



THE WITCHER® OLD WORLD

WILD HUNT EXPANSÃO

O homem barbado crava o machado no tronco e limpa a testa. Como sempre, ele deixou para preparar o estoque de lenha tarde demais. O inverno o surpreendeu com gelo e neve. Suspirando, o homem barbado olha para as crianças brincando ao longe.

As meninas fazem bonecos de neve nos campos. Um pouco mais além, os meninos competem para ver qual deles tem coragem de andar mais tempo pelo rio congelado. O homem sorri ao ver o filho se sair melhor que os outros na competição.

De repente, tudo fica escuro, como se uma aparição tivesse devorado o sol. O céu é ofuscado por uma aura escura, da qual uma cavalgada de pesadelos irrompe, um cortejo demoníaco: a Caçada Selvagem.

A Caçada Selvagem cavalga pelos campos. O estrondo fantasmagórico mistura-se aos gritos

e choros das crianças. Subitamente, um estalo de gelo partindo-se soa mais alto que todo o resto.

Tudo termina em um piscar de olhos. A Caçada desaparece completamente, mas a memória dela permanece vívida no rosto assustado das crianças e no medo do homem barbado. Onde está o filho dele? Onde está...?

Mais tarde, na vila, disseram que o garoto tinha se afogado. Que ele caiu sob o gelo e não conseguiu sair. Mal sabiam eles que quando a Caçada reaparecesse no céu, um minúsculo fantasma poderia ser visto no cortejo, com o rosto meio ofuscado por um elmo grande demais para seu crânio infantil.

Crônicas de Benno Kobart, trecho do capítulo XXI, Contos de Fada e Folclore

COMPONENTES

4 membros da Caçada Selvagem



Nithral



Imlerith



Caranthir



Eredin



16 cartas de Ataque Especial -
4 de cada membro da Caçada
Selvagem



4 cartas da Caçada Selvagem -
1 de cada membro da Caçada
Selvagem

6 Cérberos da Caçada Selvagem



6 miniaturas de Cérberos da Caçada Selvagem -
2 de cada Nível (I, II e III)



6 Fichas de Cérberos da
Caçada Selvagem - 2 de
cada Nível (I, II e III)



2 cartas de Cérberos -
frente e verso, um lado
para cada quantidade de
Jogadores (1, 2, 3, 4 ou 5)

A miniatura de Cérbero

Embora as miniaturas apresentem 1, 2 ou 3 Cérberos em cada, ao longo deste livro de regras, uma única miniatura será tratada como o Cérbero. (O número de Cérberos presentes na miniatura representa o Nível do Cérbero.)



35 cartas de Exploração da Caçada
Selvagem - 20 cartas do Estágio I e
15 cartas do Estágio II



35 cartas de Evento da
Caçada Selvagem



1 Ficha de Investida/Mordida



12 Fichas de Missão



20 Fichas de Escudo da Caçada Sel-
vagem (com os valores 1, 5, 10 ou 20)



5 cartas de Ajuda da
Caçada Selvagem



3 Quadros de Contagem de Rodadas com frente
e verso e Ficha de Contagem

CRÉDITOS



Game Design e Supervisão de Projeto

Łukasz Woźniak

História

Barnaba Drukała

Tradução

Aleksander Janus

Marketing

Łukasz Simiński, Paweł Podgrudny

Direção de Arte

Dawid Bartłomiejczyk

Design Gráfico

Dawid Bartłomiejczyk, Michał Długaj

Design de Miniaturas

Tomasz Kalisz, Robert Kurek

Arte do Mapa

Damien Mammoliti

Livro de Regras

Jonathan Bobal, Katarzyna Fiebiger,
Łukasz Kempiański

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 Vegeera

Design do Logo

Irina Moraru

Design de Miniaturas e Direção de Arte

Paweł Maleńczuk, Dawid Kowal

Design Gráfico e Direção de Arte

Przemysław Juszczyk

Vídeo de Marketing

Jacek Krogulski, Marcin Bawolski,
Grzegorz Michałak, 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

Tradução

Victor Scanapieco Queiroz

Revisão

Felipe Féres Valle

Layout Brasileiro

Paula Ambrosio



Ilustrações

Adrian Smith, Ala Kapustka,
Anna Podedworna, Bartłomiej Gawet,
Bogna Gawrońska, Bryan Sola,
Diego De Almeida Peres, Grafit Studio,
Karol Bern, Katarzyna Beus,
Katarzyna Malinowska,
Lorenzo Mastroianni,
Maciej Łaskiewicz, 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.



PREPARAÇÃO DO JOGO

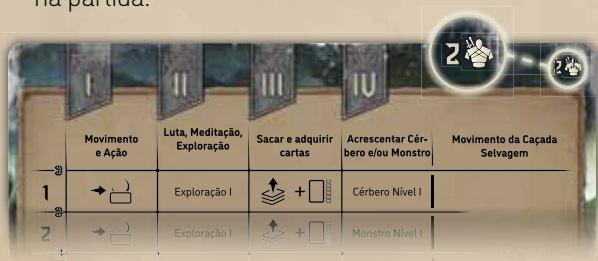
A preparação do jogo é a mesma do jogo básico, com as seguintes mudanças:

MUDANÇAS NA PREPARAÇÃO

1. Não há uma **Trilha de Troféus** ❶ dos Jogadores, pois obtê-los não é uma condição de vitória.

Importante: Os Jogadores não sofrem Fadiga após ganharem um Troféu.

2. Os Jogadores usam as **cartas de ajuda da Caçada Selvagem** ❷ em vez das cartas de ajuda do jogo básico.
3. Os Jogadores colocam as **Fichas de Missão** ❸ em qualquer lugar ao lado do Tabuleiro de Jogo.
4. Pegue o **Quadro de Contagem de Rodadas** ❹ com o símbolo correspondente ao número de Jogadores na partida.



| | Movimento e Ação | Luta, Meditação, Exploração | Sacar e adquirir cartas | Acrescentar Cérbero e/ou Monstro | Movimento da Caçada Selvagem |
|---|------------------|-----------------------------|-------------------------|----------------------------------|------------------------------|
| 1 | → | Exploração I | + | Cérbero Nível I | |
| 2 | → | Exploração I | + | Monstro Nível I | |

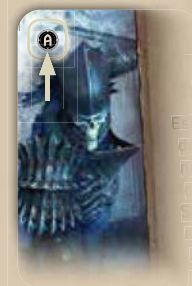
- a. Escolha um Jogador para controlar o Quadro de Contagem de Rodadas.
 - b. Coloque o Quadro na frente desse Jogador.
 - c. A Ficha de Contagem é colocada na casa "1" no canto superior esquerdo.
5. As cartas de Exploração e de Evento do jogo básico não são usadas. Em vez disso, use as **Cartas de Exploração e de Evento da Caçada Selvagem** ❺:
 - a. Coloque as Cartas de Evento da Caçada Selvagem no local indicado no Tabuleiro, viradas para baixo e seguindo a sequência numérica do verso. A carta com o número 1 no verso deve ficar no topo.
 - b. Crie o Baralho de Exploração para essa partida: coloque 3 cartas de Estágio II aleatórias por baixo e 4 cartas de Estágio I aleatórias por cima, todas viradas para baixo.
 - Exceção para uma partida com 4 ou 5 Jogadores: coloque 3 cartas de Estágio I em vez de 4.
 - c. Coloque esse Baralho de Exploração da Caçada Selvagem (com um total de 6 ou 7 cartas, de acordo com o número de Jogadores) onde as cartas de Exploração normalmente ficariam no jogo básico.

6. O **Banco de Movimento da Caçada Selvagem** ❻ é criado (pule esse passo em uma partida com 1 Jogador). Cada Jogador coloca sua Ficha de Pontuação ao lado do Quadro de Contagem de Rodadas para criar o Banco. A Ficha de Taverna Fechada também é acrescentada ao Banco. Ele é usado na Fase IV de cada Rodada (explicado na página 10).

Coloque todas as Fichas não-usadas de volta na caixa.

7. Os Jogadores escolhem o **membro da Caçada Selvagem** ❼ contra quem eles lutarão. Esse personagem é chamado de Caçada Selvagem por praticidade nesse Livro de Regras e em outros componentes do jogo.

- a. Os Jogadores podem escolher livremente, mas sugerimos lutar contra eles em uma ordem específica: Nithral, Imle-rith, Caranthir e Eredin.
- b. A Caçada Selvagem tem 1 carta, que é colocada com **lado A** 7B para cima, ao lado do Quadro de Contagem de Rodadas (ou em qualquer outro lugar visível para todos os Jogadores).



- c. As **6 miniaturas e as 6 Fichas de Cérberos da Caçada Selvagem (viradas para baixo)** 7C são colocadas por perto, juntamente com 1 carta de Cérbero com o lado correspondente à quantidade de Jogadores virado para cima.



- d. As **4 cartas de Ataque Especial** 7D do membro escolhido da Caçada Selvagem são colocadas por perto. Elas serão usadas na Luta Final.
- e. As **Fichas de Escudo da Caçada Selvagem** 7E são colocadas por perto.
- f. Os componentes não-usados da Caçada Selvagem são colocados de volta na caixa.

8. A **ficha Investida/Mordida** ❽ é colocada ao lado das cartas de Luta de Monstro.
9. Os Jogadores escolhem um nível de dificuldade. Ele determina a quantidade de **Monstros** ❾ no Tabuleiro de Jogo no início da partida, assim como a quantidade de Escudos que a Caçada Selvagem utilizará.

Sugerimos escolher o nível Fácil ou Normal (veja a página 5) para a primeira partida.

- a. Para cada Monstro, saque uma Ficha de Monstro do nível correspondente.
 - Para o primeiro Monstro, saque uma Ficha de Local Floresta.
 - Para o segundo Monstro (se houver um), saque uma Ficha de Local Água.
 - Revele as duas fichas e coloque o(s) Monstro(s) no Tabuleiro de Jogo seguindo as regras do jogo básico.

- b. Coloque o valor indicado de fichas de Escudo da Caçada Selvagem na carta da Caçada Selvagem.

Exemplo: Se ela tiver 28 Escudos da Caçada Selvagem, coloque 2 fichas com um valor de 10, 1 ficha com um valor de 5 e 3 fichas com um valor de 1.

10. Coloque a **miniatura da Caçada Selvagem** **10** no Tabuleiro de Jogo
- a. Saque e revele uma Ficha de Local Montanha: coloque a miniatura sobre o texto da Ação daquele Local.
- b. Embaralhe a Ficha de Local de volta na Pilha.
11. Cada Jogador saca **5 cartas** **11** para sua mão e coloca **3 de Ouro** em seu Quadro de Jogador.



— ❸ NÍVEL DE DIFICULDADE ❸ —

| Nº de Jogadores | Só a História! (Fácil) | História e Espada! (Normal) | Sangue e Ossos Quebrados! (Difícil) | Marcha da Morte! (Muito Difícil) |
|-----------------|---|--|--|--|
| 1 | Monstro de Nível I 5 Fichas de Escudo da Caçada Selvagem | Monstro de Nível I 7 Fichas de Escudo da Caçada Selvagem | Monstro de Nível II 9 Fichas de Escudo da Caçada Selvagem | Monstro de Nível III 11 Fichas de Escudo da Caçada Selvagem |
| 2 | Monstro de Nível II 28 Fichas de Escudo da Caçada Selvagem | Monstro de Nível I + Monstro de Nível II 31 Fichas de Escudo da Caçada Selvagem | Monstro de Nível I + Monstro de Nível III 34 Fichas de Escudo da Caçada Selvagem | Monstro de Nível I + Monstro de Nível III 37 Fichas de Escudo da Caçada Selvagem |
| 3 | Monstro de Nível II 54 Fichas de Escudo da Caçada Selvagem | Monstro de Nível I + Monstro de Nível II 58 Fichas de Escudo da Caçada Selvagem | Monstro de Nível I + Monstro de Nível III 62 Fichas de Escudo da Caçada Selvagem | Monstro de Nível I + Monstro de Nível III 66 Fichas de Escudo da Caçada Selvagem |
| 4 | Monstro de Nível I + Monstro de Nível I 77 Fichas de Escudo da Caçada Selvagem | Monstro de Nível I + Monstro de Nível III 82 Fichas de Escudo da Caçada Selvagem | Monstro de Nível I + Monstro de Nível III 87 Fichas de Escudo da Caçada Selvagem | Monstro de Nível I + Monstro de Nível III 92 Fichas de Escudo da Caçada Selvagem |
| 5 | Monstro de Nível I + Monstro de Nível I 97 Fichas de Escudo da Caçada Selvagem | Monstro de Nível I + Monstro de Nível III 106 Fichas de Escudo da Caçada Selvagem | Monstro de Nível I + Monstro de Nível III 113 Fichas de Escudo da Caçada Selvagem | Monstro de Nível I + Monstro de Nível III 120 Fichas de Escudo da Caçada Selvagem |

JOGANDO UMA PARTIDA

A CAÇADA SELVAGEM

Lembre: O termo "Caçada Selvagem", quando usado neste Livro de Regras ou em qualquer componente, refere-se ao membro da Caçada Selvagem que está sendo usado nessa partida.

A Caçada Selvagem aparece no Tabuleiro de Jogo no início da partida. Ela viaja e afeta diferentes aspectos do jogo. Os Jogadores não podem lutar contra ela até a última Rodada da partida (que pode ser a 7ª ou a 8ª Rodada, dependendo da quantidade de Jogadores, veja abaixo).

O OBJETIVO DO JOGO

Na Expansão Wild Hunt, o Objetivo do jogo é derrotar a Caçada Selvagem durante uma Luta épica que ocorre depois da última Rodada.

Antes disso, os Jogadores completam Missões, lutam contra Cérberos da Caçada Selvagem e contra os outros Monstros.

No final da partida, os Jogadores tentam vencer uma Luta contra a Caçada Selvagem juntos, depois da última Rodada. Se conseguirem matar a Caçada Selvagem antes que todos os Bruxos sejam Nocauteados, eles vencem a partida juntos.

Se todos os Jogadores forem nocauteados durante a Luta Final contra a Caçada Selvagem, todos eles perdem a partida.

QUADRO DE CONTAGEM DE RODADAS

Os Jogadores usam o Quadro de Contagem de Rodadas e a Ficha de Contagem durante a partida.

Durante a preparação do jogo, a Ficha foi colocada **1** na casa 1, que representa a primeira Rodada da partida.

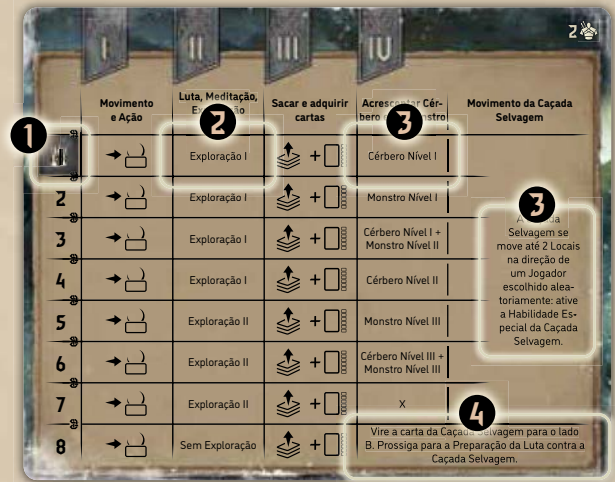
Cada linha tem uma casa Fase II **2** que mostra qual carta de Exploração da Caçada Selvagem é sacada; durante as pri-

meiras quatro Rodadas, uma carta do Estágio I é sacada; durante as 3 Rodadas finais, uma carta do Estágio II é sacada.

Cada linha também tem uma casa Fase IV **3**, que mostra o que acontece no final de cada Rodada. (Um novo Monstro e/ou Cérbero aparece e a Caçada Selvagem Move-se.)

No final da 8ª Rodada **4** (ou da 7ª em partidas com 4 ou 5 Jogadores), os Jogadores Lutam contra a Caçada Selvagem durante a Fase IV.

A Luta contra a Caçada Selvagem é explicada no final desse Livro de Regras (veja a página 11); as mudanças nas regras são descritas a seguir.



| | Movimento e Ação | Luta, Meditação, Exploração | Sacar e adquirir cartas | Acrescentar Cérbero ou Monstro | Movimento da Caçada Selvagem |
|---|------------------|-----------------------------|-------------------------|---------------------------------------|---|
| 1 | → | Exploração I | ↑ + | Cérbero Nível I | |
| 2 | → | Exploração I | ↑ + | Monstro Nível I | |
| 3 | → | Exploração I | ↑ + | Cérbero Nível I + Monstro Nível II | |
| 4 | → | Exploração I | ↑ + | Cérbero Nível II | |
| 5 | → | Exploração II | ↑ + | Monstro Nível III | |
| 6 | → | Exploração II | ↑ + | Cérbero Nível III + Monstro Nível III | |
| 7 | → | Exploração II | ↑ + | X | |
| 8 | → | Sem Exploração | ↑ + | | Vire a carta da Caçada Selvagem para o lado B. Prossiga para a Preparação da Luta contra a Caçada Selvagem. |

1 Selva se move para a casa 1.
2 Selva se move para a casa 2.
3 Selva se move até 2 Locais na direção de um Jogador escolhido aleatoriamente; ative a Habilidade Especial da Caçada Selvagem.
4 Vire a carta da Caçada Selvagem para o lado B. Prossiga para a Preparação da Luta contra a Caçada Selvagem.

A CAÇADA SELVAGEM E OS CÉRBEROS FORTALECEM OS MONSTROS

Os Monstros são afetados pela Caçada Selvagem e/ou pelos Cérberos que estão no mesmo Local ou em um Local conectado ao Local onde está o Monstro.

Para cada Cérbero e/ou a Caçada Selvagem no mesmo Local que o Monstro ou em um Local conectado, os Pontos de Vida do Monstro aumentam em 1. Os Pontos de Vida de um Monstro não podem exceder 20.





Exemplo: A Caçada Selvagem e um Cérebro estão em Locais conectados ao Local onde está o Monstro. Além disso, há um outro Cérebro no mesmo Local que o Monstro. Os Pontos de Vida do Monstro aumentam em 3.

ESCUDOS



A Caçada Selvagem começa a partida com um número determinado de Escudos. Eles representam a defesa dela, que absorve Dano recebido durante a Luta Final.



Fichas de Escudo da Caçada Selvagem são colocadas sobre a carta dela (ou ao lado).

Algumas cartas de Exploração e de Evento da Caçada Selvagem fazem com que a Caçada Selvagem perca 1 ou mais Escudos. Nesse caso, coloque os Escudos perdidos de volta na caixa.

A Caçada Selvagem também pode perder Escudos quando qualquer Personagem tiver sucesso em uma Luta contra um Cérebro (veja a página 11) ou Derrotar um Monstro (veja a página 9).

Se a Caçada Selvagem tiver 0 Escudos, qualquer perda adicional de Escudo que ela possa sofrer antes da Luta Final é ignorada.

SEQUÊNCIA DO TURNO



A sequência do Turno muda de várias formas na Expansão Wild Hunt. É melhor ir devagar a princípio e aprender as mudanças nas regras durante as primeiras Rodadas.

Há diferenças em todas as Fases e há uma Fase IV adicional, quando a Caçada Selvagem é ativada.

Fase I

- Os Jogadores realizam Movimentos e Ações durante a Fase I em qualquer sequência de Jogadores.
- Os Jogadores podem discutir livremente a sequência de seus Movimentos e Ações.
- Cada Jogador pode completar todas suas Ações em sequência ou revezar Ações com outros Jogadores, da maneira que acharem melhor.
- A Fase I termina quando todos os Jogadores em conjunto decidirem terminá-la (ou quando não puderem realizar mais Movimentos ou Ações).

Caçada Selvagem / Cérebro no Local

Você **não** pode realizar uma Ação de Local se um Cérebro e/ou a Caçada Selvagem estiver ali; porém, você pode entrar e sair de um Local desses livremente. (Mantenha a miniatura da Caçada Selvagem e dos Cérebros sobre a Ação de Local para lembrar que eles bloqueiam a Ação.)



Lutando contra um Cérebro da Caçada Selvagem

Quando os Cérebros aparecem durante a partida, você pode Lutar contra eles!

- Você pode Lutar contra um Cérebro sozinho ou juntamente com outros Bruxos, se todos vocês estiverem no mesmo Local que o Cérebro.
- A Luta contra um Cérebro acontece durante a Fase I e não faz com que ela termine (veja a página 10).
- Quando a Luta contra um Cérebro terminar, cada Jogador naquele Local pode decidir realizar a Ação de Local e continuar o Turno, se for possível.

Ação de Troca - encontro de dois ou mais Bruxos

Quando dois (ou mais) Bruxos estiverem no mesmo Local, em **qualquer momento** durante a Fase I, qualquer um deles pode realizar **Ações de Troca**.

Cada Bruxo pode entregar livremente qualquer um desses itens para outro Bruxo que estiver no mesmo Local, e quantas vezes quiser: Ouro, Poções, Bombas (Expansão Monster Trail), Fichas de Rastro e Fichas de Missão (com 1 de Ouro). (O limite de Poções e Bombas para cada Bruxo não é alterado.)

Ações de Local - Pôquer de Dados

A única Ação de Local que é diferente ao jogar com a Expansão Wild Hunt é o Pôquer de Dados. *Você não pode jogar Pôquer de Dados contra outros Jogadores durante a Expansão Wild Hunt.*

O Jogador que decidir realizar a Ação de Local Pôquer de Dados paga 1 de Ouro, joga 5 dados e **pode** jogar novamente qualquer quantidade de dados 1 vez. Então, o Jogador compara o resultado com a tabela na carta de ajuda da Caçada Selvagem para possivelmente ganhar Ouro.

| Seu Resultado | | Recompensa |
|---------------|--|------------|
| Nada | | 0 de Ouro |
| Dupla | | 0 de Ouro |
| Duas Duplas | | 1 de Ouro |
| Trinca | | 2 de Ouro |
| Sequência | | 3 de Ouro |
| Full House | | 3 de Ouro |
| Quadra | | 4 de Ouro |
| Quina | | 5 de Ouro |

Fase II

A Fase II começa quando todos os Jogadores tiverem decidido terminar a Fase I (ou quando não puderem realizar mais Movimentos ou Ações).

Em primeiro lugar, todos os Jogadores que quiserem podem Lutar. Os Jogadores não podem **Lutar** uns contra os outros.

- Os Jogadores resolvem as Lutas **na ordem que decidirem**.
- Se dois (ou mais) Jogadores estiverem no mesmo Local, eles decidem juntos **qual deles** Lutará contra o Monstro (sozinho).

- Os outros Jogadores que estiverem no mesmo Local podem **Ajudar** o Jogador que está Lutando contra o Monstro.

Ajudando um Bruxo:

Qualquer quantidade de Jogadores que está no mesmo Local que um Jogador Lutando contra um Monstro pode decidir **Ajudá-lo**.



Os Jogadores só podem Ajudar o Jogador que está Lutando se tiverem pelo menos 1 carta na mão.

Ajudar é opcional; não é necessário que todos nem que um Jogador Ajude.

Para Ajudar um Bruxo:

- Descarte qualquer quantidade de cartas da mão.
- Reduza 1 Ponto de Vida do Monstro para cada carta descartada.
- Depois de criar o Baralho de Pontos de Vida, o Jogador que está enfrentando o Monstro saca uma quantidade de cartas do seu Baralho igual ao número total de cartas que foram descartadas pelos outros Jogadores.
- Quando você Ajuda um Jogador e descarta qualquer quantidade de cartas, você ganha o Troféu de Bruxo do Jogador que está Lutando contra o Monstro.

Você só pode ter 1 Troféu de cada outro Jogador.

Você pode Lutar contra qualquer Monstro que estiver no mesmo Local que você, seguindo as regras do jogo básico, com algumas exceções:

- Para **cada** Cérbero e/ou Caçada Selvagem no mesmo Local que o Monstro ou em um Local conectado, os Pontos de Vida do Monstro aumentam em 1.
- Os Pontos de Vida do Monstro não podem exceder 20.
- A escolha entre Investida ou Mordida é feita aleatoriamente jogando-se a Ficha de Investida/Mordida como uma moeda depois que a Carta de Luta de Monstro é revelada.

- **Se o Monstro for Derrotado ou Expulso:** Não saque uma nova Ficha de Monstro (os novos Monstros só aparecem como efeito da ativação da Caçada Selvagem, veja a página 9).
- As recompensas e consequências de Derrotar, Expulsar ou ser Derrotado são as mesmas que no jogo básico, com duas **exceções**:
 - Você **não sofre Fadiga** se Derrotar um Monstro
 - Se o Monstro for **Derrotado** ou **Expulso**, a Caçada Selvagem perde uma quantidade de Escudos igual ao Nível do Monstro

Exemplo: Quando o Jogador Derrota um Grifo (Nível II), ele descarta 2 Escudos da Caçada Selvagem.

Então, qualquer Jogador que **não** Lutou contra um Monstro pode **Meditar**; mas lembre-se, você **não sofre Fadiga** ao jogar a Expansão Wild Hunt.

Você pode Meditar mesmo se tiver Ajudado em uma Luta

Depois que todas as Lutas e/ou Meditações desejadas acabarem, um dos Jogadores saca **1 carta do baralho de Exploração da Caçada Selvagem**. Ela pode ser uma carta de Estágio I ou de Estágio II, como mostrado na Contagem das Rodadas.

Leia exatamente **uma carta** (independente da quantidade de Jogadores na partida).

A carta toda é lida. Ela pode conter:

Uma Missão (a ser completada por um ou mais Jogadores durante as rodadas seguintes).

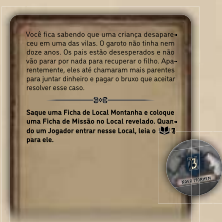
- Siga as instruções da carta e mantenha-a virada para cima ao lado do Tabuleiro de Jogo. (Se você tiver outras Missões ativas, elas permanecem em jogo.)

Uma Escolha (feita em grupo pelos Jogadores).

- Discuta as opções possíveis com os outros Jogadores e tomem uma decisão. (Se houver necessidade de desempate, o Jogador mais jovem na partida toma a decisão final.)

Fichas de Local

- Se uma Ficha de Local for sacada devido ao efeito de uma carta de Exploração, mantenha-a ao lado da carta.
- Embaralhe a Ficha de volta na Pilha correspondente quando a Missão associada a ela for resolvida.



Fichas de Missão

- Use-as no Mapa do Tabuleiro de Jogo como um lembrete de Missões em andamento. (Remova-as quando a Missão correspondente for resolvida.)

Lembre-se: Assim como acontece no jogo básico, as cartas de Exploração usadas devem ser guardadas na caixa. Elas só são reembalhadas depois que os Jogadores tiverem usado todas elas ao longo de múltiplas sessões de jogo.

Depois de ler uma carta de Exploração da Caçada Selvagem (e possivelmente a carta de Evento indicada por ela), os Jogadores prosseguem para a Fase III.

Durante a 8ª rodada (ou a 7ª para 4 ou 5 Jogadores), nenhuma carta de Exploração é lida.

Fase III

Os Jogadores jogam a Fase III assim como no jogo básico, em qualquer sequência. Eles podem discutir entre si quais cartas desejam obter.

Depois que um Jogador escolher uma carta nova, as cartas disponíveis restantes são movidas para a direita e uma nova carta é sacada.

Depois que cada Jogador tiver completado a Fase III, prosiga para a Fase IV.

Fase IV

Siga o Quadro de Contagem de Rodadas e resolva dois passos:

1. Novo Monstro e/ou Cérbero aparece

Quando um Cérbero aparece, pegue uma miniatura de Cérbero (de fora do Tabuleiro de Jogo) e coloque-a no Local da Caçada Selvagem.

Se já houver um Cérbero ali, coloque-a em um Local conectado onde não haja um Cérbero, escolhido pelos Jogadores, cobrindo a Ação de Local.

A carta do Cérbero (ao lado do Tabuleiro) mostra a informação básica sobre os Cérberos, de acordo com o nível deles.

Se um novo Monstro aparecer, siga essas etapas, nesta ordem:

1. Saque uma Ficha de Monstro do Nível mostrado no Quadro de Contagem de Rodadas.

| Sacar e adquirir cartas | Acrescentar Cérbero e/ou Monstro |
|-------------------------|------------------------------------|
| + | Cérbero Nível I |
| + | Monstro Nível I |
| + | Cérbero Nível I + Monstro Nível II |
| + | Cérbero Nível II |

2. Saque uma Ficha de Local. Os Jogadores escolhem o Tipo de Terreno, mas cada Tipo só pode ter um Monstro nele.

Exemplo: Se houver um Monstro em um Local Montanha, os Jogadores só poderão escolher sacar uma Ficha de Local Floresta ou Água.

3. Revele as duas fichas; e então:
 - a. Coloque a Ficha de Monstro no Local revelado.
 - b. Coloque a Carta de Monstro correspondente com a Ficha de Local na seção do Monstro do Tabuleiro de Jogo.

Se houver 3 Monstros no Tabuleiro e você precisar sacar um 4º, não saque. Em vez disso, acrescente uma quantidade de Escudos à Caçada Selvagem igual ao dobro do Nível do Monstro que deveria aparecer.

Exemplo: Os Jogadores precisam acrescentar um Monstro de Nível II e já há 3 Monstros na partida. Portanto, em vez disso, eles acrescentam 4 Escudos à Caçada Selvagem.



2. Movimento da Caçada Selvagem

Se houver pelo menos um Jogador no Local da Caçada Selvagem, ela não se Move. Prossiga para o passo 3.

Caso contrário, um dos Jogadores pega uma Ficha aleatória do Banco de Movimento.

Se for uma Ficha de Pontuação de Jogador, a Caçada Selvagem Move-se até 2 Locais na direção daquele Jogador, utilizando o caminho mais curto. Se houver dois caminhos mais curtos, os Jogadores decidem juntos qual deles será escolhido.

A Caçada Selvagem termina o Movimento imediatamente quando:

- entrar em um Local onde houver um Jogador e/ou
- tiver se Movido por 2 Locais.

Se a Ficha aleatória for a da Taverna Fechada, a Caçada Selvagem Move-se até 2 Locais na direção de **qualquer** Jogador, escolhido em grupo pelos Jogadores.

Modo Solo:

Se estiver jogando a Expansão Wild Hunt no Modo Solo, não pegue uma Ficha aleatória do Banco de Movimento. Em vez disso, a Caçada Selvagem sempre Move-se 2 Locais na direção do Local onde você está.

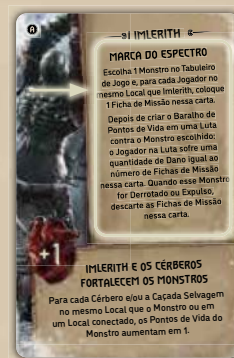
O poder da Caçada Selvagem cresce

Se a Caçada Selvagem estiver em um Local com 1 ou mais Bruxos, a **Habilidade Especial da Caçada Selvagem** é ativada.

Os Jogadores seguem a descrição da Habilidade Especial na carta da Caçada Selvagem.

Final da Fase IV

Mova a Ficha de Contagem para a próxima linha no Quadro de Contagem de Rodadas e comece a Rodada seguinte.



LUTANDO CONTRA CÉRBEROS



Jogadores que estiverem no mesmo Local que um Cérbero podem decidir Lutar contra ele juntos.

Isso **não** conta como Lutar contra um Monstro (como acontece na Fase II); essa Luta é resolvida completamente durante a Fase I.

Os jogadores podem tentar Lutar contra cada Cérbero uma vez durante a Fase I.

Preparação da Luta

De acordo com a informação mostrada em cada Nível na carta do Cérbero, **cada** Jogador que decidir Lutar deve:

- reduzir o Nível de Escudo e
- sacar cartas do Baralho.

Ataques

Cada Jogador que estiver Lutando contra o Cérbero deve jogar um Combo de pelo menos 1 carta.

- Ícones de Dano causam Dano ao Cérbero.
- Ícones de Escudo aumentam o Nível de Escudo do Jogador (até o Nível de Defesa dele).
- Todos os outros Ícones são ignorados.



Resultado:

Depois que cada Jogador participante jogar seu Combo de cartas, verifique o **Dano total causado ao Cérbero**.

Se for **maior que** os Pontos de Vida dele (mostrados na carta do Cérbero):


- A Caçada Selvagem perde uma quantidade de Escudos igual ao Dano causado em excesso aos Pontos de Vida do Cérbero.
- Revele uma Ficha de Cérbero aleatória do mesmo Nível que o Cérbero morto. Cada Jogador que participou nessa Luta ganha a recompensa revelada (os Jogadores decidem a sequência em que cada um deles ganhará a recompensa). Em seguida, coloque a Ficha de Cérbero de volta na caixa.
- Remova a miniatura do Cérbero do Tabuleiro de Jogo.





Se for **igual** aos Pontos de Vida dele:

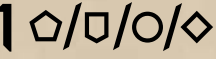
- Revele uma Ficha de Cérbero aleatória do mesmo Nível que o Cérbero morto. Cada Jogador que participou nessa Luta ganha a recompensa revelada (os Jogadores decidem a sequência em que cada um deles ganhará a recompensa). Em seguida, coloque a Ficha de Cérbero de volta na caixa.

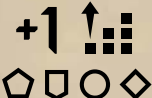
+  Ganhe 1 Ficha de Rastro.

 Saque 1 carta do seu Baralho.

+  Escolha 1 Carta de Ação de **custo 0** revelada e acrescente-a à sua Pilha de Descarte. (Se não houver nenhuma Carta de Ação de custo 0 revelada, revele cartas do topo da Pilha de Cartas de Ação até que uma carta de custo 0 seja revelada. Reembaralhe todas as outras cartas reveladas.) Depois que o Jogador escolher uma carta, mova as Cartas de Ação restantes para a direita e complete a Área de Cartas de Ação.

+  Escolha 1 Carta de Ação de **custo 1** revelada e acrescente-a à sua Pilha de Descarte. Siga as regras descritas acima para esse efeito também.

+1  Aumente o Nível de **qualquer Atributo** seu em 1.

+1  Aumente o Nível do seu **Atributo mais baixo** em 1.

- Remova a miniatura do Cérbero do Tabuleiro de Jogo.

Se for **menor que** os Pontos de Vida dele::

- Cada Jogador que está Lutando contra o Cérbero deve descartar todas as cartas da mão.
- A miniatura do Cérbero permanece no Tabuleiro de Jogo.

LUTA CONTRA A CAÇADA SELVAGEM



Preparação da Luta contra a Caçada Selvagem

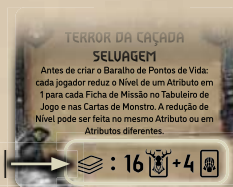
1. Os Jogadores se preparam para a Luta

- Cada Jogador mantém as cartas que tem na mão e embaralha a Pilha de Descarte com o Baralho.
- A carta da Caçada Selvagem é virada para o Lado B, para mostrar as Habilidades que ela tem durante a Luta.



2. O Baralho de Pontos de Vida da Caçada Selvagem é preparado

Coloque 4 Cartas de Luta de Monstro aleatórias de volta na caixa. Em seguida, **embaralhe as 16 Cartas de Luta de Monstro restantes com as 4 cartas de Ataque Especial da Caçada Selvagem**. Esse é o Baralho de Pontos de Vida da Caçada Selvagem.



Regra geral da Luta contra a Caçada Selvagem

Se a Caçada Selvagem tiver algum **Escudo**, os Jogadores primeiramente devem removê-los: para cada Dano causado à Caçada Selvagem enquanto ela tiver Escudos, reduza 1 Escudo. (Depois que todos os Escudos tiverem sido removidos, comece a causar Dano normalmente à Caçada Selvagem, inclusive se houver Dano restante do mesmo Combo).

Luta contra a Caçada Selvagem

Estrutura da Luta:

1. Cada Jogador que estiver no **mesmo Local** que a Caçada Selvagem realiza um Turno de Luta (na sequência que eles decidirem).
 - Quando um Jogador realizar um Turno de Luta, ele deve seguir todos os passos que seguiria em uma Luta no jogo básico.
2. Cada Jogador que **não** estiver no mesmo Local que a Caçada Selvagem é movido diretamente para o Local da Caçada Selvagem. Eles não realizam um Turno de Luta agora.
3. A Caçada Selvagem realiza um Turno de Luta.
4. Cada Jogador que não estiver Nocauteado realiza um Turno de Luta (na sequência que eles decidirem).

Repita os passos 3 e 4 até que aconteça uma dessas situações:

- a Caçada Selvagem seja derrotada,
- todos os Bruxos sejam Nocauteados.

Turno de Luta do Jogador

- Os Jogadores escolhem a sequência em que realizarão seus Turnos de Luta.
- Cada Jogador deve terminar completamente seu Turno de Luta antes que o próximo Jogador possa iniciar o seu.
- Dano causado à Caçada Selvagem sempre remove Escudos primeiro. Quando a Caçada Selvagem não tiver Escudos restantes, o Dano descarta cartas do topo do Baralho de Pontos de Vida dela.

Habilidade Passiva nas Cartas de Ataque Especial

Se uma ou mais cartas de Ataque Especial da Caçada Selvagem for descartada durante o Turno de um Jogador (através de Dano causado ou qualquer Habilidade), a Habilidade Passiva de cada uma dessas cartas é ativada.



Turno de Luta da Caçada Selvagem

- Quando a Caçada Selvagem realizar seu Turno de Luta, um dos Jogadores deve descartar a carta do topo do Baralho de Pontos de Vida da Caçada Selvagem virada para cima:
- Se for uma carta de Ataque Especial:
 - Cada Jogador resolve o mesmo efeito, mostrado na parte superior da carta.
- Se for uma carta de Luta normal:
 - Cada Jogador joga individualmente a Ficha de Investida/Mordida como uma moeda e resolve o efeito sorteado.

Nocaute

Se um Bruxo não tiver mais nenhuma carta restante na mão nem no Baralho, ele é **Nocauteado**.

- Ele não realiza mais nenhum Turno de Luta e não resolve efeitos de Ataque Especial da Caçada Selvagem.

Os Bruxos restantes continuam a Luta.

Vencendo / Perdendo

Se todos os Bruxos forem Nocauteados, todos os Jogadores perdem a partida.

Se acabarem as cartas no Baralho de Pontos de Vida da Caçada Selvagem e houver pelo menos um Bruxo não-Nocauteado, a Luta termina e os Bruxos vencem!

Os Bruxos que foram Nocauteados durante a Luta Final também fizeram a parte deles; portanto, todos os Jogadores são considerados vencedores.

