



## Zaklánač

### Dobrodružná karetní hra

je určena pro skupinu hráčů od 2 do 4 osob.  
Doba hry je 30-90 minut (závisí na počtu hráčů).

Překlad: Lumirius

Úprava: Cauly

## 1. Úvod

Dobrodružná karetní hra Zaklánač nás přenesení do nebezpečného světa, ve kterém se zaklánači stávají čelem mocným nestvůrám. Spolu s Geraltem se vydáme na místa, kde váš život závisí na spolehlivosti meče a magické síle. A také na přátelích a spojencích, kteří vám pomohou v těch nejtěžších chvílích.

Cílem každého hráče je porazit nejnebezpečnější příšery a dosáhnout tak největší slávy. Aby toho dosáhl, musí umně využít vlastností Osobností známých ze „Ságy o Zaklánači“ a bez váhání pověřit Geralta smrtelně nebezpečným úkolem. V tomto souboji může být pouze jeden vítěz.

**Pozor: Před začátkem hry si přečti celá pravidla. Jedině dobrá znalost pravidel ti pomůže vysvětlit pravidla ostatním hráčům.**

## 2. Herní materiál

V krabici s hrou Zaklánač nalezneš:

- 106 karet, podle druhů:
  - Ataki / Útoky (52)
  - Potwory / Nestvůry (20)
  - Wydarzenija / Události (15)
  - Lokacje / Lokace (10)
  - Bohaterowie / Osobnosti (5)
  - Karty Geralta / Karty Geralta (4)
- 24 žetonů Zlata
- figurka Zaklánače
- pytlík na žetony Zlata
- tato pravidla
- 4 karty přehledu pravidel

## 3. Cíl hry

Úkolem hráče je získat Zlato, za které může najmout Geralta, a stejně tak získat Útoky pomáhající mu porazit ve světě řádící nestvůry. V tomto úkolu vám pomáhají zvláštní dovednosti pěti osobností (barda Marigolta, krále Foltesta, čarodějky Triss, velmistra zaklánačů Vesemira a trpaslíka Yarpenu Zigrina) a občas karty Událostí získané v průběhu hry.

Hra končí na konci kola, ve kterém jeden z hráčů porazí svou čtvrtou Nestvůru. V tu chvíli se sečtou Body slávy (získané za každou poraženou nestvůru) a zvítězí ten hráč, který získá Bodů nejvíce.

**Pozor: Pokud si hráči chtějí prodloužit hru, mohou se domluvit, že hra skončí až v kole, kdy jeden z hráčů porazí svou pátou nestvůru.**

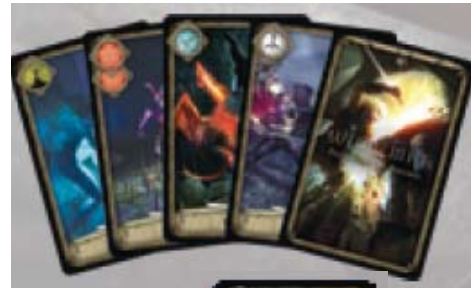
## 4. Karty

Karty se dělí podle rozdílných rubů a funkcí ve hře.

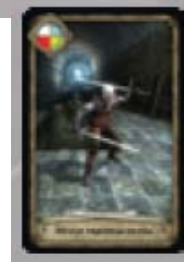
### 4.1 Balíček karet Útoků (52 karet)

Karty z tohoto balíčku symbolizují čtyři způsoby boje Zaklánače s Nestvůrami. Dělí se na útoky Ocelový mečem, útoky Stříbrným mečem, Elixiry a Znamení (všechny o síle 1 nebo 2). Na začátku hry každý z hráčů obdrží dvě karty z tohoto balíčku. Během hry bude muset shromáždit další z karet, aby zvítězil v souboji se silnějšími nestvůrami.

V každém ze čtyř druhů Útoků se nachází devět karet o síle „1“ a tři karty o síle „2“.



Balíček doplňují čtyři karty Meče Osudu, kterých je možno využít namísto požadovaného Útoku (síly 1).



### 4.2 Balíček Nestvůr (20 karet)

Balíček Nestvůr obsahuje strašlivé bestie a nebezpečná monstra ohrožující svět Zaklánače. Jejich zabitím hráč získává Body Slávy, které potřebuje k vítězství ve hře.

Karta každé Nestvůry obsahuje její název, styl boje k její porážce, odměnu a Body Slávy, které hráč obdrží za její zabití.

#### Styl boje

Styl boje znázorňuje sílu a kombinaci Útoků (zastoupené odpovídajícími symboly), které musí hráč získat, aby Nestvůru zabil.

#### Body Slávy

Pod názvem Nestvůr se nachází číslo udávající množství Bodů Slávy, které hráč obdrží za porážku bestie. Body jsou na konci hry sečteny – vyhrává hráč, který jich získal nejvíce.

#### Odměna

Pod kombinací Útoků se nalézá záznam o doplňkové Odměně (navíc k Bodům Slávy), kterou hráč získá okamžitě po zabití Nestvůry. Mohou to být žetony Zlata, karty Útoků nebo jiné výhody, které pomáhají v další části hry.

**Pozor: Více informací o zabíjení nestvůr se nachází v bodě 7.4 – Souboj s Nestvůrou.**



### 4.3 Balíček Událostí (15 karet)

Na začátku každého kola se odkryje vrchní karta z tohoto balíčku. Nachází se na ní zvláštní výhoda, kterou může využít hráč, jež tuto kartu získá. Mohou to být dodatečné Body slávy nebo žetony Zlata, léčka škodící protivníkovi nebo jiný efekt pomáhající při hře. Karty Událostí lze získat pomocí dražby, která probíhá na konci kola (více v bodě 7.5 – *Dražba Událostí*).

Karta Události se hraje ve chvíli napsané na kartě.



### 4.4 Balíček Lokací (10 karet)

Lokace jsou místa, ve kterých se objevují Nestvůry. Obsahují pravidla, které se aplikují ve chvíli, když není Nestvůra včas poražena a ovládne danou Lokaci. Více o funkcích Lokací v bodě 7.6 – *Konec kola*.



### 4.5 Osobnosti (5 karet)

Aby hráč získal kombinaci Útoků nezbytných k likvidaci Nestvůry nebo Zlato potřebné k najmutí Zaklánače, musí si v každém kole vybrat jednu z pěti Osobností. Jsou to Yarpen Zigrin, Vesemir, Triss, Marigold a Foltest.

Každá z Osobností je označena číslicí od 1 do 5, což udává pořadí, ve kterém budou hráči hrát během tohoto kola. Všechny Osobnosti také mají speciální dovednosti, které mohou pomoci, k co nejlepší přípravě na boj s Nestvůrou.



#### Speciální dovednosti Osobností:

**Yarpen Zigrin (1):** Vyměň libovolnou kartu Útok z ruky za jinou kartu Útok vyloženou na stole.

**Vesemir (2):** Vezmi odkrytou kartu Útok Ocelovým mečem nebo Stříbrným mečem z karet vyložených na stole.

**Triss (3):** Vezmi odkrytou kartu Útok Elixírem nebo Znamením z karet vyložených na stole.

**Marigold (4):** Dober kartu z balíčku Útoků.

**Foltest (5):** Dober si jeden žeton Zlata.

**Pozor:** Využitím dovednosti Triss nebo Vesemira není možné vzít kartu Meč Osudu.

### 4.6 Karty Geralta (4 karty)

Karty představují čtyři vlastnosti Geralta a odpovídají čtyřem různým druhům Útoků, jaké využívá v boji s Nestvůrami. Výběr konkrétní vlastnosti označuje, jakou dovednost Geralt intenzivně cvičil a tuto skutečnost využije hráč, který si ho najal, dodatečným Útokem.



**Zlaté pravidlo:**  
Jestliže pravidlo nacházející se na kartě je v rozporu s těmito pravidly hry, platí pravidlo na kartě.

## 5. Žetony Zlata a figurka Zaklánače

### Zlato

Zlato je potřebné k najmutí Zaklánače, který se vyšle do boje s Nestvůrami. Žetony Zlata lze během hry získat více způsoby. V každém případě, pokud má hráč získat žeton (nebo žetony) Zlata, vylosuje si ho z pytlíku. Hráč je povinen držet své žetony Zlata zakryté, ale takovým způsobem, aby vždy bylo vidět kolik žetonů vlastní. Hodnotu vylosovaných žetonů může držet před protihráči v tajnosti.



Ve hře se nachází dvacet čtyři žetonů Zlata (šestnáct o hodnotě 2 a ostatní o hodnotě 3).

Více o najímání Geralta v bodě 7.3 – *Dražba Zaklánače*.

### Figurka Zaklánače

Kartónová značka Zaklánače zobrazuje zaklánače Geralta. Na začátku hry ji získává hráč, který naposledy hrál „Zaklánače – počítačovou hru“ nebo četl knihu ze „Ságy o Zaklánači“. Figurka určuje pořadí výběru Osobností a na konci každého kola je předána následujícímu hráči.



## 6. Příprava hry

**6.1** Vyjmi z krabičky všechny karty a rozděl je na jednotlivé balíčky. (různí se ilustracemi na zadní straně).

**6.2** Karty Osobností a Karty Geralta tak, aby na ně viděli všichni hráči.

**6.3** Všechny žetony Zlata umístěte do pytlíku. Pytlík umístěte tak, aby byl v dosahu všech hráčů.

**6.4** Balíčky Útoků, Nestvůr, Událostí a Lokací postupně zamíchej a polož je rubem nahoru.

**6.5** Balíček Útoků polož doprostřed stolu, poté z tohoto balíčku vylož čtyři karty (anebo tři pokud hrajete ve dvou nebo třech hráčích) a polož je odkryté vedle balíčku.

**6.6** Vezmi tři karty Lokací a polož je odkryté ve vrchní části stolu.

**6.7** Z balíčku Nestvůr vylosuj šest karet a polož je ve dvou řadách: první (pod) a druhé (nad) každou Lokaci. U každé lokace se tedy mají nacházet dvě Nestvůry.

**6.8** Odkryj jednu kartu Události a polož ji na levou stranu stolu.

**6.9** Rozdej každému z hráčů dvě karty Útoků (mají je držet tak, aby protihráči neviděli jejich druh a hodnotu).

**6.10** Každý z hráčů obdrží přehled pravidel.

**6.11** Hru začíná hráč, který získal figurku Zaklánače. Tato figurka s na konci kola předá hráči po levici.

**Pozor:** Všechny použité karty se odhazují na hromádku použitých karet vedle odpovídajícího balíčku. Jestliže v jakékoliv fázi hry dojde příslušný balíček, odhozené karty se zamíchají a vytvoří se tak nový balíček.

## 7. Průběh kola

Každé kolo se skládá ze šesti fází:

- Výběr Osobností
- Speciální dovednosti a Akce
- Dražba Zaklínače
- Boj s Nestvůrami
- Dražba Události
- Konec kola

### 7.1 Výběr Osobností

Hráč, který vlastní figurku Zaklínače, si vybere jednu z pěti Osobností. V tomto kole bude moci těžit z jejich zvláštních schopností. Po něm bude vybírat další Osobnost hráč, který **sedí po směru hodinových ručiček**.

Na Osobnosti, které nebyly vybrány se položí po jedné kartě Útoku (pokaždé, kdy nebyla Osobnost vybrána, se na ni umísťuje další karta Útoku). Hráč který si tuto Osobnost vybere v dalším kole, spolu s ní získává i kartu (či karty) Útoku na ní položené.

### 7.2 Zvláštní dovednosti a Akce

Poté, co si všichni hráči vyberou osobnost, vstupuje se do následující fáze Akcí. Začíná hráč, který si vybral Osobnost s nejnižším číslem (obvykle je to Yarpen s „1“ nebo Vesemir s „2“)

#### Zvláštní dovednost

Pokud je to možné **musí hráč použít** Zvláštní dovednost své Osobnosti. Využití dovednosti pomůže hráči v dalších fázích hry.

#### Akce

Po použití Zvláštní dovednosti může hráč vykonat dvě z následujících akcí:

- Dobrání žetonu Zlata z pytlíku
- Dobrání odkryté karty Útoku vyložené na stole
- Dobrání karty Útoku z balíčku „naslepo“

Pokud hráč chce může provést i dvě stejné akce.

#### **Pozor: Hráč může mít karet Útoků a žetonů Zlata kolik chce.**

Poté, co hráč vykoná své Akce, doplní vyložené karty Útoku do počtu **čtyř** (nebo tří pokud hrají tři nebo dva hráči). Další v pořadí provádění Akcí je hráč s následujícím vyšším číslem Osobnosti.

### 7.3 Dražba Zaklínače

Poté co všichni hráči udělali své akce, přichází dražba, která určí, kdo si v daném kole najme Geralta.

Právo najmout Zaklínače získává výherce dražby (nebo ten kdo skončil na druhém místě, čti níže: bod **Druhé místo v dražbě**) svou nejvyšší nabídkou nad ostatními hráči. V dražbě je možné používat žetonů Zlata (hodnoty 2 nebo 3) a také karet Útoků v libovolné kombinaci. Útoky mají v dražbě hodnotu shodnou s hodnotou síly na kartě (1 nebo 2). Karta **Meč osudu** má hodnotu 1.

#### Začátek dražby a pasování

Dražbu začíná hráč s nejnižším číslem osobnosti. Pokračování dražby probíhá podle pořadí čísel na kartách Osobností.

Když přichází řada na hráče, může zvýšit nabídku nebo pasovat. Hráč, který se rozhodl pro pasování, vypadává z dané dražby – od této chvíle již nemůže do dražby zasáhnout.

#### Zvýšení nabídky a vítězství v dražbě

Aby hráč zvýšil nabídku, musí odkrýt tolik žetonů Zlata a /nebo karet Útoků, aby jejich hodnota byla vyšší než momentální nejvyšší nabídka. Pokud na hráče přijde znovu řada a chce pokračovat, musí k již vyloženým žetonům nebo kartám přidat další, aby převýšil dosud nejvyšší nabídku.

Dražba v tomto stylu pokračuje do té doby, dokud nezbude pouze jeden hráč – ten může v tomto kole Zaklínače najmout.

Všechny žetony Zlata a karty Útoku, které hráči (vítěz i všichni zúčastnění) použili během dražby, jsou vráceny do pytlíku, či odloženy na odhazovací balíček.

#### Výběr karty Geralta

Po ukončení dražby si **musí** její vítěz vybrat jednu kartu Geralta s jednou vlastností – tak, aby pomohl sobě nebo uškodil protivníkům v souboji. Vybraná vlastnost je braná jako dodatkový Útok podle znaku nakresleného na kartě.

**Pozor: Jestliže se žádný z hráčů dražby nezúčastní, Zaklínač nebude v tomto kole najat.**

#### Druhé místo v dražbě

Hráč který vypadl z dražby jako poslední (udělal druhou nejvyšší nabídku), může taky vyslat Geralta do souboje s Nestvůrou. Tento úkol může začít plnit až poté co Zaklínač skončí úkol pro vítěze dražby. Hráč který se umístil na druhém místě v dražbě, musí použít stejnou kartu Geralta, jako vítěz dražby.

Jestliže se v daném kole zúčastnil dražby pouze jeden hráč, může pouze on využít služeb Zaklínače.

**Pozor: V případě hry dvou hráčů, může jedině vítěz najmout Zaklínače.**

### 7.4 Souboj s Nestvůrami

#### Výběr protivníka

Hráč který vyhrál dražbu, si vezme před sebe kartu Geralta s určitou vlastností a má právo zaútočit na libovolnou Nestvůru v první řadě – tj. ležící pod kartou Lokace. Právě tyto bestie bezprostředně ohrožují lidi a rozsévají kolem sebe zkažu a strach. Nestvůry v druhé řadě čekají na svou příležitost a na konci kola, po zakončení všech soubojů, nahradí poraženou Nestvůru. Na původní pozici čekající Nestvůry se umístí nová karta z balíčku Nestvůr, jako čekající Nestvůra..

**Pozor: Hráč, který vyhrál dražbu (nebo se umístil na druhém místě), se může také rozhodnout, že na žádnou Nestvůru nezaútočí, pokud se ukáže, že nemá kombinaci Útočných karet na zabití žijících Nestvůr.**

#### Způsob boje

Aby mohl hráč porazit Nestvůru, musí zvolit odpovídající Styl boje tím, že vyloží Útočné karty v kombinaci útoků zobrazených na kartě Nestvůry. Může k tomu využít kartu Geralta, karty Útoků (i Meče Osudu) nebo získané karty Události. Síla použitých karet Útoků může překročit množství symbolů zobrazených na kartě Nestvůry – nadbytečná síla propadá.

#### Vítězství souboje

Hráč zvítězí, pokud zahraje odpovídající kombinaci Útoků a žádný z protihráčů mu to nepřekazí (např. použitím karty Léčka). Hráč získá kartu Nestvůry a umístí si ji viditelně před sebe jako označení získaných Bodů Slávy. Za zabití Nestvůry hráč **okamžitě** získává odměnu napsanou na kartě Nestvůry.

**Pozor: Karta Léčka nefunguje na útok: vedený přes kartu Geralta nebo kartu Žoldáci a Trocha štěstí.**

## Porážka

Pokud Geralt prohraje (např. někdo zahrál kartu Léčka nebo se hráč zmýlil při výběru vhodné kombinace karet), hráč odhazuje všechny zahrané karty Útoků na hromádku použitých karet, Nestvůra zůstává na svém místě pod kartou Lokace. Neúspěšný hráč už nezískává žádný další postih.

## Druhý útok

Jestliže se dražby účastnila více než jedna osoba, hráč, který udělal druhou nejvyšší nabídku, má právo zaútočit na jednu Nestvůru z první řady. Pravidla souboje zůstávají stejná a hráč si vybírá protivníka z přeživších Nestvůr.

## Odhození karet Útoků

Všechny karty využitě při souboji se odhodí odkryté na balíček použitých karet. V kterémkoliv momentu hry, kdy dojdou karty v balíčku Útoků, se balíček znovu zamíchá a tím se vytvoří nový balíček karet Útoků.

**Pozor:** Jestliže jeden z hráčů zabije čtvrtou Příšeru, dokončí se rozehrané kolo hry a hra končí (viz. **Bod 8 – Konec hry a vítězství**)

## 7.5 Dražba Události

Po zakončení soubojů dochází k dražbě karty Události odkryté na začátku kola. Probíhá stejně jako Dražba o Zaklínače a začíná ji Osobnost s nejnižší hodnotou. Vítěz dražby získává kartu a umístí ji odkrytou před sebe. Hráč může tuto kartu použít kdykoliv v průběhu hry, způsobem popsáním na kartě.

Všechny karty Útoků použité při dražbě se odhazují na balíček použitých karet. Žetony Zlata odložte do pytlíku.

## 7.6 Konec kola

### Ovládnutí lokací Nestvůrami

Před zakončením kola, se všechny Nestvůry z první řady (pod kartami Lokací), které v tomto kole **nebojovaly s Geraltem**, otočí o 90° doprava, aby se tak vyznačil stupeň ovládnutí nad Lokací. Jestliže se Nestvůra v průběhu hry pootočí třikrát

(o 270°) a hvězda na kartě Nestvůry sousedí s hvězdou na spodním okraji karty Lokace – označuje to situaci, kdy Nestvůra ovládla danou Lokaci.



Nad správností otáčení Nestvůr a případnou výměnou Lokací dohlíží vždy hráč s figurkou Zaklínače.

**Pozor:** Jestliže Nestvůra porazila Geralta během souboje, její karta se neotáčí.

### Co dělat při ovládnutí Lokace

Pokud Nestvůra ovládne lokaci je nutno udělat:

- Provést efekt popsáný na kartě Lokace
- Odhod' Lokaci na balíček použitých karet Lokací
- Odhod' obě Nestvůry z této Lokace (z první i druhé řady) na balíček použitých Nestvůr.
- Odhod' všechny vyložené karty Útoků z nabídky na balíček použitých karet Útoků
- Odkryj novou Lokaci a polož ji na místo ovládnuté Lokace.
- Odkryj nové dvě Nestvůry – první polož pod a druhou nad Lokaci.

**Pozor:** Jestliže na konci kola bylo ovládnuto více Lokací Nestvůrami, hráč s figurkou Zaklínače rozhoduje, v jakém pořadí se Lokace vyhodnotí.

## Nové Nestvůry

Jestliže byla jakákoliv Nestvůra během kola zabita, nastupuje na její místo Nestvůra z horní řady nad Lokací a na jí uvolněné místo se vyloží nová karta z balíčku Nestvůr.

## Nová karta Události, doplnění karet Útoků a předání figurky Zaklínače

Na konci kola odkryjte novou kartu Události, doplňte počet odkrytých karet Útoků do čtyř (nebo tří pokud hrajete v méně než čtyřech hráčích) a vraťte karty Osobností a Geralta zpět do středu stolu.

Poté hráč, který vlastnil figurku Zaklínače, předá figurku hráči po levici a začíná nové kolo hry.

## 8. Konec hry a vítězství

Hra končí na konci kola, ve kterém některý z hráčů (může jich být i více), porazí svou čtvrtou Nestvůru. Každý z hráčů sečte Body slávy za jím zabitě Nestvůry nebo za získané karty Události. Vítězí hráč, který získal nejvíce Bodů Slávy.

V případě remízy zvítězí ten z hráčů, který má Nestvůru s nejvyšší hodnotou Bodů Slávy.

Jestliže nerozhodne ani toto hodnocení vyhrává hráč s větším množstvím Zlata.



**POZOR: 1 žeton Zlata = 2 či 3 kusy zlata**

## Karty Lokací

- **Bagna Blaviken (Blavikenská blata)**  
Každý z hráčů odhodí jeden jím zvolený žeton Zlata.
- **Brokilon**  
Hráč(i) s nejvyšším počtem Bodů slávy odhodí jednu jím vybranou kartu Události.
- **Cintra**  
Hráč(i) s nejvyšším počtem Bodů Slávy odhodí jeden jím vybraný žeton Zlata.
- **Dol Blathann**  
Každý z hráčů odhodí jednu kartu Útoku, náhodně vybranou hráčem po levici.
- **Holopole**  
Každý z hráčů si náhodně vezme kartu Útoku od hráče po levici.
- **Jaruga**  
Hráč(i) s nejvyšším počtem Bodů slávy se nemůže (nemohou) účastnit nejbližší dražby.
- **Kaer Morhen**  
Hráč který má v tomto kole značku Zaklánače obdrží tuto kartu a při konečném hodnocení hry ztrácí jeden Bod Slávy.
- **Mahakam**  
Hráč(i) s nejvyšším počtem Bodů slávy odhodí jednu jím vybranou kartu Útoku.
- **Przelecz Klamat (Průsmyk Klamat)**  
Všechny nestvůry pod Lokacemi se pootočí o jeden stupeň doprava.
- **Wyzima**  
Každý z hráčů odhodí jednu jím vybranou kartu Události.

## Karty Nestvůr

- **Alp, Bazyliszek (Bazilišek), Fleder, Ghul, Graveir, Kościgłów (Kostihlav), Północnica (Půlnočnice), Poludnica (Polednice), Upiór (Upír), Utopiec (Utopenec), Wyverna**  
Po vyhraném souboji otoč vrchní kartu z balíčku karet Útoků. Jestliže má symbol, zobrazený na kartě Nestvůry, vezmi si kartu do ruky. V jiném případě kartu odhod' na odhazovací balíček.
- **Bruxa**  
Po vyhraném souboji můžeš směnit libovolné karty Útoku z ruky, za karty Útoků vyložených na stole.
- **Dziki Gon (Divoký Hon)**  
Po vyhraném souboji ti všichni hráči ukáží jednu kartu Útoku z ruky. Z nabízených karet si jednu vezmi.
- **Garkain**  
Po vyhraném souboji si dober jednu kartu z balíčku karet Útoků
- **Kikimora**  
Po vyhraném souboji si vezmi jednu z karet Útoku vyložených na stole.
- **Kościej (Kostěj)**  
Po vyhraném souboji si vezmi z pytlíku dva žetony Zlata.
- **Przeraza (Chiméra)**  
Po vyhraném souboji dober jeden žeton Zlata.
- **Strzyga (Striga)**  
Během nejbližší dražby je tvá nabídka o jeden kus Zlata (hodnota) vyšší.
- **Wilkolak (Vlkodlak)**  
Po vyhraném souboji můžeš směnit libovolné množství karet Útoků z ruky za stejné množství žetonů Zlata z pytlíku.
- **Zeugl**  
Po vyhraném souboji směň libovolné množství kusů (hodnota) Zlata za stejný počet vrchních karet balíčku Útoků.

## Karty Událostí

- **Coś więcej (Něco navíc)**  
Na konci hry má tato karta hodnotu tří Bodů slávy.
- **Doppler**  
Tuto kartu zahraj před použitím Zvláštní dovednosti své Osobnosti. Zkopíruj a použij Zvláštní dovednosti až dvou Osobností vybraných jinými hráči. (pozn.: svou Osobnost hráč nehraje).
- **Granica możliwości (Hranice možností)**  
Kartu zahraj na jiného hráče před Dražbou o Zaklánače. Tento hráč se do konce kola nemůže účastnit žádné dražby.
- **Chrest ognia (Křest ohněm)**  
Kartu zahraj ve chvíli, kdy Nestvůra ovládla některou Lokaci. Ignoruj negativní efekt Lokace.
- **Kwestia ceny (Otázka ceny)**  
Kartu zahraj kdykoliv. Vyměň tuto kartu za tři žetony Zlata. Kartu odhod' na odhazovací balíček.
- **Najemnicy (Žoldnéři)**  
Kartu zahraj během souboje s Nestvůrou. Můžeš použít libovolné množství žetonů Zlata jako libovolný druh Útoku. Jeden žeton má cenu jednoho znaku na kartě Nestvůry.
- **Prawo niespodzianki (Zákon Překvapení)**  
Kartu zahraj před dražbou. Bez ohledu jakou máš Osobnost, začínáš dražbu jako první. Zbytek hráčů draží již podle pořadí určeném hodnotou Osobností.
- **Pupalka (Léčka)**  
Zahraj na Geralta bojujícího s Nestvůrou. Vyber jednu kartu Útoku a odhod' ji na odhazovací balíček. Jestli hráč nemůže odhozenou kartu nahradit další kartou z ruky, prohrává souboj s Nestvůrou.
- **Regeneracja (Regenerace)**  
Kartu zahraj kdykoliv. Vyměň tuto kartu za tři vrchní karty z balíčku Útoků. Kartu odhod' na odhazovací balíček.
- **Tridamskie ultimatum**  
Zahraj před výběrem Osobností. Vybíráš první i když nemáš figurku Zaklánače. Po tobě vybírají Osobnosti hráči podle směru hodinových ručiček.
- **Troche poświęcenia (Trocha štěstí)**  
Během souboje s Nestvůrou můžeš tuto kartu použít jako kombinaci dvou jakýchkoliv Útoků.