



# ÚTMUTATÓ A JÁTÉKHOZ

„Ezt biztos Triss is érezte” – gondolta magában Geralt. A vaják medálja rágatóni kezdett a mellkasán. Mágia forrása lehet a közelben, vagy egy másik szférából jött teremtmény. Akárhogy is, csak egy varázsigényi kellemetlenség egyik is, másik is. De vajon Triss miért nem szólt előre?

– Csak megérkeztünk! Ideje volt már. A nyereg elgyötörte nem épp nemes alfelemet, amely már lázadással fenyegetett. – Kökörcsin mindig az énekhangján sopánkodott. Panaszáradata azonban ezúttal különösen hangosnak hatott: mintha csak egy bizonyos valaminek kiabálta volna bele a barlang homályába. Ami barlang egykor egy jövedelmező aranybánya lehetett, ám most már évtizedek óta egy szörnyektől hemzsegő, sötét torok csupán. Falusiak tűntek el nyomtalanul, ha valami okból kifolyólag erre tévedtek.

Aztán a homály visszahúzódott, és már hónapok óta nem nyelt el senkit sem. A falu elöljárói egy jól megtömött erszényt ajánlottak fel Geraltnak, ha utánajár a dolognak. Attól tartanak, hogy a hirtelen beállt változás csak valami rosszabbnak az előjele lehet.

Yarpen végigsimított a szakállán, és dörmögött valamit a bajsa alatt. Már az elejétől fogva sejtette, hogy a falu öregjei eltítkolnak valamit; ennek ellenére a csapattal tartott. Vajon miért? És Triss? Miért volt hajlandó egy udvari varázslonő elhagyni a királyát, csak hogy egy régi bányában kutakodjon, ki tudja mi után? Mi lehet pont ebben a barlangban olyan különleges?

Miközben ereszkedtek alá a sötétbő, Geralt tudta, hogy a válasz majd csak odalent várja. Az ürességből előkészű nekkerek éhes tekintete azt ígérte, hogy jó darabig nem lesz ideje gondolkodni ilyesmiken...

## AZ ÚTMUTATÓ HASZNÁLATA

Ezen útmutató célja, hogy az új játékosoknak megmutassa, miképp kell játszani a The Witcher Kalandjátékot. Továbbá tartalmazza minden olyan szabály leírását, ami szükséges lehet a játék elkezdéséhez, ám nem tesz említést néhány szabály alól kivételeiről, valamint bizonyos kártyák interakcióról. Az újdonsült játékosoknak érdemes jelen útmutató egészét tanulmányozniuk az első játszmájuk megkezdése előtt. A játékhoz tartozó különálló szabálykönyv minden olyan helyzet, kivétel és interakció leírását tartalmazza, amelyekről ez a rövid útmutató nem tesz említést. Lásd: a szabálykönyv 1. oldalát!

## ◆ A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE ◆

A The Witcher Kalandjátékban minden játékos egy hős bőrébe bújik, és minden hősnek megvan a maga egyedi, csak a rá jellemző képessége. A játék során a hősök bebarangolják a The Witcher világának jó részét, ellenfelekkel harcolnak és nyomokat keresnek azért, hogy küldetéseket teljesítseknak és DiadalPontokat (azaz DP-t) szerezzenek. A játék végére a legtöbb DiadalPonttal rendelkező játékos győz.

## JÁTÉKOSOK ÉS HŐSÖK

A The Witcher Kalandjátékban minden játékos egy hőst irányít. A játék fogalmai szerint a „hős” egyaránt utal a játékosra is, aki a hőst irányítja, valamint a játékban szereplő hősre. Ezáltal a „játékos” és „hős” kifejezések egyenértékűen használjuk.