

ВЕДЬМАК

СТАРЫЙ МИР

ЛЕГЕНДАРНАЯ ОХОТА

ДОПОЛНЕНИЕ

Дорогой друг!

Надеюсь, это письмо найдёт тебя в добром здравии. Как ты там? Старые нарывы ещё ноют? Ты бы навестил ту ведьму-травницу, про которую писал тебе в моём предыдущем письме: она и не с такими ужасами может совладать. Одно лицо её муженька чего стоит — а уж он такое вытворяет, что у меня даже отсюда скулы сводит! Но это не тема для письма: как встретимся, расскажу за кружкой пенного.

Спешу поведать тебе, друг мой, тревожные вести. В своих странствиях по землям Севера я всё чаще встречаю слухи, которые и вспоминать-то страшно — аж сейчас волосы дыбом встают. А я-то всякого повидал на большаке: и гулей с утопцами, и даже экимму разок! Но если слухи не врут, то нынче и вовсе ужасы пошли.

Вот оно ж как бывает: твари, о которых только из сказок слышал — детей непослушных пугать! — живут, сталбыть, наяву... Живут да зубы на нас точат! Почитай каждый день слышу, как где-то нет-нет да и заprime-тили очередного монстра невиданной силы.

А с чего тебе решил написать-то. Эти монстры невиданные силу свою почуяли да осмелели.

Не далее как вчера узнал: города Ковир и Повисс они в пыль растоптали да людей без домов оставили. Те люди бежали в Кээдвен искать прибежища, вот только и там скоро такое начнётся, это как пить дать.

Но я также и слышал, что ведьмаки, к нашему счастью, уже про всё это прознали. Придётся им теперь позабросить заказы на вампиров да трупоедов всяких — есть сейчас дела поважнее. А зло помельче пущай подождёт в сторонке.

Так что будет в нашем мире неспокойно, покуда ведьмаки не наведут порядок. И уж пусть они постараются! А ежели что со мной и станется на большаке, на всякий случай посылаю тебе с этим письмом ключ к моей ячейке в банке — сам знаешь каком. В ней найдёшь мою инструкцию, что делать дальше.

Но уж пусть он тебе не понадобится. Да хранит тебя Мелитэле!

Искренне друг твой,
Бенно

— Собрание сочинений Бенно Кобарта, из личного архива писем

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



7 фигурок легендарных монстров



24 жетона руин



1 большая памятка



20 боевых карт
легендарного монстра



12 карт перемещения
легендарного монстра



7 больших карт легендарных монстров

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре по обычным правилам, затем сделайте следующие шаги:

1. Поместите **большую памятку** **1** рядом со шкалой трофеев у игрового поля:
 - **Стороной А** **2** вверх, если вы впервые играете с этим дополнением. Это стандартный режим.
 - **Стороной В** вверх, если вы желаете сделать партию длиннее.
2. Выберите одного из **легендарных монстров** (сообща или случайным образом). После этого:
 - Поместите его **большую карту** **3** рядом с игровым полем.

- Поместите его **фигурку** **4** в указанную на карте локацию **5**.
 - Уберите в коробку остальные карты и фигурки легендарных монстров.
3. Перемешайте все **боевые карты легендарного монстра** **6** и сформируйте из них колоду. Поместите её лицом вниз рядом с игровым полем.
 4. Перемешайте все **карты перемещения легендарного монстра** **7** и сформируйте из них колоду. Поместите её лицом вниз рядом с последним игроком (игроком справа от первого игрока).
 5. Перемешайте все **жетоны руин** **8** лицом вниз и поместите их рядом с игровым полем, сформировав запас.



ХОД ИГРЫ

При игре с дополнением «Легендарная охота» следуйте правилам для обычной игры с указанными в этой книге правил изменениями.

Главное отличие — другая цель: **игра не заканчивается, когда кто-либо достигает самого верхнего деления шкалы трофеев**. Вместо этого выигрывает тот, кто победит легендарного монстра!

ЛЕГЕНДАРНЫЙ МОНСТР

Легендарный монстр находится на поле с самого начала партии.

Игроки могут свободно перемещаться в локацию и из локации, в которой находится легендарный монстр. Если легендарный монстр перемещается в локацию с игроком (или через неё), это никак не влияет на игрока.



Действие локации, в которой находится легендарный монстр, нельзя использовать. В качестве напоминания, закрывайте символ действия локации фигуркой легендарного монстра.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОГО МОНСТРА

Каждый раз, когда последний игрок завершает свой ход (т. е. все игроки сделали по одному ходу и должен начаться новый круг), он открывает верхнюю карту перемещения легендарного монстра из колоды. Переместите легендарного монстра согласно этой карте по правилам, указанным далее, после чего сбросьте её.



Номер основной локации назначения

Номер второстепенной локации назначения

Количество очков перемещения. Используйте то число (нижний ряд), которое соответствует числу игроков (верхний ряд)

- За каждое очко перемещения легендарный монстр перемещается в соседнюю локацию, являющуюся ближайшей к **основной локации назначения** (то есть двигается в её направлении). **Он не может перемещаться в локацию с жетоном руин.**
- Если легендарный монстр переместился в основную локацию и у него остались очки перемещения, он продолжает перемещаться по тем же правилам, но теперь двигаясь в направлении **второстепенной локации назначения**.
- При перемещении монстра, в каждую локацию, которую он **покидает**, помещайте лицом вниз случайный жетон руин из запаса.
- Если несколько соседних локаций одинаково близки к локации назначения, то последний игрок выбирает, в какую из них переместится монстр.
- Если во всех соседних локациях, ближайших к локации назначения, лежат жетоны руин, то монстр перемещается в любую другую соседнюю локацию без жетона руин (на выбор последнего игрока).
- Если во всех соседних локациях лежат жетоны руин (что означает, что нет ни одной локации, куда мог бы переместиться монстр), перемещение заканчивается и все оставшиеся очки перемещения игнорируются.

Пример для игры вдвоём

- Второй игрок после своего хода открывает карту перемещения монстра. Монстр получает 2 очка перемещения (в соответствии с таблицей на карте).
- Легендарный монстр уже находится в основной локации указанной на карте (2), поэтому он сразу начинает двигаться в направлении второстепенной локации (18). Он перемещается в соседнюю локацию, ближайшую к локации назначения.

3. Случайный жетон руин из запаса помещается лицом вниз в локацию, которую только что покинул монстр.
4. У монстра остаётся ещё 1 очко перемещения, шаги 2 и 3 повторяются: монстр снова перемещается ближе к локации назначения, а в локацию, которую он покинул, помещается жетон руин.



Пояснения по перемещению легендарного монстра

- Ближайшая локация к локации назначения — это та, от которой требуется сделать наименьшее количество перемещений, чтобы попасть в локацию назначения.
- Жетон руин не мешает выполнять действие локации, в которой он лежит.
- На поле может быть помещено несколько жетонов руин за один ход, если монстр переместился на несколько локаций.
- Если колода карт перемещения легендарного монстра закончилась, перемещайте сброшенные карты перемещения и сформируйте новую колоду.

КАК ПРОГНАТЬ ЛЕГЕНДАРНОГО МОНСТРА



Если вы переместились в свой ход хотя бы один раз и находитесь в локации с легендарным монстром, вы можете прогнать его. Для этого хотя бы в одной соседней локации не должно быть жетона руин и у вас должна быть хотя бы 1 карта в руке. Выполните следующие шаги:

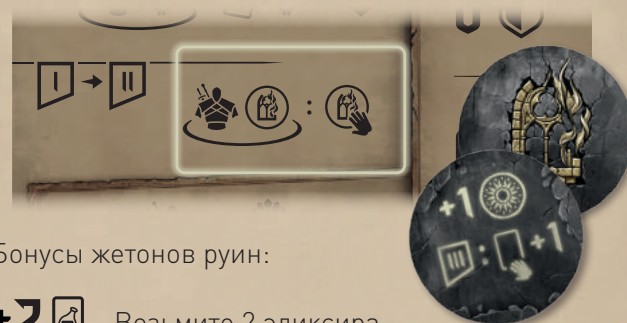


1. Сбросьте из руки 1 любую карту.
2. Откройте верхнюю карту перемещения легендарного монстра из колоды и переместите его по обычным правилам (в том числе поместив жетон руин в локацию), но как если бы легендарный монстр получил только 1 очко перемещения вместо указанных на карте.
3. Можете выполнить действие локации, в которой находитесь.

ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ РУИН



Если вы заканчиваете фазу I, находясь в локации с жетоном руин, возьмите этот жетон и немедленно получите бонус, указанный на нём. Затем положите этот жетон лицом вниз рядом с собой.

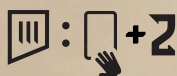


Бонусы жетонов руин:

- +2**  Возьмите 2 эликсира.
- +1**  Возьмите 1 эликсир. В фазу III возьмите из своей колоды на 1 карту больше.
- +2**  Возьмите 2 золота.



Возьмите 1 золото. В фазу III возьмите из своей колоды на 1 карту больше.



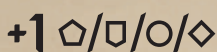
Понижьте свой уровень щита на 1. В фазу III возьмите из своей колоды на 2 карты больше.



Возьмите 1 любую карту действия со стоимостью 0 из ряда на поле и положите её в свой сброс. В фазу III возьмите из своей колоды на 1 карту меньше.



Увеличьте свой указанный навык на 1. Если в результате этого повысится ваш уровень ведьмака, не берите карты за это. В фазу III возьмите из своей колоды на 1 карту меньше.



Понижьте свой уровень щита до 0. Увеличьте любой свой навык на 1. Если в результате этого повысится ваш уровень ведьмака, не берите карты за это.

Получив бонус за жетон руин, перейдите к фазе II своего хода.

БИТВА С ЛЕГЕНДАРНЫМ МОНСТРОМ



В свой ход игрок может начать битву с легендарным монстром по тем же правилам, что и с обычным монстром, с указанными ниже изменениями.

- Перед битвой игрок, контролирующий монстра, берёт все 20 боевых карт легендарного монстра (обычные боевые карты не используются), перемешивает их и формирует из них колоду. Затем сбрасывает из неё по 1 карте за каждый жетон руин, имеющийся у нападающего игрока. Оставшаяся колода — это запас жизни легендарного монстра. Жетоны руин остаются у нападающего игрока: не сбрасывайте их.

- Если у активного игрока есть хотя бы 1 жетон руин, он первым делает ход в битве. В противном случае легендарный монстр ходит первым.
- Помимо особой способности, на карте легендарного монстра есть описания его 4 особых атак. Некоторые атаки на боевых картах легендарного монстра предписывают выполнить одну из этих особых атак. В этом случае следуйте описанию соответствующей особой атаки с карты монстра.



Броня легендарного монстра

Легендарный монстр защищён от атак неопытных бойцов. Чем выше на шкале трофеев находится жетон нападающего игрока, тем менее эффективна эта защита.

Держите большую памятку напротив шкалы трофеев: каждому делению шкалы будет соответствовать одно из значений уровня брони в правой части памятки.

Сторона **A**: в зависимости от положения жетона трофеев нападающего игрока уровень брони легендарного монстра равен 3/2/1/0/0.

Сторона **B**: в зависимости от положения жетона трофеев нападающего игрока уровень брони легендарного монстра равен 4/3/2/1/0.



Урон, суммарно наносимый игроком за каждый ход битвы (комбинацией, эликсирами и другими эффектами), снижается на значение уровня брони легендарного монстра.

Пример

Памятка лежит стороной А вверх. Жетон трофеев игрока находится на втором снизу делении шкалы, поэтому уровень брони легендарного монстра равен 2. В начале своего хода битвы игрок использует специализацию, чтобы нанести монстру 1 урон, но броня поглощает этот урон. Затем игрок разыгрывает комбинацию, чтобы нанести 3 урона: оставшаяся 1 броня поглощает 1 урон, и легендарный монстр получает всего 2 урона.

В следующий ход битвы игрока броня легендарного монстра восстановится и снова будет равна 2.

Последствия битвы

Если игрок побеждает легендарного монстра, он выигрывает!

Если игроку не удаётся победить легендарного монстра, то вместо обычных последствий поражения в битве он берёт 1 жетон руин из запаса, немедленно получает указанный на нём бонус и кладёт этот жетон лицом вниз рядом с собой. После чего завершает битву по обычным правилам: повышает свой уровень щита, формирует новые колоды действий и боевых карт легендарного монстра и переходит к фазе III.



ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В одиночной игре с дополнением «Легендарная охота» у вас будет новая цель, которую нужно будет достичь за наименьшее число ходов — положить конец бесчинствам легендарного монстра, прежде чем он успеет ввергнуть Континент в хаос.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к одиночной игре по обычным правилам. Затем продолжите подготовку по правилам «Легендарной охоты» (стр. 3), но с указанным ниже изменением.

Формируя колоду карт перемещения легендарного монстра, замешайте в неё не все карты, а определённое количество случайно выбранных карт. Остальные карты перемещения уберите в коробку, не смотря на них. Размер колоды карт перемещения зависит от желаемого уровня сложности:

Легко	Средне	Сложно
9	8	7

ХОД ИГРЫ

Следуйте правилам обычной одиночной игры и «Легендарной охоты», но со следующими изменениями:

- Если колода карт перемещения легендарного монстра закончилась, не замешивайте сброс и не формируйте новую колоду.
- Прогоняя легендарного монстра, не открывайте карту перемещения из колоды. Вместо этого сами выберите соседнюю локацию без жетона руин и переместите туда монстра (как и обычно, поместите жетон руин в локацию, которую он покинул).
- Формируя запас жизни легендарного монстра, вместо того, чтобы сбросить из него по карте за каждый жетон руин у вас, сбросьте из него по 1 карте за каждые 2 жетона руин у вас (округляя вниз).

Вы выигрываете, если побеждаете легендарного монстра.

Вы проигрываете, если должны открыть карту перемещения легендарного монстра, но их больше не осталось в колоде.

«ЛЕГЕНДАРНАЯ ОХОТА» И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ



Первую партию в «Легендарную охоту» рекомендуется сыграть без других дополнений. После этого вы можете сочетать её со следующими дополнениями:

- «Чародеи»
- «Скеллиге»

- «По следу монстра»
- «Набор приключений»
- «Цири»
- «Потерянная лошадь»

Если вы сочетаете дополнения «Легендарная охота» и «Скеллиге», поместите большую памятку дополнения «Легендарная охота» под шкалой трофеев (место сбоку от шкалы будет занято полем Скеллиге).

АВТОРЫ



Дизайн игры и руководство проектом

Лукаш Возняк

Сюжет

Барнаба Друкала

Перевод с польского

Александр Янус

Маркетинг

Лукаш Симиньский,

Павел Подгрудный

Художественное руководство

Давид Бартломейчик

Графический дизайн

Давид Бартломейчик,

Михал Длугай

Дизайн фигурок

Томаш Калиш, Роберт Курек

Иллюстрация поля

Дамиен Маммолити

Книга правил

Джонатан Бобал, Катажина
Фибигер, Лукаш Кемпиньский

Разработка игры

Лукаш Шопка, Михал Грынь

Ведущие тестировщики

Лукаш Шопка, Михал Спрысак,
Пшемислав Цемниевский, Ола
Возняк, Михал Грынь,



Pamper Playtesting Group

Рекламное видео

Томаш Бар / Hexy Studio,
Мацей Климчак, Ян Шостаковский,
Ливия Клюпсь



CD PROJEKT RED®

Разработка игры и руководство проектом

Рафал Яки

Редакторы по сюжету

Марцин Блаха, Томаш Матера

Редакторы-корректоры

Марцин Лукашевский,
Роберт Малиновский, Райан Боуд,
Лукаш Гренда

Иллюстрация коробки

Валерий Вегера

Дизайн логотипов

Ирина Морару

Дизайн фигурок и художественное руководство

Павел Маленчук, Давид Коваль

Графический дизайн и художественное руководство

Пшемислав Ющик

Рекламное видео

Яцек Крогульский, Марцин
Бавольский, Гжегож Михалек,
Адам Дудек

Видеопроизводство

Михал Кржеминьский,
Магдалена Дарда-Ледзион

Сценарий и озвучка видео

Борис Пугач-Мурашкевич

Связи с общественностью и каналы в социальных сетях

Марцин Момот, Радек Грабовски,
Алиция Козера

Юридическая поддержка

Кинга Палиньска



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Художественный переводчик

Данила Евстифеев

Редактор и технический переводчик

Даниил Молошников

Корректоры

Марина Герасимова,
Полина Вольская

Дизайнер-верстальщик

Елена Шлюкова

Руководитель проекта

Антон Сковородин

Общее руководство

Антон Сковородин



Иллюстрации

Адриан Смит, Ала Капустка, Анна
Подедворна, Бартломей Гавел,
Богна Гавроньска, Бриан Сола,
Диего де Альмейда Перес, Grafit
Studio, Кароль Берн, Катажина
Беус, Катажина Малиновская,
Лоренцо Мастоляни, Мацей
Лашкевич, Мануэль Кастаньон,
Марек Мадей, Неманья Станкович,
Сандра Хлевиньская, Яма Орче

CD PROJEKT®, Ведьмак® — зарегистрированные торговые знаки CD PROJEKT S.A. © 2021 CD PROJEKT S.A. Все права защищены. Все другие копирайты и торговые знаки являются собственностью их правообладателей.

