



ВЕДЬМАК СТАРЫЙ МИР

ПО СЛЕДУ МОНСТРА ДОПОЛНЕНИЕ

Ведьмак замер, чувствуя, как по шее пробежала беспокойная дрожь. В лесной чаще, через которую он шёл уже несколько часов, теперь царил абсолютная тишина. Не слышно было даже пения птиц, которое сопровождало его всю дорогу. И ни одного зверя вокруг.

«А кто в самую чащу-то углубится, тот уж не возвратится», — прошлым вечером втолковывал ему кмет из ближайшей деревни. — «Волколак в лесу откедова взялся, сталбыть... Аль ещё какой диавол».

Само собой, кмет заблуждался. Но из всего услышанного в деревне удалось выудить крупницу правды: округу действительно облюбовал опасный монстр — не волколак, но «диавол».

Ведьмак присел, провёл рукой по траве. Примятая поросль — след совсем свежий. Чутьё не обмануло: здесь ходит бес, и немаленький.

Он протянул руку к поясу, нащупал кожаный шар: бомба под названием «Чёртов гриб» была на месте. Достал из поясного мешочка флакончик,

ногтем содрал пробку, привычным, отточенным движением покрыл маслом клинок.

Когда тварь способна одним ударом лапы зашибить ездока и переломить хребет лошади, средства не выбирают. Всё, что можно применить, в такой битве нужно и необходимо.

Выпрямившись, ведьмак краем глаза уловил движение — чёрную тень, метнувшуюся за дерево — прикрыл глаза и глубоко втянул воздух.

Он был готов.

А я? Я сидел сиднем в деревне да ждал с остальными его возвращения. И он вернулся: еле стоял на ногах чуть не полз, но всё же вернулся. Его зашили, выходили, он забрал свою плату — и мы вновь тронулись в путь.

— Хроники Бенно Кобарта, глава 13: «Опасности на большаке»

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

Набор компонентов для ведьмака школы Мантикоры

Новый монстр — тролль



1 фигурка монстра



1 карта монстра



1 жетон монстра



1 планшет игрока



1 фигурка ведьмака с цветной подставкой



1 маркер уровня щита



5 маркеров-кубов

11 уникальных карт действий



1 жетон трофеев и 1 пластмассовый жетон трофеев



10 начальных карт действий



4 карты ведьмачьих трофеев



По 1 карте для каждого ведьмака и чародея



28 карт бомб



15 карт мутагенов



40 карт мастерских действий



4 особые боевые карты монстров



29 больших карт монстров



18 жетонов уязвимостей

МИНИ-ДОПОЛНЕНИЯ

«По следу монстра» включает в себя несколько мини-дополнений, способных разнообразить базовую игру.

Вы можете сочетать их как пожелаете, но поначалу рекомендуем не использовать их все разом, чтобы не перегружать игроков большим количеством нововведений.

Правила для каждого из мини-дополнений указаны далее. В остальном, следуйте правилам для обычной игры.

ШКОЛА МАНТИКОРЫ



Это мини-дополнение добавляет в игру нового ведьмака из таинственной школы Мантикоры.

Любой игрок может выбрать эту школу перед началом партии по обычным правилам.



Специализация: «Быстрый метаболизм»



Один раз за битву: сбросьте указанное количество неиспользованных эликсиров (1–2), чтобы нанести указанное количество урона (1–2) и взять указанное количество карт из своей колоды (0–2).

ТРОЛЛЬ



Это мини-дополнение добавляет в игру нового монстра — тролля.

Добавьте жетон и карту тролля к остальным картам и жетонам монстров III уровня.

МУТАГЕНЫ



Это мини-дополнение добавляет в игру мутагены — боевые усиления, получаемые игроками за повышение своего уровня.

Перемешайте все карты мутагенов, сформируйте из них колоду и поместите рядом с полем.

Когда вы повышаете уровень ведьмака, не берите за это карты из своей колоды. Вместо этого получайте карты мутагенов: по 1 карте мутагена за достижение 2-го и 3-го уровней и по 2 карты мутагенов за достижение 4-го и 5-го уровней.

Чтобы получить карту мутагена:

1. Откройте 3 карты мутагенов с верха колоды.
2. Выберите 1 из них и положите её перед собой.
3. Оставшиеся 2 карты замешайте обратно в колоду.

Игрок может использовать эффект каждой имеющейся у него карты мутагена **один раз за битву**. Карты мутагенов при этом остаются у игрока и могут использоваться снова в последующих битвах.



БОМБЫ



...Ведьмаки — мастера не только варить эликсиры, но и производить другие манипуляции алхимического рода. Наибольший интерес у меня вызывает их искусство изготавливать бомбы для битвы. Сам я видал их в деле крайне редко. Ведьмаки говорят, что правильная бомба — всегда подспорье, но уж шибко дорого и долго их мастерить. Потому и готовят их только перед особо тяжкой битвой, когда знают, что без неё не обойтись. О чём я весьма сожалею — и зрелище то никогда не забуду!

— Хроники Бенно Кобарта, глава 17: «Палки и камни: как всё обращают в оружие»

Это мини-дополнение добавляет в игру бомбы — альтернативу эликсирам.

Перемешайте все карты бомб, сформируйте из них колоду и поместите её лицом вниз рядом с колодой эликсиров.



Каждый раз, когда вы должны взять эликсир (по любой причине), вместо этого вы можете получить бомбу. Для этого у вас должен быть хотя бы 1 эликсир и 1 золото. Чтобы получить бомбу, **вместо** взятия эликсира проделайте следующее:

1. Сбросьте 1 эликсир.
2. Сбросьте 1 золото.
3. Возьмите верхнюю бомбу из колоды бомб.

У вас может быть до **4 бомб** (запас бомб считается отдельно от запаса эликсиров).

Вы можете использовать бомбы в свой ход битвы, на этапе 1, тогда же, когда и эликсиры (если в эффекте бомбы не указано иного).

За одну битву вы можете использовать в общей сложности столько **эликсиров и/или бомб**, сколько указано рядом с вашим текущим **навыком алхимии**.

Бомбы не считаются эликсирами (например, если эффект требует сбросить эликсир, вы не можете сбросить бомбу).

Двимеритовая бомба

Эта бомба может использоваться только в сочетании с мини-дополнением «Уязвимости и особые атаки монстров». Если вы играете без него, уберите в коробку все карты «Двимеритовая бомба».



КАРТЫ МАСТЕРСКИХ ДЕЙСТВИЙ



...Полновесный меч я держал в руке всего раз в жизни — и то потому, что упросили в кузню отнести. Но уж повидал я всякого. Раз было дело: ведьмак из школы Змеи в корчме получил ножкой стула по рёбрам — да так рассвирепел, что в мгновение ока четверых бугаев рассёк! И говорю искренне, что семеро из десятка лучших мечников на всём Континенте — все ведьмачьего племени. Слов не нахожу описать, на что способен бывалый ведьмак в своём искусстве. А посему, дорогой читатель, желаю тебе своими глазами повидать ведьмака в деле, но никогда не становиться у него на пути!

— Хроника Бенно Кобарта, глава 16: «Что есть ведьмак?»

Это мини-дополнение добавляет в игру новые карты действий с необычными механиками.

Всего в мини-дополнении 40 мастерских карт действий — **10 наборов по 4 одинаковых карты**. Вы можете использовать все эти карты сразу либо только один или несколько наборов.

Во время подготовки к игре, формируя колоду карт действий, замешайте в неё все наборы карт ма-

стерских действий, которые вы решили использовать.

В нижней части каждой карты мастерского действия находится объяснение её эффекта. ❶

Серые карты

Некоторые карты имеют новый цвет — серый. ❷

Вы не сможете продолжить ими комбинацию, так как ни на каких картах нет связей для комбинаций серого цвета.

На каждой серой карте действия изображён джокер (тройной символ местности). ❸



Эффекты сброса

Некоторые карты имеют эффект сброса, который срабатывает, когда эта карта сбрасывается из руки или колоды во время битвы из-за полученного урона. ❹

Удаление карт из игры как стоимость



Некоторые карты имеют символ удаления карты из игры на месте стоимости. Чтобы взять такую карту из ряда на поле, вы должны убрать из игры 1 свою карту **из руки**. Положение такой карты в ряду не влияет на её стоимость: вы всегда должны убрать ровно 1 карту из игры.

Эти карты не являются картами со стоимостью 0/1/2. На них не распространяются любые эффекты, касающиеся карт со стоимостью 0/1/2.

Например, их нельзя взять, выполняя действие локации Венгерберга, или по эффекту, предписывающему взять карту действия с определённой стоимостью.

Эффекты с броском кубика

Некоторые карты имеют эффект с символом кубика. Если такой эффект срабатывает, бросьте кубик: сила эффекта будет зависеть от выпавшего результата.



Эффект перемещения

Карты «Выносливость» обладают особым эффектом, который действует только в фазу I вашего хода (во время перемещения), но не во время битвы.



КАРТЫ УНИКАЛЬНЫХ ДЕЙСТВИЙ



...Друг друга они недолюбливают: для меня это очевидный факт. Хотя чего удивляться: кожевники из разных лавок — и те на ярмарке ссорятся, за заказы бьются, а по вечерам не братаются. Такое соперничество между ведьмачьими школами приводит к тому, что в каждой норовят быть сильнее прочих — и натаскивают учеников на свой лад, как думают лучше. И ровесники из разных школ по выучке всегда различаются. Где же их учат лучше, спросишь ты? О том я судить не могу.

— Хроники Бенно Кобарта, глава 16: «Что есть ведьмак?»

Это мини-дополнение добавляет в игру карты уникальных действий — по одной для каждого ведьмака и чародея (из дополнения «Чародеи»).

Выбрав планшет игрока, найдите соответствующую ему уникальную карту действия (она имеет совпадающую с планшетом иллюстрацию) и замешайте в свою начальную колоду карт действий.

Таким образом, у каждого игрока будет по 11 карт действий в начальной колоде.



УЯЗВИМОСТИ И ОСОБЫЕ АТАКИ МОНСТРОВ



Это мини-дополнение делает битвы с монстрами сложнее и разнообразнее.

Подготовка к игре

Большие карты монстров

При подготовке к игре и во время партии используйте большие карты монстров вместо обычных. Большие карты монстров, находящиеся на поле, держите рядом с полем (вместо того чтобы класть их в ячейки для карт монстров), стороной с описанием особой способности и атак монстра **1** вверх.

Игроки в любой момент могут смотреть на обратную сторону больших карт монстров — там описаны уязвимости.



Обычные карты монстров из базовой игры отложите в сторону: они будут использоваться, только когда игрок получает трофей монстра.

Особые боевые карты монстров

Вместо обычной подготовки колоды боевых карт монстров выполните следующее:

1. Перемешайте все 20 боевых карт монстров из базовой игры и сформируйте из них колоду.
2. Возьмите из неё 4 случайные карты и уберите в коробку, не смотря на них.
3. Затем возьмите из неё ещё 4 случайные карты и отложите в сторону, не смотря на них.
4. В оставшуюся колоду из 12 карт замешайте 4 особые боевые карты монстров из этого мини-дополнения.



Используйте получившуюся колоду из 16 карт по обычным правилам, до тех пор пока на поле не появится любой монстр III уровня. Когда это произойдёт, замешайте в колоду 4 отложенные ранее карты — с этого момента и до конца игры в ней будет 20 карт.

Жетоны уязвимостей

Рассортируйте все жетоны уязвимостей на 3 стопки по типу местности. Перемешайте эти стопки по отдельности и поместите их рядом с игровым полем лицом вниз.



После завершения подготовки к игре по обычным правилам, для **каждого** монстра, находящегося на поле, разместите жетон уязвимости.

Чтобы разместить жетон уязвимости:

1. Откройте 1 случайный жетон локации. Тип местности открываемого жетона должен совпадать с типом местности, где находится монстр.
2. Поместите в локацию, указанную на открытом жетоне, случайный жетон уязвимости соответствующего типа местности, лицом вниз.
3. Если в этой локации находится игрок, то вместо этого откройте другой случайный жетон локации и поместите жетон уязвимости туда (если требуется, повторяйте это, пока не откроете жетон с локацией без игроков).
4. Открытые жетоны локаций замешайте обратно в соответствующую стопку.



В итоге, на поле будут размещены 3 жетона уязвимостей (либо меньше, при игре с дополнением «Дикая Охота»): по 1 для каждого из начальных монстров.

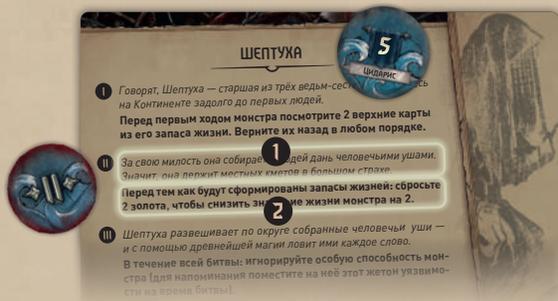
Ход игры

Получение жетонов уязвимостей

Если вы перемещаетесь в локацию, где есть жетон уязвимости, возьмите его и поместите рядом со своим планшетом игрока лицом вверх.

Получив жетон уязвимости, вы узнаете кое-что о слабостях монстра, который находится в локации этого типа местности. Возьмите большую карту этого монстра и прочтите на её обороте уязвимость под номером, указанным на взятом жетоне.

Под художественным описанием **1** указан эффект, который вы теперь можете использовать в битве с этим монстром **2**.



У вас может быть любое количество жетонов уязвимости любых типов.

После получения жетона уязвимости разместите на поле новый жетон уязвимости для этого монстра по тем же правилам, что и при подготовке к игре.

Если вы не можете разместить новый жетон уязвимости, потому что у вас закончились жетоны локаций нужного типа местности (или во всех локациях указанных на имеющихся жетонах находятся игроки), разместите жетон уязвимости в любой локации нужного типа местности (на выбор соседа справа от активного игрока).

На игровом поле всегда должно находиться по 1 жетону уязвимости для каждого монстра. За исключением ситуации, когда все 6 жетонов уязвимостей одного типа находятся у игроков. В этом случае новый жетон не размещается.

Использование уязвимостей в битве

Когда вы начинаете битву с монстром и у вас есть его жетон уязвимости (т. е. соответствующего типа местности), вы можете (но не обязаны) применить эффект этой уязвимости — он указан на обороте большой карты монстра под соответствующим номером. Не сбрасывайте жетон уязвимости при этом.

Вы можете применять эффекты нескольких уязви-

мостей, если у вас есть несколько жетонов уязвимостей для этого монстра.

Последствия битвы с монстром

Если монстр остаётся на поле после битвы, все жетоны уязвимостей его типа остаются у игроков.

Если монстра побеждают или прогоняют, все жетоны уязвимостей его типа сбрасываются: и те, что находятся у игроков, и тот, что лежит на поле. Затем перемешайте все 6 жетонов этого типа и сформируйте из них новую стопку.

Когда на поле появляется новый монстр, разместите новый жетон уязвимости для этого монстра по тем же правилам, что и при подготовке к игре.

Способности некоторых монстров кладут на их карты кубики. Сбрасывайте эти кубики после окончания битвы при любом её исходе.

Особые атаки и способности сброса

На большой карте монстра, помимо обычной особой способности, уровня и значения жизни, также указаны: способность сброса — сверху слева и 4 особых атаки — справа.

- Если особая боевая карта открывается во время атаки монстра, выполните эффект особой атаки монстра, находящейся под номером, указанным на карте. Тип атаки («удар/укус») в этом случае не имеет значения.
- Если особая боевая карта сбрасывается из запаса жизни монстра во время хода игрока из-за нанесённого урона, немедленно выполните эффект способности сброса монстра. И только затем продолжите сбрасывать карты из запаса жизни монстра, если ещё остался нераспределённый урон. Способность сброса монстра может срабатывать несколько раз за ход.

Получение трофея за монстра

Победив монстра, уберите из игры его большую карту. Чтобы выполнить последствия битвы и получить трофей, найдите обычную карту этого монстра и затем следуйте обычным правилам.

«ПО СЛЕДУ МОНСТРА» И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ



Первую партию с «По следу монстра» рекомендуется сыграть без других дополнений. После этого вы можете сочетать его со следующими дополнениями:

- «Чародеи»
- «Скеллиге»

- «Легендарная охота»
- «Дикая Охота»
- «Набор приключений»
- «Цири»
- «Потерянная лошадь»

При сочетании «По следу монстра» с дополнением «Дикая Охота» игра может стать сложнее или проще ожидаемого, в зависимости от выбранных мини-дополнений.

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,
Доминика Бартковская

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

Корректор

Марина Герасимова

Дизайнеры-верстальщики

Надежда Вартанян,
Елена Шлюйкова

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 Мastroяни, Мацей
Лашкевич, Мануэль Кастаньон,
Марек Мадей, Неманья Станкович,
Сандра Хлевињская, 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.