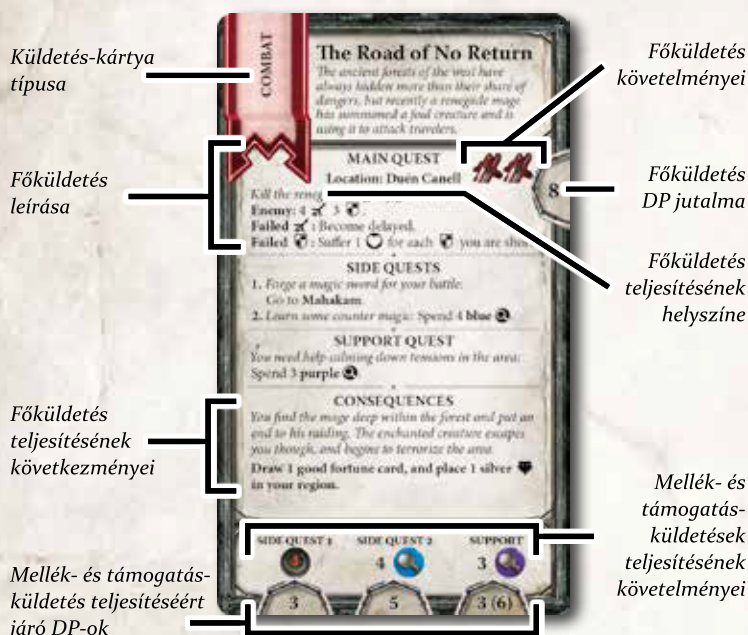


❖ KÜLDETÉSEK ❖

A játékban a fő hangsúly a küldetéseken van, a játékosok legfőbb célja a küldetéseik teljesítése. A játszma ideje alatt mindig van egy felfordított küldetés-kártya a játékos előtt, amely több részküldetést is felsorol, amelyek teljesítése DiadalPontokkal (DP), valamint egyszer előnyökkel, másszor hátráltató hatásokkal jutalmazza a hőst. Minden hős csak azon pakli(k)ból húzhat, amely pakli a hőslapján fel van tüntetve.

A teljesítéshez a játékosnak különböző feladatokat kell megoldania: úgy mint szerzemények elköltése, harcok megvívása, vagy adott helyszínre utazás. A követelmények leírását, és a feladatok teljesítéséért, valamint a következmények megoldásáért járó DP jutalmakat a kártya taglalja.



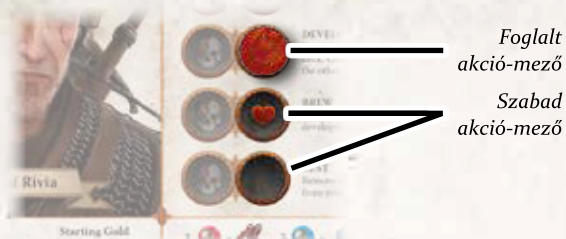
❖ ÍGY JÁTSZD ❖

A *The Witcher Kalandjátékban* a játékosok a tábla helyszíneit bejárva teljesítenek küldetéseket, és szereznek DiadalPontokat. Egy játszma több körön át tart, a játékosok az óramutató járásával megegyezően követik egymást. Az aktív játékos a köre során két akciót hajthat végre, majd szembeszáll a régiójában található akadállyal, és a köre végét ér.

AKCIÓK

Akciók végrehajtásával utazzák be a hősök a játék világát, kutatnak lehetséges nyomok és bizonyítékok után, és teljesítenek küldetéseket.

Akció végrehajtásakor a hős egy akció-tokent helyez el a karakterlapja bármely szabad akció-mezőjén. Ez után végrehajtja az akciót a hőslap által meghatározottak szerint. Ugyanazon körben ugyanazt az akciót a hős kétszer nem hajthatja végre.



A köre végeztével a játékos leveszi az akció-tokent a hőslapjáról, és visszahelyezi azt a maga előtt található token-készletébe.

Az alábbi szekció az egyes akciókat taglalja röviden:

Utazás & gyorsutazás

A hős utazás által járja be a játék helyszíneit, valamint ez is egy módja a nyomok megszerzésének. A játékos a hőst vagy utazás során egy úton, vagy gyorsutazással két útszakasz mentén mozditja el. Majd megkapja a végcél után járó, az odaérkezéskor választható színű nyomot (lásd az 5. oldalon: „Mik a nyomok és a bizonyítékok?”). Végül, ha két út mentén haladt, húz egy balsors-kártyát is, és megcselekszi a következményeit.

Nyomkeresés

Nyomkeresés során a hős nyomok szerzése mellett akár összetűzésbe is keveredhet. Ezen akció végrehajtásakor a játékos húz egy lapot bármely nyomkeresés-pakliból, majd vállalja a következményeit. Végül a lapot a dobópakli tetejére helyezi - hacsak a kártya másképp nem utasítja.

Fejlesztés

A hős felszerelése és képességei fejlesztés révén fejlődnek. Fejlesztéskor a játékos két kártyát húz a hőse fejlesztés-paklijából, választ egyet, amelyet megtart, a másikat pedig eldobja.

Pihenés

A hős pihenés során regenerálódik. Pihenés-akció végrehajtásával a hős eltávolíthat két kisebb sebesülés-tokent, vagy egy súlyos sérülés-tokent a hőslapjáról.

Kotvasztás (Geralt speciális képessége)

Geralt a vajádkőzetek készítésének mestere, kotvasztással minden felfordított „főzet” fejlesztés-kártyáján 1 általános tokenet helyez el.

Felkészülés (Triss speciális képessége)

Trissnek a varázsigéi kivetése felkészülést igényel, amellyel 1 általános tokenet helyez el egy felfordított „varázsigé” fejlesztés-kártyáján.

Dalolás (Kökörcsin speciális képessége)

Kökörcsin az utazásairól szóló költeményeivel és balladáival keresi a betevőre valót. Dalolásért két „aranyat” vételez magának a készletből.

Vezényszó (Yarpen speciális képessége)

Négy hűséges bajtársa várja mindig tettere készen Yarpen utasításait. A vezényszóval kiválasztja két „bajtársa” kártyáját, és végrehajtja a kártyák által kiváltott hatásokat.

MIK A HELYSZÍNEK, AZ UTAK ÉS A RÉGIÓK?

A játéktábla a *The Witcher* világának több helyszínét is ábrázolja. Minden egyes helyszínt egy névvel és szimbólummal ellátott színes lobogó, és négy kör alakú mező szimbolizál. A hősök a helyszínek között a sárgával jelölt utak mentén közlekednek.

Az egyes helyszínek egy-egy régióhoz tartoznak, amely régiót a lobogó színe és szimbóluma jelöli. Minden régióhoz tartozik egy neki megfelelő akadály-mező is, amely a tábla bal szélén található (lásd az 5. oldalon: „Mik azok az akadályok?”).



Duén Canell a jelölése szerint a kék régióhoz tartozik. Más helyszínekkel három út révén is összeköttetésben áll. Duén Canellbe érkezvén a hős egy sebesülését meggyógyíthatja - ezt jelöli a „szív” szimbólum ezen a helyszínen.