sono sul Livello 2 o più, perciò il Giocatore aumenta il proprio Livello Witcher a II.

!

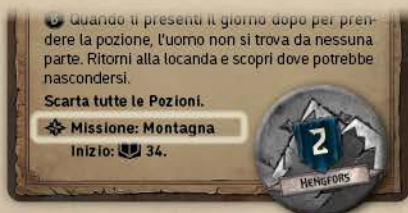
Nota: A volte, durante uno Scontro o un'Esplorazione, dovrete ridurre un Attributo. Il Livello del vostro Witcher non viene mai ridotto, nemmeno se tutti i vostri Attributi scendono al di sotto del vostro Livello attuale.

Inoltre, una volta che un Attributo ha raggiunto il livello 5, non può più essere ridotto in alcun modo.

Segnalini Luogo

I Segnalini Luogo svolgono diverse funzioni nel gioco. Per evitare confusione, le illustriamo qui, prima di descrivere le regole. I Segnalini Luogo vanno tenuti a faccia in giù vicino al Tabellone. Sono usati per diversi scopi:

- Posizionati a faccia in su negli spazi corrispondenti del Tabellone, per indicare la posizione dei Mostri.
- Per indicare un Luogo specifico, quando è richiesto da una Missione.



- Posizionati a faccia in giù sulla Plancia Giocatore, come Segnalini Traccia per uno specifico Mostro. Per esempio, un Segnalino Foresta a faccia in giù è considerato un Segnalino Traccia per il Mostro che in quel momento occupa un Luogo Foresta.

Luogo Speciale: Scuola della Manticora

C'è un Luogo speciale sulla Mappa che non ha un Segnalino Luogo corrispondente. Questo Luogo ha il numero 0 e si trova a est. Anche se non ci sono Mostri, Tracce o Missioni collegate a questo Luogo, ha comunque un'Azionazione Luogo che può essere usata dai Giocatori (vedi Azioni Luogo a pagina 35). Il Witcher della Scuola della Manticora fa parte dell'Espansione Sulle Tracce dei Mostri, ed è dettagliato nel relativo regolamento.



Chiarimenti sui Segnalini Luogo

- Se non c'è nessun Segnalino Luogo di uno specifico Tipo di Terreno, il Giocatore non può ottenere una relativa Missione o Segnalini Traccia per Mostri che occupano un Luogo di quel Tipo.
- Se non ci sono Segnalini Luogo del Tipo di Terreno indicato sulla Carta Esplorazione, il Giocatore pesca un Segnalino Luogo di un qualsiasi altro Tipo di Terreno. Se non ci sono altri Segnalini Luogo nella riserva, il Giocatore non può completare la Missione e scarta la carta Esplorazione.

Pozioni

Tenete le Pozioni non utilizzate a faccia in su vicino alla vostra Plancia Giocatore.

Potete avere fino a un massimo di 4 Pozioni alla volta, indipendentemente dal vostro livello di Alchimia.

Se superate questo limite, scartate un numero di Pozioni a vostra scelta fino ad averne esattamente 4.

SPIEGAZIONE DEL TURNO GIOCATORE



Ciascun Turno Giocatore è suddiviso in **3 Fasi**:

- I. Movimento e Azioni
- I. Scontro, Meditazione, o Esplorazione
- I. Pescare e Ottenere Carte

Come aiuto ai Giocatori, sul Tabellone sono indicate le Fasi I, II e III.



Una volta che tutti i Giocatori avranno acquisito esperienza col gioco, i Turni Giocatore (le Fasi) potranno sovrapporsi col Giocatore successivo (quando le azioni degli altri Giocatori non influenzano le decisioni del Giocatore). La Fase III del Turno Giocatore consiste per lo più nel sistemare il mazzo: quando il Giocatore Attivo è impegnato in quella Fase, il Giocatore successivo può iniziare la Fase I del proprio Turno.

[...] Otto si sporse verso di me sopra il tavolo, lo sguardo un po' fuori fuoco per via del liquore locale. Devo dire che da nessuna parte al mondo la bevanda dei nani è così buona come sulle montagne di Mahakam. Riscalda le ossa con la ferocia di una fenice che spicca il volo, anche in pieno inverno. Stavo dicendo, Otto si sporse, e mi disse con orgoglio che i nani non temono nessuno. Poi continuò, spiegando che anni prima la sua gente aveva creato sistemi complessi, che consentono loro di inondare le miniere e di ritirarsi in caso di guerra. Risposi che è una fortuna che non abbiano ancora dovuto mettere alla prova quei sistemi, e poi gli chiesi di versare, perché i miei baffi si stavano trasformando in ghiaccioli. Ma il pensiero di quanto sia davvero diversa la terra montagnosa dei nani e di quanto sia unico il temperamento della sua gente mi ha accompagnato per molto tempo. Negli anni successivi ho imparato che non esistono due terre uguali, così come non troverai due fiocchi di neve identici. E ogni terra vale la pena di essere esplorata!

Le Cronache di Benno Kobart, estratto dal capitolo III, Una Descrizione del Mondo.



FASE I: Movimento e Azioni

Il witcher percorre il vasto Continente; forse sarà un lungo viaggio, in cui visiterà città sconfinite per prepararsi alla sua prossima caccia.

Durante la Fase I, il Giocatore Attivo usa le carte per Muoversi e visitare Luoghi diversi per eseguire Azioni.

Il Giocatore Attivo può Muoversi ed eseguire Azioni più volte in questa Fase.

Il Giocatore Attivo può anche decidere di saltare completamente questa Fase, e procedere alla Fase II.

1. Movimento

Per Muoversi: Scartate una o più carte dalla vostra mano per spostare la vostra miniatura su un **Luogo Collegato**, secondo le seguenti regole:

- L'**Icona Terreno** sulla carta scartata indica il tipo di Terreno su cui potete muovervi.
- Potete scartare **2 carte qualsiasi** (con qualsiasi icona Terreno) per muovervi su un Luogo Collegato che raffigura un Terreno **qualsiasi**.
- Potete scartare **1 carta qualsiasi** (con qualsiasi icona Terreno) e **1 Oro** per muovervi su un Luogo Collegato che raffigura un Terreno **qualsiasi**.
- Se una carta ha una **Icona Jolly**, vi basta scartare **questa carta** per muovervi su un Luogo Collegato che raffigura un **Terreno qualsiasi**.



Luogo Collegato

Il Luogo immediatamente successivo che potete raggiungere lungo un tragitto, vale a dire senza saltare Luoghi durante il movimento.



Precisazioni sul Movimento

- Poiché il passaggio 2 della Fase I è facoltativo, potete **Muovervi quante volte volete** prima di procedere al passaggio 2, scartando una o più carte per ciascun Movimento.
- Prima di procedere al passaggio 2, dovete **Muovervi almeno una volta**. Non potete iniziare il vostro Turno eseguendo Azioni nel Luogo occupato dalla vostra miniatura.
- Potete Muovervi su un Luogo che contiene un numero qualsiasi di avversari e segnalini Mostro già presenti.



2. Dadi da Poker e Azioni Luogo

Potete eseguire un'Azione Luogo, giocare a Poker coi Dadi, e/o risolvere Missioni (vedi pagina 17) nell'ordine desiderato; dopodiché, procedete al passaggio 3.

a) (Facoltativo) Azione Luogo

Ciascun Luogo ha un'Azione Luogo unica, indicata sul Tabellone vicino al Luogo stesso.



Quando muovete su un Luogo, potete scegliere di eseguire l'Azione Luogo.

In ogni turno, ciascuna Azione Luogo può essere eseguita **una sola volta**, anche se uscite dal Luogo e poi vi rientrate durante il medesimo Turno.

Le Azioni Luogo specifiche sono spiegate a pagina 35.

Precisazioni sulle Azioni Luogo

- Potete eseguire Azioni Luogo anche se in quel Luogo sono presenti altri Witcher o Mostri.
- Per poter eseguire un'Azione Luogo nel vostro Luogo di partenza, dovete spostarvi da quel Luogo e poi tornarvi durante il vostro Turno.

a) (Facoltativo) Giocare a Poker coi Dadi con altri Witcher

Potete scegliere di giocare con un altro Witcher a Poker coi Dadi nel Luogo da voi attualmente occupato.

In ogni turno, potete giocare a Poker **1 sola volta** con ciascun Witcher.

Precisazioni sul Poker coi Dadi:

- Giocare a Poker non è obbligatorio, e potete scegliere liberamente con chi giocare.
- Per poter giocare a Poker coi Dadi nel vostro Luogo di partenza, dovete **uscire dal Luogo e tornarvi** durante il passaggio 1, usando carte per ciascun movimento come al solito.
- Se scegliete di eseguire l'Azione Luogo, potete anche giocare a Poker coi Dadi con un altro Witcher nello stesso Luogo, **o prima o dopo** l'Azione Luogo.
- Se giocate a Poker coi Dadi con un altro Witcher, non potete decidere di avere uno Scontro con quel Witcher nella Fase II del Turno corrente.
- *Il Poker coi Dadi è spiegato più avanti, e nelle Carte Aiuto.*

3. Decidete cosa fare dopo:

Se avete ancora carte in mano, potete Muovervi ed eseguire di nuovo Azioni della Fase I.

Potete anche decidere di procedere alla Fase II e tenere in mano le carte rimanenti.

Se finite le carte, dovete procedere alla Fase II.

REGOLE DEL POKER COI DADI



Scegliete un Witcher nel vostro stesso Luogo; il Witcher **non può rifiutarsi di partecipare**. Non potete scegliere un Witcher con 0 Oro.

Per giocare a Poker coi Dadi, eseguite quanto segue, in ordine:

1. **Ciascuno** dei due Giocatori coinvolti mette 1 proprio Oro in un mucchietto, a formare il **Piatto**.
2. Aggiungete al Piatto 1 Oro **preso dalla banca**, a rappresentare un Giocatore locale disposto a giocare e perdere un po' del proprio oro. (Il Piatto dovrebbe ammontare a 3 Oro.)
3. Ciascuno dei due Giocatori prende un set di 5 dadi, e li tira contemporaneamente.
4. Il Giocatore non Attivo può decidere di ritirare i dadi 1 volta.
5. Dopodiché, il Giocatore Attivo può decidere di ritirare i dadi 1 volta.
6. Confrontate i risultati per determinare il vincitore:
 - a. In caso di parità (per esempio, due coppie), vince il Giocatore con la somma più alta del valore dei dadi (per esempio, una coppia di 5 batte una coppia di 3).

- b. In caso di parità con gli stessi risultati (per esempio, due coppie di 5), vince il Giocatore che ha il valore più alto su un dado non utilizzato. In caso di ulteriore parità, confrontate il secondo valore più alto su un dado non utilizzato.
- c. In caso di ulteriore parità, vince il **Giocatore Attivo**.



Nota: Per poter giocare a Poker coi Dadi con un Witcher, dovete entrambi avere almeno 1 Oro a testa; in caso contrario, non puoi scegliere questa Azione.

Precisazioni sul Poker coi Dadi

Ritirare: Scegliete **un numero qualsiasi** di dadi, e tirateli nuovamente. **Dovete tenere** il risultato del nuovo tiro!

Giocatore Attivo: Il Giocatore che ha iniziato l'azione, vale a dire il Giocatore di Turno.

Parità con un full: se i Giocatori sono in parità con un full, prima confrontate i tris, poi, in caso di parità, confrontate le coppie.

§ RISULTATI §

In ordine dal più basso al più alto.



Coppia: due dadi con lo stesso numero.



Doppia Coppia: due coppie di dadi con lo stesso numero.



Tris: tre dadi con lo stesso numero.



Scala Bassa: cinque dadi con tutti i numeri da 1 a 5.



Scala Alta: cinque dadi con tutti i numeri da 2 a 6.



Full: una coppia e un tris, di diverso valore.



Poker: quattro dadi con lo stesso numero.



Pokerissimo: cinque dadi con lo stesso numero.





FASE II: Scontro / Meditazione / Esplorazione

In qualsiasi momento della Fase I, potete decidere di passare alla Fase II.

Nella Fase II, **dovete** scegliere **una** delle seguenti azioni:

- Scontro
- Meditazione
- Esplorazione



Nota: Una volta scelta una di queste opzioni, **non** potete ritornare al Movimento o eseguire altre Azioni in questo Turno!

Scontro

Nel vostro turno, potete effettuare **uno** Scontro, o contro un altro Witcher oppure contro un Mostro.

a) Scontro con un Witcher

- **Potete** scegliere di effettuare uno Scontro contro un Witcher nel Luogo da voi occupato; se lo fate, il Witcher **non può rifiutare** di partecipare.
- **Non potete** effettuare uno Scontro con un Witcher con il quale avete giocato a Poker coi Dadi in questo Turno.
- **Non potete** effettuare uno Scontro con un Witcher in una Scuola o in un Luogo con un Segnalino Taverna Chiusa.

Lo Scontro con un Witcher è spiegato a pagina 20.

b) Scontro con un Mostro

- **Potete** scegliere di effettuare uno Scontro con un Mostro nel Luogo da voi occupato (provvisto di un Segnalino Mostro).

Lo Scontro con un Mostro è spiegato a pagina 21.

[...] e tra i guerrieri, i witcher sono i migliori. Combattono non solo con la spada, ma anche con la magia. Anche se molto meno abili nelle arti della magia rispetto ai maghi, quei mutanti possono comunque fare cose che la maggior parte degli uomini non immagina nemmeno. E quando affrontano i mostri, vengono pervasi da una furia sanguinaria e sembrano diventare mostri essi stessi.

Le Cronache di Benno Kobart, estratto dal capitolo XIII, Insidie sul Cammino.

Meditazione

Invece di scegliere di effettuare uno Scontro o un'Esplorazione, potete Meditare.

Potete scegliere Meditazione solo se:

- Avete raggiunto lo spazio più alto (il 5° spazio) di un tracciato Attributo qualsiasi,
- La Carta Trofeo Attributi corrispondente è disponibile,
- Non avete già un Trofeo identico (**non potete** avere più di un Trofeo dello stesso tipo).

Per Meditare, eseguite quanto segue, in ordine:

1. Prendete la Carta Trofeo corrispondente tra quelle disponibili, e mettetela a faccia in su sotto la vostra Plancia Giocatore.
2. Spostate in su di 1 spazio il vostro segnalino sul tracciato Trofei e subite Stanchezza (vedi a pagina 29).
NON eseguite il passaggio 2 se ciò dovesse farvi guadagnare il "Trofeo Finale" e farvi vincere la partita.
3. Procedete alla Fase III.



Nota: La partita può terminare solamente con un Trofeo ottenuto tramite uno Scontro; pertanto, se Meditate, e ciò dovesse farvi guadagnare il vostro Trofeo Finale (vale a dire, quello che farebbe terminare la partita), non spostate il segnalino sul tracciato Trofei e non subite Stanchezza. Prendete comunque il Trofeo per la sua abilità, ma la partita continua.



Nota: Una volta che un Attributo ha raggiunto il livello 5, non può più essere ridotto per nessun motivo.

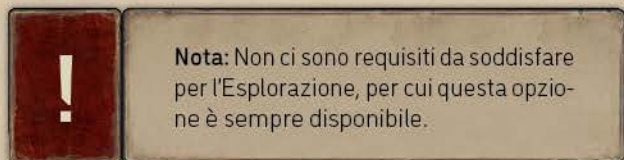
Esplorazione

Invece di effettuare uno Scontro o di Meditare, potete scegliere di Esplorare.

Quando Esplorate, dovete scegliere **uno** dei luoghi seguenti da esplorare:

- La Città** che occupate attualmente, esplorandone le strade e gli edifici, e parlando con le persone.
- Le Regioni Selvagge** intorno alla Città che occupate attualmente, esplorandone i sentieri e i villaggi e scoprendone la fauna selvatica.

Dopo aver scelto, i passaggi seguenti devono essere eseguiti in ordine:



1. Il Giocatore alla destra del Giocatore Attivo pesca una carta dal mazzo corrispondente – Città o Regioni Selvagge, a seconda della scelta effettuata.

2. Legge al Giocatore Attivo l'Introduzione e le Opzioni su quella carta.

Non leggete o discutete i risultati in questo momento!

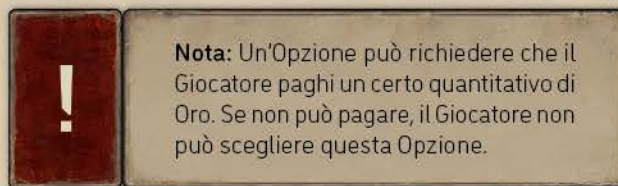
3. Il Giocatore Attivo sceglie una delle opzioni sulla carta; dopodiché, legge il Risultato di quell'opzione.

Non leggete o discutete i risultati dell'altra opzione!

Carte Esplorazione

Le Carte Esplorazione sono divise in 3 sezioni:

1. L'Introduzione con 2 Opzioni.



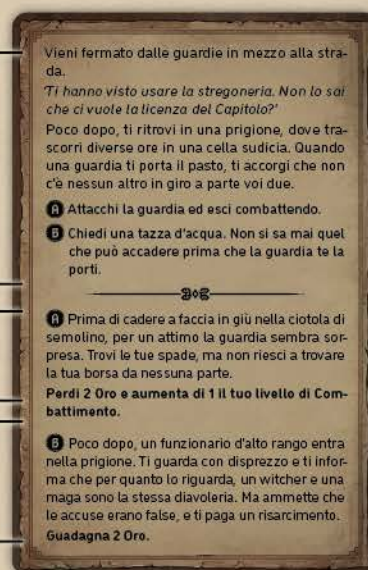
2. Risultato dell'Opzione A (contenente la storia e il costo e/o il risultato della scelta).

3. Risultato dell'Opzione B (contenente la storia e il costo e/o il risultato della scelta).

Introduzione
con 2 Opzioni

Risultato
dell'Opzione A

Risultato
dell'Opzione B



Precisazioni sulle Carte Esplorazione

- Tutti gli effetti delle Carte Esplorazione, sia positivi che negativi, si riferiscono al Giocatore Attivo.
- Alcune Carte Esplorazione chiedono al Giocatore Attivo di ottenere 1 Traccia qualsiasi. In tal caso, il Giocatore sceglie 1 tipo di Terreno e pesca 1 Segnalino dalla pila dei Segnalini del Terreno scelto. Conserva quel Segnalino come Segnalino Traccia.
- Alcune Carte Esplorazione permettono al Giocatore Attivo di prendere 1 Carta Azione rivelata con un costo specifico e metterla nella propria pila degli scarti. Se tra le carte rivelate non ce ne sono con quel costo, il Giocatore rivela 1 carta alla volta dalla cima del Mazzo Azioni e aggiunge alla propria pila degli scarti la prima carta con quel costo specifico. Tutte le altre carte così rivelate vengono scartate subito dopo.

Risultati

Le Carte Esplorazione possono dare 2 Risultati: **Immediato** o **Missione**.

a) Risultato Immediato

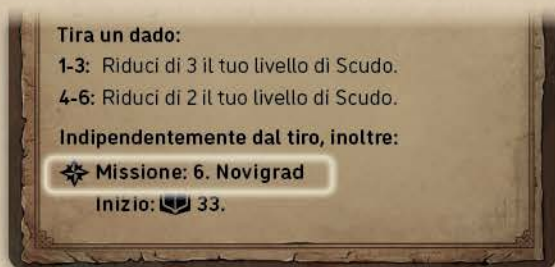
Se il risultato non ha una parola chiave **Missione**, gli effetti sono applicati immediatamente.

- Dovete risolvere immediatamente gli effetti della carta; dopodiché, rimuovetela dal gioco.
- Se non potete ricevere o perdere qualcosa, risolvete l'effetto per quanto possibile.

a) Risultato Missione

Alcuni risultati includono una parola chiave **Missione**.

- Questa Carta diventa ora la vostra **Missione**; mettetela a faccia in su alla destra della vostra Plancia Giocatore.
- Le Missioni rimangono vicino alla vostra Plancia fino a che non le avete **Risolte**.
- Se la Missione è collegata ad un Luogo specifico, per poterla risolvere dovete spostarvi su quel Luogo in un qualsiasi momento futuro.

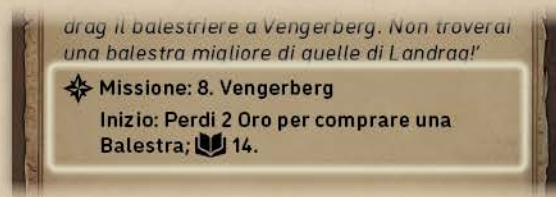


- Se la Missione è collegata a un Tipo di Terreno, pescate a caso un Segnalino Terreno di quel Tipo e mettetelo a faccia in su sulla Missione. Il Luogo rappresentato dal Segnalino è ora il Luogo della Missione.
- Ignorare una Missione non comporta alcuna penalità. Le Missioni non risolte vengono semplicemente scartate alla fine della partita, senza alcun effetto.
- Potete acquisire un qualsiasi numero di Missioni; non è necessario risolverne una prima di prenderne un'altra.
- Se dovete prendere un tipo specifico di Segnalino Terreno e non ve ne sono disponibili, prendete un altro Segnalino Terreno casualmente per definire il Luogo di quella Missione.

Risolvere una Missione

I Giocatori risolvono le loro Missioni durante la Fase I del proprio Turno.

Per risolvere una Missione, dovete muovervi sul Luogo della Missione, pagando l'eventuale costo aggiuntivo.



Risolvere una Missione è sempre facoltativo, anche se vi muovete sul Luogo richiesto e avete ciò che è richiesto per il pagamento (nel caso vi sia un costo aggiuntivo).

Dopo che avete scelto di **risolvere una Missione**, eseguite quanto segue, in ordine:

1. Il Giocatore alla destra del Giocatore Attivo prende dal Mazzo Eventi la carta con il numero indicato sulla Missione da risolvere.
2. Il risultato di ciascuna Carta Evento può essere differente, a seconda del tipo:
 - a. Storia d'Introduzione con Opzioni;
 - b. Storia d'Introduzione con un Test;
 - c. Storia d'Introduzione con un breve Scontro.
- d. Equipaggiamento o Compagno.

Con queste carte, leggete l'Introduzione (e, nel caso, anche le 2 Opzioni), e il Giocatore Attivo sceglie un'Opzione, esegue il Test o completa il breve Scontro.


Queste carte vengono tenute dal Giocatore Attivo vicino alla propria Plancia Giocatore per tutta la durata della partita (a meno che la carta non dica altrimenti).

Dopo aver risolto una Missione con un Segnalino Luogo, rimettete il segnalino nella sua pila e rimuovete dal gioco la Carta Esplorazione.

Precisazioni sulle Carte Evento

- Le Carte Evento sono numerate sul retro. Non leggete il testo delle altre carte mentre cercate la carta richiesta.



- Il simbolo  identifica le Carte Evento sulle Carte Esplorazione ed Evento.
- Una Carta Evento può avere un effetto Permanente.



- Tutti gli effetti delle Carte Evento, sia positivi che negativi, si riferiscono al Giocatore Attivo.



Nota: Quando riducete la vostra Difesa in seguito a un'Esplorazione o a una Carta Evento, ricordate di ridurre il vostro livello di Scudo se necessario.

[...] Gli dissi che le sue decisioni sconsiderate ci avevano messo nella merda. Viaggiare è educativo, rispose con impudenza.

Le Cronache di Benno Kobart, estratto dal capitolo XIII, Insidie sul Cammino.



FASE III: Pescare e Ottenere Carte

L'ultima fase del vostro Turno rappresenta il riposo e l'addestramento. Dopo il viaggio – e l'incontro con nuovi luoghi, nuove persone e nuovi pericoli – è il momento di acquietare la vostra mente e prepararvi per la strada che vi si para innanzi; tuttavia, anche un witcher deve far pratica con le sue nuove abilità magiche e di combattimento. In questa Fase, il Giocatore completa i 3 passaggi seguenti in ordine:

- Potete scartare un numero qualsiasi di carte dalla vostra mano (potete avere un massimo di 3 carte al termine di questo passaggio).
- Pescate Carte dal vostro Mazzo Azioni fino ad avere 3 carte in mano.
 - Se dovete pescare una Carta Azione ma il vostro Mazzo Azioni è vuoto, mischiate immediatamente tutte le Carte Azione scartate per creare un nuovo Mazzo Azioni, dopodiché continuate a pescare normalmente.
- Scegliete 1 Carta Azione tra le 6 rivelate sul Tabellone, pagatene il costo e aggiungetela al vostro mazzo.

Costo delle Carte Azione

Il numero indicato nell'angolo in basso a destra è il costo che dovete pagare per aggiungere la carta al vostro Mazzo.

Il costo indica quante carte dovete scartare dalla vostra mano.



Limite di Mano

Il vostro Limite di Mano è 7 Carte: se avete 7 carte in mano, e dovete pescare altre carte, smettete di pescarne; l'effetto viene perso.

A seconda della posizione della carta nella fila di carte sul Tabellone, il costo potrebbe venire modificato:

- Se la carta è nello spazio più a destra, potete prenderla scartando 1 carta in meno rispetto al suo costo normale. Il costo può essere ridotto a 0, ma non **al di sotto di 0** (ignorare eventuali riduzioni ulteriori).
- Se la carta è in uno dei due spazi più a sinistra, per prenderla dovete scartare 1 carta addizionale.



Quando prendete una nuova carta durante questo passaggio, questa va direttamente nella vostra mano (non nella pila degli scarti); dopodiché, spostate tutte le carte verso destra per riempire lo spazio vuoto; infine, pescate 1 nuova carta e mettetela sullo spazio vuoto più a sinistra.



Nota: Come si ottiene una nuova carta dopo aver perso uno Scontro è spiegato a pagina 27.

Precisazioni

- Ottenere una nuova carta non è facoltativo; dovete prenderne 1, anche se non la volete.
- Quando pagate per una nuova carta, scartate carte dalla vostra mano mettendole nella vostra pila degli scarti.
- Le carte dal costo più alto sono tipicamente più forti.



SCONTRI

I witcher sono addestrati per la caccia ai mostri, ma le loro eccezionali abilità tornano utili anche per difendere l'onore della loro Scuola in una rissa in taverna.

Quando siete il Giocatore Attivo e vi trovate nello stesso Luogo di un altro Witcher o di un Mostro, potete scegliere di effettuare uno Scontro nella Fase II del vostro Turno. Non potete effettuare uno Scontro con un altro Witcher in una Scuola.

Gli Scontri con un Mostro o un Witcher hanno alcune regole simili, che verranno descritte per prime come Regole Generali per gli Scontri. Le regole specifiche per ciascuno dei due tipi di Scontro verranno descritte in seguito.

Dicono che ognuno di loro porti due spade: d'argento per i mostri e d'acciaio per le persone. Ho conosciuto witcher che sfoderavano quest'ultima con riluttanza, e ho conosciuto witcher che raramente la tenevano nel fodero.

Le Cronache di Benno Kobart, estratto dal capitolo XVI, Cos'è un Witcher?

REGOLE GENERALI PER GLI SCONTRI



Si applicano sia agli Scontri tra Witcher sia agli Scontri con i Mostri.

Sia che siate il **Giocatore Attivo** (il Witcher Attaccante) o il **Witcher Difensore**, entrambi:

Tenete le carte che avete nella vostra mano (**non** scartatene nessuna); **non** pescate carte aggiuntive all'inizio di uno Scontro, a meno che una regola non dica altrimenti.

Per creare il vostro **Mazzo Vita**, eseguite quanto segue:

Prendete tutte le vostre Carte Azione scartate e mischiatele col vostro Mazzo Azioni; mettete il mazzo così ottenuto vicino a voi a faccia in giù: questo è il vostro Mazzo Vita.

Mazzo Vita e K.O.:

Le Carte del Mazzo Vita rappresentano la vostra **Vita rimanente**. Una volta che il Mazzo Vita è finito e avete scartato/giocato l'ultima carta rimasta dalla vostra mano, siete **K.O.**; l'avversario vince immediatamente lo Scontro!

Se entrambi gli avversari perdono la loro ultima carta

nello stesso Turno di Scontro, il Giocatore che ha giocato la carta o le carte che hanno provocato tale situazione **non è considerato K.O.**, e perciò vince lo Scontro.

Se siete messi K.O. da un Mostro, potreste ottenere comunque una ricompensa per aver Scacciato il Mostro (vedi a pagina 26).

[...] Vedere uno di loro combattere un mostro è una gioia per gli occhi, ma vedere due witcher duellare è uno spettacolo! Il duello più spettacolare a cui ho assistito è stato a Vengerberg. Uno dei witcher era un Lupo, l'altro doveva essere un Gatto, a giudicare dalla sua grazia felina e dalla sua velocità. Appena si è sparsa la notizia di un contratto, si sono scagliati l'uno contro l'altro, poi hanno continuato in una taverna... che meraviglia! Nessuno che abbia assistito lo dimenticherà mai. Solo l'oste sembrava triste, dopo che avevano spaccato in due un lungo tavolo.

Le Cronache di Benno Kobart, estratto dal capitolo XVI, Cos'è un Witcher?

REGOLE PER GLI SCONTRI TRA WITCHER



- Entrambi i Witcher si preparano allo scontro come descritto nelle Regole Generali per gli Scontri.
- Entrambi i Witcher coinvolti nello Scontro giocano un Turno alla volta, prima uno poi l'altro, con il **Witcher Attaccante** che gioca il **primo Turno**.
- Lo Scontro termina immediatamente quando un Witcher viene messo **K.O.** (come spiegato sopra nelle regole generali).
- Dopo uno Scontro tra Witcher, mettete il **Segnalino Taverna Chiusa** su quel Luogo. Un Giocatore non può attaccare un altro Giocatore in un Luogo con quel Segnalino. Il Segnalino Taverna Chiusa rimane in quel Luogo e viene spostato solo quando avviene un altro Scontro tra Witcher da qualche altra parte.



Scommesse

Inoltre, **solo prima di uno Scontro tra Witcher**, gli spettatori possono Scommettere.

Tutti gli **altri** Giocatori (quelli **non** coinvolti nello Scontro) possono fare **una sola Scommessa**.

Per fare una Scommessa, prendete 1 Oro (dalla vostra riserva) e posizionatelo su **uno** degli **spazi** in alto a destra della vostra Plancia Giocatore.



Se lo mettete su questo spazio, scommettete che il **Witcher Attaccante** (il Giocatore Attivo) vincerà lo Scontro.



Se lo mettete in questo spazio, scommettete che il **Witcher Difensore** (il Giocatore non Attivo) vincerà lo Scontro.

Precisazioni sulle Scommesse

- Per scommettere, **non** è obbligatorio che la vostra miniatura sia nel Luogo dove avviene lo Scontro.
- Scommettere è **sempre facoltativo**.
- In una partita con 2 Giocatori, nessun Giocatore può Scommettere.
- Le Scommesse vengono fatte contro la "banca", non contro uno degli altri Witcher.
- I Giocatori non possono Scommettere più di 1 Oro.

REGOLE PER GLI SCONTRI CON I MOSTRI



- Il Giocatore alla destra del Giocatore Attivo prende il controllo del Mostro.
- Prima dello Scontro, il Giocatore che controlla il Mostro legge ad alta voce la descrizione dell'Abilità Speciale del Mostro: la descrizione indica quando l'Abilità Speciale deve essere usata.



Livello del Mostro

Punti Vita del Mostro

Abilità Speciale del Mostro

- Prima dello Scontro, il Giocatore che controlla il Mostro ne crea il Mazzo Vita, pescando dalla cima del Mazzo Scontri Mostro un numero di carte **pari** ai **Punti Vita del Mostro** indicati sulla Carta Mostro, e mescolandole.
- Quando il Mostro riceve dei Danni, il Giocatore che controlla il Mostro scarta dal Mazzo Vita del Mostro un numero di carte pari al Danno che il Mostro subisce.
- Quando è il turno del Mostro, il Giocatore che controlla il Mostro pescherà una singola carta dalla cima del Mazzo Vita del Mostro (vedi a pagina 25 per ulteriori dettagli).
- Qualunque giocatore può in qualunque momento contare le carte nel Mazzo Vita del Mostro, senza però guardarle o cambiarne l'ordine.
- Se il Giocatore Attivo ha un **Segnalino Traccia Mostro** per quel Mostro, il Giocatore gioca per primo durante questo Scontro; in caso contrario, sarà il Mostro a giocare per primo.
- Il Witcher e il Mostro giocano a turno, fino a che il Witcher viene messo K.O., o il Mostro viene Sconfitto.



TURNO DI SCONTRO DEL WITCHER



Ogni Turno rappresenta solo pochi secondi di Scontro. Il Witcher può bere Pozioni e utilizzare Specialità apprese, ma soprattutto può attaccare l'avversario. La creazione di "Combo" di carte rappresenta l'eleganza del combattente che combina efficaci schivate, gesti magici e maestria con la spada. Il Witcher si sposta continuamente per evitare gli attacchi, cercando di sfruttare appieno l'impeto dei propri colpi.

Il Turno di Scontro del Witcher è diviso in **4 passaggi**, risolti nell'ordine seguente:

1. Usare Pozioni, Specialità, ed Effetti

Pozioni:

Potete usare una o più Pozioni, **fino al vostro limite massimo**. Il limite massimo di Pozioni che potete usare in **totale** durante l'intero Scontro è indicato dal **valore del vostro Attributo Alchimia**.

Limite alle Pozioni: Potete avere un massimo di **4 Pozioni** alla volta, indipendentemente dal vostro livello di Alchimia.



Per tenere traccia di quante Pozioni avete usato in questo Scontro, voltatele a faccia in giù dopo averle usate e tenetele vicino; scartatele solo dopo che lo Scontro è terminato.

Specialità:

Potete usare la Specialità del vostro Witcher seguendo la descrizione sulla Plancia Giocatore e a pagina 34 di questo regolamento.

Effetti delle Carte:

Potete usare le carte (Equipaggiamento, Trofei, ecc.) per i loro Effetti.



Precisazioni su Pozioni, Specialità ed Effetti

- Potete usare qualsiasi effetto durante questo passaggio, a meno che l'effetto non indichi esplicitamente che debba essere usato in un altro momento.
- A meno che una carta o la descrizione di una Specialità non dica altrimenti, potete usare Pozioni, Specialità ed Effetti un numero qualsiasi di volte e in qualsiasi ordine.
- L'utilizzo di Pozioni, Specialità ed Effetti è sempre facoltativo.
- Tutti questi effetti sono considerati parte del vostro Attacco e possono innescare altri effetti come risultato dell'Attacco.

2. Giocare una Combo

Giocate dalla vostra mano 1 o più carte **collegate** insieme per formare una **Combo**.

Per formare una Combo, eseguite quanto segue:

1. Mettete una carta qualsiasi di fronte a voi.
2. Mettete un'altra carta **collegata** (sopra la precedente):
 - Il **colore** di questa carta deve corrispondere a 1 dei **Colori di Estensione Combo** della carta su cui viene messa.



- Potete ripetere il passaggio 2 più volte, finché:
 - Terminate le Carte, oppure
 - Non potete più fare un altro collegamento legale.



Nota: È sufficiente che il colore corrisponda a un solo colore di Estensione Combo della carta **immediatamente al di sotto** (ciò è importante solo quando viene formata una Combo di 3 o più carte).

3. Dopo aver formato una Combo di almeno 1 Carta, potete procedere al passaggio **Risolvere una Combo**.

Tutti gli effetti della carta giocata e delle Estensioni Combo usate dal Giocatore vengono risolte nei passaggi seguenti.

Gli effetti vanno risolti solo dopo che il Giocatore ha finito di giocare le sue Combo.

Dettagli delle Carte:

Ogni carta ha un colore, e la maggior parte ha delle **Estensioni Combo** che consentono di creare Combo con altre carte.

Precisazioni sulle Combo

- 1 carta è comunque considerata una Combo, anche se è una Combo di 1 sola carta.
- Se avete almeno una carta nella vostra mano, dovete giocare una Combo di almeno 1 carta; tuttavia, non siete obbligati a giocare tutte le vostre carte, né a giocare per forza la Combo più estesa che avete.
- La carta collegata (in cima) deve corrispondere solo a 1 Estensione Combo. Le altre Estensioni e i loro effetti sono ignorati.



3. Risolvere una Combo

a) Infliggere Danno

Sommate tutte le **icone Danno visibili** sulle Carte della vostra Combo; il vostro avversario **Subisce Danni** pari a questa somma.

Il Giocatore infligge 3 Danni al suo avversario.

Non c'è una carta collegata all'Estensione della Carta verde (Parata), quindi l'Effetto dell'Estensione Gialla non viene applicato.



In uno Scontro con un **Mostro**:

- Per ciascun **Danno** inflitto al Mostro, **scartate 1 Carta** dalla cima del **Mazzo Vita del Mostro**.

In uno Scontro con un **Witcher**, il Danno viene sempre applicato in quest'ordine: **Scudo, Mazzo, Mano**, come segue:

- Per **ciascun Danno** subito, il Giocatore riduce il proprio **livello di Scudo**;
- **Se il suo livello di Scudo è 0**, e ci sono Danni in eccesso da subire, scarta dalla cima del proprio mazzo 1 carta per ciascun Danno in eccesso;
- **Se il suo mazzo è vuoto**, e ci sono Danni in eccesso da subire, scarta dalla propria mano 1 carta a scelta per ciascun Danno in eccesso;
- **Se la sua mano è vuota**, viene messo **K.O. immediatamente**, e il suo avversario vince lo Scontro!

b) Aumentare il livello di Scudo

Dopo che tutto il Danno è stato inflitto, sommate tutte le icone **Scudo** visibili nella vostra Combo, e aumentate della stessa quantità il vostro livello di Scudo.



Nota: Il vostro livello di Scudo non può mai essere maggiore del vostro Attributo Difesa.



Nella Combo del Giocatore ci sono 3 Icone Scudo. Il livello di Scudo attuale del Giocatore è 1, quindi lo aumenta di 2, fino al livello 3. Non può aumentare il livello a 4, perché il suo livello di Difesa è 3.

c) Eseguire Effetti Speciali

Dopo aver aumentato il vostro valore di Scudo, eseguite gli eventuali Effetti speciali della vostra Combo:



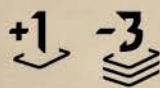
Pesca la Carta in cima alla pila degli scarti

Il Giocatore prende la carta in cima alla propria pila degli scarti e la aggiunge alla propria mano. Le carte usate per la Combo di questo Turno non fanno ancora parte della pila degli scarti.



Rimetti questa carta nella tua mano

Il Giocatore prende questa carta e la rimette nella propria mano. Le eventuali altre carte usate nella Combo vengono messe nella pila degli scarti.



Pesca più o meno carte

Gli effetti di queste carte vengono risolti nel Passaggio 4 del Turno di Scontro.

Effetti delle Estensioni Combo: Alcune Estensioni Combo hanno degli effetti speciali. Risolvetele solo se l'Estensione Combo viene utilizzata per estendere questa Combo.

4. Ripristinare la Mano di Carte

Alla fine di ciascun Turno di Scontro, il Giocatore ripristina la propria mano secondo i passaggi seguenti:

- Il numero base di carte è pari al valore dell'Attributo Combattimento.

- Aggiungete o sottraete i modificatori derivanti dalle Combo giocate in questo turno.
- Modificate il risultato a seconda di eventuali carte o effetti speciali.

Il risultato finale è il numero di carte che pescate.

Se il valore del vostro Attributo di Combattimento è 0 (o meno), **pescate 0 carte** (qualsiasi valore al di sotto di 0 viene ignorato, e non ha effetti ulteriori).

Se il vostro Mazzo è esaurito, **non** mischiate la vostra pila degli scarti e **smettete** di pescare carte.

Dopo aver pescato le carte, mettete tutte le carte della Combo nella vostra pila degli scarti (la prima carta della Combo va in fondo).

Il vostro **Limite Massimo di mano è 7 Carte**: se avete 7 carte nella vostra mano, e dovete pescare altre carte, **smettete** di pescare Carte; l'effetto è **perso**.



Il livello di Combattimento del Giocatore è 2 e nella sua Combo c'è un modificatore di +2. Ha usato una Pozione che fa pescare 1 carta in meno.

$2+2-1=3$, perciò il Giocatore pesca 3 carte.

TURNO DI SCONTRO DEL MOSTRO



Nel Turno di Scontro del Mostro, gli altri Giocatori decidono a turno il Tipo di Attacco che eseguirà.

Nel primo Turno di Scontro, il Giocatore che controlla il Mostro sceglie il Tipo di Attacco, annunciando ad alta voce se il Mostro **Carica** o **Azzanna**. Dopodiché, viene rivelata la carta in cima al Mazzo Vita del Mostro, e il suo effetto viene applicato.



- Carica



- Azzanna

Nei successivi Turni di Scontro del Mostro, i Giocatori sceglieranno il Tipo di Attacco in ordine (in senso antiorario, escludendo il Giocatore Attivo), ma il Giocatore che controlla il Mostro rimane sempre lo stesso.

Effetti degli Attacchi del Mostro:

- **Danno**

Infliggere Danno al Witcher è spiegato sopra (vedi pagina 23).



- **Scartare Carte a caso dalla mano**

Il Giocatore Attivo mischia la propria mano di carte, e il Giocatore che controlla il Mostro sceglie casualmente 1/2/3 carte (a seconda del livello del Mostro). Queste carte vanno nella pila degli scarti.

Se il Giocatore non ha nella sua mano il numero di carte richiesto, l'intera mano viene scartata, e le carte rimanenti vengono scartate dalla cima del suo mazzo.



- **Eliminare una carta a scelta dalla mano**

Il Giocatore Attivo sceglie 1 carta dalla propria mano e la elimina: quella carta è permanentemente fuori dal gioco.

Se il Giocatore non ha più carte nella sua mano, la carta in cima al suo Mazzo viene rivelata ed eliminata.



- **Ridurre il livello di un Attributo**

Il Giocatore Attivo sposta il cubetto sul tracciato corrispondente sulla propria Plancia Giocatore.

L'Attributo non può essere ridotto al di sotto di 1.



FINE ED ESITO DELLO SCONTRO



Lo Scontro termina quando la Vita di un Witcher o Mostro è ridotta a 0; dopodiché, la parte opposta (che ha ancora Vita) viene dichiarata vincitrice e ottiene la vittoria dello Scontro.

Ciò può accadere subendo Danno, o perché un avversario gioca la sua ultima carta e, dopo averla risolta, l'altro giocatore ha ancora 1 o più carte rimaste.



ESITI DEGLI SCONTRI CON I MOSTRI



Uno Scontro con un Mostro può avere uno di questi tre Esiti:

1. Il Giocatore **Sconfigge il Mostro**, come spiegato sopra.
2. Il Giocatore **Scaccia il Mostro**.
Ciò accade quando il Giocatore è K.O., ma nel Mazzo Vita del Mostro rimangono 0 o 1 carte.
3. Il Giocatore è **Sconfitto**.
Ciò accade quando il Giocatore è K.O., e nel Mazzo Vita del Mostro rimangono 2 o più carte.

Sconfiggere il Mostro

1. Quando Sconfiggete un Mostro, prendete la Carta Mostro e guadagnate 2 Oro.
2. Voltate la carta e leggete la descrizione dello scontro. Potete leggerla ad alta voce.
3. Avanzate di 1 posizione sul Tracciato Trofei e subite Stanchezza (vedi a pagina 29).
4. Infilate la Carta Mostro sotto la vostra Plancia Giocatore, in maniera che l'abilità Trofeo rimanga visibile.

Dopo che un Mostro è stato Sconfitto, dovete **Generare un Mostro**, seguendo i passaggi successivi.

1. Pescate 1 Segnalino Mostro che sia di **1 livello più alto** rispetto al Mostro appena Sconfitto. *Esempio: Se è stato Sconfitto un Mostro di Livello II, pescate un segnalino Mostro di Livello III.*
 - **Se è stato Sconfitto un Mostro di Livello III:** pescate invece un altro Mostro di Livello III.
 - **Se i Segnalini Mostro di un certo livello sono esauriti, usate i Mostri Scacciati di quel livello per fare una nuova pila.**
2. Il Segnalino Mostro e il Segnalino Luogo collegati al Mostro Sconfitto, i corrispondenti Segnalini Traccia, e le corrispondenti Missioni Traccia di tutti i Giocatori vengono scartati a faccia in giù nei rispettivi mucchietti e mischiati. I Segnalini Luogo sulle carte Missione **non** vengono scartati.
3. Pescate un Segnalino Luogo dello stesso tipo di Terreno di quello del Mostro Sconfitto e mettetelo nella sezione Mostro vuota del Tabellone.
4. Mettete il Segnalino Mostro pescato durante il passaggio 1 vicino al Luogo sul Tabellone che corrisponde al Luogo del Segnalino pescato durante il passaggio 3.

5. Posizionate la Carta Mostro corrispondente nella sezione Mostro del Tabellone.

Modifiche per 4/5 Giocatori

Pila Addizionale di Segnalini Mostro:

Se in questa pila è disponibile un segnalino Mostro di Livello I, quando un Mostro di Livello I viene sconfitto durante il gioco normale (**non** Scacciato), mettete in gioco il segnalino in cima a questa pila (**invece** di mettere un Mostro di Livello II come fareste normalmente).

*Quando la **pila addizionale è esaurita**, continuate la partita mettendo i nuovi Mostri secondo le normali regole.*

Scacciare i Mostri

Se siete stati messi K.O. durante uno Scontro, ma siete riusciti a ridurre il Mazzo Vita del Mostro a 1 o 0, avete Scacciato il Mostro; quando ciò accade, eseguite i passaggi seguenti:

1. **Guadagnate 2 Oro.**
2. **Scartate** la Carta e il Segnalino Mostro.
3. **Aggiungete una Carta Azione di costo 0** alla vostra pila degli scarti (vedete oltre).

Seguite i passaggi per **Generare un Mostro** spiegati sopra, con la seguente modifica:

Pescate il nuovo Mostro con lo stesso livello del Mostro appena Scacciato. Se i Segnalini Mostro di un certo livello sono esauriti, usate i Mostri Scacciati di quel livello per fare una nuova pila.

Sconfitta Completa

Se siete stati messi K.O. durante uno Scontro, e non siete riusciti a ridurre il Mazzo Vita del Mostro a 1 o 0, subite una **Sconfitta Completa**; quando ciò accade, eseguite i passaggi seguenti:

1. **Prendete 1 Segnalino Traccia** corrispondente al Terreno del Mostro (se non ne avete già uno).
2. **Aggiungete una Carta Azione di costo 0** alla vostra pila degli scarti.
3. **Modifica: Solo durante questo Turno**, potete pescare solo **fino a 2** carte durante la Fase III del vostro Turno (vedi pagina 18).

La volta successiva in cui un Witcher **qualsiasi** tenta uno Scontro con quel Mostro, il Mostro inizierà di nuovo

con un **Mazzo Vita completo**. *Si è riposato ed è guarito dall'ultima volta.*

Indipendentemente dall'esito dello Scontro, svolgete i seguenti passaggi:

1. Mischiate le Carte Scontri Mostro per formare un nuovo mazzo.
2. **Mischiate** le carte Azione nel vostro **mazzo** insieme a quelle nella **pila degli scarti e nella mano** per formare un nuovo mazzo; dopodiché, procedete alla Fase III del vostro Turno (vedi pagina 18).
3. Aumentate il vostro livello di Scudo fino al vostro livello di Difesa.

Aggiungere una Carta Azione di costo 0 alla vostra pila degli scarti

Quando Scacciate un Mostro, o un Mostro o un altro Giocatore vi Sconfigge, dovete **aggiungere una Carta Azione di costo 0 alla vostra pila degli scarti**; in tutti i casi, eseguite esattamente i passaggi seguenti, a meno di istruzioni esplicite di fare altrimenti:

1. **Prendete una qualsiasi Carta Azione** tra quelle rivelate su cui è indicato un **costo 0**. Ignorate il modificatore del costo indicato sul Tabellone.
2. **Mettetela** in cima alla vostra pila degli scarti.
3. **Ripristinate** la fila delle Carte Azione normalmente, come descritto a pagina 19.

Se tra le Carte Azione rivelate **non ci sono carte di costo 0**: **ignorare** i passaggi 1, 2, e 3, ed eseguite **invece** i passaggi seguenti:

1. **Rivelate** (una alla volta) le carte dalla cima del **Mazzo Azioni comune**, finché non viene rivelata una carta di costo 0;
2. **Mettete** questa Carta nella vostra pila degli scarti, dopodiché
3. **Mettete** le altre Carte che erano state rivelate (se ve ne sono) in una **pila degli scarti comune** vicino al Tabellone.

ESITI DEGLI SCONTRI TRA WITCHER



Uno Scontro tra Witcher può avere uno di questi due Esiti:

1. **L'Attaccante (il Giocatore Attivo) vince:**
 - L'Attaccante (il Giocatore Attivo) guadagna Oro e un Trofeo.
 - Il Difensore (il Giocatore non Attivo) aggiunge una Carta Azione con costo 0 alla propria pila degli scarti, poi mischia il proprio mazzo e pesca 3 carte.

2. **Il Difensore (il Giocatore non Attivo) vince:**

- Il Difensore (il giocatore non Attivo) guadagna Oro, mischia il proprio mazzo e pesca 4 carte.
- L'Attaccante (il Giocatore Attivo) aggiunge una Carta Azione di costo 0 alla propria pila degli scarti e pesca una carta in meno durante la Fase III.

I governanti e i consigli comunali di tutto il Continente fanno a gara per concedere privilegi e monopoli, e impongono dazi di importazione per regolare i mercati in base ai propri interessi. E i mercanti, ovviamente, cercano in tutti i modi di piegare le regole a proprio vantaggio. E pensare che potrebbero semplicemente uscire e risolvere la faccenda con un'onesta scazzottata, come fanno i witcher... Immagino che certa gente semplicemente ami la burocrazia.

Le Cronache di Benno Kobart, estratto dal capitolo VII, Caste e Politici.

Guadagnare un Trofeo

Se avete vinto lo Scontro e siete il **Giocatore Attivo** (vale a dire, avete iniziato voi lo Scontro), eseguite i passaggi seguenti:

Se avete già ottenuto un Trofeo da quel Witcher (vale a dire, avete iniziato e vinto uno Scontro con lui in precedenza), saltate tutti i passaggi di seguito.

1. **Prendete un Trofeo Witcher** appartenente al Witcher Sconfitto. Questi Trofei sono al di sotto della parte superiore della Plancia Giocatore.
2. Voltate la carta e leggete la descrizione dello scontro. Potete leggerla ad alta voce.
3. Avanzate di 1 posizione sul Tracciato Trofei e subite Stanchezza (vedi pagina 29).
4. Infilate il Trofeo Witcher sotto la vostra Plancia Giocatore, in maniera che l'abilità Trofeo rimanga visibile.

Per esempio: Se un Witcher Lupo ha iniziato e vinto uno Scontro contro un Witcher Orso, il Witcher Lupo prende un Trofeo Witcher Orso dalla sua riserva. Il Witcher Orso non perde alcun Trofeo guadagnato in precedenza.

Precisazioni sui Trofei

- **Limite massimo di Trofei:** Ciascun Giocatore può avere al massimo **1 Trofeo** da ciascuna altra Scuola di Witcher.
- Se il Difensore vince lo Scontro, non guadagna un Trofeo dall'avversario.

Descrizione dei Trofei dei Witcher :

In alto, la descrizione dello Scontro; in basso, è descritto l'Effetto del Trofeo.



Guadagnare Oro

Il Witcher che ha vinto lo scontro guadagna Oro a seconda della Reputazione del suo avversario. La quantità di Oro guadagnato dal Giocatore - 1, 2, o 3 - è indicata sul Tracciato Trofei vicino alla posizione dell'avversario.



Aggiungere una Carta Azione di costo 0

Il Witcher sconfitto aggiunge una Carta Azione di costo 0 alla propria pila degli scarti, come spiegato sopra.

Formare un nuovo mazzo

Indipendentemente dal risultato, ciascuno dei due Witcher **aumenta il proprio livello di Scudo** fino al proprio livello di Difesa, **mischia** insieme tutte le Carte Azione del proprio mazzo, della propria **pila degli scarti** e della propria **mano** per formare un nuovo mazzo.

Dopodiché, entrambi i Giocatori pescano carte a seconda della loro prestazione durante lo scontro, come spiegato

di seguito:

- Il Giocatore non Attivo** non procede alla Fase III, al contrario del Giocatore Attivo; invece, pesca immediatamente un certo numero di carte dopo lo Scontro:
 - Se il Giocatore non Attivo **ha vinto**: Pesca immediatamente fino a 4 carte.
 - Se il Giocatore non Attivo **ha perso**: Pesca immediatamente 3 carte (invece di 4).
- Il Giocatore Attivo** procede alla Fase III del proprio Turno; tuttavia, il numero di carte che può pescare varia in questo modo:
 - Se il Giocatore Attivo **ha vinto**: Pesca la normale quantità di carte (fino a 3) durante la Fase III.
 - Se il Giocatore Attivo **ha perso**: Può pescare solo 2 carte invece di 3 durante la Fase III (solo di questo Turno).

Risolvere le Scommesse

Se non sono state piazzate Scommesse, potete saltare questa sezione.

Dopo lo Scontro tra Witcher, se sono state piazzate Scommesse, eseguite quanto segue:

- Se avete piazzato una Scommessa sul Witcher che ha perso: spostate l'Oro che avete scommesso nella Riserva Comune.
- Se avete piazzato una Scommessa sul Witcher che ha vinto: riprendete l'Oro che avete scommesso, e inoltre guadagnate la stessa quantità di Oro del vincitore dello Scontro.

Man mano che il tempo passa, la fama dei Witcher aumenta, insieme alle scommesse e alle ricompense per gli scontri.

[...] il figlio del prefetto, Olgierd, si alzò e fece cenno di fare silenzio; poi iniziò a parlare, in termini magniloquenti, di quella volta l'anno scorso quando si era recato ai margini della foresta per tendere un'imboscata alla bestia che stava terrorizzando la zona. Era tutto intento a elencare le terre che gli sarebbero dovute spettare per aver eliminato il problema, quando un witcher entrò nella taverna, coperto di sangue e portandosi dietro la testa di una viverna. Il ragazzo divenne pallido, poi paonazzo in viso, aprì la bocca come un pesce fuor d'acqua e corse fuori, e per quella notte non lo vedemmo più. Suppongo che alcune persone siano tutte chiacchiere, mentre altre sono tutte azione. Le Cronache di Benno Kobart, estratto dal capitolo VII, Caste e Politici.

GUADAGNARE TROFEI E STANCHEZZA



Potete guadagnare un Trofeo in tre maniere:

- **Meditando** (vedi a pagina 15).
- Iniziando (e vincendo) uno **Scontro** con un altro **Witcher** (vedi a pagina 20).
- Vincendo uno **Scontro** con un **Mostro** (vedi a pagina 21).

Indipendentemente da come guadagnate un Trofeo, eseguite i passaggi seguenti:

1. **Leggete** ad alta voce il testo in alto.
2. **Avanzate di 1 spazio** sul Tracciato Trofei.
Se arrivate allo spazio più alto, **avete vinto immediatamente la partita!** (L'eccezione per Meditazione è spiegata sotto.)

Eccezione per Meditazione

La partita può finire con un Trofeo solo se questo viene ottenuto da uno **Scontro**; perciò, se Meditate, e ciò vi farebbe guadagnare il vostro **Trofeo Finale** (vale a dire, guadagnare questo Trofeo vi farebbe vincere la partita):

- **non** spostate il segnalino sul Tracciato Trofei
- **non** subite Stanchezza.

Guadagnate ugualmente il Trofeo per il suo effetto, ma la partita continua.

3. **Subite Stanchezza:**

La Stanchezza rappresenta il prezzo pagato con la salute del vostro Witcher per gli scontri e i viaggi sostenuti.

Eliminate un numero di carte pari al **vostrò valore di Stanchezza**, come indicato dalla vostra posizione sul Tracciato Trofei.

Per farlo, scegliete tra tutte le vostre carte – nel vostro mazzo, nella mano, e nella pila degli scarti – ed **Eliminate** il numero richiesto di carte; dopodiché, mischiate tutte le Carte Azione che vi rimangono e formate un nuovo mazzo.

4. Infine, spostate la Carta Trofeo sullo spazio speciale sulla vostra Plancia Giocatore.

Le Carte Trofeo sono sempre disposte in maniera che l'Effetto del Trofeo sia **visibile** a tutti i Giocatori.

Valore di Stanchezza

È determinato dalla vostra **posizione attuale sul Tracciato Trofei**.

Per esempio: Dopo aver guadagnato il primo Trofeo, la Stanchezza è 1, come indicato dal Tracciato Trofei.



Eliminare



Non ha lo stesso significato di scartare: quando Eliminate una carta, questa viene rimessa nella scatola del gioco, e non viene più usata per il resto della partita!

Potete Eliminare più carte dello stesso tipo, o di tipo differente; l'importante è solo che vengano Eliminate nell'esatta quantità richiesta: non potete scegliere di Eliminarne di più o di meno di quanto esplicitamente richiesto. A meno che non sia specificato diversamente da un effetto, potete rimuovere una carta dalla mano, dal mazzo o dalla pila degli scarti.



VINCERE LA PARTITA



Quando un Giocatore raggiunge lo spazio più alto sul Tracciato Trofei, vince immediatamente la partita!

Ricordate: il gioco **non può terminare dopo Meditazione**.

[...] quindi se ti capitasse di incontrare un witcher sul sentiero, non avere paura, ma piuttosto ringrazia tutti gli dèi per aver vegliato su di te! E più trofei ha con sé, maggiore è la tua fortuna, perché a questo mondo non c'è atto più nobile che rischiare l'osso del collo per qualcun altro. E questa è la professione di un witcher. Quindi, lascia pure che la gente dica quel che vuole, parlando di mutanti e assassini. Io conosco una semplice verità, e tutti gli uomini saggi la conoscono: tutti abbiamo bisogno di professionisti. Quindi, posa questo libro, caro lettore, e brinda ai witcher!

Le Cronache di Benno Kobart, estratto dal capitolo XVI, Cos'è un Witcher?

TURNO GIOCATORE COMPLETO

ESEMPIO PER UNA PARTITA A 2 GIOCATORI

FASE I – Movimento e Azioni

Il giocatore è un Witcher della Scuola dell'Orso, di Livello II. Il suo livello di Combattimento è 3, 2 in Difesa, 2 in Alchimia, e 3 in Specialità. Possiede 4 Oro, una Pozione Bufera di Neve, e un Segnalino Traccia per un Mostro che occupa un Luogo Montagna.



Il Giocatore inizia il turno con 4 carte in mano.



Il Giocatore inizia il Turno a Vengerberg. Non può eseguire lì un'Azione Luogo: la prima azione in questa Fase deve essere un Movimento. Gioca quindi dalla propria mano una carta con un'Icona di Terreno Acqua, per muoversi a Ban Ard.



Il livello di Alchimia del Witcher è pari al suo livello di personaggio, quindi può eseguire l'Azione Luogo di Ban Ard e aumentare di 1 il proprio livello di Alchimia.



Sposta quindi l'indicatore corrispondente al livello di Alchimia sullo spazio del Livello 3. Il Giocatore pesca 1 Carta Pozione (Sangue Nero) e la mette a faccia in su vicino alla propria Plancia Giocatore.



Il Giocatore ora ha 2 Pozioni – Bufera di Neve (dal turno precedente) e Sangue Nero, appena pescata.



Il Giocatore gioca dalla propria mano una carta con un'Icona di Terreno Montagna, per muovere a Kaer Morhen. In quel Luogo può eseguire un'Azione con un altro Witcher: il Giocatore decide di giocare a Poker coi Dadi.



Entrambi i Giocatori mettono 1 proprio Oro in un mucchietto, a formare il Piatto. Dopodiché, aggiungono 1 Oro preso dalla banca, per un totale di 3 Oro nel Piatto.

Entrambi i giocatori prendono un set di 5 dadi e li tirano contemporaneamente.



Il Giocatore non Attivo può ora ritirare i dadi. Decide di ritirare 2 dadi. Il nuovo risultato è:



Il Giocatore Attivo ritira 3 dadi e ottiene:



Il full del Giocatore non Attivo è migliore della doppia coppia del Giocatore Attivo. Il Giocatore non Attivo vince e prende l'Oro del Piatto.

Il Giocatore continua il Turno, ed esegue l'Azione Luogo di Kaer Morhen per aumentare uno dei suoi Attributi.



Poiché non si trova nella propria Scuola, può pagare Oro per aumentare Combattimento, Difesa o Alchimia. Il Giocatore paga 3 Oro per aumentare di 1 il livello di Difesa ❶. Aumenta anche il livello di Scudo ❷: ora il suo livello massimo di Scudo è 3.

Tutti gli indicatori dei 4 Attributi del Giocatore sono a 3, e quindi il Giocatore aumenta il livello del personaggio a III ❸.



Dopo aver Avanzato di Livello, il Giocatore pesca immediatamente 1 carta dal proprio Mazza Azioni.



Il Giocatore gioca dalla propria mano una carta con un'Icona Jolly, per muovere a Hengfors. Anche se in quel Luogo c'è un Mostro, il Giocatore non è obbligato allo Scontro.



Il Giocatore esegue l'Azione Luogo di Hengfors.



Il Giocatore prende 1 Oro. Inoltre, può prendere una Missione Traccia. Possiede già un Segnalino Traccia per un Mostro che occupa un Luogo Montagna, quindi decide di prendere una Missione Traccia per un Luogo Acqua.

Il Giocatore prende un Segnalino Luogo Acqua a caso e lo mette a faccia in su (con il Luogo visibile) sulla propria Plancia giocatore. Dopodiché, mette 1 Oro sul segnalino.



Il Giocatore ha ancora 2 carte in mano. A questo punto, decide di procedere alla Fase II del proprio Turno. Sceglie quindi lo Scontro con il Mostro - le Archeospore.



FASE II - Scontro

L'Abilità Speciale delle Archeospore obbliga il Giocatore a scartare 1 Pozione non utilizzata per poter iniziare uno Scontro.

Il Giocatore scarta la Pozione Sangue Nero.



Il Giocatore non Attivo crea il Mazza Vita delle Archeospore con 12 Carte Scontri Mostro.

Il Giocatore Attivo mischia le sue Carte Azione scartate insieme a tutto il suo Mazza Azioni, e mette il mazzo così ottenuto a faccia in giù: questo è il suo Mazza Vita. Non mischia le 2 carte che ha in mano!

Il Giocatore possiede un Segnalino Traccia per un Mostro che occupa un Luogo Montagna, perciò gli spetta il primo Turno di Scontro. Gioca quindi una Combo di 2 carte dalla propria mano.



1. Innanzitutto, il Giocatore somma tutte le Icone Danno visibili e attivate (3). Il Giocatore che controlla il Mostro scarta questa quantità di carte dal Mazza Vita del Mostro, mettendole a faccia in su vicino al Mazza.
2. Adesso, poiché non ci sono icone Scudo in questa Combo, il Giocatore Attivo somma i valori dei modificatori delle Carte della Combo. La somma è 0, perciò pesca 3 carte, in accordo al suo livello di Combattimento.

Dopo aver pescato le carte, il Giocatore mette tutte le carte della Combo nella propria pila degli scarti.

Adesso è il Turno del Mostro. Il Giocatore che controlla il Mostro sceglie il Tipo di Attacco: Carica o Azzanna. Sceglie Azzanna, e rivela la carta in cima al Mazza Vita del Mostro.



Il Giocatore Attivo subisce 5 Danni. Prima **1** riduce il suo livello di Scudo a 0. Poiché è rimasto con 0 Scudi, deve **2** scartare 2 carte dalla cima del proprio mazzo.



È di nuovo il Turno del Giocatore. Il suo livello di Scudo è 0, quindi usa **1** la Specialità della Scuola dell'Orso: aumenta **2** il livello di Scudo di 1 e **3** pesca 2 carte dalla cima del proprio mazzo.



Il giocatore ha 5 carte nella propria mano.



Il Giocatore usa la Pozione Bufera di Neve e la volta a faccia in giù, mettendola vicino alla propria Plancia Giocatore. Dopodiché, gioca una Combo di 3 carte e, grazie all'Effetto della Pozione, 1 carta in più, ignorando le estensioni.



Innanzitutto, **1** il Giocatore somma tutte le Icone Danno visibili e attivate (5). Il Giocatore che controlla il Mostro scarta questa quantità di carte dal Mazza Vita del Mostro, mettendole a faccia in su vicino al mazzo.

Il Giocatore Attivo **2** somma tutte le Icone Scudo visibili e attivate (1) e **3** aumenta di questa quantità il proprio livello di Scudo.



Ora il Giocatore Attivo esegue gli Effetti Speciali della Combo. **4** Prende la carta in cima alla propria pila degli scarti e la aggiunge alla propria mano. Non ci sono modificatori sulle carte giocate, perciò il Giocatore pesca 3 carte, in accordo al suo livello di Combattimento.

Dopo aver pescato le carte, il Giocatore mette tutte le carte della Combo nella propria pila degli scarti.

Adesso è di nuovo il Turno del Mostro. Il Giocatore che controlla il Mostro sceglie il Tipo di Attacco: sceglie di nuovo Azzanna.



Il Giocatore Attivo riduce il proprio livello di Alchimia di 1. Poiché le Archeospore sono un Mostro di Livello I, il Giocatore riduce di 1 anche il proprio livello di Scudo.

Tocca al Giocatore. Ci sono solo 2 carte rimaste nel Mazza Vita del Mostro, perciò il Giocatore gioca 1 carta dalla propria mano, infligge 3 Danni e sconfigge il Mostro.



Ora il Giocatore:

- Scarta la Pozione usata nello Scontro.
- Guadagna 2 Oro.
- Volta la Carta Mostro, e può leggere ad alta voce la descrizione dello scontro.
- Avanza di 1 sul Tracciato Trofei.
- Guarda tutte le proprie Carte Azione – nel proprio Mazza, nella mano, e nella pila degli scarti – ed Elimina 1 Carta; dopodiché mischia tutte le proprie Carte Azioni rimanenti e forma un nuovo Mazza.
- Infila la Carta Trofeo sotto la propria Plancia Giocatore.



FASE III – Pescare e Ottenere Carte

Il Giocatore procede alla Fase III del proprio Turno.

Innanzitutto, pesca carte dal proprio Mazza Azioni, fino ad avere 3 carte nella propria mano. Dopodiché, sceglie 1 carta tra le 6 rivelate sul Tabellone.



Il Giocatore decide di prendere Riflessi Fulminei dallo spazio più a destra. La carta ha un costo di 2, ma è sullo spazio col modificatore di costo -1, e quindi il costo di questa carta è ridotto a 1. Il Giocatore scarta 1 carta dalla propria mano mettendola nella pila degli scarti, e aggiunge alla propria mano la carta scelta. Dopodiché, sposta le 5 carte rimanenti verso destra per riempire lo spazio vuoto, e pesca 1 nuova carta dal Mazza Azioni mettendola sullo spazio vuoto più a sinistra.

MODALITÀ IN SOLITARIO

Modalità in Solitario

Preparate il gioco come per una normale partita a 2/3 giocatori, con le modifiche seguenti:

Nuova Carta Aiuto Solitario:

Prendete la Carta Aiuto Solitario e tenetela vicino a voi.

Modifica alla Preparazione del Giocatore:

Prendete 3 Oro e metteteli sulla vostra Plancia Giocatore. Pescate 5 carte dal vostro mazzo.

Modifica alla Preparazione dei Mostri:

Invece di pescare 3 segnalini dalla pila di Livello I, pescate 1 segnalino Mostro da ciascuna pila di segnalini Mostro (3 in totale: 1 per ciascun Livello I, II e III). **Il resto della preparazione dei Mostri rimane uguale.**

Modifica alla Preparazione dei Trofei Attributi:

Mischiate insieme un set di carte Trofeo Attributi (una per tipo). Pescatene 1 a caso e mettetela vicino al Tabellone a faccia in su. (Rimettete i restanti Trofei Attributi nella scatola).

Vincere la Partita

Per vincere dovrete guadagnare 4 Trofei. Per fare ciò, dovrete completare **entrambe** le seguenti imprese:

1. **Sconfiggere tutti e 3 i Mostri** che sono stati piazzati durante la preparazione.
2. **Guadagnare il Trofeo Attributo** che è stato piazzato durante la preparazione.

Come nel gioco normale, il Trofeo Attributo **non** può essere ottenuto per ultimo; perciò, **non** potete Sconfiggere il Mostro finale prima di ottenere il Trofeo Attributo.

*Per calcolare il punteggio, tenete nota di **quanti turni** dura la partita.*

Modifiche allo Svolgimento del Gioco

Giocate la partita come al solito, tranne per le modifiche seguenti:

Poker coi Dadi

Tutte le Azioni Luogo durante la Fase I sono le stesse, **tranne il Poker coi Dadi.**

Una partita a Poker coi Dadi inizia come al solito: pagate 1 Oro, tirate 5 Dadi, dopodiché potete ritirare **una volta** un qualsiasi numero di Dadi.

Fatto questo, confrontate il vostro risultato con la tabella riportata sulla Carta Aiuto Solitario (vedi oltre).

Carte Esplorazione

Quando un effetto richiede che *un altro Giocatore* legga qualcosa, sarete voi stessi a leggere. Quando leggete, **coprite la carta** che state leggendo con un'altra, in maniera da non poter leggere i risultati fino a che non avete scelto un'opzione. (Se possibile, cercate di non leggere il risultato dell'opzione che non avete scelto.)

Scontri con i Mostri

Durante gli Scontri, il tipo di **attacco del Mostro** viene determinato con un tiro di Dado: **da 1 a 3**, sarà **Carica**; **da 4 a 6**, sarà **Azzanna**.

Sconfiggere un Mostro

Non pescate una nuova Carta Mostro dopo aver Sconfitto un Mostro.


Scacciare un Mostro

Se **Scacciate un Mostro**, generate un nuovo Mostro del medesimo livello (come al solito); tuttavia, Scacciare un Mostro **non** conta come Sconfiggere un Mostro (ai fini di vincere la partita, poiché non ottenete un Trofeo).

Ottenere una nuova carta

Durante la Fase III, se ottenete una carta che non è quella nello spazio più a destra, alla fine di questa Fase scartate la carta nello spazio più a destra.

Risultati del Poker coi Dadi in Solitario

| Risultato | Ricompensa |
|---|------------|
| Coppia  | 0 Oro |
| Doppia Coppia  | 1 Oro |
| Tris  | 2 Oro |
| Scala Bassa  | 3 Oro |
| Scala Alta  | 3 Oro |
| Full  | 4 Oro |
| Poker  | 5 Oro |
| Pokerissimo  | 6 Oro |

Fine della Partita

Quando avete guadagnato tutti e 4 i Trofei preparati all'inizio, la partita termina immediatamente.

Ricordate: per vincere, dovete **Sconfiggere** (non Scacciare) 3 Mostri.

Avete tenuto il conto di **quanti turni** è durata la partita; ora confrontate il vostro risultato con la tabella sottostante per vedere com'è andata!

Risultati di Fine Partita in Solitario

| Numero di Turni per completare la partita: | Risultato |
|--|---|
| 13 o più | Non male... per un novellino. Maneggi sempre meglio la spada, e il potere dei tuoi Segni cresce. Sebbene tu sia ancora lontano dai più grandi tra i witcher, sei un cacciatore che i mostri non possono ignorare. |
| 11-12 | Si può contare su di te. Quando ti si affida una Missione, fai spesso ritorno con la testa della bestia presa di mira. Ci sono ancora al mondo witcher che ti superano in abilità, ma non hai nulla di cui vergognarti. |
| 9-10 | Questo mondo ha bisogno di un professionista, e quello sei tu! I tuoi sforzi non passano inosservati. Tra la gente comincia a spargersi la voce di un nuovo coraggioso witcher. Ma la strada per la maestria è lunga – e tu ne hai ancora molta da fare. |
| 7-8 | Sei sulla strada della leggenda. Conosci il tuo mestiere come nessun altro. Con una spada in mano sei un vero terrore per i mostri, e la gente sa che con te è al sicuro. |
| 6 o meno | Sei una leggenda vivente! I bardi fanno a gara per comporre canzoni che lodino le tue gesta eroiche. Grazie ai tuoi sforzi, l'onore e la reputazione della tua Scuola sono rinomati in tutto il Continente. |

GLOSSARIO

SPECIALITÀ DEI WITCHER



Scuola della Vipera – Acciaio Velenoso

Una volta per Scontro: quando il tuo avversario scarta 1 carta (o più) come risultato del tuo Attacco, puoi usare la tua **Specialità Acciaio Velenoso** per vedere e modificare l'ordine delle carte in cima al mazzo del tuo avversario e, se di Livello 2 o più, scartare le sue carte.

- Pescate un numero di carte dalla cima del mazzo del vostro avversario a seconda delle icone a destra del vostro indicatore Acciaio Velenoso; (eventualmente) scartatene un certo numero; e

infine rimettete il resto delle carte sulla cima del mazzo del vostro avversario, nell'ordine di vostra scelta.

- Se scartare carte fa parte dell'effetto, **dovete** scartare.



Scuola dell'Orso – Armatura

Una volta per Scontro: durante il tuo turno, se il tuo livello di Scudo è 0, la tua **Specialità Armatura** si attiva **automaticamente**: pesca carte dal tuo mazzo (e, se di livello 2 o più, aumenta il tuo livello di Scudo).





Scuola del Gatto – Velocità

Una volta per Scontro: durante il tuo **primo Turno di Scontro**, puoi usare la tua **Specialità Velocità** per pescare carte dal tuo mazzo (ed eventualmente rimetterne alcune in cima del mazzo, in qualsiasi ordine).



Scuola del Grifone – Magia

Una volta per Scontro: puoi usare la tua **Specialità Magia** per pescare 1 carta dalla **cima** della tua pila degli scarti; dopodiché, scarta 0-2 carte dalla vostra mano.

Se questa abilità è di **livello 4 o 5**: Cercate nella vostra pila degli scarti e **scegliete 1 carta** da aggiungere alla tua mano.



Scuola del Lupo – Scherma

Una volta per Scontro: quando fai una **Combo di 3 carte** (o più), puoi usare la tua **Specialità Scherma** per infliggere **Danno** addizionale (e, se di livello 2 o più, pescare carte addizionali).




Nota: Una volta che avete aumentato il livello di una Specialità, non potete usare l'abilità al livello inferiore.

AZIONI LUOGO



I Giocatori intraprendono Viaggi e Azioni sul Tabellone durante la "Fase Movimento e Azioni" (vedi pagina 12). Di seguito trovate i dettagli per ciascuna Azione Luogo:



 **ALCHIMIA ≤ LIVELLO:**

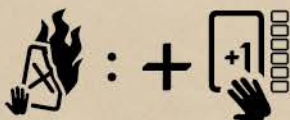


In questo Luogo, potete guadagnare 1 livello nell'Attributo indicato, **solo se** il livello di quell'Attributo è **uguale o inferiore al livello del vostro Witcher**.

Per esempio: Se il vostro livello è 1, potete aumentare il vostro livello di Combattimento da 1 a 2; tuttavia, se il vostro livello è 1 e il vostro livello di Combattimento è 2, non potete aumentarlo a livello 3 usando questa Azione Luogo.

Alchimia: Ogni volta che fate avanzare il vostro livello di Alchimia, ottenete immediatamente 1 Pozione, prendendola dalla cima del Mazzo Pozioni.

Difesa: Ogni volta che fate avanzare il vostro livello di Difesa, aumentate il vostro livello di Scudo di 1 (eccezione: livello 5).



In questo Luogo il Giocatore può eliminare una carta a scelta dalla propria mano, e prendere una della 6 carte disponibili sul Tabellone. Il costo della carta che prende può essere fino a 1 maggiore rispetto al costo della carta eliminata.

Il Giocatore aggiunge la nuova carta alla sua mano.



In due Luoghi, il Giocatore può giocare a Poker coi Dadi con gli abitanti del luogo.

Il Giocatore deve mettere 1 Oro nel piatto, mentre la banca mette 2 Oro.

Risolvete una partita a Poker coi Dadi in cui il Giocatore alla destra del Giocatore Attivo rappresenta gli abitanti del luogo.

Se il Giocatore Attivo vince, prende tutti e 3 gli Ori; se vincono gli abitanti del luogo, l'Oro ritorna alla banca.

Tutte le altre regole sono le stesse del Poker tra Witcher (vedi pagina 14).



Nei tre Luoghi con questo simbolo, il Giocatore Attivo può pescare 1 Pozione dalla cima del Mazzo Pozioni. Le Pozioni vanno tenute a faccia in su vicino o sotto la Plancia Giocatore. Se superate il limite massimo di 4 Pozioni, scartate Pozioni a scelta fino ad averne 4.





I Luoghi con questo simbolo sono **Scuole di Witcher**. Ogni Scuola di Witcher ha effetti simili, ma ciascuna Specialità può essere appresa solo nella scuola cui appartiene il Witcher.

- Scegliete 1** tra gli Attributi seguenti in cui **addestrarvi**: Combattimento, Difesa, o Alchimia.
 - Se state eseguendo questa Azione nella vostra Scuola, potete scegliere in alternativa di addestrarvi nella vostra **Specialità**.
 - Non potete addestrarvi in Specialità di altre Scuole usando questa Azione.
- Pagate** il costo per Addestrarvi in quell'Attributo;
 - Il costo in Oro è pari al livello attuale dell'Attributo +1.
- Fate avanzare** di 1 livello l'Attributo che avete scelto.
 - Non** siete obbligati a mantenere equilibrati i vostri Attributi: anzi, l'addestramento in una Scuola è un buon modo per specializzarsi in uno (o più) Attributi.
 - Se non siete in grado di pagare il costo di un Attributo, **non potete** scegliere di addestrarvi in tale Attributo.

Per esempio, un Giocatore esegue l'Azione Luogo in una Scuola. Il Giocatore sceglie di addestrarsi in Difesa, e quindi fa avanzare Difesa di 1 livello, da livello 3 a livello 4. Il Giocatore deve pagare 4 Oro per l'addestramento.



In due Luoghi, un Giocatore può raccogliere informazioni sui Mostri dagli abitanti del luogo.

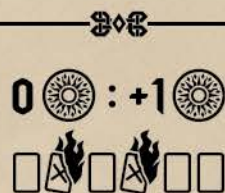
Innanzitutto, il Giocatore guadagna 1 Oro. Dopodiché, il Giocatore sceglie un Mostro da rintracciare. Il Giocatore prende 1 Segnalino Terreno dal mucchietto corrispondente al Terreno attualmente occupato dal Mostro. Il Giocatore mette il Segnalino a faccia in su sulla propria Plancia Giocatore (con il Luogo visibile) e ci mette sopra

1 Oro, prendendolo dalla banca: ciò costituisce una Missione Traccia. Non può essere lo stesso Luogo occupato attualmente dal Giocatore (in questo caso, il Giocatore pesca un altro segnalino).

Quando il Giocatore entra nel Luogo raffigurato dal segnalino, il Giocatore prende l'Oro dal Segnalino e volta il Segnalino: quel Segnalino rappresenta una Traccia per quello specifico Mostro.

Per esempio: c'è un contratto per le Arpie che occupano il Luogo Montagna di Doldeth. Il Giocatore vorrebbe qualche informazione al riguardo, perciò prende un Segnalino Luogo Montagna. Il Segnalino indica il Luogo Ard Modron. Il Giocatore mette 1 Oro sul Segnalino, e dovrà cercare nei prossimi Turni di raggiungere quel Luogo per ottenere 1 Oro e un Segnalino Traccia per le Arpie.

Nota: Se non ci sono Segnalini Terreno di un certo tipo, il Giocatore non può scegliere di iniziare una Missione Traccia per quel tipo di Terreno.



In questo Luogo, se il Giocatore ha 0 Oro, guadagna 1 Oro. Inoltre, il Giocatore può eliminare 1 o 2 Carte Azione tra le 6 disponibili nella fila sul Tabellone. Dopodiché, le Carte Azioni disponibili vengono spostate verso destra, e le carte mancanti vengono ripristinate prendendole dal Mazzo Carte Azioni comune.

[...] Cercherò ora di dare una descrizione dettagliata delle settimane che trascorsi a caccia in compagnia di un witcher, dopo che le nostre strade si incrociarono in un modo alquanto inaspettato!

Le Cronache di Benno Kobart, estratto dal capitolo XIII, *Insidie sul Cammino*.