



THE WITCHER

СТАРИЙ СВІТ

СТЕЖКИ МОНСТРИВ

доповнення

Відьмак зупинився. Волосся на потилиці стало дибки від тривожного передчуття. У лісі вже деякий час панувала цілковита тиша. Замовкли навіть пташки, чий спів супроводжував його в останні години. Ніде ані сліду диких звірів.

— Хто забреде в ліс задалеко, назад уже не повернеться, — скрушно зітхав один селянин минулого вечора. — Тепер ліс став володінням вовкулака чи якоїсь подібної диявольської потвори.

Вочевидь, селянин помилявся. Якщо відділити зерна правди від полови сільських байок, то схоже на те, що ці хащі вподобав ніякий не вовкулак... А сам чорт.

Відьмак присів, зауваживши в підліску свіжий слід. Усе-таки передчуття не зрадило його. Справді чорт. І досить великий.

Він потягнувся до пояса, щоб перевірити, чи досі на місці бомба, звана «Диявольською порхавкою». Тоді витягнув із

мішечка невеликий флакончик і відкоркував його. Вивіренними рухами змастив спеціальною олією лезо свого меча.

Коли б'єшся з чудовиськом, що одним ударом лапи здатне розчавити вершника разом з конем, усі хитрощі дозволені. Ба більше, без них ти покійник.

Випроставшись, відьмак краєм ока помітив рух. Темна постать промайнула в гущавині. Відьмак заплющив очі й глибоко вдихнув. Був готовий до бою.

А що я?

Я сидів собі в селі, разом з іншими, чекаючи його повернення з лісу. І він повернувся, ще б пак! Правда, ледь стояв на ногах, витративши майже всі сили. А коли його підлатали, забрав обіцяну винагороду... і ми рушили далі.

Літописи Бенно Кобарта, уривок з розділу XIII, «Небезпеки на шляху»

ВМІСТ КОРОБКИ

Компоненти троля

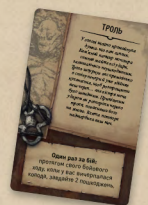
Компоненти відьмака зі Школи Мантикори



1 планшет гравця



1 фігурка троля



1 карта трофея



1 жетон троля

1 фігурка відьмака з кольоровою підставкою



1 жетон відьмака та 1 пластиковий жетон відьмака



1 дерев'яний маркер щита



5 дерев'яних маркерів



10 початкових карт дій



4 карти трофеїв

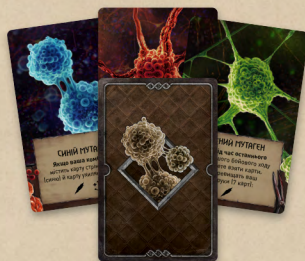
11 карт особливих дій



по 1 для кожного відьмака з базової гри, відьмака зі Школи Мантикори й кожного мага з доповнення «Маги»



28 карт бомб



15 карт мутагенів



40 поліпшених карт дій



4 особливих бойових карти монстрів



29 великих карт монстрів



18 жетонів слабкостей монстрів

РЕЖИМИ ГРИ

Щоб грати в це доповнення, вам знадобиться базова гра «Відьмак. Старий світ».

Доповнення «Стежки монстрів» пропонує кілька режимів гри, які можна комбінувати чи використовувати окремо. Ми радимо додавати нові режими поступово, по одному.

Приготування і перебіг гри залишаються такими самими, за винятком змін, докладно описаних далі.

ШКОЛА МАНТИКОРИ



Вибравши цей режим, ви можете грати відьмаком зі Школи Мантикори так само, як іншими відьмаками з базової гри. Цей відьмак має власні компоненти й окрему локацію школи на ігровому полі.



Спеціалізація «Стійкість до зілля»



Один раз за бій. Протягом свого бойового ходу можете скинути 1 карту невикористаного зілля (2 карти, якщо ви відьмак рівня I), щоб застосувати свою спеціалізацію «Стійкість до зілля» і завдати пошкоджень (а також узяти 2 карти, якщо ви відьмак рівня III або вище).

ТРОЛЬ



Вибравши цей режим, додайте троль в запас монстрів. Троль має окрему карту й жетон (а у делюкс-версії ще й фігурку).

КАРТИ МУТАГЕНІВ



Вибравши цей режим, перетасуйте всі карти мутагенів (щоб сформувати колоду мутагенів) і покладіть їх долілиць біля ігрового поля.

Коли ви підвищуєте рівень відьмака, не беріть 1 чи 2 карти зі своєї колоди дій (як указано на планшеті), а отримайте натомість карту мутагену.

Для цього візьміть 3 верхні карти з колоди мутагенів, виберіть одну з них, а решту затасуйте назад у колоду. Покладіть вибрану карту мутагену біля свого планшета.

Коли вам треба отримати 2 карти мутагенів після досягнення рівнів IV і V, виконайте описані вище вказівки двічі.

Кожна карта мутагену має властивість, яку можна використати під час бою. Кожну карту мутагену, яку ви маєте, можна застосувати лише 1 раз за бій.



КАРТИ БОМБ



Я вже писав про зілля, які простого смертного відправили б на той світ. Відьмакам вони, навпаки, дозволяють довше протриматись в бою. Утім, варто також визнати, що всі ці мікстури лише частина відьмацького алхімічного арсеналу. Особливо мене зацікавили бомби, хоч я не часто бачив тих, хто їх застосовує. Відьмаки кажуть, що добра бомба на поясі ніколи не буде зайвою, проте, щоб її виготовити, треба чимало часу й грошей. Тож лише тоді, коли попереду справді нелегкий бій, відьмаки можуть подбати про те, щоб мати бомбу під рукою. А шкода, бо це грандіозне видовище!
Літописи Бенно Кобарта, уривок з розділу XVII «Мечі та камені, або Як зробити смертоносною зброєю будь-що».

Вибравши цей режим, перетасуйте всі карти бомб (щоб сформувати колоду бомб) і покладіть їх долілиць біля колоди карт зілля.



Коли протягом гри вам з будь-якої причини треба взяти карту зілля, можете негайно зробити щось одне з цього:

- узяти 1 верхню карту зілля з колоди карт зілля як завжди, **або**
- скинути 1 карту зілля чи 1 монету, щоб натомість узяти верхню карту з **колоди бомб**.

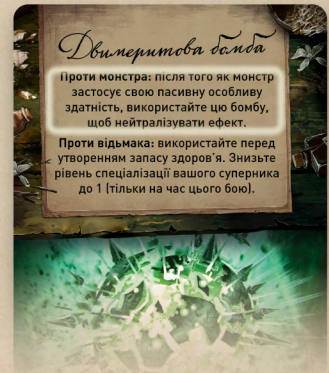
Ви можете мати щонайбільше 4 карти зілля і 4 карти бомб (тобто 8 загалом).

Під час бою ви не можете використати більшу кількість карт зілля і бомб, ніж ваш рівень алхімії.

Бомби **не вважають** зіллям, тобто якщо ефект указує вам «скинути карту зілля», ви не можете натомість скинути карту бомби.

Роз'яснення щодо двимеритової бомби

Ця бомба має особливу властивість, яку можна застосувати лише в режимі «Слабкості монстрів та особливі атаки». Якщо ви не граєте в цьому режимі, поверніть карти двимеритових бомб у коробку.



ПОЛІПШЕНІ КАРТИ ДІЙ



[...] я не можу назвати себе майстром бою на мечах. Я і меч тримав у руці лише раз, коли мене попросили занести його до зброяра. Проте у своєму житті я бачив усяке. Серед іншого, був свідком мордобою в корчмі, коли відьмакові зі Школи Гадюки добряче дали по ребрах ніжкою стільця. Однак уже за мить той був у бойовому трансі й повалив чотирьох дебелих чоловіків, перш ніж вони зрозуміли, хто перед ними. Не маю сумнівів, що з десяти найкращих бійців континенту щонайменше семеро — представники відьмацьких шкіл. Мені забракне слів описати, на що здатен у сутичці добре вишколений відьмак. Тож бажаю, щоб тобі, читачу, колись випала нагода переконатися в цьому на власні очі. Аби тільки не на власній шкурі!

Літописи Бенно Кобарта, уривок з розділу XVI, «Що є відьмак?»

У цій коробці є 10 типів поліпшених карт дій, по 4 карти кожного типу.

Вибравши цей режим, додайте **всі 40** поліпшених карт дій відразу, або додавайте карти поступово. Якщо ви вирішили використовувати не всі карти, виберіть типи карт на власний розсуд і додайте **по 4** карти кожного з вибраних типів.

Усі вибрані карти затасуйте в колоду дій з базової гри, а потім покладіть колоду на її місце на ігровому полі. Можете пояснити всім гравцям, як діють нові карти дій, перш ніж затасовувати їх у колоду.

Усі поліпшені карти дій містять текстовий опис дії в нижній частині карти. ❶

Сірі карти

Деякі поліпшені карти дій сірого кольору. ❷

Це новий колір карт. Такі карти не можуть бути пов'язаними з продовженнями комбінацій карт із базової гри.

Кожна сіра карта має універсальний символ місцевості. ❸



Пасивна властивість

Деякі поліпшені карти дій (як-от «Контрудар» або «Виверт») мають пасивну властивість ❹, що активується під час бою. Пасивна властивість активується, якщо ви скидаєте карту (як з руки, так і з колоди), зазнаючи пошкодження.

Знищити карту, щоб отримати іншу карту



Щоб отримати деякі карти, вам треба знищити іншу карту (з руки). Вирішивши взяти таку карту, виберіть 1 карту з руки та знищіть її. Коли берете таку карту, ігноруйте символи модифікаторів ціни +1/-1 на ігровому полі. Знищення іншої карти — це ціна, яку ви платите за отримання карти.

Ви **не можете** вибрати таку карту, коли розіграєте дію локації Венґерберг або коли будь-який ефект вказує вам взяти карту ціною «0», «1» або «2».

Утім, якщо ефект вказує вам узяти **будь-яку** карту з відкритих карт дій, ви **можете** отримати таку карту безплатно, не знищуючи іншу карту.

Кидок кубиків

Деякі карти містять указівку кинути кубик. У такому разі ефект карти буде залежати від результату кидка.



Мандрівка

Властивість карти дії «Витривалість» можна застосувати під час фази I (ходу гравця). Вона не має додаткової властивості, що активується під час бою.



КАРТИ ОСОБЛИВИХ ДІЙ ВІДЬМАКІВ



[...] вони не дуже люблять одне одного, що й казати. Але нічого дивного, бо продавці шкур на ярмарку, які цілісний день намагаються переманити чужих клієнтів, також не братаються ввечері. Утім, це відьмацьке суперництво вельми цікаве. Очевидно, що кожна зі шкіл хоче втерти носа іншим. З перших років відьмаки проходять у школах особливий вишкіл. Кожна школа вірить, що саме її методи найліпші. Чия правда? Вирішувати не мені.

Літописи Бенно Кобарта, уривок з розділу XVI, «Що є відьмак?»

Вибравши цей режим, додайте карти особливих дій до колоди початкових карт дій кожного відьмака.

Кожна карта особливої дії містить зображення відповідного відьмака, тож ви легко зможете визначити, у чю колоду її додавати.

Тепер колода початкових карт дій кожного гравця містить 11 карт.



Якщо ви граєте з доповненням «Магі»

Додайте 1 карту особливої дії в колоду початкових карт дій кожного мага. Кожна карта містить зображення відповідного мага, тож ви легко зможете визначити, у чю колоду її додавати.

СЛАБКОСТІ МОНСТРІВ ТА ОСОБЛИВІ АТАКИ



Приготування до гри

Вибравши цей режим, використовуйте **великі карти монстрів** (замість карт звичайного розміру) під час приготувань до гри й під час появи монстрів.

Карти монстрів звичайного розміру зберігайте у стосі біля ігрового поля. Їх і далі використовують як трофеї, коли гравець перемагає монстра.

3 карти монстрів кладуть не на ігрове поле, а біля нього.

Велика карта монстра — двостороння. Її розміщують горілиць (сторонаю з особливою атакою догори) **1**. Гравець будь-коли може подивитися обидві сторони.



У коробці три набори жетонів слабкостей монстрів, кожен із 6 жетонів (18 жетонів загалом). Перемишайте й покладіть їх долілиць, окремо від жетонів локацій.



Виклавши на ігрове поле трьох початкових монстрів, візьміть за кожного монстра по 1 жетону локації (зі стосу з типом місцевості, в якій перебуває монстр) і розмістіть долілиць у відповідній локації випадковий жетон слабкості монстра. Якщо в локації перебуває принаймні 1 відьмак, скиньте відповідний жетон локації й натомість візьміть інший. Якщо треба, повторюйте ці кроки, поки же-

тони слабкостей не будуть розміщені в локаціях без відьмаків.



Коли 3 різні жетони слабкостей монстрів уже лежать долілиць на ігровому полі, усі відкриті під час цього кроку жетони локацій замішують назад у відповідні стоси.

У цьому доповненні є **4 карти особливих атак**.



Перетасуйте звичайну колоду із 20 бойових карт монстрів, візьміть 4 з них і покладіть у коробку долілиць. Вони не знадобляться в цій партії.

Ще 4 випадкові карти з цієї колоди покладіть долілиць біля колоди великих карт монстрів, вони знадобляться вам пізніше.

Решту 12 бойових карт монстрів перетасуйте з 4 картами особливих атак, щоб утворити колоду бойових карт монстрів із 16 карт. Перед початком бою з монстром візьміть потрібну кількість карт із цієї колоди. Після бою усі 16 карт перетасовують знову.

Коли у грі вперше з'являється монстр рівня III, затасуйте в колоду 4 бойові карти монстрів, які раніше відклали вбік. Відтепер і до кінця партії колода міститиме 20 карт.

Перебіг гри

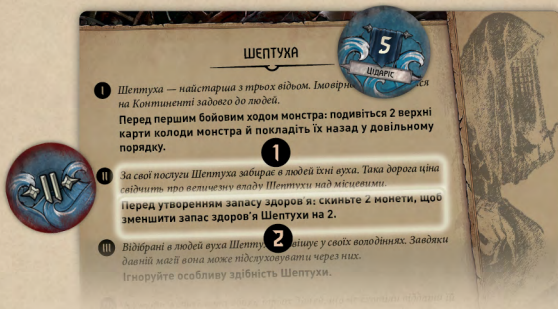
Жетони слабкостей

Зайти в локацію із жетоном слабкості

Коли ви заходите в локацію із жетоном слабкості монстра, негайно відкрийте його й покладіть біля свого планшета гравця.

Після цього прочитайте пункт (відповідає номеру на відкритому жетоні слабкості) на великій карті

монстра, що перебуває в локації з відповідним типом місцевості.



Перша частина тексту ❶ — це тематичний опис, а друга частина ❷ пояснює особливу здатність, яку здобуває гравець у бою проти цього монстра.

Зберігайте жетон слабкості монстра горілиць на своєму планшеті. Ви можете мати водночас кілька жетонів слабкостей монстрів, як одного типу, так і різних.

Прочитавши текст на карті монстра, розмістіть на ігровому полі новий жетон слабкості монстра з таким самим типом місцевості. Для цього візьміть жетон локації (зі стосу відповідного типу місцевості) та розмістіть жетон слабкості монстра долілиць у відповідній локації на ігровому полі.

Якщо в локації перебуває принаймні 1 відьмак, скиньте відповідний жетон локації й натомість візьміть інший. Якщо треба, повторюйте ці кроки, поки жетони слабкостей не будуть розміщені в локаціях без відьмаків. Тоді всі жетони локацій, відкриті під час цього кроку, замішують назад у відповідні стоси. *Інакше кажучи: на ігровому полі завжди повинні лежати долілиць 3 різні жетони слабкостей монстрів.*

Якщо вам треба взяти жетон локації певного типу, а його немає в запасі, гравець праворуч вибирає будь-яку локацію відповідного типу місцевості. У цій локації розміщують жетон слабкості монстра.

Виняток. Якщо всі 6 жетонів слабкостей монстрів уже зібрано гравцями, тоді новий жетон слабкості монстра не розміщують на ігровому полі.

Використання жетонів слабкостей монстра під час бою

Коли ви вступаєте в бій з монстром, то перед початком бою можете використати всі свої жетони слабкостей цього монстра.

Не скидайте використані жетони слабкостей. Ви можете вирішити використати лише деякі з жетонів слабкостей під час бою.

Очищення після бою

Якщо після бою монстр залишається на ігровому полі, жетони слабкостей цього монстра залишаються у гравців.

Якщо монстра перемогли або відігнали, усі гравці повинні повернути свої жетони слабкостей цього монстра в запас. Після цього всі 6 жетонів слабкостей монстра перемішують і кладуть стосом долілиць.

Коли на ігрове поле викладають нового монстра, розмістіть 1 жетон слабкості монстра згідно з указівками, описаними в розділі «Приготування до гри» цього режиму.

Особливі атаки монстрів

У цьому режимі використовують великі карти монстрів.

На кожній карті вказано запас здоров'я монстра та його особливу здібність, як і на звичайній карті з базової гри.

Карта також містить опис 4 особливих атак та 1 пасивної здібності.

У запасі здоров'я монстра, імовірно, буде одна або більше особливих атак монстрів.

1. Якщо під час атаки монстра відкрито карту особливої атаки монстра, то особлива атака активується незалежно від того, вибрано «Удар» чи «Укус».



Прочитайте відповідний текст із великої карти монстра та розіграйте цей ефект.

2. Якщо карту особливої атаки монстра відкрито тоді, коли монстр зазнає пошкоджень, то гравець за монстра припиняє скидати наступні карти.



Прочитайте й розіграйте пасивну здібність монстра.

Після цього гравець за монстра продовжує скидати карти, якщо монстр зазнав ще не всіх завданих пошкоджень.

Пасивну здібність монстра можна активувати кілька разів за один хід.

Здобуття трофея

Якщо ви перемогли монстра, здобудьте трофей цього монстра. Подивіться колоду звичайних карт монстрів з базової гри, знайдіть потрібного монстра й покладіть карту стороною з трофеєм горілиць біля свого планшета. Велику карту цього монстра поверніть у коробку.

«СТЕЖКИ МОНСТРІВ» ТА ІНШІ ДОПОВНЕННЯ



Доповнення «Стежки монстрів» можна поєднувати з деякими іншими доповненнями. Однак для першої партії з цим доповненням ми радимо не використовувати будь-які інші доповнення. Коли гравці добре ознайомляться з доповненням «Стежки монстрів», то можуть використовувати разом з ним такі доповнення:

- «Маги»
- «Легендарне полювання»
- «Набір пригод»
- «Скелліге»
- «Дикий Гін»

Якщо ви поєднуєте доповнення «Стежки монстрів» і «Дикий Гін», пам'ятайте, що складність партії залежить від вибраних режимів гри.

ТВОРЦІ



Автор гри й керівник проєкту

Лукаш Возняк

Сюжет

Барнаба Друкала

Переклад

Александр Янус

Маркетинг

Лукаш Сімінський, Павел Подгрудний

Художнє керівництво

Давид Бартломейчик

Графічний дизайн

Давид Бартломейчик, Міхал Длуґай

Дизайн фігурок

Томаш Каліш, Роберт Курек

Оформлення мапи

Демієн Маммоліті

Книжка правил

Джонатан Бобал, Катажина Фібігер,
Лукаш Кемпінський, Міхал Длуґай

Розробники гри

Лукаш Шопка, Міхал Гринь

Основні тестувальники

Лукаш Шопка, Міхал Сприсак,
Пшемислав Цемнієвський,
Оля Возняк, Міхал Гринь,
тестувальна група «Pamper»



Рекламне відео

Томаш Бар / Студія «Неху»,
Мацей Климчак,
Ян Шостаковський, Лівія Клупс



CD PROJEKT RED®

Розроблення гри й керівництво проєктом

Рафал Які

Редактори

Марцін Блаха, Томаш Матера

Коректори

Марцін Лукашевський,
Роберт Малиновський,
Раян Боуд, Лукаш Гренда

Оформлення обкладинки

Валерій Веґера

Дизайн логотипа

Ірина Морару

Дизайн фігурок і художнє керівництво

Павел Маленчук, Давид Коваль

Графічний дизайн і художнє керівництво

Пшемислав Ющик

Рекламне відео

Яцек Крогульський,
Марцін Бавольський,
Гжеґош Міхалак, Адам Дудек

Відеопродюсери

Міхал Кшемінський,
Магдалена Дарда-Ледзіон

Сценарій та озвучення

Борис Пугач-Мурашкевич

Соціальні мережі та PR

Марцін Момот, Радек Грабовський,
Аліція Козера

Юридичні питання

Кінґа Палінська



Керівник проєкту
Олександр Ручка

Випускова редакторка

Алла Костовська

Перекладачка

Алла Костовська

Редактори

Сергій Лисенко, Святослав Михаць

Дизайн і верстка

Артур Патрихалко

Особлива подяка

Юрій Голубенко, Владислав Дубчак,
Анна Вакуленко, Ганна Жукова,
Дмитро Бібік, Дмитро Науменко,
Сергій Іщук та Сергій Тодоров



Ілюстрації

Адріан Сміт, Ала Капустка, Анна Подедворна, Бартломей Гавел, Богна Гавронська, Браян Сола, Дієго де Альмейда Перес, студія «Grafit», Кароль Берн, Катажина Беус, Катажина Малиновська, Лоренцо Мastroянні, Мацей Лашкевич, Мануель Кастаньйон, Марек Мадей, Неманья Станкович.
CD PROJEKT®, The Witcher® — зареєстровані торгові марки CD PROJEKT S. A.
© 2022 CD PROJEKT S. A. Усі права застережено. Усі інші права та торгові марки належать відповідним власникам.