PODRĘCZNIK ZASAD

KORZYSTANIE Z PODRĘCZNIKA

Podręcznik, który trzymasz w rękach, ma za zadanie wyjaśnić wszelkie wątpliwości odnośnie zasad gry. W przeciwieństwie do instrukcji, nie uczy on, jak grać. Zaleca się, by gracze najpierw przeczytali w całości instrukcję, a następnie w razie potrzeby korzystali podczas rozgrywki z tego podręcznika.

Podręcznik składa się z pięciu głównych działów:

Leksykon ..... strony 2–10
Większość tej broszury to leksykon, który szczegółowo wyjaśnia zasady gry w odniesieniu do poszczególnych zagadnień uporządkowanych alfabetycznie.

Epicka przygoda ..... strona 10
Ten dział prezentuje opcjonalną zasadę dla graczy, którzy chcą doświadczyć rozgrywki z większym rozmachem.

Wiedźmińska gawęda ..... strony 11–14
W tej części zagłębiamy się w świat Wiedźmina, przedstawiając ważne informacje o otoczeniu, postaciach, różnych rasach i grupach, a także relacjach między nimi.

Indeks ..... strona 15
Ta część zawiera listę tematów i numery stron, by gracze mogli szybko odnaleźć interesujące ich zagadnienie podczas rozgrywki.

Krótki podręcznik ..... strona 16
Na ostatniej stronie broszury znajduje się wykaz symboli oraz innych istotnych informacji.

STÓJ!

Zalecamy, by gracze zaczęli grać w ***Wiedźmina*** po przeczytaniu instrukcji. Później, jeśli w trakcie rozgrywki pojawią się wątpliwości, mogą je rozwiać, zaglądając tutaj. Jeśli jednak gracze życzą sobie od razu poznać i zrozumieć wszelkie niuanse gry, mogą przeczytać broszurę od deski do deski.

ZŁOTE REGUŁY

Złote reguły to fundamentalne koncepcje, na których oparte są wszystkie inne zasady gry.

- Niniejszy podręcznik to kompletne źródło informacji o zasadach gry. Jeśli zdarzy się, że cokolwiek w tym podręczniku jest sprzeczne z instrukcją, pierwszeństwo ma podręcznik.
- Jeśli tekst na karcie lub innym elemencie gry jest sprzeczny z podręcznikiem, pierwszeństwo ma tekst na karcie lub elemencie gry.
- Jeśli z efektu wynika, że gracz nie może czegoś wykonać, kwestia ta nie podlega dyskusji.
- Słowo „musisz” oznacza obowiązkowy efekty gry, podczas gdy słowo „możesz” oznacza efekt opcjonalny.

LEKSYKON

W niniejszym leksykonie szczegółowo omówiono terminologię i zasady gry.

Jeśli nie możesz znaleźć w leksykonie jakiegoś tematu, sprawdź indeks na stronie 15.

AKCJE

Wykonywanie akcji pozwala graczom poruszać się po świecie, badać potencjalne tropy i realizować zadania.

- Tylko aktywny gracz może wykonywać akcje.
- Gracz może wykonać najwyżej dwie akcje w jednej kolejce.
- Gracz może wykonać akcję tylko wtedy, gdy odpowiednie pole akcji jest wolne, czyli nie zajmuje go żeton akcji lub żeton rany.
- Gracz nie może wykonać dwa razy tej samej akcji w jednej kolejce.
- Możliwe do wykonania akcje wymienione są na każdej karcie postaci. Poniżej szczegółowo je wyjaśniono.
  - **Podróż:** gracz **albo** przesuwa figurkę postaci z obecnej lokacji wzdłuż jednego szlaku, albo wzdłuż dwóch połączonych szlaków. Następnie pobiera żetony tropów w liczbie i kolorze wskazanych na polu lokacji docelowej (patrz: „Czym są tropy i dowody" na str. 5). Na koniec, jeśli pokonał dwa szlaki, pobiera jedną kartę złego losu i ją rozpatruje.
  - **Śledztwo:** gracz wybiera dowolna talię śledztwa, pobiera kartę z wierzchu i rozpatruje jej efekt. Jeśli nie ma zalecenia, by gracz zachował kartę, kładzie ją odkrytą na stosie kart odrzuconych.
  - **Rozwój:** gracz pobiera dwie karty z wierzchu swojej talii rozwoju, po czym wybiera jedną, którą zatrzyma, a drugą odrzuca.
  - **Odpoczynek:** gracz usuwa albo **dwa** żetony drobnych ran, albo jeden żeton ciężkiej rany ze swojej karty postaci.
  - **Mikstura (tylko Geralt):** Geralt kładzie jeden znacznik uniwersalny na **każdej** swojej odkrytej karcie rozwoju typu ELIKSIR.
  - **Przygotowanie (tylko Triss):** Triss kładzie jeden znacznik uniwersalny na jednej swojej odkrytej karcie rozwoju typu ZAKLĘCIE.
  - **Śpiew (tylko Jaskier):** Jaskier pobiera dwa żetony złota z puli.
  - **Komenda (tylko Yarpen):** Yarpen wybiera dwie karty kompanów do użycia. Odczytuje na głos tekst z kart i rozpatruje ich efekty.

Powiązane tematy: lokacje, pole akcji, regiony, ruch, szlaki.

AKTYWNY GRACZ

Gracz, który właśnie rozgrywa swoją kolejkę, to gracz aktywny.

CZYNNOŚCI

Czynności to działania gracza, które nie wymagają przeprowadzenia akcji. Gracz może wykonać dowolną ich liczbę w dowolnej kolejności przed i po każdej swojej akcji.

- Tylko aktywny gracz może wykonywać czynności.
- Poniżej szczegółowo opisano możliwe czynności.
  - **Wymiana tropów na dowody:** gracz wymienia określoną liczbę żetonów tropów za żeton dowodu, zgodnie z przelicznikiem na swojej karcie postaci. Tropy można wymieniać tylko na dowody tego samego koloru.
  - **Ukończenie zadania pobocznego:** gracz wypełnia wymagania dowolnego zadania pobocznego ze swojej karty zadania. Otrzymuje PZ w liczbie wskazanej na polu danej akcji i kładzie znacznik uniwersalny na tym polu, by oznaczyć zadanie jako ukończone.
  - **Ukończenie zadania wsparcia:** gracz zużywa zasoby wskazane w zadaniu wsparcia przeciwnika. Gracz wspierający otrzymuje 6 PZ, a właściciel danej karty zadania otrzymuje 3 PZ. Właściciel kładzie też znacznik uniwersalny na polu zadania wsparcia, by oznaczyć je jako ukończone. **Gracz może dokonać tej czynności tylko jeśli przebywa w tej samej lokacji, co przeciwnik.**
  - **Ukończenie zadania głównego:** gracz wypełnia wymagania zadania głównego, zużywając wskazane zasoby. Jeśli opis zadania głównego obejmuje spotkanie z wrogiem, gracz toczy walkę z tym wrogiem. Bez względu na wynik walki, kończy zadanie. Otrzymuje PZ w liczbie wskazanej po prawej stronie obok wymagań zadania. Następnie rozpatruje konsekwencje wymienione na karcie, po czym zakrywa kartę. Potem pobiera dwie karty z wierzchu talii zadań swojej postaci, wybiera jedną z nich, którą zachowa, a drugą odrzuca. **Gracz może wykonać tę czynność tylko pod warunkiem, że jego postać przebywa w lokacji zadania głównego.**
  - **Handel zasobami:** gracze mogą wymieniać tropy lub złoto z dowolną postacią przebywającą w tej samej lokacji. Gracze mogą negocjować warunki wymiany, ale przed jej dokonaniem muszą się porozumieć co do tych warunków. Gracze mogą wymieniać tropy lub złoto za obietnice przyszłej pomocy, takie obietnice nie są jednak wiążące.
  - **Przekupienie przyjaciela (tylko Jaskier):** Jaskier wydaje jeden żeton złota, by położyć jeden znacznik uniwersalny na dowolnej odkrytej karcie rozwoju PRZYJACIELA.

Powiązane tematy: akcje, dowody, zadania, tropy.

DOBRY LOS

- Karty dobrego losu zapewniają rozmaite pozytywne efekty. Postać pobiera kartę dobrego losu, gdy rozpatruje konsekwencje karty zadania, a także za sprawą różnych efektów kart.
- Gdy gracz pobierze kartę dobrego losu, ogląda ją i kładzie zakrytą na swoim obszarze gry do późniejszego wykorzystania.

- Kartę dobrego losu można zagrać albo wykorzystać wykorzystać tylko zgodnie z instrukcją na danej karcie (np. „podczas walki", „raz podczas walki" itp.).
- Po rozpatrzeniu karty dobrego losu należy ją odrzucić, o ile instrukcja z karty nie zaleca jej zachowania.

Powiązany temat: odrzucenie.

DOWODY

Postacie potrzebują dowodów do skończenia różnych zadań.

- Postać uzyskuje dowody dokonując czynności wymiany tropów na dowody zgodnie z przelicznikiem na danej karcie postaci.
- Gdy postać wymieni tropy na dowody, wymiana jest ostateczna. Nie wolno wymienić z powrotem dowodów na tropy.

Powiązane tematy: zadania, tropy, wydawanie/zużywanie.

HANDEL ZASOBAMI

- Tylko aktywny gracz może wymieniać zasoby z innymi graczami.
- Tropy i złoto to jedyne elementy gry, które gracze mogą wymieniać między sobą.
- Gracze mogą wymieniać tropy lub złoto z dowolną postacią przebywającą w tej samej lokacji.
- Gracze mogą dokonać wymiany za obietnicę przyszłej pomocy. Oznacza to, że jeden gracz może oddać innemu jakieś zasoby za obietnicę otrzymania zasobów w późniejszym czasie.
- Żadne obietnice przyszłej pomocy nie są wiążące.

Powiązane tematy: czynności, rozmowy między graczami.

KARTY ROZWOJU

Każda postać ma własną talię kart rozwoju. Tutaj doprecyzowano kilka kwestii związanych z kartami rozwoju.

- Na niektórych kartach rozwoju można kłaść znaczniki uniwersalne. Na karcie mogą jednocześnie leżeć najwyżej trzy znaczniki.
- Kart rozwoju można używać jedynie zgodnie z instrukcją na danej karcie (np. „podczas walki", „raz na kolejkę", „podczas akcji rozwoju" itd.).
- Karty rozwoju z tekstem „raz na kolejkę" można użyć tylko podczas kolejki aktywnego gracza.

Powiązane tematy: kategorie, odrzucanie.

KARTY ŚLEDZTWA

- Niektóre karty śledztwa to niepowodzenia, które generalnie wywołują negatywne efekty.
- Niektóre fioletowe karty śledztwa mają kategorię **CENNA INFORMACJA** i ich efekt nakazuje graczowi zachować te karty. Inne fioletowe karty śledztwa mogą mieć efekt, który zaczyna działać po odrzuceniu przez gracza karty cennej informacji.
- Niektóre niebieskie karty śledztwa mają kategorie (np. **AEN SEIDHE, NILFGAARD, LOŻA CZARODZIEJEK**). Karta z jedną z tych kategorii nie dolicza się sama przy rozpatrywaniu jej efektu.
- Jeśli efekt mówi „o ile to możliwe", dany gracz nie ponosi żadnej kary, jeśli nie zdoła wykonać efektu. Na przykład niebieska karta „Zerrikański zabójca" głosi: „Przesuń znacznik na torze wojny w przód i połóż 1 ☠ na swoim polu akcji podróży, o ile to możliwe". Jeśli pole złego losu przy jego akcji podróży jest zajęte, gracz nie kładzie żetonu złego losu, ale przesuwa znacznik na torze wojny.

Powiązane tematy: kategorie, odrzucanie, pobieranie, zachowywanie kart, zadania.

KATEGORIE

- Karty rozwoju i śledztwa mają kategorie.
- Kategorie można rozpoznać po zapisie wytłuszczonymi wielkimi literami (np. „**AEN SEIDHE**").
- Kategorie nie wywołują efektów same z siebie.
- Efekty gry często odnoszą się do kategorii kart. Na przykład „otrzymujesz 1 niebieski 🔍 oraz 1 dodatkowy niebieski 🔍 za każdą posiadaną kartę **NILFGAARDU**".
- Gdy gracz rozpatruje kartę śledztwa, której efekt odwołuje się do jej własnej kategorii, nie dolicza karty z efektem do sumy kart z daną kategorią.

Powiązane tematy: karty rozwoju, karty śledztwa, odrzucanie, zachowywanie kart.

KOŚCI

- Gdy efekt gry nakazuje graczowi rzucić kośćmi postaci, gracz rzuca całym kompletem kości swojej postaci.
- Kości walki nie są kośćmi postaci.
- Gdy gracz rzuca kością jeszcze raz, musi zastosować w grze nowy otrzymany wynik rzutu..
- Większość symboli na ściankach kości dodaje do wyniku rzutu jedną lub więcej jednostek określonego rodzaju. Każda kość walki ma jedną pustą ściankę, która nic nie dodaje. Niektóre symbole na kościach dodają do wyniku więcej niż jeden rodzaj jednostek (patrz „Krótki podręcznik" na str. 16).
- Postacie mogą zużywać wyniki osiągnięte w rzutach kośćmi na efekty z kart rozwoju.
- Niektóre efekty gry wymagają od gracza rzutu kośćmi postaci. Gracz odnosi sukces, jeśli uzyska przynajmniej **jeden wynik** oznaczony jako „sukces" na jego karcie postaci.
- Niektóre efekty gry wymagają wyników rzutu, które nie występują na kościach wszystkich postaci. Postacie mają karty rozwoju, które pozwalają uzyskać dany wynik.
- Na następnej stronie przedstawiono pełen wykaz symboli na każdej kości.

Kość walki 1

Kość walki 2

Kość walki 3

Kość postaci Geralta 1

Kość postaci Geralta 2

Kość postaci Geralta 3

Kość postaci Triss

Kość postaci Jaskra

Kość postaci Yarpena

Powiązane tematy: zadania, walka.

LOKACJE

Lokacje symbolizują różne miasta i inne ważne miejsca w świecie Wiedźmina.

- Gdy postać przebywa w jakiejś lokacji, jej figurka zajmuje jedno z okrągłych pól w tej lokacji.
- Tylko jedna postać może w danym momencie zajmować okrągłe pole.
- Gdy postać podróżuje do jakiejś lokacji, gracz stawia swoją figurkę na dowolnym wolnym okrągłym polu w tej lokacji. Każde pole w tej samej lokacji zapewnia tę samą liczbę tropów tego samego koloru, nie ma więc znaczenia, na którym polu stanie postać.
- W ramach czynności gracze w tej samej lokacji mogą wymieniać między sobą tropy i/lub złoto.
- Trzy lokacje (Brokilon, Jaruga i Ellander) nie zapewniają żadnych tropów postaciom, które tam przybędą.
- Dwie lokacje (Duén Canell i Ellander) posiadają dużą ikonę serca pod nazwą lokacji. Ikona oznacza, że każda postać, która znajdzie się w tej lokacji, może natychmiast usunąć jedną drobną ranę albo odwrócić jedną ciężką ranę na stronę drobnej rany (patrz „Rany" na str. 6).

Powiązane tematy: akcje, ruch.

OBSZAR GRY

- Każdy gracz ma własny obszar gry, który zawiera następujące elementy:
  - Kartę postaci
  - Talię rozwoju
  - Odsłonięte karty rozwoju
  - Karty zakończonych zadań (zakryte)
  - Kartę aktualnego zadania (odkrytą)
  - Nieużywane żetony postaci
  - Zebrane żetony (złoto, tropy, dowody itd.)
- Gdy efekt gry nakazuje postaci „wydać" lub „zużyć" określone zasoby, gracz zabiera odpowiednie żetony ze swojego obszaru gry i oddaje je do puli.

Powiązane tematy: wydawanie/zużywanie.

ODRZUCANIE

Niektóre efekty gry nakazują odrzucić karty i żetony, co odbywa się różnie, zależnie od typu karty lub żetonu.

- **Karta rozwoju:** połóż odrzuconą kartę obrazkiem do dołu na spodzie odpowiedniej talii.
- **Karta zadania:** połóż odrzuconą kartę obrazkiem do dołu na spodzie odpowiedniej talii.
- **Karta śledztwa:** połóż odrzuconą kartę odsłoniętą na odpowiednim stosie kart odrzuconych obok danej talii.
- **Karta złego losu:** połóż odrzuconą kartę złego losu odsłoniętą na odpowiednim stosie kart odrzuconych zaznaczonym na planszy obok talii.
- **Karta dobrego losu:** połóż odrzuconą kartę dobrego losu odsłoniętą na odpowiednim stosie kart odrzuconych zaznaczonym na planszy obok talii.
- **Żetony potworów:** połóż odrzucony żeton obrazkiem do dołu na spodzie odpowiedniego stosu.

OGRANICZENIE LICZBY ELEMENTÓW

- Nie ma żadnych ograniczeń, gdy chodzi o liczbę elementów gry. Jeśli gracz ma pobrać jakiś element z puli, a pula jest pusta, można użyć elementu zastępczego (np. monety czy koralika).
- Jeśli talia kart się skończy, należy natychmiast przetasować odpowiedni stos kart odrzuconych, by mieć nową talię.

Powiązane tematy: pula.

OPÓŹNIENIE DZIAŁAŃ POSTACI

- Gdy efekt nakazuje postaci opóźnienie działań, gracz musi zrezygnować z kolejnej akcji. Należy wtedy położyć figurkę na boku. Kiedy przyjdzie pora na kolejną akcję danego gracza, ten jej nie wykonuje, tylko stawia figurkę.
- Jeśli efekt opóźnienia działań następuje podczas pierwszej akcji postaci w danej kolejce, postać nie wykonuje następnej akcji. Wciąż może wykonywać czynności przed zakończeniem swojej kolejki.
- Jeśli efekt następuje podczas drugiej akcji postaci w danej kolejce, gracz nie wykonuje pierwszej akcji podczas swojej następnej kolejki.
- Jeśli efekt nakazuje postaci, która opóźnia działania, dalsze opóźnienie działań, ten efekt należy zignorować.

POBIERANIE

Niektóre efekty gry nakazują graczom pobrać, podpatrzeć albo odkryć karty (lub żetony), co wyjaśniono poniżej:

- Gdy efekt mówi: „pobierz kartę", gracz bierze pierwszą kartę z wierzchu danej talii.
- Jeśli gracz pobiera tylko jedną kartę, zwykle ją rozpatruje. Jeśli pobiera więcej kart, często może wybrać, którą kartę chce rozpatrzyć lub zachować.
- Niektóre efekty nakazują: „pobierz X dodatkowych kart". Gracz bierze wówczas daną liczbę kart oprócz tych, które już pobrał, i wybiera jedną kartę spośród tych, które przed chwilą pobrał.
- Gdy efekt każe spojrzeć na X kart, gracz bierze daną liczbę kart z określonej talii i patrzy na nie w tajemnicy, uważając, by nie zobaczył ich żaden inny gracz.
- Gdy efekt każe odkryć X kart, gracz bierze daną liczbę kart z określonej talii i odsłania je, by widzieli je wszyscy gracze.

POLE AKCJI

- Każda akcja ma swoje przypisane pole akcji.
- Pola akcji z ikonami serc to pola, na których można położyć żeton rany.
- Gdy postać odniesie ranę, kładzie żeton rany na dowolnym wolnym polu akcji z ranami.
- Postać może wykonać akcję tylko jeśli odpowiednie pole akcji jest wolne.
- Na polu akcji mogą leżeć tylko żetony ran lub żetony akcji.

Powiązane tematy: akcje, lokacje, rany, regiony, ruch, szlaki, zły los.

POTWORY

Potwory to groźne stworzenia, które grasują po świecie i atakują postacie nawet, gdy nie są sprowokowane.

- Istnieją trzy rodzaje potworów: brązowe, srebrne i złote. Każdy rodzaj potworów ma żetony innego koloru.
- Żetony potworów mogą znajdować się na polach potworów w strefach przeszkód, które wskazują region, gdzie przebywa potwór.
- W strefie przeszkód może znajdować się dowolna liczba potworów. Żetony leżą jeden na drugim, a ich kolejność nie ma znaczenia.
- Kiedy efekt gry nakazuje umieścić potwora w regionie, żeton potwora należy położyć w strefie przeszkód obrazkiem do dołu, chyba że wskazano inaczej.
- Gdy efekt gry nakazuje graczowi rozłożyć więcej potworów danego typu, niż pozostało w puli, ten rozkłada ich tyle, ile może, wybierając regiony, w których te potwory się znajdą.
- Gdy postać napotka zakryty żeton potwora, odwraca go i rozpatruje walkę. Następnie, jeśli postać nie pokona tego potwora, żeton pozostaje odkryty w tej samej strefie przeszkód.
- Jeśli w tej samej strefie przeszkód znajduje się wiele żetonów potworów, a postać sprawdza przeszkody, gracz może na chwilę rozłożyć stos potworów (nie odwracając żetonów), by sprawdzić, z jakimi potworami może walczyć. Gracze muszą koniecznie pozostawić żetony potworów tak, jak je zastali (odkryte albo zakryte).
- Jeśli postać przeprowadzi udany atak na potwora, pokonuje tego potwora i odrzuca go.
- Niektóre potwory takie, jak Upiór i Zjawa, mają moc rytuału ( ), zamiast mocy miecza ( ). Podczas walki gracz porównuje wynik wyrzuconych z mocą rytuału potwora, stosując tę samą metodę, co w wypadku mocy miecza i tarczy. Jeśli gracz odniesie sukces, potwór zostaje pokonany, a żeton odrzucony.

Powiązane tematy: przeszkody, walka.

PRZEBIEG KOLEJKI

Dokładny przebieg kolejki przedstawia się następująco:

1. Wykonaj dowolną liczbę czynności.
2. Wykonaj pierwszą akcję w kolejce.
3. Wykonaj dowolną liczbę czynności.
4. Wykonaj drugą akcję w kolejce.
5. Wykonaj dowolną liczbę czynności.
6. Napotkaj jedną przeszkodę w swoim regionie. Jeśli w regionie nie ma przeszkód, przesuń w przód znacznik na torze wojny.

Powiązane tematy: akcje, czynności, przeszkody.

PRZESZKODY

Żetony potworów i złego losu to przeszkody, które postacie mogą napotkać podczas rozgrywki.

- Gdy postać wykona dwie akcje i nie chce już przeprowadzać operacji, napotyka jedną przeszkodę w swoim regionie.
- Aby rozpatrzyć żeton złego losu, gracz odrzuca go, pobiera jedną kartę złego losu, rozpatruje ją i odrzuca.
- Aby rozpatrzyć żeton potwora, gracz odsłania go, o ile był zakryty, i toczy walkę z bestią.

- Jeśli w regionie postaci jest żeton złego losu i żeton potwora, gracz wybiera, którą przeszkodę napotkać.
- Jeśli gracz wybiera potwora, a w regionie jest ich więcej niż jeden, gracz decyduje, z którym z nich się zmierzyć.
- Jeśli w danym regionie nie ma przeszkód, gracz przesuwa znacznik na torze wojny o jedno pole w przód, czyli zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Bierze przeszkodę ukazaną na danym polu toru wojny i umieszcza ją w strefie przeszkód swojego regionu.

Powiązane tematy: potwory, regiony, strefy przeszkód, zły los.

PULA

- Na pulę składają się różne kartonowe elementy, które nie należą do żadnego gracza. Pula służy za magazyn dla wszystkich graczy – stamtąd pobierają i tam zwracają zasoby zgodnie z zaleceniami różnych efektów gry.
- Jeśli gracz ma pobrać jakiś element z puli, a pula jest pusta, można użyć elementu zastępczego (np. monety czy koralika).
- Jeśli efekt gry nakazuje graczowi „umieścić znacznik uniwersalny", gracz bierze znacznik uniwersalny z puli i kładzie we wskazanym miejscu.
- Jeśli efekt gry mówi, że gracz ma „otrzymać" jakiś element, gracz bierze ten element z puli i umieszcza na swoim obszarze gry.

Powiązane tematy: obszar gry, wydawanie/zużywanie.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

- Gracze liczą swoje punkty zwycięstwa (PZ) za pomocą toru PZ przy zewnętrznej krawędzi planszy.
- Podczas gry istnieje kilka sposobów, które pozwalają postaciom zdobywać punkty zwycięstwa. Należą do nich między innymi wykonywanie zadań i zabijanie potworów.
- Gdy gracz zdobywa PZ, przesuwa znacznik PZ do przodu o liczbę pól równą liczbie zdobytych PZ.
- Gdy gracz traci PZ, przesuwa znacznik w tył o liczbę pól równą liczbie straconych PZ.
- Postać nie może spaść poniżej 0 PZ.
- Gdy efekt gry odnosi się do gracza, który „ma najwięcej PZ", a najwyższą liczbę PZ ma więcej postaci, aktywny gracz decyduje, której z remisujących postaci dotyczyć ma efekt.
- Gracz może zdobyć więcej niż 80 PZ. W takim wypadku dalej liczy swoje PZ, wracając do początku toru. Na przykład, gdy gracz ma 79 PZ i zdobywa 3 PZ, przesuwa swój znacznik na pole „2" na torze, co oznacza, że ma 82 PZ.

Powiązane tematy: zadania, zwycięstwo w grze.

RANY

- Istnieją dwa rodzaje ran: drobne rany (○) i ciężkie rany (●).
- Żetony ran mogą zajmować pola akcji z ikoną serca, zwane polami akcji z ranami (podróż, rozwój, śledztwo i specyficzne akcje postaci).
- Gdy postać odnosi rany, bierze wskazany żeton (żetony) z puli i kładzie na swojej karcie postaci, na dowolnym polu akcji z ranami, gdzie nie ma jeszcze żetonu rany.
- Jeżeli postać odniesienie ranę już po wykonaniu akcji, może położyć żeton rany na polu akcji zajętym przez żeton akcji.
- Na polu akcji może leżeć tylko jeden żeton rany.
- Gdy na polu akcji leży żeton rany, gracz nie może położyć tam żetonu postaci, a zatem nie może wykonać tej akcji.
- Jeśli wszystkie pola akcji z ranami są zajęte przez żetony ran, kolejną akcją postaci **musi** być akcja odpoczynku.
- Jeśli postać odniesie rany, a wszystkie jej pola akcji z ranami są już zajęte przez żetony ran, gracz nie kładzie żetonu, lecz traci 2 PZ za każdy żeton rany, którego nie może położyć na karcie postaci.
- Postacie nie mogą umrzeć. Jeśli odniosą więcej ran, niż mają wolnych pól akcji z ranami, tracą PZ zgodnie z powyższym punktem.
- Postać może usunąć żetony ran na kilka sposobów, na przykład przez wykonanie akcji odpoczynku, podróż do lokacji z ikoną serca czy rozpatrzenie efektów kart.
- Lokacje, które pod nazwą mają ikonę serca, pozwalają wchodzącej tam postaci usunąć jedną drobną ranę lub odwrócić jedną ciężkę ranę na stronę dobnej rany.

Powiązane tematy: akcje, kości, potwory, walka

REGIONY

- W grze jest sześć regionów, a każdy można rozpoznać po kolorze i symbolu na proporcu z nazwą każdej lokacji.
- Każdemu regionowi odpowiada jedna strefa przeszkód, umiejscowiona po lewej stronie planszy. Kolor i znak regionu przedstawione są na proporcu.

Poniżej przedstawiono proporce regionów.

Region Szary

Sąsiaduje z: Fioletowym, Czerwonym.

Region Fioletowy

Sąsiaduje z: Szarym, Zielonym, Czerwonym.

Region Czerwony

Sąsiaduje z: Szarym, Fioletowym, Zielonym, Żółtym, Niebieskim.

Region Niebieski

Sąsiaduje z: Czerwonym, Żółtym.

Region Żółty

Sąsiaduje z: Czerwonym, Zielonym, Niebieskim.

Region Zielony

Sąsiaduje z: Fioletowym, Żółtym, Czerwonym

Powiązane tematy: handel zasobami, przeszkody, ruch, sąsiedztwo, strefy przeszkód.

ROZMOWY MIĘDZY GRACZAMI

- Podczas gry gracze mogą otwarcie dyskutować o potencjalnych umowach handlowych albo wspieraniu zadań innych graczy.
- Gracze nie mogą rozmawiać potajemnie, wszelkie rozmowy muszą być słyszalne dla wszystkich graczy.

Powiązane tematy: handel zasobami, zadania.

RUCH

Postacie podróżują w różne miejsca, przesuwając się wzdłuż szlaków.

- Postać może wykonać ruch poprzez akcję podróży i kilka innych efektów gry.
- Postać nie może przemieścić się dwa razy po tym samym szlaku w ciągu jednej akcji.
- Gracz otrzymuje tropy w lokacji tylko po przemieszczeniu się tam podczas akcji podróży.
- Aby pokonać szlak morski między Novigradem a Duén Canell, gracz musi wydać dwa żetony złota.
- Aby pokonać szlak morski między Duén Canell a Cintrą, gracz musi wydać jeden żeton złota.

Powiązane tematy: akcje, lokacje, szlaki

SĄSIEDZTWO

- Dwie lokacje uważa się za sąsiednie, jeśli łączy je pojedynczy szlak.
- Dwa regiony uważa się za sąsiednie, jeśli przynajmniej jedną lokację w pierwszym regionie łączy pojedynczy szlak z lokacją w drugim regionie.

Powiązane tematy: lokacje, regiony, szlaki

STREFY PRZESZKÓD

W strefach przeszkód znajdują się wszystkie przeszkody, wpływające na dany region.

- Istnieje sześć stref przeszkód, umiejscowionych po lewej stronie planszy. Każda strefa przeszkód odnosi się do jednego regionu i zawiera kolor oraz symbol tego regionu.
- W strefie przeszkód może znajdować się dowolna liczba żetonów potworów.
- Tylko jeden żeton złego losu może zajmować pole złego losu w każdej strefie przeszkód.

Powiązane tematy: potwory, przeszkody, zły los

SZLAKI

Szlaki łączą ze sobą różne lokacje na planszy.

- Każda lokacja jest połączona szlakiem z przynajmniej jedną sąsiednią lokacją.
- Aby pokonać szlak morski między Novigradem a Duén Canell, gracz musi wydać dwie monety.
- Aby pokonać szlak morski między Duén Canell a Cintrą, gracz musi wydać jedną monetę.
- W prawej dolnej części planszy znajduje się przecięcie szlaków w cztery strony. Lokacje Dol Blathanna, Vengerberg, Ellander i Shaerrawedd sąsiadują ze sobą i są połączone.

Powiązane tematy: akcje, lokacje, regiony, ruch

TABELKA WSPARCIA

- Gdy gracz wybiera nowe zadanie, musi umieścić żeton swojej postaci na rodzaju surowca wskazanego na nowej karcie zadania wsparcia.
- Gdy zadanie wsparcia zostanie ukończone, należy usunąć znacznik uniwersalny z tabelki wsparcia.

Powiązany temat: zadania

TOR WOJNY

Tor wojny mierzy skalę niepokojów wywoływanych przez Nilfgaardczyków i zapełnia planszę rozmaitymi przeszkodami.

- Kiedy efekt gry nakazuje przesunięcie znacznika na torze wojny w przód, aktywny gracz przemieszcza znacznik na następne pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Następnie gracz rozpatruje efekt tego pola toru wojny:
  - Potwór: gracz bierze żeton potwora wskazanego typu i kładzie go obrazkiem do dołu w swoim regionie.
  - Zły los: aktywny gracz kładzie jeden żeton złego losu w swoim regionie.

Powiązane tematy: potwory, przeszkody, strefy przeszkód, zły los.

TROPY

Postacie wymieniają tropy na dowody, co stanowi główny sposób wypełniania zadań głównych i zdobywania PZ.

- Postać może pozyskać tropy na kilka sposobów, na przykład podróżując do lokacji z ikonami tropów na okrągłych polach, rozpatrując efekt karty śledztwa albo używając karty dobrego losu.
- Podczas akcji podróży postać otrzymuje żetony tropów po dotarciu do celu. Gdy przemieszcza się dwoma szlakami, nie dostaje tropów z lokacji pośredniej.
- Gdy efekt gry nakazuje zużyć (lub otrzymać) tropy bez podania koloru, gracz może zużyć (lub otrzymać) tropy dowolnego koloru.
- Gdy postać wymienia żetony tropów na żetony dowodów, musi posłużyć się przelicznikiem ze swojej karty postaci.
- Żetony tropów można wymienić tylko na żetony dowodów tego samego koloru.
- Kiedy postać wymienia żetony tropów na żetony dowodów, nie może dokonać ponownej wymiany dowodów na tropy. Dopuszczalna jest wyłącznie wymiana tropów na dowody.

Powiązane tematy: dowody, lokacje.

WALKA

Aby stoczyć walkę, należy wykonać następujące kroki:

1. Użyć efektów „przed walką".
2. Rozpatrzyć efekty „przed rzutem kośćmi".
3. Rzucić kośćmi (kośćmi walki i kośćmi postaci).
4. Podliczyć wynik wskazany przez symbole na kościach.
5. Zmodyfikować wynik rzutu w dowolne z następujących sposobów:
   - Zużyć 1 i 1 , by dodać 1 .
   - Wykorzystać karty rozwoju, których można użyć podczas walki.
   - Wykorzystać karty dobrego losu, których można użyć podczas walki.
6. Porównać liczbę z mocą miecza wroga. Jeśli liczba jest równa lub wyższa niż moc miecza wroga, atak był udany i gracz rozpatruje efekt „udany ". Jeśli, przeciwnie, liczba jest niższa od mocy miecza wroga, atak się nie udaje i gracz rozpatruje efekt „nieudany ".
7. Porównać liczbę z mocą tarczy wroga. Jeśli liczba jest równa lub wyższa niż moc tarczy wroga, obrona była udana i gracz rozpatruje efekt „udana ". Jeśli, przeciwnie, liczba jest niższa od mocy tarczy wroga, obrona się nie udaje i gracz rozpatruje efekt „nieudana ".
8. Jeśli wróg był potworem, a atak się udał, potwór jest pokonany i jego żeton należy odrzucić.

- Niektóre opisy zadań głównych zawierają spotkanie z wrogiem. Aby ukończyć te zadania główne, postać musi najpierw znaleźć się w lokacji zadania i zużyć wymagane zasoby. Następnie toczy walkę z danym wrogiem. Niezależnie od wyniku tej walki, po jej stoczeniu postać kończy zadanie główne.
- Niektóre efekty walki nakazują zrobić X za każdy brakujący Y. To oznacza, że postać wykonuje ten efekt tyle razy, ile wynosi różnica między mocą Y wroga a wynikiem rzutu kośćmi. Na przykład w wypadku strzygi efekt „nieudana " brzmi „odnosisz 1 za każdą brakującą ", a moc strzygi wynosi 5 . Jeśli postać wyrzuci jedynie 3 , postać ta odnosi dwie (5 – 3 = 2).
- Niektórzy wrogowie mają moc rytuału ( ). Moc rytuału może wystąpić obok mocy miecza i tarczy albo zamiast mocy miecza (patrz „Potwory" na str. 6).
- Jeśli potwór ma moc rytuału ( ) zamiast mocy miecza ( ), postać pokonuje potwora za pomocą udanego rytuału.

Powiązane tematy: kości, odrzucanie, potwory, rany

WYDAWANIE/ZUŻYWANIE

- Gdy efekt gry nakazuje postaci „wydać" lub „zużyć" określone zasoby, gracz zabiera odpowiednie żetony ze swojego obszaru gry i oddaje je do puli.
- Gdy efekt gry nakazuje „zużyć " bez podania koloru, gracz może zużyć tropy w dowolnym kolorze.
- Gdy efekt karty rozwoju nakazuje postaci „zużyć 1 ", gracz zdejmuje znacznik z tej karty i zwraca go do puli.
- Jeśli efekt gry nakazuje postaci „wydać" lub „zużyć" więcej zasobów, niż ta posiada, gracz oddaje tyle żetonów danego rodzaju, ile może.
- Gdy efekt gry daje graczowi wybór, ten wybiera tylko jedną możliwość, którą może spełnić. Na przykład karta złego losu „Atak z ukrycia" mówi: „albo oddaj 2 , albo stocz walkę!". Jeśli gracz nie ma 2 tropów, musi stoczyć walkę.

Powiązane tematy: dowody, kości, obszar gry, tropy.

YARPEN

- Podczas przygotowania gry Yarpen bierze cztery karty kompanów i kładzie je odkryte na swoim obszarze gry.
- Za każdym razem, gdy Yarpen pobiera karty zadania, wybiera albo talię potyczki (czerwoną), albo talię dyplomacji (fioletową) i ciągnie karty z tej talii.
- Karty kompanów pozostają odsłonięte na jego obszarze gry i gracz może korzystać z ich efektów podczas rozgrywki. Nie są kartami rozwoju i nie można ich odrzucić z obszaru gry.
- Gdy Yarpen używa dwóch kompanów podczas akcji komendy, może wybrać kolejność, w jakiej rozpatrzy efekty ich kart.
- Karta postaci Yarpena zawiera dwa okrągłe pola na jego wizerunku, które wyglądają jak pół drobnej rany i pół ciężkiej rany. Symbolizują one zbroję krasnoluda. Są to dodatkowe pola, na których gracz może kłaść żetony ran.

Pole Zbroi

- Gdy Yarpen wykonuje akcję odpoczynku, może ona wpłynąć na żeton rany na jednym z jego pól zbroi.
- Yarpen nie może kłaść żetonów złego losu na polach zbroi na swojej karcie postaci.
- Yarpen odnosi sukces, jeśli wyrzuci którąkolwiek ściankę kości ukazaną na jego karcie postaci.

Yarpen odnosi sukces dzięki którejkolwiek z tych ścianek

Yarpen nie odnosi sukcesu dzięki ściance uniku

Powiązane tematy: zadania, rany.

ZACHOWYWANIE KART

- Na niektórych kartach znajduje się polecenie: „Zachowaj kartę, aż zostanie użyta". Gracz kładzie tę kartę odkrytą na swoim obszarze gry do czasu, gdy dany efekt zadziała i gracz rozpatrzy kartę.
- Na niektórych kartach znajduje się polecenie: „Zachowaj kartę z uwagi na kategorię". Nawet po rozpatrzeniu innych efektów tej karty, gracz zachowuje ją odkrytą na swoim obszarze gry, aby mogły zadziałać inne efekty gry, odwołujące się do kategorii tej karty.
- Na niektórych kartach znajduje się polecenie: „Zachowaj kartę do czasu wykonania zadania". Gracz kładzie tę kartę odkrytą na swoim obszarze gry do czasu, aż wykona wskazywane przez nią zadanie.
- Niektóre karty zawierają zarówno zadanie, jak i kategorię. Aby uniknąć pomyłek, gracz powinien osobno trzymać karty z zadaniami już ukończonymi i tymi, których jeszcze nie wykonał.
- Gdy gracz ukończy zadanie z karty, która ma też kategorię, zachowuje kartę odkrytą na swoim obszarze gry, aby inne efekty mogły odnieść się do tej kategorii. Nie może jednak wykonać zadania więcej niż raz.

Powiązane tematy: dobry los, karty śledztwa, karty rozwoju, kategorie, zadania, odrzucanie, zadania, zły los.

ZADANIA

- Zadanie jest ukończone, gdy gracz wypełni zadanie główne znajdujące się na karcie zadania.
- Gracze zatrzymują karty ukończonych zadań.
- Każda postać może pobierać zadania tylko ze swojej talii zadań, określonej na karcie postaci.
- Gdy gracz ukończy zadania z trzech kart, nie pobiera już nowych kart zadań.
- Zadania poboczne oraz wsparcia można wykonywać w dowolnej kolejności.
- Zadanie wsparcia może wykonać dowolny przeciwnik.
- Po ukończeniu zadania wsparcia, gracz wspierający otrzymuje 6 PZ (liczba w nawiasie na polu zadania wsparcia), a właściciel danej karty zadania otrzymuje 3 PZ.
- Niektóre karty śledztwa zawierają zadania. Gracze zachowują te karty odkryte na swoim obszarze gry jako przypomnienie warunków danego zadania.

Ikona zadania "Udaj się do..."

- Niektóre karty śledztwa oprócz zadań zawierają kategorie. Po ukończeniu zadania na jednej z tych kart, postać zachowuje ją odkrytą na swoim obszarze gry, by korzystać z efektu kategorii tej karty.
- Gracz powinien osobno trzymać karty śledztwa z zadaniami już ukończonymi i tymi, których jeszcze nie wykonał.
- Zadanie można wykonać tylko raz.
- Gdy zadanie wymaga od gracza wykonania akcji, ten kończy akcję, a potem otrzymuje nagrodę.

Powiązane tematy: czynności, odrzucanie, punkty zwycięstwa, walka, zachowywanie kart.

ZŁY LOS

Na zły los składają się trzy elementy gry: pola złego losu, żetony złego losu i karty złego losu.

- Pola złego losu znajdują się obok każdego pola na karcie postaci, a także w każdej strefie przeszkód na planszy.
- Na każdym polu złego losu może leżeć tylko jeden żeton złego losu.
- Aby rozpatrzyć żeton złego losu, gracz odkłada ten żeton do puli, pobiera jedną kartę złego losu, rozpatruje jej efekt, a potem ją odrzuca (chyba że tekst na karcie nakazuje co innego).
- Jeśli efekt gry poleca graczowi umieścić znacznik złego losu w regionie, gdzie taki żeton już jest, gracz kładzie żeton na wolnym polu złego losu na swojej karcie postaci.
- Gdy efekt gry nakazuje postaci „otrzymać 💀", gracz kładzie 1 żeton złego losu na dowolnym pustym polu złego losu na swojej karcie postaci.
- Gdy efekt gry nakazuje postaci „otrzymać 💀, o ile to możliwe", gracz kładzie 1 żeton złego losu na polu złego losu na swojej karcie postaci, jeśli pole jest wolne. Jeśli jest zajęte, ignoruje efekt.
- Gdy efekt gry nakazuje postaci „położyć 💀" na określonej akcji, gracz kładzie 1 żeton złego losu na polu złego losu obok tej akcji.
- Niektóre efekty gry pozwalają graczom usuwać żetony złego losu z karty postaci.
- Jeśli gracz nie może położyć żetonu złego losu na swojej karcie postaci, bo wszystkie pola złego losu są zajęte, gracz nie kładzie żetonu, lecz traci 2 PZ za każdy żeton złego losu, którego nie może umieścić na karcie postaci.
- Jeśli gracz wykonuje akcję, obok której leży żeton złego losu, odrzuca żeton do puli, pobiera jedną kartę złego losu i natychmiast rozpatruje jej efekt, zanim wykona akcję. Po rozpatrzeniu karty złego losu odrzuca ją i kontynuuje wybraną akcję.

Powiązane tematy: przeszkody, strefy przeszkód, zachowywanie kart.

ZWYCIĘSTWO W GRZE

Kiedy któryś z graczy ukończy swoją trzecią kartę zadania, pozostali gracze mają jeszcze po jednej kolejce, po czym gra się kończy. Gracz, który ma najwięcej PZ, wygrywa grę.

W wypadku remisu, należy określić zwycięzcę na podstawie następujących reguł:

1. Wygrywa gracz, który ukończył więcej kart zadania.
2. Jeśli ciągle jest remis, remisujący gracze wymieniają żetony dowodów z powrotem na żetony tropów (zgodnie z przelicznikiem na karcie postaci) i wygrywa ten, który ma w sumie więcej żetonów tropów.
3. Jeśli ciągle jest remis, wygrywa ten z remisujących graczy, który najwcześniej rozegrał swoją ostatnią kolejkę.

Powiązane tematy: punkty zwycięstwa.

EPICKA PRZYGODA

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze muszą się zgodzić na zastosowanie tej zasady opcjonalnej.

Gracze muszą ukończyć pięć zadań zamiast trzech. Kiedy któryś z graczy ukończy swoją piątą kartę zadania, pozostali gracze mają jeszcze po jednej kolejce, po czym gra się kończy. Gracz, który ma najwięcej PZ, wygrywa grę.

ZESPÓŁ

EKIPA CD PROJEKT RED

Projekt gry: Ignacy Trzewiczek
Producent wykonawczy: Rafał Jaki
Projekt graficzny: Przemysław Juszczyk
DTP: Przemysław Juszczyk, Grzegorz Strus
Projekt graficzny pudełka: Dark Crayon, Karolina Oksiędzka
Ilustracja na okładce i wizerunki postaci: GRAFIT Studio
Figurki postaci: Paweł Mielniczuk, Marcin Błaszczak, Grzegorz Chojnacki, Arkadiusz Matyszewski
Grafika wewnętrzna: Monika Zawistowska, Bartłomiej Gaweł, Jan Marek, Marek Madej, Jakub Rebelka, Damian Bajowski
Dodatkowe projekty graficzne: Paulina Łukiewska, Agnieszka Patyk, Michał Grzęda
Redakcja i dodatkowe tłumaczenie: Jacek Drewnowski
Tłumaczenie instrukcji i podręcznika: Jacek Drewnowski
Produkcja: Maciej Bilski
Testerzy: Michał Oracz, Michał Walczak, Maciej Molenda, Natalia Szyma, Łukasz Piechaczek, Aleksandra Ciupińska, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Młody and Merry

Specjalne podziękowania dla następujących osób: Travis Currit, Tomasz Kołodziejczak, Marcin Momot, Michał Nowakowski, Adam Badowski, Łukasz Kratyński, Borys Pugacz-Muraszkiewicz, Damien Monnier, Michał Platkow-Gilewski, Rafal Szczepkowski

EKIPA FANTASY FLIGHT GAMES

Producent: Steven Kimball
Dodatkowe opracowanie: Samuel A. Bailey, Steven Kimball oraz Mark Larson
Redakcja i korekta: Richard A. Edwards, Adam Baker oraz Sean O'Leary
Zarządzający dyrektor artystyczny: Andy Christensen
Menedżer produkcji: Eric Knight
Wykonawczy projektant gry: Corey Konieczka
Producent wykonawczy: Michael Hurley
Wydawca: Christian T. Petersen
Testerzy: Daniel Lovat Clark, Derrick Fuchs, David Hansen, Christopher Hosch, Justin Kemppainen, Lukas Litzsinger, Sam Stuart, Nate Tripp, Zach Tewalthomas, Jason Walden, Paul Winchester

WIEDŹMIŃSKA GAWĘDA

ŚWIAT WIEDŹMINA WCZORAJ I DZIŚ

Przed Koniunkcją Sfer, międzywymiarowym kataklizmem, który wydarzył się tysiąc pięćset lat wstecz, świat zamieszkiwały jedynie rasy nieludzkie: elfy, krasnoludy i inne istoty, dziś już od dawna zapomniane. To ich przedstawiciele pierwsi zbudowali wspaniałe miasta, stworzyli wysoką kulturę i poczynili pierwsze kroki ku oświeceniu. Po kataklizmie wszystko się zmieniło. Powiadają, że Koniunkcja Sfer sprowadziła na ten świat nie tylko ludzi, ale także potężną magię i krwiożercze potwory. Bestie takie, jak ghule, bruxy i graveiry, opanowywały coraz większe połacie ziemi, zabijając osadników i niszcząc wszystko na swojej drodze. Z każdym mijającym wiekiem znany świat przestawał istnieć i rodził się nowy porządek, w którym ludzie, krótkowieczne, energiczne i żądne ekspansji istoty, zwyciężały nad wysokimi rasami dawnych dni.

Lecz potwory wciąż prześladowały ludzkość. By dać im odpór, stworzono cech wiedźminów, łowców pokoniunkcyjnych stworów bez własnej niszy ekologicznej. Wiedźmini od dzieciństwa byli poddawani mutacjom i morderczemu szkoleniu, a nieliczni, którzy przetrwali tę katorgę, wędrowali później samotnie po świecie jako elitarni łowcy potworów – ich zajęcie nie pozostawiało miejsca na rodzinę, dom, a nawet emocje. Choć starali się trzymać z dala od międzyludzkich sporów i zabijać jedynie bezmyślne zło, nie cieszyli się sympatią prostego ludu, unikającego ich jak ognia. Czas mijał i to, co niegdyś było ostrożnym niesmakiem, przemieniło się w lęk i pogardę. Wiedźmini stali się złem koniecznym, równie niechcianym, jak potwory, które mieli zabijać. Ich szeregi topniały, szkoły pustoszały, a nauki i tajemna wiedza, wykorzystywana do szkolenia nowych adeptów, nieużywane – zanikały. Teraz pozostała tylko garstka wiedźminów, a wśród nich legendarny Geralt z Rivii.

Dzisiaj światu wiedźmina wciąż daleko do bezpiecznego miejsca. Królestwa walczą o ziemie, zasoby i chwałę. Niezależnym krajom północy wciąż zagraża cesarstwo Nilfgaardu, rządzone przez Emhyra var Emreisa, bezwzględnego i potężnego monarchę. Wciąż istnieją niebezpieczne zakątki, gdzie szaleją nieokiełznane potwory, a wiele mrocznych sekretów czeka na swoich odkrywców. Pośrodku tego wszystkiego znalazłeś się Ty... i rzucasz się w wir wydarzeń, by przeżyć swoją największą przygodę.

Akcja ***Wiedźmina Gry Przygodowej*** osadzona jest na Kontynencie, w świecie rozdzieranym konfliktami i niesprawiedliwością. To kraina wielkich możliwości, gdzie litość to dobro niespotykane w dużych ilościach. To miejsce, w którym za życie płaci się złotem lub broni go mieczem albo jest się zdanym na cudze kaprysy, strach i nędzę. W tej surowej krainie nie ma bohaterów i bohaterek, są tylko kobiety i mężczyźni, dokonujący trudnych wyborów w złożonych sytuacjach, zmuszeni przez zmienne okoliczności do pomagania wrogom i przeszkadzania przyjaciołom, do zezwalania, by niewinni ginęli, a winni żyli.

Kontynent, ze swoimi licznymi rasami i królestwami, jest miejscem, gdzie ścierają się rozmaite kultury i interesy, co często powoduje zamęt i śmiercionośne konflikty. Ludzie władają tu niepodzielnie, ale szyki często psują im elfy, krasnoludy oraz istoty magicznego pochodzenia. Podczas swoich przygód w tym świecie będziesz polował na potwory, zawierał sojusze, przechylał szale w lokalnych walkach o władzę i zmagał się z problemami, zarówno drobnymi, jak i takimi o szerszej, geopolitycznej naturze.

Wiedźmin Gra Przygodowa obsadza Cię w roli jednej z czterech niezwykłych, pamiętnych postaci i rzuca Cię w wir przygód. Jako Geralt, Triss, Jaskier lub Yarpen musisz lawirować w świecie pełnym zadań, intryg i tajemniczych sił, korzystając z arsenału niepowtarzalnych umiejętności swojego bohatera i własnego sprytu, by osiągnąć ostateczny cel – zwycięstwo nad innymi.

Czy twoja przygoda pełna będzie współpracy i altruizmu, czy też postanowisz podążać ścieżką rywalizacji i celu uświęcającego środki? W ***Wiedźminie Grze Przygodowej*** wybór należy do Ciebie.

GERALT Z RIVII – ŁOWCA POTWORÓW

Geralt z Rivii – wiedźmin, wędrowiec zarabiający na życie zabijaniem potworów. Mężczyzna, który widział równie wiele jaskiń i trolli, co królów, królowych i dworów. Wiedźmini są mutantami, od wczesnego dzieciństwa szkolonymi do jednego zadania: mają chronić ludy Kontynentu przed niezliczonymi paskudnymi stworami, które tam mieszkają. Istnieje kilka szkół wiedźminów, a ich symbolami są różne medaliony, noszone przez ich członków na szyi. Wilczy medalion, który nosi Geralt, ostrzega go łagodną wibracją przed bliskim niebezpieczeństwem lub magią. W ostatnich latach kasta wiedźminów skurczyła się do zaledwie garstki czynnych łowców. Zostało ich tak niewielu, że świat zaczyna przypominać czasy sprzed pojawienia się wiedźminów.

Geralt posiada nadludzki refleks i siłę, jest też niezrównanym fechmistrzem. Jak każdy wiedźmin posługuje się dwoma mieczami: srebrnym, przeznaczonym do walki z potworami i istotami magicznego pochodzenia, oraz stalowym, używanym przede wszystkim przeciw groźnym zwierzętom i trafiającym się co jakiś czas bandytom, którzy są na tyle głupi, by sądzić, że zdołają pokonać mistrza miecza. Za pomocą wiedźmińskich znaków i specjalnych eliksirów Geralt może przechylić szalę każdego starcia na swoją korzyść. Jako wiedźmin zajmuje się przede wszystkim zabijaniem potworów, ale nie cofnie się, by dowieść (zazwyczaj krwawo) swoich racji, gdy ludzie bądź nieludzie próbują stanąć mu na drodze. Geralt stara się zachować wiedźmińską neutralność, ale czasami pomaga innym, nawet jeśli przez to pakuje się w tarapaty. Wiedźmini znani są z chłodu i braku emocji za przyczyną mutacji, które przechodzą, ale u Geralta proces musiał przebiec inaczej, bo jest on zdolny do uczuć i emocji, zwłaszcza zdumiewającej empatii. W świecie, gdzie moralność to idea znana głównie tym, którzy nie są głodni, sławny wiedźmin z Rivii pozostaje jednym z nielicznych promyków nadziei... o ile masz dość orenów, by go wynająć.

JASKIER – NIEPOKORNY BARD

Julian Alfred Pankratz wicehrabia de Lettenhove, lepiej znany jako Jaskier – minstrel, poeta i wykładowca Akademii Oxenfurckiej, a także najlepszy przyjaciel Geralta z Rivii. Jego zamiłowanie do kobiet, trunków i brzmienia własnego głosu ciągle wpędza go w tarapaty, po czym pozwala mu się z nich wykaraskać. Ci, którzy go nie doceniają, popełniają poważny błąd – ten na pozór nieszkodliwy bard jest sprawnym dyplomatą o nieprzeciętnym intelekcie i ciętym języku. Jest przyjacielem królów i kochankiem większości wpływowych kobiet w kraju, więc jedno słowo z jego ust ma większą siłę niż jakikolwiek zakuty w blachę brutal – o ile słowa owego nie przerwie woniejące winem beknięcie.

Dzięki szerokiej sieci kontaktów Jaskier rzadko angażuje się w walkę. Od brudnej roboty ma innych. Aby pozwolić sobie na włóczęgowski, lecz rozrzutny tryb życia, minstrel potrzebuje znacznych ilości gotówki, dlatego – gdy nie pije – często daje koncerty i nie stroni od specjalnych bisów na życzenie dam na widowni. Zawsze coś przypada mu w udziale, czy to siarczysty policzek, czy to opasła sakiewka. Jaskier to siła chaosu i szczęśliwego trafu, jedyny człowiek, który może obrócić beznadziejną sytuację w pewny sukces... i na odwrót. Widzi blask słońca tam, gdzie inni dostrzegają jedynie ciemne chmury, a jednak – często na własno zgubę – nie umie zamknąć ust nawet wtedy, gdy milczenie jest więcej niż na wagę złota.

POSTACIE

YARPEN ZIGRIN – KRASNOLUDZKI WOJOWNIK

Pierwsze wrażenie może mylić, zwłaszcza gdy chodzi o Yarpena Zigrina. Przysadzisty krasnolud to doświadczony wojownik i sławny łowca smoków, twardy jak klinga wykuta w Mahakamie i wielokrotnie od niej groźniejszy. Jest też krasnoludem małomównym i bywa boleśnie bezpośredni... do tego stopnia, że czasami staje się chamskim suczym synem. Wielkim błędem jest jednak uznanie go za tępaka, niepasującego do bitew, które wymagają zdolności dyplomatycznych w nie mniejszym stopniu niż silnej ręki, dzierżącej topór. Braki w gładkiej wymowie nadrabia szczerością i wielkim poczuciem humoru, najczęściej objawiającym się przy flaszy miodu... lub pięciu flaszach. Każdego przeciwnika, którego nie przeciągnie na swoją stronę podczas nocy pełnej pijaństwa i sprośnych limeryków, i tak zdoła zmusić do posłuszeństwa, gdy nazajutrz będą leczyć kaca. Połączenie tężyzny i jowialności zapewniło Yarpenowi wsparcie bandy kransnoludzkich wojowników, a nieraz także pomoc wiedźminów podczas łowów na legendarne bestie i skarby.

Yarpen to potężny sprzymierzeniec w każdej wojnie z uwagi na dwie rzeczy: respekt, jaki budzi wśród pobratymców i sprzęt, jaki on i inne krasnoludy zabierają w drogę. Jako przywódca bandy krasnoludów, Yarpen może wydawać rozkazy pozostałym, co znacznie zwiększa jego możliwości taktyczne podczas potyczek.

Yarpen ma także swoisty talent – włada też wszelką bronią, jaką można sobie wyobrazić. Młoty bojowe, sztylety, miecze, topory – jeśli czegoś można użyć na polu bitwy, on na pewno będzie umiał to wykorzystać, by zasiać strach w sercach wrogów swoich i swych przyjaciół.

TRISS MERIGOLD – SPRYTNA CZARODZIEJKA

W świecie wiedźmina tylko nieliczne uzdolnione i starannie wyszkolone jednostki mogą posługiwać się magią. Jako że każde zaklęcie wymaga wiedzy, czasu i starannych przygotowań, tylko najwprawniejsi użytkownicy mistycznej sztuki mają dość biegłości, by korzystać z niej na polu walki. Do takich osób należy Triss Merigold, uważana za jedną z najpotężniejszych członkiń Loży Czarodziejek, tajnej organizacji wybitnych użytkowniczek magii. Zależnie od tego, czy czarodziejka jest twoją sojuszniczką, czy wrogiem, może albo unicestwić Cię w deszczu płomieni, albo wyleczyć w trudnej godzinie. Ta wielka przyjaciółka Geralta z Rivii i osobista doradczyni Foltesta, króla Temerii, władcy jednego z najbogatszych królestw północy, odegrała kluczową rolę w najważniejszych wydarzeniach najnowszej historii regionu.

Swą moc Triss czerpie z wiedzy i niezależnie od tego, czy chodzi o szpiegowanie innych za pomocą magicznych urządzeń, czy o stosowanie surowej siły w celu wyciągnięcia potrzebnych informacji, czarodziejka zawsze znajdzie sposób, by dotrzeć do sedna sprawy. Przygotowanie większości zaklęć wymaga czasu, ale gdy zyska odpowiedni rozmach, jest niepowstrzymaną siłą, zdolną pokonać każdą przeszkodę na swej drodze. Korzystając z intelektu i magicznej siły, Triss umie nagiąć zasady z korzyścią dla siebie, co może się często przydać podczas licznych przygód, które wkrótce nadejdą.

WAŻNE OSOBY, GRUPY I ORGANIZACJE

CESARSTWO NILFGAARDU

Cesarstwo Nilfgaardu – rządzone przez cesarza Emhyra var Emreisa, znanego też jako Biały Płomień Tańczący na Kurhanach Wrogów – to najpotężniejsze państwo w znanych dziejach Kontynentu. Cesarz jest stale żądny ekspansji, więc południowe mocarstwo stanowi nieustanne zagrożenie dla królestw na północy. Kwitnąca gospodarka i potężna armia czynią z Nilfgaardu siłę, z którą trzeba się liczyć. Nilfgaardczycy wierzą w znaczenie rodowodów i w czystość rasową, przez co budzą nienawiść i strach wśród wolnych ludów Kontynentu. Tylko urodzonych w obrębie pierwotnych granic uważają za prawdziwych obywateli. Podbite ludy mają szansę przeżyć tylko wówczas, jeśli są posłuszne. Dominującą religią Nilfgaardu jest kult Wielkiego Słońca, co odzwierciedla słoneczny symbol w godle cesarstwa. Wprawdzie cesarz oficjalnie nie akceptuje innych wierzeń, ale dopóki ktoś nie miesza swoich bogów do aktualnych spraw politycznych, ludy podbite podczas ekspansji mogą się modlić, do kogo chcą.

DIJKSTRA

Sigismund Dijkstra, szerzej znany po prostu jako Dijkstra, to mistrz szpiegów i dowódca tajnych służb królestwa Redanii, bogatego kraju na północy. Tego nadzwyczaj wysokiego, łysiejącego i grubokościstego mężczyznę byłoby łatwo wziąć za jednego z bogatych typów z królewskiej świty, którzy nic, tylko krążą po dworach z kielichem wina, obojętni na brutalne wydarzenia polityczne, rozgrywające się w tle. Jak każdy szpieg, Sigismund nie zawaha się przed użyciem dowolnych brudnych sztuczek, by osiągnąć cel lub pchnąć swoje sprawy do przodu. Dijkstra znany jest z niechęci do Geralta z Rivii – ich drogi przecięły się w przeszłości i wskutek tego spotkania pierwszy kuleje do dziś, co w połączeniu ze zwycięstwem wiedźmina, okazało się pigułką nie do przełknięcia. Mimo wszystko Geralt i Dijkstra – obaj zimni profesjonaliści – darzą się wzajemnym szacunkiem za osiągnięcia na zawodowej niwie.

LOŻA CZARODZIEJEK

Loża to tajna organizacja użytkowniczek magii, założona i dowodzona przez Filippę Eilhart – potężną czarodziejkę i byłą doradczynię króla Redanii, Vizimira II. W skład Loży wchodzi kilka potężnych czarodziejek, których celem jest utrzymanie pokoju między królestwami i zachowanie magii, by ta mogła pewnego dnia rozkwitnąć. Aby osiągnąć zakładane cele, Loża stara się umieścić swoje członkinie na tronach lub rządzić poprzez wpływanie na władców zza kulis. Loża Czarodziejek, zbierająca się potajemnie w zamku Montecalvo, domu Filippy Eilhart, odpowiadała za kilka ważnych wydarzeń takich, jak pokój z cesarstwem Nilfgaardu. Loża aktywnie poszukuje Cirilli, adoptowanej córki Geralta, wierząc, że jej potomstwo posiada klucz do jeszcze większej magicznej siły.

SCOIA'TAEL

Terroryści czy bojownicy o wolność? Wiewiórki, czyli Scoia'tael, jak nazywają siebie w mowie elfów, to wspólna nazwa różnych nieludzkich odłamów, które stawiają opór rasowej nierówności i dręczeniu przez ludzi z Kontynentu. Ich nazwa pochodzi od stylu życia. Te małe społeczności mieszkają w lasach i często zmieniają miejsce pobytu, są nadzwyczaj ruchliwe i zawsze gotowe uderzyć, gdy nikt się ich nie spodziewa. Komanda Scoia'tael, złożone głównie z elfów, przyjmują też przedstawicieli innych ras, takich jak krasnoludy czy niziołki. Typowy oddział powstaje po spotkaniu kilku członków danej grupy. Większe, liczące po kilkudziesięciu członków, zwykle zorientowane były na konkretne zadanie i łączyły się do wykonania jakiegoś zadania. Cele takich grup bywają różne, od zabójstw i dywersji na polu walki, po nękanie podróżnych na szlakach handlowych i szpiegostwo. Symbolem Scoia'tael jest wiewiórczy ogon przyczepiony do czapek lub innych części ubioru. Jeśli chodzi o powiązania polityczne, kiedyś sprzymierzeni byli z cesarstwem Nilfgaardu, a w zamian Emhyr var Emreis dał elfom własny kraj, Dol Blathanna – a potem zmusił wolne elfy, by wyparły się Scoia'tael jako zbrodniarzy wojennych i pozostawił je samym sobie na wrogiej północy.

INDEKS

A

Akcje 2
Aktywny gracz 2
Amulet wiedźmiński
– patrz „karty rozwoju” 3

C

Cenne informacje
– patrz „karty śledztwa” 3
Ciężkie rany – patrz „rany” 6
Czynności 2

D

Dobry los 2
Dowody 3
Drobne rany – patrz „rany” 6

H

Handel zasobami 3

K

Karty zadania – patrz „zadania” 9
Karty rozwoju 3
Karty śledztwa 3
Kategorie 3
Komenda – patrz „akcje” 2
Kompani 9
Koniec gry
– patrz „zwycięstwo w grze” 10
Kości 3

L

Lokacje 4

M

Mikstura – patrz „akcje” 2
Moc miecza 8
Moc rytuału 5

N

Niepowodzenia
– patrz „karty śledztwa” 3

O

O ile to możliwe
– patrz „karty śledztwa” 3
Obszar gry 4
Odpoczynek – patrz „akcje” 2
Odrzucanie 4
Ograniczenie liczby elementów 5
Opóźnienie działań postaci 5

P

Pobieranie 5
Podróż – patrz „akcje” 2
Pola zbroi – patrz „Yarpen” 9
Pole akcji 5
Potwory 5
Przebieg kolejki 5
Przekupienie przyjaciela
– patrz „czynności” 2
Przeszkody 5
Przygotowanie – patrz „akcje” 2
Pula 6
Punkty zwycięstwa (PZ) 6

R

Rany 6
Regiony 7
Remis – patrz „zwycięstwo w grze” 10
Rozmowy między graczami 7
Rozwój – patrz „akcje” 2
Ruch 7

S

Sąsiedztwo 7
Szlaki 7
Szlaki morskie – patrz „szlaki” 7

Ś

Śledztwo – patrz „karty śledztwa” 3
Śpiew – patrz „akcje” 2

T

Tor wojny 8
Tropy 8

U

Ukończenie zadania– patrz „czynności” 2

W

Walka 8
Wrogowie – patrz „walka” 8
Wydawanie 8
Wymiana tropów na dowody
– patrz „czynności” 2

Y

Yarpen 9

Z

Zachowywanie kart 9
Zadania 9
Zadania dodatkowe 9
Zadania wsparcia 9
Zły los 10
Zużywanie 8
Zwycięstwo w grze 10

CD PROJEKT RED®

FANTASY FLIGHT GAMES

FANTASY FLIGHT SUPPLY™
1 2 4
PROTECTIVE CARD SLEEVES

PROOF OF PURCHASE
The Witcher Adventure Game
VA90
978-1-61661-916-9

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. *The Witcher* video games are © CD PROJEKT S.A. *The Witcher* game is based on a novel of Andrzej Sapkowski. *The Witcher*® is a trademark of CD PROJEKT S.A. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

KRÓTKI PODRĘCZNIK

ŻETONY I IKONY

NAZWA	IKONA W TEKŚCIE	ŻETON
ZŁY LOS		
DROBNA RANA		
CIĘŻKA RANA		
CZERWONY TROP	czerwony	
NIEBIESKI TROP	niebieski	
FIOLETOWY TROP	fioletowy	
ZŁOTO		
ZNACZNIK UNIWERSALNY		
POTWÓR		

KOŚCI

NAZWA	SYMBOL NA KOŚCI	WYNIK
MIECZ		
TARCZA		
UNIK		
OKO		
ZNAK WIEDŹMIŃSKI		
PODWÓJNY MIECZ		
PODWÓJNA TARCZA		
UNIK + TARCZA		
MIECZ + PODWÓJNA TARCZA		
PUSTA ŚCIANKA		(BRAK)

LISTA CZYNNOŚCI

- Wymiana tropów na dowody
- Ukończenie zadania pobocznego
- Ukończenie zadania wsparcia
- Ukończenie zadania głównego
- Handel zasobami
- Przekupienie przyjaciela (tylko Jaskier)

WALKA KROK PO KROKU

1. Użyć efektów „przed walką”.
2. Rozpatrzyć efekty „przed rzutem kośćmi”.
3. Rzucić kośćmi.
4. Podliczyć wynik z kości.
5. Zmodyfikować wynik rzutu (zużywając uniki, używając kart rozwoju itp.)
6. Porównać liczbę ⚔ z mocą miecza wroga. Wynikiem jest albo „udany ⚔”, albo „nieudany ⚔”.
7. Porównać liczbę 🛡 z mocą tarczy wroga. Wynikiem jest albo „udana 🛡”, albo „nieudana 🛡”.
8. Jeśli wróg był potworem, a atak się udał, potwór jest pokonany.