

WIEDŹMIN

STARY ŚWIAT

NA TROPIE POTWORÓW DODATEK

Wiedźmin przystanął, a dreszcz niepokoju przeszedł mu po plecach. W lesie od jakiegoś czasu panowała absolutna cisza. Towarzyszący mu przez ostatnie godziny trel ptaków ucichł. Nigdzie nie dostrzegł też śladów dzikiej zwierzyny.

– Kto zapuści się za daleko, ten już nie wraca z lasu – powiedział poprzedniego wieczoru jeden z wieśniaków. – Las należy teraz do wilkołaka albo jakiegoś innego czorta.

Wieśniak oczywiście się mylił. Strzępy prawdy wyłowione z bająn mieszkańców siota wskazywały jasno, że to bies, a nie wilkołak upodobał sobie tutejsze gęstwiny.

Wiedźmin przykucnął, zauważywszy w poszyciu świeży trop. Przeczucie go nie myliło. Bies. Całkiem duży.

Sięgnął do pasa, aby upewnić się, że petarda zwana Czarcią Purchawą jest na swoim miejscu. Potem wyjął z sakwy niewielki flakonik i go

odkorkował. Z wyćwiczoną precyzją natożył na ostrze specjalny olej.

W walce z bestią, która jednym uderzeniem łapy może ubić jeźdźca wraz z koniem, wszystkie chwytły są dozwolone. A nawet są absolutnie niezbędne.

Prostując się, kątem oka dostrzegł ruch. Ciemny kształt przemknął wśród zarośli. Wiedźmin przymknął oczy i odetchnął głęboko.

Był gotów...

A ja? Ja siedziałem wtedy we wsi, wyczekując z pozostałymi jego powrotu z lasu. I wrócił, ma się rozumieć. Ledwo – na ostatnich nogach właściwie – ale dowlókt się z powrotem. A gdy go pozszywali i trochę poskładali, zainkasował nagrodę i ruszyliśmy dalej.

Kroniki Benno Kobarta,
fragment rozdziału XIII „Zagrożenia w podróży”

ELEMENTY

elementy trolla

zestaw elementów wiedźmina ze Szkoły Mantikory



figurka trolla



karta trolla



żeton trolla



planszетка wiedźmina



figurka wiedźmina z kolorową podstawką



żeton reputacji i plastikowy żeton reputacji



drewniany znacznik tarczy



5 drewnianych znaczników



10 startowych kart akcji



4 karty trofeów przypisanych szkole wiedźmińskiej

11 specjalnych kart akcji



po 1 karcie dla każdego wiedźmina z podstawowej wersji gry, wiedźmina ze Szkoły Mantikory i każdego maga z dodatku *Magowie*



28 kart petard



15 kart mutagenów



40 zaawansowanych kart akcji



4 specjalne karty walki potworów



29 dużych kart potworów



18 żetonów słabości

WARIANTY GRY

Do rozgrywki z dodatkiem *Na tropie potworów* niezbędna jest podstawowa wersja gry **Wiedźmin: Stary Świat**.

Ten dodatek wprowadza kilka wariantów gry, z których można korzystać oddzielnie albo jednocześnie. Sugerujemy, aby z każdą kolejną rozgrywką dodawać po 1 nowym wariantcie.

Grę należy przygotować według standardowych zasad z poniższymi zmianami dotyczącymi poszczególnych wariantów.

WIEDŹMIN ZE SZKOŁY MANTIKORY



W tym wariantcie podczas wyboru wiedźmina dokłada się planszетkę wiedźmina ze Szkoły Mantikory – działa on na takich samych zasadach jak wiedźmini z podstawowej wersji gry. Wiedźmin ze Szkoły Mantikory ma odpowiedni zestaw elementów wiedźmina, a obszar jego szkoły jest zaznaczony na planszy.



Zdolność specjalna – tolerancja na eliksiry:



Raz na walkę w swojej turze walki możesz odrzucić 1 **niewykorzystaną** kartę eliksiru (na poziomie I odrzuć 2 karty eliksirów), aby zadać obrażenia oraz, jeśli poziom tolerancji na eliksiry wynosi **III albo więcej**, dobrać 2 karty.

TROLL



W tym wariantcie do talii potworów poziomu III należy dołożyć kartę trolla.

Troll ma przypisaną kartę potwora i żeton potwora (w wersji deluxe ma także figurkę).

KARTY MUTAGENÓW



W tym wariantcie wszystkie karty mutagenów należy potasować, stworzyć zakrytą talię mutagenów i umieścić obok talii eliksirów.

Za każdym razem, gdy gracz awansuje (podnosi poziom swojego wiedźmina), zamiast dobierać 1 albo 2 karty ze swojej talii akcji (w zależności od poziomu), zdobywa kartę mutagenu.

W takiej sytuacji dobiera 3 wierzchnie karty z talii mutagenów, wybiera 1 z nich, a pozostałe wtasowuje do talii. Wybraną kartę mutagenu kładzie obok swojej planszетки. Gdy gracz ma zdobyć 2 karty mutagenów w wyniku awansu na IV albo V poziom, przeprowadza tę czynność 2 razy.

Na każdej karcie mutagenu widnieje zdolność, z której gracz może skorzystać podczas walki. Gracz może użyć każdej ze swoich kart mutagenów tylko raz na walkę.



KARTY PETARD



Pisałem już o eliksirach, które zwykłego śmiertelnika wystątyby na tamten świat, a wiedźminom – wręcz przeciwnie – pozwalają dłużej utrzymać się w walce. Należy jednak uczciwie przyznać, że wszystkie te mikstury to jedynie część alchemicznych specyfików, jakie potrafią przygotować wiedźmini.

Szczególnie interesujące są dla mnie petardy, choć nieczęsto spotykałem takich, którzy by się nimi posługiwali. Mawiali, że owszem, odpowiednią petarda na podorędziu nie zaszkodzi, ale jej przygotowanie jest kosztowne i wymaga sporo czasu. Dlatego jedynie ci, którzy wiedzieli, że mają przed sobą naprawdę wymagające starcie, dbali, aby mieć je pod ręką. A szkoda, bo jest na co popatrzeć!

Kroniki Benno Kobarta, fragment rozdziału XVII „Miecz i kamienie, czyli jak uczyniliśmy ze wszystkiego śmiertcionośną broń”

W tym wariantcie wszystkie karty petard należy potasować, stworzyć zakrytą talię petard i umieścić obok talii eliksirów.



Za każdym razem, gdy gracz ma dobrać kartę eliksiru (niezależnie od efektu, który spowodował dobranie karty), musi natychmiast wykonać 1 z poniższych czynności:

- dobiera 1 kartę eliksiru z wierzchu talii eliksirów według standardowych zasad

albo

- odrzuca 1 kartę eliksiru albo zwraca do banku 1 żeton złota, aby dobrać 1 kartę z **talii petard**.

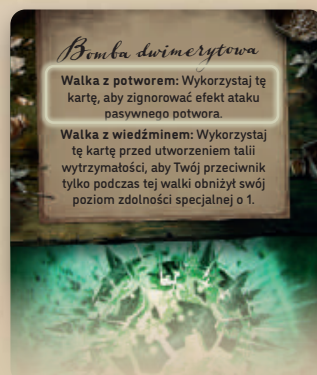
Gracz może mieć maksymalnie 4 karty eliksirów i 4 karty petard (czyli w sumie 8 kart).

Podczas jednej walki gracz może skorzystać maksymalnie z tylu kart eliksirów i kart petard (obu rodzajów łącznie), ile wynosi jego poziom alchemii.

Karty petard **nie liczą się** jako eliksiry. Oznacza to, że jeśli efekt w grze każe odrzucić karty eliksirów, gracz nie odrzuca kart petard, które ma w swoich zasobach.

Wyjaśnienia dotyczące „Bomby dwimerytowej”

Efekt tej karty petardy działa tylko w wariantcie „Stabości i ataki specjalne potworów” (zob. str. 6). Jeśli gracze nie korzystają z tego warianttu, karty „Bomb dwimerytowych” należy odłożyć do pudełka.



ZAAWANSOWANE KARTY AKCJI



[...] nie powiem, że jestem mistrzem walki czy fechtunku, bo miecz miałem w rękę tylko raz, gdy poproszono mnie, abym zaniósł go do płatnerza. Ale swoje widziałem. Byłem między innymi świadkiem karczemnego mordobicia, w którym wiedźmin ze Szkoły Żmii przyjął na zębra potężne uderzenie nogą od krzesa, a chwilę potem był już w bitewnym transie i powalił czterech dryblasów, zanim tamci w ogóle zorientowali się, kto ich dopadł! Nie zawaham się stwierdzić, że wśród dziesięciu najlepszych wojów Kontynentu przynajmniej siedmiu to adepci którejś z wiedźmińskich szkół. To, co dobrze wyszkolony wiedźmin potrafi w bitwie, jest nie do opisania. Życzę ci, czytelniku, abyś kiedyś miał okazję przekonać się o tym na własne oczy. Byle nie jednocześnie na własnej skórze!

Kroniki Benno Kobarta, fragment rozdziału XVI „Czym jest wiedźmin?”

W grze występuje 10 rodzajów zaawansowanych kart akcji (po 4 karty z każdego rodzaju).

W tym wariantcie gracze mogą od razu wprowadzić **wszystkie 40 zaawansowanych kart akcji** do rozgrywki albo mogą je wprowadzać stopniowo. W drugim przypadku wybierają rodzaj karty i dodają **wszystkie 4 karty** każdego wybranego rodzaju.

Zanim gracze przygotowują pulę odkrytych kart akcji na planszy, tasują wszystkie wybrane zaawansowane karty

akcji z kartami akcji z podstawowej wersji gry i tworzą zakrytą wspólną talię akcji.

Przed wtasowaniem wybranych zaawansowanych kart akcji gracze powinni zapoznać się z ich treścią.

W dolnej części każdej zaawansowanej karty akcji znajduje się opis jej efektu ❶.

Szare karty

Niektóre zaawansowane karty akcji są szare ❷.

Karty w tym kolorze nie pasują do żadnego przedłużenia kombinacji.

Na każdej szarej karcie znajduje się uniwersalny symbol terenu ❸.

Zdolności pasywne

Zaawansowane karty akcji „Odwet” i „Uskok” mają zdolność pasywną ❹, która aktywuje się podczas walki. Zdolność pasywna aktywuje się wtedy, gdy karta zostaje odrzucona z talii albo z ręki gracza w wyniku otrzymanych obrażeń.



Podróż

Karta akcji „Wytrzymałość” ma efekt, z którego korzysta się w fazie I tury gracza. Nie ma dodatkowych efektów rozpatrywanych podczas walki.



SPECJALNE KARTY AKCJI

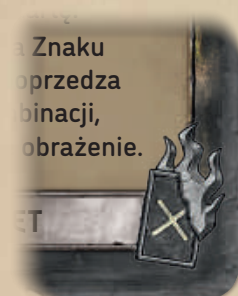


[...] nie lubią się, co tu dużo mówić. Ale nic w tym dziwnego – sprzedawcy skór z jednego targowiska również nie rzucą się sobie w ramiona po całym dniu spędzonym na podkradaniu sobie klienteli.

Z tej wiedźmińskiej niechęci wynikają jednak ciekawe rzeczy. Można odnieść wrażenie, że każda ze szkół chce się wyróżnić, zabytynąc na tle pozostałych. Od najmłodszych lat przygotowują adeptów na swoje sposoby, wierząc, że właśnie ich pomysł przyniesie najlepsze efekty. Kto ma rację? Nie mnie oceniać.

Kroniki Benno Kobarta, fragment rozdziału XVI „Czym jest wiedźmin?”

Usuwanie karty jako koszt



W koszcie niektórych zaawansowanych kart akcji widnieje symbol usuwania karty z gry. Gdy gracz kupuje taką kartę, wybiera 1 kartę ze swojej ręki i usuwa ją z gry. Ignoruje przy tym modyfikatory kosztu „+1” i „-1” widoczne na planszy – usunięcie karty z ręki to jedyny koszt.

Gracz **nie może** wybrać karty z symbolem usuwania karty w koszcie, gdy rozpatruje akcję obszaru Vengerberg albo dowolny efekt, który mówi o wzięciu karty o koszcie 0, 1 albo 2.

Jeśli jednak gracz ma wziąć **dowolną** kartę z puli odkrytych kart akcji, może wybrać kartę z symbolem usuwania karty w koszcie (nie musi usuwać karty, aby wziąć wybraną kartę).

Rzut kością

Efekty niektórych kart zależą od wyniku rzutu kością.



W tym wariantcie do talii startowych kart akcji każdego z wiedźminów należy dołożyć po 1 specjalnej karcie akcji.

Na każdej takiej karcie znajduje się wizerunek wiedźmiana z planszетки, więc łatwo rozpoznać, do której talii należy dołożyć daną kartę.

Każdy z graczy rozpoczyna grę z 11 startowymi kartami akcji.



Rozgrywka z dodatkiem Magowie

Do talii startowych kart akcji magów również dokłada się po 1 specjalnej karcie akcji. Na każdej takiej karcie znajduje się wizerunek maga z planszетки, więc łatwo rozpoznać, do której talii należy dołożyć daną kartę.

SŁABOŚCI I ATAKI SPECJALNE POTWORÓW



Przygotowanie gry

W tym wariantcie zarówno podczas przygotowania gry, jak i podczas umieszczania nowych potworów na planszy korzysta się z **dużych kart potworów**.

Karty potworów z podstawowej wersji gry należy umieścić w odkrytym stosie obok planszy, ponieważ wciąż będą używane jako trofea, które gracz otrzymuje, gdy pokona potwora.

Trzy duże karty potworów kładzie się obok planszy zamiast w sekcji potworów na planszy.

Duże karty potworów są 2-stronne – należy je położyć stroną z atakami specjalnymi do góry ❶. W dowolnym momencie rozgrywki gracze mogą podglądać obydwie strony dużych kart potworów.



W grze występuje po 6 żetonów słabości w każdym z 3 rodzajów (w sumie jest ich 18). Wszystkie żetony słabości należy rozdzielić według symbolu terenu na obszary leśne, górskie i wodne. Żetony każdego z terenów należy pomieszać i umieścić w zakrytych stosach obok planszy (nie łączy się ich z żetonami obszarów).



Po umieszczeniu na planszy 3 żetonów potworów należy wziąć po 1 żetonie z wierzchu stosu żetonów obszarów z symbolem terenu, na którym znajduje się dany potwór, i umieścić na obszarze widocznym na tym żetonie zakryty żeton słabości z wierzchu stosu żetonów słabości z takim samym symbolem terenu. Jeśli na obszarze widocznym na żetonie obszaru znajduje się wiedźmin (albo kilku wiedźminów), żeton należy odłożyć na bok i dobrać kolejny. Jeśli to konieczne, gracz powtarzają te czynności tak długo, aż umieszczą żeton słabości na obszarze, na którym nie ma wiedźminów.



Gdy na planszy znajdują się 3 zakryte żetony słabości, wszystkie odkryte żetony obszarów, które poprzednio odłożono na bok, należy wtasować do odpowiednich stosów.

W tym wariantcie korzysta się także z **4 specjalnych kart walki potworów**.



Podczas przygotowania należy potasować 20 kart walki potworów z podstawowej wersji gry. Z utworzonego stosu dobiera się 4 karty i odkłada zakryte do pudełka – nie będą używane podczas rozgrywki.

Następnie dobiera się kolejne 4 karty walki potworów i kładzie zakryte obok dużych kart potworów – będą używane podczas rozgrywki.

Pozostałe 12 kart walki potworów należy potasować razem z 4 specjalnymi kartami walki potworów z tego dodatku i umieścić w zakrytym stosie składającym się z 16 kart obok planszy. Przed walką z potworem gracz kontrolujący potwora tworzy talię wytrzymałości potwora, dobierając z wierzchu tej talii odpowiednią liczbę kart. Po walce z potworem należy ponownie potasować razem wszystkie 16 kart walki potwora.

Gdy w rozgrywce po raz pierwszy pojawi się potwór poziomu III, do talii walki potwora należy dotożyć 4 karty walki potworów, które znajdują się obok dużych kart potworów. Od tej chwili talia składa się z 20 kart walki i tak pozostanie do końca rozgrywki.

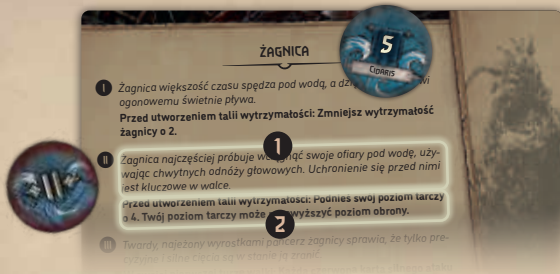
Opis rozgrywki

Żetony słabości

Wejście na obszar z żetonem słabości

Gdy gracz wejdzie na obszar, na którym znajduje się żeton słabości, natychmiast go odkrywa i kładzie obok swojej planszeczki wiedźmina.

Następnie odczytuje treść odpowiedniej sekcji na dużej karcie potwora znajdującego się na obszarze z tym samym symbolem terenu, który widnieje na żetonie słabości. Liczba na tym żetonie wskazuje, którą sekcję na karcie należy przeczytać.



Pierwsza część tekstu ❶ to opis fabularny, a druga część ❷ to opis zdolności specjalnej, z której gracz korzysta w walce z danym potworem.

Gracz przechowuje pozyskany żeton słabości odkryty na swojej planszeczce wiedźmina. Może mieć jednocześnie wiele żetonów słabości tego samego rodzaju albo różnych rodzajów.

Gdy gracz odczyta treść odpowiedniej sekcji z dużej karty potwora, umieszcza nowy żeton słabości z takim samym symbolem terenu na planszy. Aby to zrobić, bierze żeton z wierzchu stosu żetonów obszaru z symbolem terenu, który widnieje na pozyskanym przez niego żetonie słabości. Następnie odkrywa go i kładzie na widocznym na nim obszarze zakryty żeton słabości z wierzchu stosu żetonów słabości z takim samym symbolem terenu.

Jeśli na obszarze widocznym na żetonie obszaru znajduje się wiedźmin (albo kilku wiedźminów), żeton należy odłożyć na bok i dobrać kolejny. Jeśli to konieczne, gracz powtarza te czynności tak długo, aż umieści żeton słabości na obszarze, na którym nie ma wiedźminów. Następnie wszystkie odkryte żetony obszarów, które poprzednio odłożono na bok, należy wstawić do odpowiedniego stosu żetonów obszarów. Na planszy zawsze muszą się znajdować 3 zakryte żetony słabości z różnymi symbolami terenów.

Jeśli stos żetonów obszarów z danym symbolem terenu jest pusty, gracz siedzący po prawej stronie aktywnego gracza wybiera dowolny obszar z tym symbolem terenu (włączając obszar z wiedźminem) i na tym obszarze umieszcza się żeton słabości.

Gdy wszystkie 6 żetonów słabości zostanie zebranych przez graczy, nie umieszcza się nowego żetonu słabości na planszy.

Wykorzystanie żetonów słabości podczas walki

Gdy gracz staje do walki z potworem, przed jej rozpoczęciem może użyć swoich żetonów słabości z symbolem terenu, na którym znajduje się ten potwór. Gracz nie odrzuca wykorzystanych żetonów słabości (chyba że treść efektu stanowi inaczej).

Jeśli chce, może użyć niektórych albo wszystkich swoich żetonów słabości.

Po walce

Jeśli wiedźmin przegrał walkę i potwór zostaje na planszy, gracz zachowuje żetony słabości.

Jeśli potwór został pokonany albo odpędzony, wszyscy gracze muszą zwrócić swoje żetony słabości z symbolem terenu, na którym znajdował się ten potwór. Następnie zwrócone żetony słabości należy pomieszać i umieścić w zakrytym stosie obok planszy.

Gdy na planszy zostanie umieszczony nowy żeton potwora, należy dobrać odpowiedni żeton słabości, wykonując czynności opisane w przygotowaniu tego wariantu gry.

Ataki specjalne potworów

W tym wariantcie korzysta się z **dużych kart potworów**.

Na każdej dużej karcie potwora znajdują się punkty wytrzymałości potwora i jego zdolność specjalna, która pokrywa się ze zdolnością karty potwora z podstawowej wersji gry.

Ponadto na karcie można znaleźć opisy 4 ataków specjalnych i ataku pasywnego potwora.

W talii wytrzymałości potwora mogą się znaleźć maksymalnie 4 specjalne karty walki potwora.

1. Jeśli w turze walki potwora zostanie odkryta specjalna karta walki potwora, aktywuje się atak specjalny niezależnie od tego, jaki rodzaj ataku wybrano (szarżę albo ugryzienie).



W takiej sytuacji należy przeczytać odpowiedni opis na dużej karcie potwora i rozpatrzyć efekt ataku specjalnego.

2. Specjalna karta walki może zostać odkryta w wyniku obrażeń zadanych potworowi przez gracza.



W takiej sytuacji gracz kontrolujący potwora przerywa odrzucanie kart z talii wytrzymałości potwora. Należy przeczytać opis ataku pasywnego potwora i rozpatrzyć jego efekt.

Następnie, jeśli potwór miał otrzymać kolejne obrażenia, gracz kontynuuje odrzucanie kart z talii wytrzymałości.

Atak pasywny może być aktywowany więcej niż raz w tej samej turze walki.

Zdobywanie trofeum potwora

Jeśli gracz pokona potwora, zdobywa kartę trofeum tego potwora. Odszukuje w stosie kart potworów z podstawowej wersji gry odpowiednią kartę i wsuwa ją pod swoją planszeczkę wiedźmina, tak aby zdolność trofeum była widoczna. Następnie odkłada dużą kartę pokonanego potwora do pudełka.

„NA TROPIE POTWORÓW” I INNE DODATKI



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

- *Magowie*,
- *Legendarne towy*,
- *Zestaw przygód*,
- *Skellige*,
- *Dziki Gon*.

Należy pamiętać, że rozgrywka z dodatkami *Na tropie potworów* i *Dziki Gon* może być trudniejsza albo łatwiejsza w zależności od tego, który wariant gry się wybierze.

OPRACOWANIE



CD PROJEKT RED®

rebel

Projekt gry i nadzór projektu

Łukasz Woźniak

Fabula

Barnaba Drukata

Tłumaczenie

Aleksander Janus

Marketing

Łukasz Simiński, Paweł Podgrudny

Nadzór artystyczny

Dawid Bartłomiejczyk

Projekt graficzny

Dawid Bartłomiejczyk, Michał Długaj,
Dominika Bartkowska

Projekt figurek

Tomasz Kalisz, Robert Kurek

Ilustracja mapy

Damien Mammoliti

Instrukcja

Jonathan Bobal, Katarzyna Fiebigier,
Łukasz Kempniński, Michał Długaj

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

Valerij 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 Michalak, 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

Skład

Marek Baranowski

Redakcja

zespół Rebel

Ilustracje

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

© 2024 CD PROJEKT S.A.

Wszystkie prawa zastrzeżone.
CD PROJEKT, logo CD PROJEKT,
Wiedźmin i logo *Wiedźmin* są znakami
towarowymi lub zastrzeżonymi znakami
towarowymi CD PROJEKT S.A. w USA
i innych krajach. Akcja gry *Wiedźmin*
rozgrywa się w uniwersum stworzonym
przez Andrzeja Sapkowskiego w serii
książek pod tym samym tytułem.