



THE WITCHER OLD WORLD

LEGENDARY HUNT

EXPANSÃO

Caro amigo,

Espero que receba essa carta com boa saúde... Ainda anda tendo furúnculos? Sem dúvidas, a curandeira que eu recomendei na última carta já viu coisas piores antes, e a cara do marido imprestável dela encabeça essa lista. O quanto esse homem fez meu sangue ferver é um tópico para uma ocasião completamente diferente. Creio que eu poderei lhe contar essa história regada por uma garrafa do licor mais forte.

Enquanto isso, preciso lhe repassar algumas informações preocupantes. Enquanto viajo pelas terras do norte, ouço cada vez mais falarem sobre uma podridão, e só de pensar nisso os pelos da minha nuca já se arrepiam. Andando pelas estradas há anos, já vi muita coisa: carniçais, afogadores, uma vez até tive a chance de encontrar um ekimmu! Porém, o assunto sobre o qual escrevo hoje parece ser bem pior.

Os monstros que muitos acreditavam ser apenas lendas, contos de fadas, inventados para assustar crianças malcriadas, acabaram sendo reais... Aterrorizantemente reais! Quase todo dia eu ouço rumores de mais viajantes que acabaram encontrando com uma dessas poderosas feras.

Ontem recebi informações que me obrigaram a contatá-lo, meu amigo. Essas feras lendárias estão ficando mais ousadas. Recentemente, elas deixaram as cidades de Poviss e Kovir em ruínas; a população local perdeu suas casas e foi obrigada a fugir para Kaedwen. Porém, é só uma questão de tempo até que lá também já não esteja mais seguro.

Por sorte, também ouvi falar que os bruxos já estão sabendo de tudo. Eles terão que abandonar buscas por vampiros e necrófagos por um tempo para lidar com esses assuntos bem mais urgentes. Os menores entre os males terão que esperar.

O mundo não ficará em paz até que os bruxos cuidem desse assunto. Eu sinceramente acredito que eles consigam resolver isso; porém, caso algo aconteça comigo, também estou enviando a chave para um armário de banco em um envelope. Lá, você encontrará mais instruções.

Espero que não precise delas. Que Melitele o proteja.

Sinceramente devoto,

Benno

Coletânea de obras de Benno Kobart, suplemento, seleção de cartas.

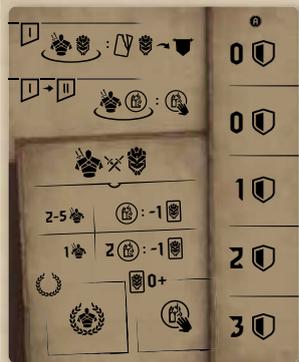
COMPONENTES



7 Miniaturas de Monstros Lendários



24 Fichas de Destruição



1 Carta Grande de Ajuda



20 Cartas Especiais de Luta



12 Cartas de Movimento de Monstro Lendário



7 Cartas Grandes de Monstro Lendário

PREPARAÇÃO DO JOGO

Primeiramente, siga a preparação do jogo básico. Em seguida, prossiga para a preparação da Legendary Hunt, como descrito a seguir.

1. Coloque uma **Carta Grande de Ajuda** **1** ao lado da Trilha de Troféus:
 - Na primeira vez que usar essa expansão, use o **lado A da carta**. **2**
 - O lado A é a versão básica da expansão, mas se você decidir que prefere uma **partida mais longa**, use o **lado B**.
2. Os Jogadores escolhem (ou determinam aleatoriamente) um Monstro Lendário para utilizar:
 - Coloque a **Carta Grande do Monstro** **3** ao lado do Tabuleiro de Jogo.

- A **miniatura** dele **4** é colocada no **Local** **5** mostrado na Carta Grande do Monstro.
 - As cartas e miniaturas de Monstro Lendário restantes são colocadas de volta na caixa.
3. Embaralhe as **Cartas Especiais de Luta** **6** e coloque-as ao lado da Carta Grande do Monstro. (Elas só serão usadas durante a Luta contra o Monstro Lendário).
 4. O Jogador que está sentado à direita do Jogador Inicial será chamado de Último Jogador neste livro de regras. O Último Jogador embaralha as **12 Cartas de Movimento de Monstro Lendário** **7** e coloca-as viradas para baixo no Baralho de Movimento, ao seu alcance. (Veja Movimento do Monstro Lendário abaixo para o uso dessas cartas).
 5. Embaralhe todas as **Fichas de Destruição** **8** e coloque-as viradas para baixo ao lado do Tabuleiro de Jogo.



JOGANDO UMA PARTIDA

Quando estiver jogando com a Expansão Legendary Hunt, o desenrolar da partida continua o mesmo, com as mudanças apresentadas neste livro de regras. A maior mudança é a condição de vitória. Agora, para vencer a partida, o Jogador precisa matar um Monstro Lendário. O Primeiro Jogador que fizer isso vence a partida imediatamente.

MONSTRO LENDÁRIO



O Monstro Lendário está presente no Tabuleiro de Jogo desde o início da partida.

Os Jogadores podem entrar e sair livremente do Local onde o Monstro Lendário está. Eles não são afetados quando o Monstro Lendário entra ou passa pelo Local onde eles estão..



Os Jogadores não podem usar a Ação do Local onde o Monstro Lendário está. Para lembrar-se disso, coloque a miniatura do Monstro Lendário sobre a Ação do Local.

MOVIMENTO DO MONSTRO LENDÁRIO



Depois que o Último Jogador terminar o seu Turno, ele revela a carta do topo do Baralho de Movimento para determinar como o Monstro Lendário irá se mover. (Em outras palavras, esse movimento acontece no final da Rodada, depois que cada Jogador já teve o seu Turno.)

Cada Carta de Movimento traz três informações e os Jogadores devem realizar todos os Movimentos mostrados na carta, um de cada vez:



O Local principal, indicado por um número grande de Local.

O Local secundário, indicado por um número pequeno de Local.

A quantidade de Movimentos de acordo com a quantidade de Jogadores na partida.

1. Para cada Movimento, o Monstro Lendário move-se para o Local conectado que esteja mais perto do Local principal. O Monstro Lendário não pode se mover para Locais com Fichas de Destruição durante o seu Movimento!
2. Se houver 2 Locais sem uma Ficha de Destruição à mesma distância, o Último Jogador decide para qual dos dois o Monstro vai se mover.
3. Se o Monstro estiver no Local principal da carta, ele move-se na direção do Local secundário, seguindo os passos 1 e 2.
4. Se todos os Locais mais próximos tiverem uma Ficha de Destruição, o Último Jogador escolhe qualquer Local conectado (sem uma Ficha de Destruição) e move o Monstro para lá.
5. Se todos os Locais conectados tiverem uma Ficha de Destruição, esse Movimento e todos os Movimentos subsequentes desse Turno são ignorados.

Um exemplo de partida com 2 Jogadores

1. O Jogador saca uma Carta de Movimento do Monstro Lendário. É uma partida com 2 Jogadores, portanto o Monstro Lendário realiza 2 Movimentos.
2. O Monstro Lendário está no Local principal, portanto o Último Jogador escolhe o Local conectado mais próximo do Local secundário (18.) e move o Monstro Lendário para lá.
3. O Último Jogador coloca 1 Ficha de Destruição virada para baixo no Local de onde o Monstro Lendário saiu.
4. De acordo com a Carta de Movimento do Monstro Lendário, ele move-se duas vezes durante esse Turno. O Último Jogador repete o 2º e o 3º passo, movendo o Monstro Lendário para o Local mais próximo seguinte (11).



EXPULSANDO O MONSTRO LENDÁRIO



Depois de realizar pelo menos um Movimento durante o seu Turno, você pode decidir expulsar o Monstro Lendário. Para fazer isso, você deve estar no mesmo Local que o Monstro Lendário e realizar os seguintes passos durante o seu Turno (nesta ordem):



1. Descarte 1 carta da sua mão.
2. Saque uma carta do Baralho de Movimento. O Monstro Lendário realiza apenas 1 Movimento na direção do Local principal indicado na carta. Se o Monstro estiver no Local principal, ele realiza 1 Movimento na direção do Local secundário. (Siga as regras normais para o Movimento dele, incluindo descartar a Carta de Movimento e colocar uma Ficha de Destruição virada para baixo).
3. (Opcional) Realize a Ação do seu Local atual.

Esclarecimento de Movimento da Caçada Lendária

- Local Mais Próximo: o Local que tiver a menor quantidade de espaços de movimento para chegar até o Local indicado.
- Cada vez que o Monstro Lendário sair de um Local, coloque 1 Ficha de Destruição virada para baixo no Local de onde o Monstro acabou de sair. Coloque-a de forma que a Ação de Local continue visível e disponível.
- É possível que várias Fichas de Destruição sejam colocadas durante o mesmo Turno.
- Depois de completar o Movimento mais ao topo mostrado na carta, o Último Jogador realiza o movimento seguinte (se houver algum), e assim por diante.
- Se as cartas do Baralho de Movimento acabarem, embaralhe a pilha de descarte dele para criar um novo Baralho de Movimento.

GANHANDO FICHAS DE DESTRUIÇÃO



Se um Jogador terminar a Fase I de seu Turno em um Local com uma Ficha de Destruição, ele a revela antes de prosseguir para a Fase II. Ele ganha a recompensa indicada e então coloca aquela ficha virada para baixo ao lado de seu Quadro de Jogador.



Recompensas de Fichas de Destruição:

+2 Saque 2 Poções.

+1 Saque 1 Poção e, durante a Fase III, saque 1 carta adicional.

+1

+2 Ganhe 2 de Ouro.

+1 

 :  +1

Ganhe 1 de Ouro e, durante a Fase III, saque 1 carta adicional.

-1 

 :  +2

Reduza o seu Nível de Escudo em 1 e, durante a Fase III, saque 2 cartas adicionais.

+ 

 :  -1

Adquira 1 Carta de Ação de custo 0 (seguindo as regras do jogo básico) e, durante a Fase III, saque 1 carta a menos.

+1 

 :  -1

Aumente 1 Nível do Atributo Específico (ex. Combate) mostrado na ficha (se seu Nível de Bruxo aumentar, não saque nenhuma carta); durante a fase III, saque 1 carta a menos.



+1    

Reduza seu Nível de Escudo para 0 e aumente 1 Nível de qualquer Atributo seu (se seu Nível de Bruxo aumentar, não saque nenhuma carta).

Depois de resolver uma Ficha de Destruição, o Jogador completa as Fases II e III de seu Turno normalmente.

LUTANDO CONTRA O MONSTRO LENDÁRIO



Os Jogadores podem decidir atacar o Monstro Lendário como qualquer outro Monstro.

Se você tiver 1 ou mais Fichas de Destruição viradas para baixo, o primeiro Turno de Luta é seu. Caso contrário, o primeiro Turno de Luta é do Monstro Lendário.

O Jogador que controla o Monstro Lendário embaralha todas as 20 Cartas Especiais de Luta em um Baralho. Dali, ele tira uma quantidade de cartas igual ao número de Fichas de Destruição que o Jogador Ativo tem.

As cartas restantes são o Baralho de Pontos de Vida do Monstro Lendário.

O Jogador Ativo mantém suas Fichas de Destruição.

O Monstro Lendário tem uma Habilidade Especial que é usada durante a Luta.



O Monstro Lendário tem ataques mais fortes e 4 Ataques Especiais que podem aparecer durante a Luta. Se o tipo de ataque escolhido (Investida ou Mordida) indicar um Ataque Especial, leia a descrição desse ataque na Carta do Monstro Lendário.

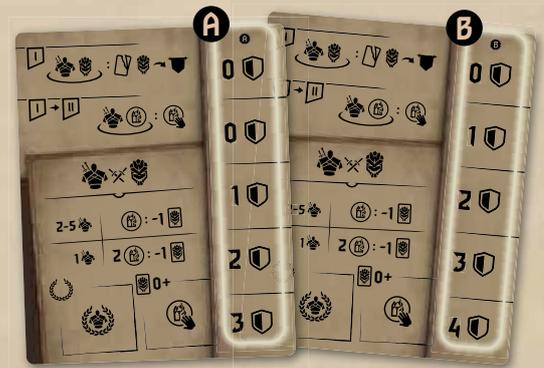


Proteção do Monstro Lendário

O Monstro Lendário tem uma Proteção de Monstro, que depende da posição do Jogador Ativo na Trilha de Troféus. Ela é indicada na Carta Grande de Ajuda.

No lado **A** a Proteção do Monstro é 3/2/1/0/0 se o Jogador estiver na posição 0/1/2/3/4 da Trilha de Troféus.

No lado **B**, ela é 4/3/2/1/0 para as posições 0/1/2/3/4.



A Proteção do Monstro mostra a redução aplicada ao Dano causado pelo Jogador durante cada Turno de Luta dele. Ela afeta Dano causado ao Monstro por qualquer efeito (Habilidades Especiais, Poções, Combo etc.)

Exemplo (jogando com o lado A): O Jogador tem 1 Troféu, portanto o Monstro tem Proteção 2. Durante o Turno de Luta do Jogador, ele usa a Especialidade para causar 1 de Dano, que é reduzido para 0 pela Proteção do Monstro. Em seguida, o Jogador joga um Combo que causa 3 de Dano; a Proteção restante do Monstro reduz o dano desse Combo em 1, então o Monstro sofre 2 de Dano nesse Turno.

No Turno de Luta seguinte do Jogador, o Monstro volta a ter 2 de Proteção.

Resultado da Luta

Se você matar o Monstro Lendário, você vence a partida.

Se você não conseguir matar o Monstro Lendário, você é derrotado. Revele 1 Ficha de Destruição, ganhe a recompensa indicada e coloque a Ficha de Destruição virada para baixo ao lado de seu Quadro de Jogador.



MODO SOLO

O objetivo do jogo é caçar o Monstro Lendário e abatê-lo antes que ele cause destruição demais no Continente.

Enquanto estiver jogando com a expansão Legendary Hunt, o jogo no modo solo permanece o mesmo, com as seguintes mudanças explicadas abaixo.

PREPARAÇÃO

A preparação segue as regras explicadas acima com algumas diferenças:

Saque 3 Fichas de Monstro: 1 de Nível I, 1 de Nível II e 1 de Nível III.

Use a Carta de Ajuda Solo que faz parte dos componentes do jogo básico.

Você decide se vai usar o lado A ou B da Carta Grande de Ajuda.

Crie o Baralho de Movimento do Monstro Lendário com a quantidade de Cartas de Movimento aleatórias indicadas abaixo e coloque as restantes na caixa, sem revelá-las. A quantidade de cartas no Baralho de Movimento depende da dificuldade que você escolher.

Fácil	Normal	Difícil
9	8	7

JOGANDO UMA PARTIDA

A partida segue as regras explicadas acima com algumas diferenças:

- Se o Monstro Lendário não puder realizar um Movimento, saque 1 carta do Baralho de Movimento assim mesmo. Não coloque uma Ficha de Destruição no Tabuleiro de Jogo.
- Se você matar um Monstro e ganhar o Troféu, não saque um Monstro novo. Se você expulsar o Monstro, saque 1 Ficha de Monstro do mesmo Nível que o Monstro expulso.
- Se você expulsar o Monstro Lendário, não saque uma carta do Baralho de Movimento. Em vez disso, mova o Monstro Lendário para qualquer Local Conectado (sem uma Ficha de Destruição).
- O Baralho de Pontos de Vida do Monstro Lendário é reduzido em 1 para cada 2 Fichas de Destruição que você tiver (arredonde para baixo).

Você vence a partida se conseguir matar o Monstro Lendário.

Você perde a partida se, em qualquer momento, você precisar sacar uma carta do Baralho de Movimento e não houver mais cartas ali.

LEGENDARY HUNT E OUTRAS EXPANSÕES



A Expansão Legendary Hunt pode ser combinada com algumas outras Expansões. Durante a primeira partida com essa Expansão, sugerimos não usar nenhuma outra Expansão. Quando os Jogadores já estiverem familiarizados com essa Expansão, eles podem usar a Expansão Legendary Hunt com:

- a Expansão Mages
- a Expansão Monster Trail
- a Expansão Adventure Pack
- a Expansão Skellige

Se for combinar as Expansões Legendary Hunt e Skellige: coloque a Carta Grande de Ajuda abaixo da Trilha de Troféus no Tabuleiro de Jogo. Quando um Jogador for lutar contra o Monstro Lendário, lembre-se de verificar a Proteção do Monstro Lendário de acordo com a posição daquele jogador na Trilha de Troféus.

CRÉDITOS



Game Design e Supervisão de Projeto

Łukasz Woźniak

História

Barnaba Drukata

Tradução

Aleksander Janus

Marketing

Łukasz Simiński, Paweł Podgrudny

Direção de Arte

Dawid Bartłomiejczyk

Design Gráfico

Dawid Bartłomiejczyk, Michał Długaj,
Dominika Bartkowska

Design de Miniaturas

Tomasz Kalisz, Robert Kurek

Arte do Mapa

Damien Mammoliti

Livro de Regras

Jonathan Bobal, Katarzyna Fiebiger,
Łukasz Kempniński

Desenvolvimento

Łukasz Szopka, Michał Gryń

Playtesters Principais

Łukasz Szopka, Michał Sprysak,
Przemysław Ciemniejewski,
Ola Woźniak, Michał Gryń,



Pamper Playtesting Group

Vídeo de Marketing

Tomasz Bar / Hexy Studio,
Maciej Klimczak, Jan Szostakowski,
Liwia Klupś



CD PROJEKT RED®

Desenvolvimento e Supervisão de Projeto

Rafał Jaki

Editores de História

Marcin Blacha, Tomasz Matera

Editores de Cópia

Marcin Łukaszewski, Robert
Malinowski, Ryan Bowd, Łukasz Gręda

Ilustração da Capa

Valeriy Vegera

Design do Logo

Irina Moraru

Design de Miniaturas e Direção de Arte

Paweł Mielniczuk, Dawid Kowal

Design Gráfico e Direção de Arte

Przemysław Juszczyk

Vídeo de Marketing

Jacek Krogulski, Marcin Bawolski,
Grzegorz Michalak, Adam Dudek

Produtores de Vídeo

Michał Krzemiński,
Magdalena Darda-Ledzion

Script e Voz

Borys Pugacz-Muraszkiewicz

Mídias Sociais and Relações Públicas

Marcin Momot, Radek Grabowski,
Alicja Kozera

Licenciamento

Kinga Palińska



conclave
comic shop

Tradução

Victor Scanapieco Queiroz

Revisão

Felipe Féres Valle

Layout Brasileiro

Paula Ambrosio

Ilustrações

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

CD PROJEKT®, The Witcher® are registered trademarks of CD PROJEKT S.A.

© 2022 CD PROJEKT S.A. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.