

THE WITCHER OLD WORLD

MAGES EXPANSÃO

Há pelo menos dois motivos pelos quais eu considero extremamente difícil escrever qualquer coisa a respeito de magia.

Em primeiro lugar, ela é um campo bem vasto, cujos segredos só estão disponíveis para um punhado seletivo daqueles que possuem o dom. É bom que os escolhidos venham de casas abastadas; embora, aparentemente já há algum tempo, isso não seja mais necessário. O conhecimento que pode ser adquirido sem possuir o dom não é muito extenso, e provavelmente grande parte do que eu escrevo aqui não o surpreenderá, caro leitor.

Existem duas academias que treinam praticantes de magia: o colégio de garotas em Aretuza e a escola de garotos em Ban Ard, considerada inferior por muitas pessoas.

Os magos aprendem a obter energia de elementos como fogo, água, ar e terra. Eles também exercitam a mente; pois sem um conhecimento e força mental enormes, um mago pode facilmente perder o controle da magia e se tornar um brinquedo nas mãos de um poder imprevisível.

Os magos são bem mais respeitados do que os bruxos, e nunca concordariam em ser colocados no mesmo pa-

tamar. Mas mesmo não querendo ser associados com mutantes, já ouvi falar de magos que saem para os ermos para caçar feras perigosas. Supostamente, muitos ingredientes mágicos necessários para experimentos e preparo de poções podem ser extraídos de monstros. Os magos constantemente sonham em ter mais poder, então não é de se espantar que, ansiosos, eles busquem novas - e mais perigosas - maneiras de obtê-lo.

O segundo motivo pelo qual eu não desejo me aprofundar muito no assunto da magia é bem mais prosaico. Em sua maior parte, os magos são sujeitos que se levam a sério, e levam para o lado pessoal qualquer atenção recebida que não seja para lisonjeá-los. Como uma combinação pavorosa, eles possuem uma memória extraordinária que permite que eles cultivem ódio em seus corações e planejem vingança durante muito tempo. A última coisa que eu poderia desejar é criar incômodo para um mago como resultado de uma escolha azarada de palavras, informações falsas, ou um simples erro - e, portanto, me encerrarei por aqui.

Crônicas de Benno Kobart, fragmento do capítulo IV,
A Conjunção e Suas Consequências

COMPONENTES

5 Conjuntos de Componentes de Magos, cada um incluindo:



1 Tabuleiro de Jogador



1 Miniatura de Mago com a base colorida



5 Cubos de Madeira



1 Marcador de Energia de Madeira



1 Ficha de Especialidade



1 Ficha de Pontuação



1 Ficha de Pontuação plástica



1 Ficha de Escola



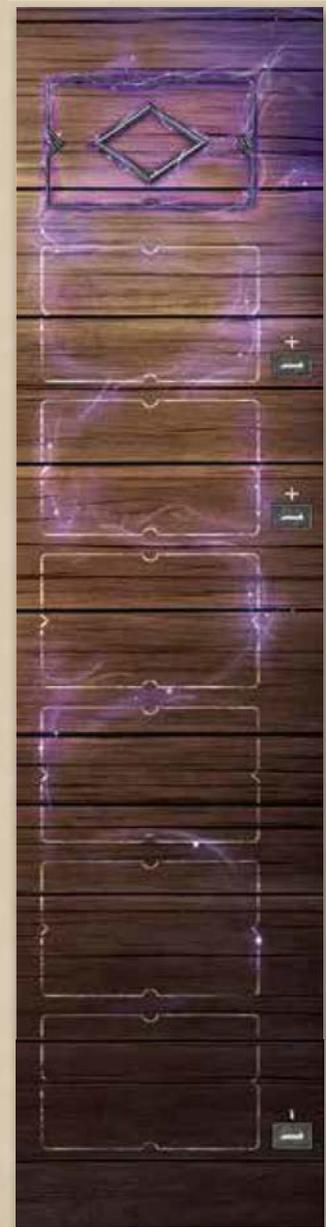
10 Cartas de Ação Iniciais



4 Cartas de Troféu



Um baralho de 90 Cartas de Ação de Mago



Extensão do Tabuleiro de Jogo

VISÃO GERAL

A Expansão Mages traz 5 novos personagens jogáveis para The Witcher Old World. Ela contém todos os componentes necessários para acrescentar esses personagens a qualquer outra expansão existente. Você pode jogar como um Mago (em vez de um Bruxo) ao usar qualquer combinação de Expansões ou variantes de jogo. Qualquer quantidade de jogadores pode escolher jogar como Magos (até mesmo todos eles) durante a mesma partida.



CRÉDITOS



Game Design e Supervisão de Projeto

Łukasz Woźniak

História

Barnaba Drukała

Tradução

Aleksander Janus

Marketing

Łukasz Simiński, Paweł Podgrudny

Direção de Arte

Dawid Bartłomiejczyk

Design Gráfico

Dawid Bartłomiejczyk, Michał Długaj, Dominika Bartkowska

Design de Miniatura

Tomasz Kalisz, Robert Kurek

Arte do Mapa

Damien Mammoliti

Livro de Regras

Jonathan Bobal, Michał Długaj, Katarzyna Fiebiger, Łukasz Kempiański

Desenvolvimento

Łukasz Szopka, Michał Gryń

Playtesters Principais

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



Pamper Playtesting Group

Vídeo de Marketing

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



CD PROJEKT RED®

Desenvolvimento e Supervisão de Projeto

Rafał Jaki

Editores de História

Marcin Blacha, Tomasz Matera

Editores de Cópia

Marcin Łukaszewski, Robert Malinowski, Ryan Bowd, Łukasz Gręda

Arte da Capa

Valeriy Vegera

Design do Logo

Irina Moraru

Design de Miniatura e Direção de Arte

Paweł Mielniczuk, Dawid Kowal

Design Gráfico e Direção de Arte

Przemysław Juszczyk

Video de Marketing

Jacek Krogulski, Marcin Bawolski, Grzegorz Michalak, Adam Dudek

Produtores de Vídeo

Michał Krzemiński, Magdalena Darda-Ledzion

Script e Voz

Borys Pugacz-Muraszkiewicz

Mídias Sociais e Relações Públicas

Marcin Momot, Radek Grabowski, Alicja Kozera

Licenciamento

Kinga Palińska



conclave

Tradução para português

Victor Scanapieco Queiroz

Revisão

Felipe Féres Valle

Layout Brasileiro

Paula Ambrosio

Ilustrações

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

CD PROJEKT®, The Witcher® are registered trademarks of CD PROJEKT S.A.

© 2022 CD PROJEKT S.A. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Como existem diferenças ao preparar e jogar uma partida quando todos os Jogadores decidem jogar como Magos e quando serão apenas alguns, é preciso decidir como prosseguir antes do passo 2 das regras de Preparação básicas.

Siga os passos explicados nas duas sessões a seguir, dependendo do modo de jogo escolhido.

TODOS OS JOGADORES DECIDEM JOGAR COMO MAGOS



Mudanças na preparação:

- Os jogadores não usam as cartas de Ação do jogo básico. Em vez disso, use um baralho de Ações de Mago. As Cartas de Ação do jogo básico são colocadas de volta na caixa do jogo.
- Os jogadores embaralham o baralho de Ações de Mago e o colocam onde ficaria o Baralho de Ações do jogo básico **1** (a extensão do Tabuleiro de Jogo não é necessária). As primeiras seis cartas disponíveis são colocadas viradas para cima seguindo as regras do jogo básico **2**.



- Depois que cada Jogador tiver escolhido um Mago (através do método que eles decidirem) e o Jogador Inicial tiver sido determinado, o último Jogador é o primeiro a escolher a "Escola". O Jogador escolhe qualquer Escola de Bruxo e coloca sua ficha de Escola **A** cobrindo o símbolo da Escola no Tabuleiro de Jogo. O Jogador também coloca sua Ficha de Especialidade **B** cobrindo a Especialidade impressa no Tabuleiro de Jogo e coloca sua miniatura de Mago **C** naquele Local. Em seguida, o próximo Jogador em sentido anti-horário escolhe qualquer Escola que ainda não tenha sido escolhida e determina que aquela será sua Escola durante essa partida. Os Jogadores seguem fazendo isso até que todos tenham determinado sua Escola.

A preparação restante para os Magos é idêntica à preparação do jogo básico.



ALGUNS, MAS NEM TODOS OS JOGADORES DECIDEM JOGAR COMO MAGOS



Mudanças na preparação:

- Os Jogadores usam tanto as cartas de Ação do jogo básico quanto as cartas de Ação de Mago durante toda a partida. Em primeiro lugar, coloque a extensão do Tabuleiro de Jogo **1** para criar espaço para dois baralhos separados. Em seguida, embaralhe separadamente cada Baralho e revele 6 cartas de cada um deles (seguindo as regras do jogo básico). Dessa forma, deve haver 6 Cartas de Ação de Bruxo **2** e 6 Cartas de Ação de Mago **3** disponíveis.



- Depois que cada Jogador tiver escolhido o Bruxo ou o Mago com o qual jogará (através do método que eles decidirem) e o Jogador Inicial tiver sido determinado, os Magos precisam escolher seu Local de Escola. O Mago que terá o turno por último é o primeiro a escolher o Local, e depois todos os outros Magos escolhem um Local em sentido anti-horário.
- O Jogador escolhe qualquer uma das Escolas de Bruxo que não estiver presente na partida e coloca sua Ficha de Escola cobrindo o símbolo da Escola no Tabuleiro de Jogo. O Jogador também coloca sua Ficha de Especialidade cobrindo a Especialidade impressa no Tabuleiro de Jogo e coloca sua miniatura de Mago naquele Local.

A preparação restante para os Magos é idêntica à preparação do jogo básico.

JOGANDO UMA PARTIDA

TODOS OS JOGADORES DECIDEM JOGAR COMO MAGOS



Mudanças na Partida:

- Toda vez que uma regra ou componente do jogo fizer referência a Bruxo ou Bruxos, considere como Mago ou Magos em vez disso.
- Magos podem lutar uns contra os outros, assim como os Bruxos.
- Magos podem pagar Ouro para treinar sua Especialidade no Local de sua Escola, determinada pela Ficha de Especialidade colocada ali durante a preparação do jogo.

ALGUNS, MAS NEM TODOS OS JOGADORES DECIDEM JOGAR COMO MAGOS



Mudanças na Partida:

- Toda vez que uma regra ou componente do jogo fizer referência a um Bruxo, considere como Mago ou Bruxo dependendo da situação. Se uma regra ou componente do jogo fizer referência a Bruxos, considere como Magos e Bruxos.
- Toda vez que um Jogador ganhar uma Carta de Ação através de qualquer meio, ele escolhe uma carta da Área ou Baralho correspondente, seguindo todas as regras do jogo básico (ou seja, um Bruxo não pode ganhar Cartas de Ação de Mago).
- Toda vez que um Jogador tiver a oportunidade de descartar Cartas de Ação (por exemplo, usando a Ação de Local de Vizima), ele pode escolher cartas de qualquer uma das duas Áreas em qualquer combinação.

- Quando um Jogador ganhar uma nova Carta de Ação durante a Fase III de seu Turno, ele também descarta uma carta na mesma posição da outra Área.



*Por exemplo: Um Bruxo ganha a carta mais à direita de sua Área, acrescenta-a à mão **A**, e a Carta de Ação de Mago mais à direita **B** é descartada. As cartas de cada Área são movidas para a direita **C** e completadas com uma nova carta.*

- Os Magos podem lutar uns contra os outros, os Bruxos podem lutar contra Magos e vice-versa.
- Magos podem pagar Ouro para treinar sua Especialidade no Local de sua Escola, determinada pela Ficha de Especialidade colocada ali durante a preparação do jogo.



SABEDORIA E ENERGIA



Cada Mago tem Combate, Alquimia e sua própria Especialização (assim como qualquer Bruxo). Para os Magos, o Atributo Defesa é substituído por Sabedoria. Os Magos também não têm um Nível de Escudo, e em vez disso, eles armazenam e gastam Energia.

Treinando Sabedoria

- Toda vez que um Mago for instruído a aumentar ou diminuir o Nível de Defesa, em vez disso ele aumenta ou diminui o Nível de Sabedoria.
- Toda vez que o jogo se referir a Defesa, o Jogador que está jogando como um Mago considera Sabedoria no lugar de Defesa.

Armazenando Energia

- Toda vez que um Mago for instruído a aumentar ou diminuir o Nível de Escudo, em vez disso ele aumenta ou diminui o Nível de Energia.
- Toda vez que o jogo se referir a Escudo, o Jogador que está jogando com um Mago considera Energia no lugar de Escudo. (Exceção: um Mago não diminui o Nível de Energia depois de sofrer Dano.)
- Toda vez que um Mago aumentar o Nível de Sabedoria, ele também aumenta o Nível de Energia em 1 imediatamente.
- Energia é gasta e adquirida durante as Lutas. Durante as Lutas, a Energia do mago pode exceder o Nível de Sabedoria dele (diferentemente da regra para Escudos).
- Depois de uma Luta, o Nível de Energia é aumentado até ficar igual ao Nível de Sabedoria do Mago.



Esse ícone aparece nas Cartas de Ação e nas Especialidades de Mago. Quando um Jogador usar uma carta ou Especialidade com esse ícone, ele aumenta o Nível de Energia em 1.

Gastando Energia

Cartas de Ação de Mago são usadas de forma semelhante às Cartas de Ação do jogo básico. O Jogador recebe um Baralho inicial, acrescenta cartas a ele ao longo da partida e usa-o para viajar e lutar. As cartas têm efeitos diferentes, explicados abaixo, e muitas delas têm uma nova habilidade que pode ser potencializada com o gasto de Energia.

Depois de criar um Combo de cartas, as regras do jogo básico instruem os Jogadores a resolverem seus efeitos em uma ordem específica. Enquanto estiver jogando como um Mago, o Jogador resolve o efeito das cartas do Combo um de cada vez, da esquerda para a direita.

Se uma carta tiver este símbolo **B**, depois que sua Habilidade de Luta básica **A** for resolvida (mas antes que a próxima carta seja ativada no seu Combo), você pode gastar a Energia necessária **B** para ativar seu efeito de potencialização **C**.



O aumento ou a diminuição de cartas sacadas é resolvido no Passo 4 do Turno de Luta do Jogador, seguindo as regras do jogo básico.



Depois de uma luta, o Nível de Energia é aumentado até ficar igual ao Nível de Sabedoria do Mago.

NOUOS TIPOS DE CARTA



Cartas de Ação de Mago têm as mesmas cores que as Cartas de Ação de Bruxo do jogo básico, portanto, quando qualquer efeito de jogo fizer referência a um tipo e cor específicos, ele pode afetar tanto as cartas de Bruxo quanto as cartas de Mago.

Cartas de Ação de Mago representam os diferentes feitiços que pertencem a 5 ramificações diferentes:



NOUOS EFEITOS DE CARTAS



Proteção

Magos não têm Nível de Escudo e todo o Dano sofrido por eles faz com que eles descartem cartas do topo do Baralho (e então, da mão, quando não houver mais cartas no Baralho).

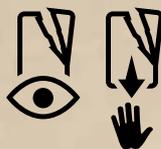
Os Magos podem se proteger contra o Dano conjurando Proteção. Proteção conjurada por um Mago só afeta o próximo Turno de Luta do oponente. Mesmo se o seu inimigo não causar Dano, a Proteção é perdida no final daquele Turno.

A Proteção só reduz Dano normal. Se o efeito forçar um Jogador a descartar uma carta da mão ou do Baralho, a Proteção não se aplica.

Exemplos:

1. Durante o seu Turno de Luta, você ganha 2 de Proteção. Em seguida, você é atacado pelo Monstro e ele causa 4 de Dano, mas a sua Proteção o reduz em 2, então na verdade você sofre apenas 2 de Dano.
2. Durante o seu Turno de Luta, você ganha 2 de Proteção. Em seguida, você é atacado pelo Monstro e o efeito o obriga a descartar 2 cartas da mão. Como você só tem 1 carta na mão, você a descarta; para completar o efeito, você descarta 1 carta do Baralho. A Proteção não se aplica e é perdida sem efeito.
3. Durante o seu Turno de Luta, você ganha 3 de Proteção. Em seguida, você é atacado por um Bruxo que usa uma Poção para causar 2 de Dano, que é totalmente anulado pela Proteção, mas ainda há 1 de Proteção restante (apenas até o final desse Turno de Luta). Então, o Bruxo faz um Combo de cartas que causa 4 de Dano. 1 é reduzido pela Proteção restante e você sofre 3 de Dano.

Em vez disso, o Bruxo poderia ter jogado um Combo diferente para aumentar o Nível de Escudo (sem causar Dano). Dessa forma, toda a Proteção que você tinha ganhado seria perdida sem efeito.



Escolha 1 carta da Pilha de Descarte e acrescente-a à sua mão.

Você não pode mudar a sequência das cartas na Pilha de Descarte enquanto procura a carta que você quer.



Cause uma quantidade de Dano igual ao seu Nível de Energia.



Conjure uma quantidade de Proteção igual ao seu Nível de Energia.



Saque uma quantidade de cartas adicionais igual ao seu Nível de Energia.

Lembre-se de resolver esse efeito durante o passo 4 do seu Turno de Luta junto com todos os outros modificadores de sacar cartas.



Aumente o seu Nível de Energia em 1.



Trate esta carta como se ela tivesse uma Extensão de Combo de qualquer cor.

ESPECIALIDADES DE MAGOS



Alzur - Trovão

Uma vez por Luta: durante o seu Turno de Luta, gaste 1 de Energia para jogar um dado. Aplique o modificador indicado pelo seu Nível de Especialidade e resolva o efeito correspondente ou o efeito de um resultado mais baixo, à sua escolha.

0-1: Cause 0 de Dano.

2-3: Cause 1 de Dano.

4-5: Cause 2 de Dano.

6-8: Cause 3 de Dano.



Ardea - Levitação

Uma vez por Luta: durante o seu Turno de Luta, aumente o seu Nível de Energia e saque cartas como indicado pelo seu Nível de Especialidade.



Gekhira - Necromancia

Uma vez por Luta: durante o seu Turno de Luta, descarte 1 carta da mão para causar Dano e aumentar o seu Nível de Energia como indicado pelo seu Nível de Especialidade.



Othar - Teleporte

Uma vez por Luta: durante o seu primeiro Turno de Luta, ganhe Proteção e aumente o seu Nível de Energia como indicado pelo seu Nível de Especialidade.



Philippa - Mudar de Forma

Uma vez por Luta: durante o seu Turno de Luta, jogue um dado e aplique o modificador indicado pelo seu Nível de Especialidade. Resolva o efeito correspondente ou o efeito de um resultado mais baixo, à sua escolha:

1+ (Gato): saque 1 carta do seu Baralho.

3+ (Lobo): cause 1 de Dano e aumente o seu Nível de Energia em 1.

3+ (Urso): saque 1 carta do seu Baralho e ganhe 1 de Proteção.

5+ (Coruja): escolha 1 carta da sua Pilha de Descarte e acrescente-a à sua mão.

MAGOS E OUTRAS EXPANSÕES



A Expansão Mages pode ser combinada com algumas outras Expansões. Durante a primeira partida com essa Expansão, sugerimos não usar nenhuma outra Expansão. Quando os Jogadores estiverem familiarizados com essa Expansão, eles poderão usar a Expansão Mages com:

- Expansão Skellige
- Expansão Legendary Hunt
- Expansão Monster Trail
- Expansão Adventure Pack
- Expansão Wild Hunt