

WIEDZMIN



ŚCIEŻKA PRZEZNACZENIA

LEGENDARNE POTWORY

DODATEK

INSTRUKCJA

OPRACOWANIE



Projekt gry

Łukasz Woźniak

Nadzór projektu

Barnaba Drukata

Nadzór artystyczny

Dawid Bartomiejczyk

Główni deweloperzy

Eryk Nowak

Michał Sprysak

Deweloperzy

Łukasz Szopka

Franciszek Ostojcki

Wojciech Wiśniewski

Ilustracje

Agata Skowronek

Opracowanie i główny projekt graficzny,

ilustracja maty

Michał Długaj

Główny projekt graficzny

Łukasz Dudasz

Projekt graficzny

Jakub Litwornia

Maciej Simiński

Skład wersji angielskiej

Michał Kulasek

UX i projekt figurek

Nika Bartkowska

Projekt figurek

Jakub Kacperski

Patryk Ornoch

Anna Drewniak

Klaudia Niewinowska

Katarzyna Żurawiecka

Robert Kurek

Tomasz Kalisz

Titan Forge

Fabula

Piotr Grzymiślawski

Redakcja wersji angielskiej

Jarostaw Wójcicki

Marketing

Łukasz Simiński

Krzysztof Baranowski

Paweł Bożydaj

Jolanta Jaworska

Mateusz Pachciarz

Kamil Wargin

Wojciech Woźniak

Sprzedaż

Paweł Podgrudny

Michał Gryń

Jan Psiuk

Produkcja i logistyka

Filip Buchalski

Szymon Faferko

Obsługa klienta

Katarzyna Majewska

IT

Tomasz Kozak

HR

Aleksandra Banaszak

Główni testerzy

Artur Lutyński

Przemysław Ciemniejewski

Wideo

Tomasz Bar / Hexy Studio

Maciej Klimczak

Korekta podczas kampanii

Hugues-Arnaud Lamot,

Francesco Alferi, Hanna Schier,

David Ledesma Moraga,

Javier Rodriguez, Rémy Moreau,

Logan Wintgens, Emilien Sire,

Kevin Michaud, Bartek Zawadzki,

Gérald Fruchart, Bernhard Thöresz,

Markus, Benjamin Dupont,

Christian Meneses, Bonnard Johnny,

Arne Ruddat, Martin Frommherz



CD PROJEKT RED®

Rozwój produktu

Magdalena Drajek
Jan Rosner
Rafał Jaki

Nadzór artystyczny

Paweł Mielniczuk
Remigiusz Nowakowski

Kierowniczka ds. marki

Gabriela Jaroszyńska

Kierownik krajowy

Satoru Homma

Franczyza i projekt świata przedstawionego

Marcin Batylda

Komunikacja

Robert Malinowski
Paweł Burza

Kierownictwo ds. społeczności

Dominika Burza
Beatrice Pancalli
Camille Nogueira
Ryan Schou
Maria Delgado de Torres
Marcin Momot
Alicja Kozera

Dział prawny

Kinga Palińska

Testy

Anna Dzitkowska
Kacper Ullmann

PR

Radek Grabowski
Marta Piwońska
Michał Płatkow-Gilewski

Produkcja

Anna Czaplińska
Magdalena Darda-Ledzion
Luigi Annicchiarico

Korekta wersji angielskiej

Marcin Łukaszewski
Ryan Bowd
Alicja Zapalska
Łukasz Gręda

Starszy artysta i rzeźbiarz

Dawid Kowal

Ilustracje

Anna Podedworna,
Przemysław Juszczyk, Yama Orce,
Adrian Smith, Ala Kapustka,
Bartłomiej Gaweł,
Bogna Gawrońska, Bryan Sola,
Diego De Almeida Peres, Graft Studio,
Karol Bem, Katarzyna Bekus,
Lorenzo Mastroianni,
Maciej Łaszkiwicz, Manuel Castañón,
Marek Madej, Nemanja Stankovic,
Sandra Chlewińska

© 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.

rebel

Tłumaczenie z języka angielskiego

Katarzyna Kaszorek

Redakcja

zespół Rebel

ELEMENTY



4 figurki legendarnych potworów



8 kart legendarnych potworów
(2 dwustronne karty dla każdego potwora)



licznik wytrzymałości legendarnego potwora



żeton mocy



8 kart ruchu legendarnego potwora



27 kart tropów
(po 9 kart do każdego rozdziału)



8 kart kamieni runicznych



40 żetonów życia



11 żetonów korzeni/cierpienia



kość potwora

ELEMENTY DODATKOWE



4 karty legendarnych potworów do dodatku *Legendarne łowy* do gry *Wiedźmin: Stary Świat*.



10 kart towarzyszy (5 kart Eskela i 5 kart Lamberta)

WPROWADZENIE

Legendarne potwory to kooperacyjny dodatek do gry *Wiedźmin: Ścieżka Przeznaczenia*. Podczas rozgrywki razem walczycie przeciwko wspólnemu przeciwnikowi – legendarnemu potworowi, który przeprowadza potężne ataki. Kluczem do sukcesu jest współpraca. Wystarczy, że jedno z Was zostanie wyeliminowane, a rozgrywka skończy się przegraną.

Będziecie mieli okazję zwiększyć swoje szanse w walce z zagrożeniem, zdobywając różne korzyści dzięki przedstawionym na kartach tropów wyzwaniom.

OPIS GRY

W tym dodatku gracze nie biorą udziału w opowieści i nie decydują, którą ścieżkę wybrać. Zamiast tego toczą pojedynkę z legendarnym potworem. Podczas rozgrywki obowiązuje tylko 1 aktywny symbol – walka – który jest przypisany zarówno do lewej, jak i do prawej ścieżki. Wszystkie pozostałe symbole są nieaktywne.

Każdy z legendarnych potworów działa według innych zasad, ma zdolność pasywną i przeprowadza ataki specjalne. Gdy każdy z graczy dobierze karty, potwór albo przesunie się na pole na macie, albo dobierze karty, aby zaatakować.



Gracze nie zdobywają punktów zwycięstwa. Jeśli gracz ma zdobyć punkty zwycięstwa, zamiast tego przydziela taką samą liczbę obrażeń potworowi. Celem gry jest zmniejszenie wytrzymałości legendarnego potwora do 0 przed końcem gry przy jednoczesnym zadaniu o to, aby żaden z graczy nie stracił ostatniego żetonu życia i nie został wyeliminowany z rozgrywki.

Każdy gracz podejmie próbę ukończenia wyzwania z karty tropu, aby zdobyć 3 punkty doświadczenia. Jeśli mu się nie powiedzie, będzie musiał rzucić kością potwora. Na karcie tropu znajduje się również informacja, który z niedominujących symboli zapewni graczowi punkty doświadczenia na koniec rozdziału.



Poza tym aby zdobyć przewagę, gracze mogą skorzystać z jednorazowych efektów kart kamieni runicznych lub poprosić o pomoc Lamberta albo Eskela.



Gracze mogą swobodnie omawiać swoją strategię, a także wspólnie decydować, które karty dobiorą i zagrają oraz kiedy skorzystają ze swoich zdolności. Nie mogą jednak wymieniać się kartami ani żadnymi innymi elementami gry.

Dodatku *Legendarne potwory* nie można łączyć z innymi wariantami ani elementami pozostałych dodatków (np. kopertami głosu rozsądku).

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozgrywkę z dodatkiem *Legendarne potwory* przygotowuje się według standardowych zasad.

1 UMIESZCZENIE MATY NA STOLE

2 WYBÓR POTWORA

Należy wybrać legendarnego potwora.

2A Karty wybranego legendarnego potwora należy umieścić na wyznaczonym polu na macie stroną z odpowiednim oznaczeniem liczby graczy do góry.

2B Żetony przeznaczenia należy umieścić na odpowiednim polu.

3 UMIESZCZENIE KART

Należy usunąć z gry karty akcji o następujących numerach w prawym dolnym rogu: 2, 7, 9 i 50. Pozostałe karty należy potasować i stworzyć wspólną talię główną, którą umieszcza się na wyznaczonym polu na macie. Następnie należy utworzyć pulę odkrytych kart akcji, umieszczając odkryte pary kart z wierzchu talii na wyznaczonych polach (w rzędach).

- W rozgrywce 1-, 2- i 3-osobowej kartami zapętnia się 4 górne rzędy.
- W rozgrywce 4- i 5-osobowej kartami zapętnia się wszystkie 5 rzędów.

4 UMIESZCZENIE ŻETONU DODATKOWEGO DOŚWIADCZENIA

Żeton dodatkowego doświadczenia należy umieścić obok ostatniego dostępnego rzędu na macie.

4A Gracze mogą wprowadzić do rozgrywki Lamberta albo Eskela.



7A



5

STARTOWA KOLEJNOŚĆ NA TORZE INICJATYWY

- Triss
- Yennefer
- Ciri
- Letho
- Dijkstra
- Regis
- Vesemir
- Geralt
- Yarpen

1



2B

2A

3

6A

7B

PRZYGOTOWANIE DO GRY

5 UMIESZCZENIE ŻETONÓW SYMBOLI

Żetony symboli należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy.

6 WYBÓR POSTACI

Wybór i przygotowanie postaci przeprowadza się według zasad gry podstawowej, ale gracze nie mogą wybrać Jaskra. Nie korzystają też z kart zadań pobocznych ani nie kładą żetonów graczy na torze punktacji.


6A Znaczniki postaci należy postawić na odpowiednich polach na torze inicjatywy według kolejności wskazanej na poprzedniej stronie.

6B Każdy z graczy otrzymuje odpowiednią liczbę żetonów życia.

- W rozgrywce 1-osobowej gracz otrzymuje 5 żetonów życia.

- W rozgrywce 2-, 3- i 4-osobowej każdy z graczy otrzymuje po 7 żetonów życia.
- W rozgrywce 5-osobowej każdy z graczy otrzymuje po 8 żetonów życia.

6C Spośród kart kamieni runicznych należy wybrać karty z odpowiednim oznaczeniem liczby graczy w prawym górnym rogu i położyć odkryte obok maty. Gracze mogą teraz dostosować poziom trudności rozgrywki.

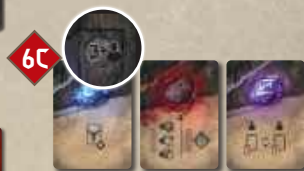
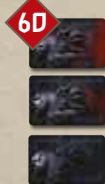
• Aby gra była łatwa, należy dodać 1 albo 2 karty z symbolem .

• Aby gra była trudna albo bardzo trudna, należy usunąć 1 albo 2 karty.

6D Karty tropów należy podzielić na 3 stosy według numeru rozdziału na rewersach. Każdy z nich należy potasować i umieścić zakryty obok maty.



4A



7 PRZYGOTOWANIE POTWORA

7A Figurkę legendarnego potwora należy umieścić obok maty.

7B Spośród kart ruchu legendarnego potwora należy wybrać karty z odpowiednim oznaczeniem liczby graczy w prawym górnym rogu. Następnie należy je potasować i stworzyć zakrytą talię, którą umieszcza się obok maty.

7C Na liczniku wytrzymałości legendarnego potwora należy ustawić odpowiednią wartość wytrzymałości według tabeli poniżej.

1 	30
2 	60
3 	85
4 	110
5 	130

8 SPECJALNE PRZYGOTOWANIE POTWORA

- Jeśli gracze mierzą się ze starożytnym leszym, obok maty należy umieścić żetony korzeni.



żetony korzeni

- Jeśli gracze mierzą się z himem, obok maty należy umieścić żetony cierpienia.



żetony cierpienia

- Jeśli gracze mierzą się z katanem, na polu z odpowiednim oznaczeniem liczby graczy na jego karcie należy umieścić żeton mocy.

Przykład. Przygotowanie gry 3-osobowej.



OPIS ROZGRYWKI

POCZĄTEK ROZDZIAŁU

Przed rozpoczęciem pierwszej tury każdego rozdziału gracze otrzymują karty tropów. Zawierają one informacje o wysiłku i ryzyku, które muszą podjąć, aby zdobyć taktyczną przewagę nad legendarnym potworem.

Z talii tropów bieżącego rozdziału należy odkryć tyle kart, ilu graczy uczestniczy w rozgrywce. Następnie należy dołożyć 1 zakrytą kartę z talii.

Każda karta tropu pokazuje, który z 3 nieaktywnych symboli zapewnia punkty doświadczenia na koniec rozdziału. Jeśli na koniec rozdziału gracz spełnia warunek karty tropu, czyli ma na swojej osi czasu odpowiednie karty, otrzymuje dodatkowo 3 punkty doświadczenia. W przeciwnym razie musi rzucić kością potwora.



Karty z symbolem walki.



Karty bez symboli.



Karty z efektem wielokrotnym.



Wielokolorowe karty.



Karty we wskazanym kolorze.



Karty z 2 symbolami.



Karty w wybranym kolorze.



Liczba kolorów kart.



Kart we wskazanym kolorze jest mniej niż kart w pozostałych kolorach.

Warunek na karcie tropu wskazuje liczbę wymaganych kart. Wielokropek (...) obok symbolu wskazuje minimalną liczbę wymaganych kart (należy go czytać jako „co najmniej”).

Podczas sprawdzania warunków kart tropów należy zignorować żetony zniszczonych symboli znajdujące się na kartach (bierze się pod uwagę tylko treść nadrukowaną na kartach).

OPIS ROZGRYWKI

Gracze omawiają swoje plany, a następnie każdy z nich bierze po 1 karcie tropu bieżącego rozdziału. Jeden z graczy może zaryzykować i wziąć zakrytą kartę zamiast odkrytej. Pozostałą kartę należy odrzucić.

karty tropów
w rozgrywce
4-osobowej



DOBIERANIE KART

Gdy każdy z graczy dobierze karty, aktywuje się legendarny potwór.

Należy odkryć wierzchnią kartę z talii ruchu legendarnego potwora.

- **Ruch.** Należy umieścić tę kartę ruchu i figurkę legendarnego potwora obok wskazanego pola na macie, a następnie rozpatrzyć zdolność potwora. Jeśli na polu nie znajduje się postać żadnego z graczy, legendarny potwór dobiera 2 karty z rzędu, obok którego stoi, i dokłada je do puli ataku. Jeśli pole jest zajęte przez postać gracza, legendarny potwór nie dobiera kart, ale rozpatruje efekt zdolności opisanej na jego karcie.

- **Skupienie.** Należy umieścić tę kartę ruchu obok talii głównej; nie przesuwa się figurki legendarnego potwora. Potwór dobiera 1 kartę z talii głównej i dokłada ją do puli ataku.

Efekty tych kart mogą aktywować atak legendarnego potwora. Jeśli kilka ataków zostanie aktywowanych w tym samym czasie, należy je rozpatrzyć od góry do dołu.

Gdy ostatnia karta ruchu zostanie dobrana i rozpatrzona, należy potasować talie ruchu legendarnego potwora.



ATAK LEGENDARNEGO POTWORA

Każdy z potworów ma 4 unikalne ataki przypisane kolorom kart.

Jeśli w puli ataku znajduje się wystarczająca liczba kart we wskazanym na karcie legendarnego potwora kolorze, następuje atak!

Należy odrzucić te karty z puli ataku, a następnie rozpatrzyć efekt ataku (wielokolorowe karty odrzuca się jako ostatnie).

RANY I KOŚĆ POTWORA

Za każdym razem, gdy gracz odnosi rany, odwraca swój żeton życia stroną z czaszką do góry. **Jeśli dowolny gracz odwróci wszystkie swoje żetony życia, rozgrywka natychmiast się kończy.**



Po rzucie kością potwora gracz rozpatruje wynik rzutu.



Odnosisz 1 ranę (3 ścianki z tym symbolem).



Tracisz symbol walki.



Odrzuć dowolną kartę ze swojej osi czasu.



Tracisz 2 dowolne symbole.

Jeśli gracz nie może w pełni rozpatrzyć wyniku rzutu, zamiast tego odnosi 1 ranę.

KARTY KAMIENI RUNICZNYCH

Podczas rozgrywki gracze mogą korzystać z kart kamieni runicznych, aby zdobyć przewagę nad legendarnym potworem. Gracze wspólnie ustalają, czy i kiedy użyć tych kart. Jeśli większość z graczy wyrazi chęć skorzystania z danej karty, należy rozpatrzyć jej efekt, a następnie usunąć ją z gry i odłożyć do pudełka.



W dowolnym momencie rozgrywki 2 graczy wymienia się wybranymi przez siebie kartami na ręce.



W dowolnym momencie rozgrywki 1 z graczy traci do 5 symboli tego samego rodzaju, aby zdobyć taką samą liczbę symboli walki.



W dowolnym momencie rozgrywki gracze zmieniają kolejność postaci na torze inicjatyw.



Natychmiast po dobraniu karty ruchu legendarnego potwora gracze ją ignorują (nie rozpatrują żadnych jej efektów). Nie dobierają zamiast niej nowej karty.

OPIS ROZGRYWKI

Krok zagrywania kart przeprowadza się według zasad gry podstawowej.

UMIĘSZCZENIE ŻETONU PRZEZNACZENIA

Na koniec tury żeton przeznaczenia należy położyć na karcie legendarnego potwora. Gdy na karcie znajdzie się 3. żeton przeznaczenia, bieżący rozdział dobiega końca.

KONIEC ROZDZIAŁU

Zamiast ustalać symbol dominujący, gracze sprawdzają, czy spełniają warunek swojej karty tropu, i zadają obrażenia legendarnemu potworowi.

ZADAWANIE OBRAŻEŃ

Każdy z graczy liczy swoje symbole walki. Następnie gracze zmniejszają na liczniku wartość wytrzymałości legendarnego potwora o tyle, ile zebrali symbole walki. **Jeśli wartość wytrzymałości wynosi 0 albo mniej, potwór zostaje pokonany, a gracze zwyciężają.**

Osie czasu przygotowuje się według standardowych zasad. Po I rozdziale każdy z graczy zachowuje 1 kartę akcji na swojej osi czasu, a po II rozdziale – zachowuje 2 karty.

Na koniec III rozdziału gracze mają ostatnią szansę na pokonanie legendarnego potwora.

Każdy z graczy sprawdza, na którym polu znajduje się jego złoty znaczek doświadczenia na torze doświadczenia. Gracz zadaje legendarnemu potworowi tyle obrażeń, ile punktów zwycięstwa miałyby otrzymać z toru doświadczenia.

Jeśli ostatni gracz zada obrażenia, a potwór wciąż żyje – gracze przegrywają.



OPIS ROZGRYWKI

SPRAWDZENIE WARUNKU KARTY TROPU

Każdy z graczy sprawdza, czy spełnia warunek karty tropu na podstawie kart na swojej osi czasu.

- Jeśli gracz spełnia warunek karty tropu, zdobywa 3 punkty doświadczenia.
- Jeśli gracz nie spełnia warunku karty tropu, rzuca kością potwora i rozpatruje wynik rzutu.

Bez względu na to, czy gracz spełnia warunek karty tropu, czy nie, zdobywa tyle punktów doświadczenia, ile ma nieaktywnych symboli rodzaju pokazanego na karcie tropu (liczą się symbole na osi czasu i w puli).

Następnie wszystkie karty tropów bieżącego rozdziału należy odłożyć do pudełka.



Przykład. Gracz ma co najmniej 3 niebieskie karty na swojej osi czasu, więc spełnia warunek karty tropu. Zdobywa 3 punkty doświadczenia i nie musi rzucać kością potwora. Poza tym gracz zdobywa po 1 punkcie doświadczenia za każdy posiadany symbol eksploracji (w sumie 4 punkty).

WARIANT SOLO

W przeciwieństwie do gry podstawowej dodatek *Legendarne potwory* nie uwzględnia Automy w wariantcie solo. Możesz zmierzyć się z legendarnym potworem w pojedynkę, stosując się do standardowych zasad rozgrywki.

Jeśli grasz jako Yarpem, 1. i 3. zdolność aktywuje się tak, jakby Twoi przeciwnicy nie mieli żadnych symboli; Ty wciąż musisz mieć co najmniej 1 symbol.

TOWARZYSZE

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Gracze wybierają Lamberta albo Eskela i tasują odpowiednią talię kart towarzysza. Następnie umieszczają ją zakrytą obok maty.

DOBIERANIE KART

Na początku 1. tury każdego rozdziału należy odkryć wierzchnią kartę z talii towarzysza i umieścić obok ostatniego dostępnego rzędu na macie, zakrywając inną kartę towarzysza (jeśli się tam znajduje). Podczas rozgrywki gracze odkrywają w sumie 3 karty towarzysza (po 1 karcie w każdym rozdziale).

Gracz, który umieści swój znacznik postaci na polu obok karty towarzysza, przed dobraniem kart może skorzystać z jego zdolności zamiast zdobywać dodatkowy punkt doświadczenia.



WIEDZMIN: STARY ŚWIAT

„WIEDZMIN: STARY ŚWIAT” – DODATKOWE ELEMENTY

Legendarne potwory reprezentują starożytne zło, które przez wieki terroryzowało ludzi. Można je było spotkać nawet w Starym Świecie...

W pudełku znajdują się 4 karty legendarnych potworów, które można wprowadzić do gry *Wiedźmin: Stary Świat*. Do rozgrywki wymagana jest gra podstawowa *Wiedźmin: Stary Świat* i dodatek *Legendarne towy*.



