

WIEDŹMIN

STARY ŚWIAT

LEGENDARNE ŁOWY

DODATEK

Drogi przyjacielu,

mam nadzieję, że cieszysz się dobrym zdrowiem. Czy wciąż dokuczają Ci czyraki? Znachorka, którą polecałem w ostatnim liście, bez wątpienia widywała już gorsze rzeczy, z gębą swojego parszywego męża na czele. Ile krwi napsuł mi ten mężczyzna! To jednak temat na zupełnie inną okazję. Wierzę, że będzie mi dane opowiedzieć Ci o tym przy kuflu czegoś mocniejszego.

Tymczasem muszę podzielić się z Tobą niepokojącymi wieściami. Gdy przemierzam północne krainy, coraz częściej słyszę o strasznych plugastwach. Na samą myśl o nich włos się jeży na głowie. Od lat jestem w drodze, więc widziałem niejedno – ghule, utopce, raz nawet dane mi było zetknąć się z ekimną! Jednak to, o czym dziś piszę, zdaje się być dalece gorsze.

Monstra, które zdaniem wielu miały być jedynie legendami, bujdami stworzonymi, aby straszyć niegrzeczne dzieci, okazują się prawdziwe. Przerażająco prawdziwe! Do moich uszu niemal każdego dnia docierają pogłoski o kolejnych podróżnych, którzy natknęli się na którąś z tych potężnych bestii.

Wczoraj otrzymałem informacje, które skłoniły mnie, aby do Ciebie napisać, przyjacielu. Te legendarne bestie poczynają sobie coraz śmielej. Obracają w perzynę kolejne miasta Koviru i Poviss, a tamtejsza ludność, straciwszy dach nad głową, ucieka do Kaedwen. Jest jednak tylko kwestią czasu, gdy i tam przestanie być bezpiecznie.

Szczęśliwie słyszałem, że wiedźmini wiedzą już o wszystkim. Na pewien czas będą musieli porzucić zlecenia na wampiry i trupojady, aby zająć się bardziej nagłymi sprawami. Mniejsze złoto może poczekać.

Świat nie zazna spokoju, dopóki wiedźmini nie rozprawią się z tymi potworami. Głęboko wierzę, że temu podołają. Gdyby jednak coś mi się stało, w kopercie wysyłam Ci także klucz do skrytki bankowej. Tam znajdziesz dalsze instrukcje.

Mam nadzieję, że nie będziesz musiał z nich korzystać. Niech Melitele ma Cię w swojej opiece.

Szczerze oddany
Benno

Dziela zebrane Benno Kobarta, suplement, wybór listów

ELEMENTY



7 figurek legendarnych potworów



24 żetony zniszczenia



duża karta pomocy



20 specjalnych kart walki legendarnych potworów



12 kart ruchu legendarnych potworów



7 dużych kart legendarnych potworów

PRZYGOTOWANIE GRY

Najpierw należy przygotować podstawową wersję gry według standardowych zasad. Następnie należy dołożyć elementy z dodatku *Legendarne łowy*.

- Obok toru reputacji należy położyć dużą kartę pomocy **1**:
 - Podczas pierwszej rozgrywki z tym dodatkiem kartę kładzie się **stroną A** do góry **2**.
 - Strona A przedstawia podstawowy wariant rozgrywki. Gdy gracze będą chcieli rozegrać **dłuższy wariant**, powinni użyć **strony B**.
- Gracze wybierają (albo losują) legendarnego potwora, którego wprowadzą do rozgrywki.
 - Dużą kartę legendarnego potwora 3** należy położyć obok planszy.

- Figurkę legendarnego potwora 4** należy umieścić na **obszarze**, którego numer znajduje się w lewym górnym rogu dużej karty potwora **5**.
 - Pozostałe karty i figurki legendarnych potworów odkłada się do pudełka.
- Specjalne karty walki legendarnego potwora 6** należy potasować i umieścić w zakrytym stosie obok dużej karty potwora (tych kart używa się tylko podczas walki z legendarnym potworem).
 - Gracz siedzący po prawej stronie pierwszego gracza (nazywany w tej instrukcji ostatnim graczem) tasuje **12 kart ruchu legendarnego potwora 7**, tworzy zakrytą talię ruchu legendarnego potwora i umieszcza w swoim obszarze gry (zob. „Ruch legendarnego potwora” str. 4).
 - Wszystkie **żetony zniszczenia 8** należy pomieszać zakryte i położyć obok planszy.



OPIS ROZGRYWKI

Rozgrywka z dodatkiem *Legendarne łowy* przebiega według standardowych zasad ze zmianami opisanymi w dalszych sekcjach instrukcji. Największa zmiana dotyczy warunku zwycięstwa. **Aby wygrać, należy pokonać legendarnego potwora.** Gracz, który to robi, natychmiast wygrywa rozgrywkę!

LEGENDARNY POTWÓR

Legendarny potwór znajduje się na planszy od początku gry.

Gracze mogą swobodnie poruszać się na obszar zajmowany przez legendarne potwora i z niego wychodzić. Ruch legendarne potwora na (albo przez) obszar, na którym znajdują się gracze, nie ma na nich wpływu.



Gracze nie mogą wykonywać akcji obszaru zajmowanego przez legendarne potwora. Aby o tym pamiętać, figurkę legendarne potwora należy umieszczać na symbolach przedstawiających akcję obszaru.

RUCH LEGENDARNEGO POTWORA

Gdy ostatni gracz rozegra swoją turę, odkrywa wierzchnią kartę z talii ruchu legendarne potwora. Karta pokazuje, w jaki sposób poruszy się legendarne potwór (ruch legendarne potwora odbywa się na koniec rundy, gdy wszyscy gracze rozegrają swoje tury).

Na każdej karcie ruchu widnieją informacje dotyczące liczby ruchów legendarne potwora, obszaru głównego i obszaru zastępczego.

Figurkę legendarne potwora należy przesunąć tyle razy, ile wskazuje odpowiednia kolumna w tabelce na karcie.



obszar główny
(duży numer obszaru)

obszar zastępczy
(mały numer obszaru)

liczba ruchów
(w zależności od liczby
graczy biorących udział
w rozgrywce)

1. Każdy ruch oznacza przesunięcie figurki legendarne potwora na sąsiadujący obszar, który znajduje się najbliżej obszaru głównego. Podczas ruchu figurki legendarne potwora nie można przesunąć na obszar, na którym leży żeton zniszczenia!
2. Jeśli 2 obszary (bez żetonu zniszczenia) znajdują się w takiej samej odległości od obszaru głównego, ostatni gracz wybiera, na który z nich poruszy się potwór.
3. Gdy legendarne potwór znajdzie się na wyznaczonym przez kartę obszarze głównym, kolejne ruchy wykonuje w kierunku obszaru zastępczego według zasad opisanych w krokach 1. i 2.
4. Jeśli na wszystkich najbliższych obszarach znajdują się żetony zniszczenia, ostatni gracz wybiera dowolny sąsiadujący obszar (bez żetonu zniszczenia) i przesuwa tam figurkę legendarne potwora.
5. Jeśli na wszystkich sąsiadujących obszarach znajdują się żetony zniszczenia, ten ruch i wszystkie kolejne ruchy legendarne potwora w tej turze należy pominąć.

Przykład ruchu legendarne potwora w rozgrywce 2-osobowej

1. Ostatni gracz odkrywa wierzchnią kartę z talii ruchu legendarne potwora. W rozgrywce uczestniczą 2 osoby, więc legendarne potwór wykonuje 2 ruchy.
2. Legendarne potwór zajmuje obszar główny (2. Hengfors), więc ostatni gracz wybiera sąsiadujący obszar znajdujący się najbliżej obszaru zastępczego (18. Ard Modron) i umieszcza tam figurkę legendarne potwora.
3. Na obszarze, z którego poruszył się legendarne potwór, ostatni gracz umieszcza 1 zakryty żeton zniszczenia.
4. Zgodnie z tabelką na karcie ruchu legendarne potwór porusza się w tej turze 2 razy. Ostatni gracz ponownie wykonuje kroki 2. i 3., przesuując legendarne potwora na kolejny najbliższy obszar (11. Beauclair).



ODPĘDZENIE LEGENDARNEGO POTWORA



Jeśli gracz wykonał w swojej turze co najmniej 1 ruch, może odpędzić legendarnego potwora. Aby to zrobić, gracz musi się znajdować na tym samym obszarze co legendarny potwór. Następnie wykonuje w swojej turze po kolei poniższe kroki.



1. Odrzuca dowolną kartę ze swojej ręki.
2. Odkrywa wierzchnią kartę z talii ruchu legendarnego potwora. Następnie przesuwą figurkę legendarnego potwora tylko o 1 obszar w kierunku obszaru głównego widocznego na karcie. Jeśli potwór zajmuje obszar główny, gracz przesuwą go o 1 obszar w kierunku obszaru zastępczego (należy wykonać ruch, odrzucić kartę ruchu i umieścić zakryty żeton zniszczenia według standardowych zasad).
3. (Opcjonalnie) Natychmiast wykonuje akcję obszaru, na którym się znajduje.

Wyjaśnienia dotyczące ruchu legendarnego potwora

- Najbliższy obszar to obszar, który od wskazanego obszaru dzieli najmniejsza liczba pól ruchu wzdłuż drogi.
- Za każdym razem, gdy legendarny potwór opuszcza obszar, należy umieścić na nim 1 zakryty żeton zniszczenia. Żeton należy położyć w taki sposób, aby akcja obszaru była widoczna i dostępna.
- W 1 turze można umieścić wiele żetonów zniszczenia.
- Po wykonaniu pierwszego ruchu ostatni gracz wykonuje następny ruch (jeśli tak wynika z karty ruchu), a potem kolejny itd.
- Jeśli talia ruchu legendarnego potwora się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych i utworzyć nową talię.

ZDOBYWANIE ŻETONÓW ZNISZCZENIA



Jeśli gracz zakończy fazę I swojej tury na obszarze, na którym leży żeton zniszczenia, zanim przejdzie do fazy II, odkrywa ten żeton. Natychmiast otrzymuje widoczny na nim bonus, a następnie kładzie zakryty żeton obok swojej planszeczki.



Opis bonusów na żetonach zniszczenia



+2 Dobierz 2 karty eliksirów.



+1 Dobierz 1 kartę eliksiru i w fazie III dobierz o 1 kartę więcej.



+2 Pobierz 2 żetony złota z banku.



Pobierz 1 żeton złota z banku i w fazie III dobierz o 1 kartę więcej.



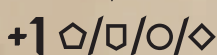
Obniż swój poziom tarczy o 1 i w fazie III dobierz o 2 karty więcej.



Weź z puli odkrytych kart akcji dowolną kartę o koszcie 0 (według standardowych zasad) i w fazie III dobierz o 1 kartę mniej.



Podnieś swój poziom widocznego na żetonie atrybutu (np. ataku) o 1 (jeśli awansujesz, nie dobieraj kart) i w fazie III dobierz o 1 kartę mniej.



Obniż swój poziom tarczy do 0 i podnieś swój poziom dowolnego atrybutu o 1 (jeśli awansujesz, nie dobieraj kart).

Po rozpatrzeniu żetonu zniszczenia gracz rozgrywa fazy II i III swojej tury według standardowych zasad.

WALKA Z LEGENDARNYM POTWOREM



Gracze mogą atakować legendarnego potwora tak jak każdego innego potwora.

Jeśli gracz ma co najmniej 1 zakryty żeton zniszczenia, rozgrywa pierwszą turę walki. W przeciwnym razie pierwszą turę walki rozgrywa legendarny potwór.

Gracz, który kontroluje legendarnego potwora, tasuje wszystkie 20 specjalnych kart walki i tworzy z nich zakryty stos. Następnie wyciąga z niego tyle kart, ile żetonów zniszczenia ma atakujący gracz, i odkłada na bok.

Pozostałe karty to talia wytrzymałości legendarnego potwora.

Atakujący gracz zachowuje żeton zniszczenia.

Legendarny potwór ma specjalną zdolność walki, którą wykorzystuje podczas walki.



Atak legendarnego potwora jest silniejszy niż standardowego potwora. Ponadto na dużej karcie legendarnego potwora znajdują się opisy 4 ataków specjalnych, które mogą się pojawić podczas walki. Jeśli przy opisie wybranego rodzaju ataku (szarża albo ugryzienie) znajduje się symbol ataku specjalnego, gracz odczytuje treść tego ataku z dużej karty legendarnego potwora i rozpatruje jego efekt.



Ochrona legendarnego potwora

Poziom ochrony legendarnego potwora zależy od reputacji wiedźmina, który go atakuje (im wyższa reputacja, tym mniejsza ochrona potwora). Poziom ochrony legendarnego potwora znajduje się na dużej karcie pomocy.

Na stronie A **A** poziom ochrony potwora wynosi odpowiednio 3/2/1/0/0.

Na stronie B **B** poziom ochrony potwora wynosi odpowiednio 4/3/2/1/0.



Poziom ochrony potwora wskazuje, o ile obrażeń mniej gracz zadaje w każdej swojej turze walki. Dotyczy to wszystkich obrażeń zadawanych potworowi (wynikających z użycia zdolności specjalnych, kart eliksirów, kombinacji kart itp.).

Przykład. Podczas rozgrywki gracze korzystają ze strony A karty pomocy. Poziom reputacji gracza wynosi 1, więc poziom ochrony legendarnego potwora wynosi 2. W swojej turze walki gracz korzysta ze swojej zdolności specjalnej i zadaje 1 obrażenie – to obrażenie jest anulowane, a legendarny potwór traci 1 poziom ochrony. Następnie gracz zagrywa kombinację, która zadaje 3 obrażenia: 1 poziom ochrony, który został potworowi, obniża liczbę obrażeń o 1, więc legendarny potwór otrzymuje 2 obrażenia.

W następnej turze walki gracza poziom ochrony legendarnego potwora znów będzie wynosić 2.

Wynik walki

Gdy gracz pokona legendarnego potwora, natychmiast wygrywa rozgrywkę.

Jeśli nie uda mu się pokonać legendarnego potwora, jego atak zostaje odparty. W takiej sytuacji gracz dobiera 1 żeton zniszczenia z puli, otrzymuje widoczny na nim bonus, a następnie kładzie zakryty żeton obok swojej planszетки.



WARIANT SOLO

Celem gry jest pokonanie legendarnego potwora, zanim obróci wniwecz całą Kontynent.

Rozgrywka w wariantcie solo z dodatkiem *Legendarne łowy* przebiega według standardowych zasad ze zmianami opisanymi poniżej.

PRZYGOTOWANIE GRY

Rozgrywkę przygotowuje się w taki sam sposób jak opisano na str. 3 z następującymi zmianami:

- Zamiast dobierać 3 żetony ze stosu potworów poziomu I dobierz po 1 żetonie z wierzchu stosów potworów poziomów I, II i III. Pozostałe zasady przygotowania potworów nie zmieniają się.
- Weź kartę pomocy do wariantu solo z gry podstawowej i połóż obok swojej planszетки.
- Zdecyduj, czy będziesz korzystać ze strony A, czy ze strony B dużej karty pomocy i połóż ją wybraną stroną do góry.
- Utwórz zakrytą talię ruchu legendarnego potwora. Niewykorzystane karty odłóż do pudełka (bez oglądania ich). Liczba kart w talii zależy od poziomu trudności, jaki wybierzesz.

	Łatwy	Standardowy	Trudny
	9	8	7

OPIS ROZGRYWKI

Rozgrywka przebiega w taki sam sposób jak opisano na str. 4–7 z następującymi zmianami:

- Jeśli nie możesz wykonać ruchu legendarnym potworem, dobierz 1 kartę z talii ruchu legendarnego potwora i odłóż na stos odrzuconych kart ruchu legendarnego potwora. Nie umieszczaj na planszy żetonu zniszczenia.
- Jeśli pokonasz potwora i podniesiesz swój poziom reputacji, nie dobieraj nowej karty potwora. Jeśli odpędzisz potwora, umieść nowy żeton potwora tego samego poziomu na planszy (jak w podstawowej wersji gry).
- Jeśli odpędzisz legendarnego potwora, nie dobieraj karty ruchu legendarnego potwora. Zamiast tego wybierz dowolny sąsiadujący obszar, na którym nie ma żetonu zniszczenia.
- Z talii wytrzymałości legendarnego potwora wyciągnij 1 kartę za każde 2 żetony zniszczenia, które masz w swoich zasobach (zaokrąglając w dół).

Gra natychmiast kończy się Twoim zwycięstwem, gdy pokonasz legendarnego potwora.

Przegrywasz, gdy w dowolnym momencie rozgrywki musisz dobrać kartę z talii ruchu legendarnego potwora, a w talii nie ma kart.

„LEGENDARNE ŁOWY” I INNE DODATKI



Dodatek *Legendarne łowy* można łączyć z niektórymi dodatkami. Sugerujemy jednak, aby do pierwszej rozgrywki z tym dodatkiem nie dołączać żadnego dodatku. Gdy gracze dobrze poznają zasady dodatku *Legendarne łowy*, mogą go łączyć z następującymi dodatkami:

- *Magowie*,
- *Na tropie potworów*,
- *Zestaw przygód*,
- *Skellige*.

Jeśli gracze potącą dodatki *Legendarne łowy* i *Skellige*, dużą kartę pomocy powinni położyć obok planszy poniżej toru reputacji. Podczas walki z legendarnym potworem należy pamiętać, aby sprawdzić poziom ochrony potwora, który zależy od poziomu reputacji walczącego z nim gracza.

OPRACOWANIE



CD PROJEKT RED®

rebel

Projekt gry i nadzór projektu

Łukasz Woźniak

Fabula

Barnaba Drukała

Tłumaczenie

Aleksander Janus

Marketing

Łukasz Simiński, Paweł Podgrudny

Nadzór artystyczny

Dawid Bartłomiejczyk

Projekt graficzny

Dawid Bartłomiejczyk, Michał Długaj

Projekt figurek

Tomasz Kalisz, Robert Kurek

Ilustracja mapy

Damien Mammoliti

Instrukcja

Jonathan Bobal, Katarzyna Fiebigier,
Łukasz Kempański

Rozwój gry

Łukasz Szopka, Michał Gryń

Główni testerzy

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



Pamper Playtesting Group

Wideo

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

Rozwój gry i nadzór projektu

Rafał Jaki

Edycja warstwy fabularnej

Marcin Blacha, Tomasz Matera

Edycja tekstów

Marcin Łukaszewski, Robert
Malinowski, Ryan Bowd, Łukasz Gręda

Ilustracja na okładce

Valeriy Vegera

Projekt graficzny logo

Irina Moraru

Projekt figurek i nadzór artystyczny

Paweł Mielniczuk, Dawid Kowal

Projekt graficzny i nadzór artystyczny

Przemysław Juszczyk

Wideo

Jacek Krogulski, Marcin Bawolski,
Grzegorz Michałak, Adam Dudek

Produkcja

Michał Krzemiński,
Magdalena Darda-Ledzion

Skrypt i narracja

Borys Pugacz-Muraszkiewicz

Social media i PR

Marcin Momot, Radek Grabowski,
Alicja Kozera

Dział prawny

Kinga Palińska

Tłumaczenie z języka angielskiego

Agnieszka Chrzanowska,
zespół Rebel

Redakcja

zespół Rebel

Ilustracje

Adrian Smith, Ala Kapustka,
Anna Podedworna, Bartłomiej Gawęł,
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® i *Wiedźmin*®
są zarejestrowanymi znakami
towarowymi CD PROJEKT S.A.

© 2022 CD PROJEKT S.A.
Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wszystkie pozostałe prawa autorskie
i znaki towarowe są własnością ich
odpowiednich właścicieli.