

WIEDŹMIN[®]

ŚCIEŻKA PRZEZNACZENIA

TRISS I ZIARNO PRAWDY

DODATEK



◆ INSTRUKCJA ◆

OPRACOWANIE



Projekt gry

Łukasz Woźniak

Nadzór projektu

Barnaba Drukata

Nadzór artystyczny

Dawid Bartomiejczyk

Główni deweloperzy

Eryk Nowak

Michał Sprysak

Deweloperzy

Łukasz Szopka

Franciszek Ostojński

Wojciech Wiśniewski

Ilustracje

Agata Skowronek

Opracowanie i główny projekt graficzny,

ilustracja maty

Michał Długaj

Główny projekt graficzny

Łukasz Dudas

Projekt graficzny

Jakub Litwornia

Maciej Simiński

Skład wersji angielskiej

Michał Kulasek

UX i projekt figurek

Nika Bartkowska

Projekt figurek

Jakub Kacperski

Patryk Ornoch

Anna Drewniak

Klaudia Niewinowska

Katarzyna Żurawiecka

Robert Kurek

Tomasz Kalisz

Titan Forge

Fabula

Piotr Grzymiśławski

Redakcja wersji angielskiej

Jarosław Wójcicki

Marketing

Łukasz Simiński

Krzysztof Baranowski

Paweł Bożydaj

Jolanta Jaworska

Mateusz Pachciarz

Kamil Wargin

Wojciech Woźniak

Sprzedaż

Paweł Podgrudny

Michał Gryń

Jan Psiuk

Produkcja i logistyka

Filip Buchalski

Szymon Faferko

Obsługa klienta

Katarzyna Majewska

IT

Tomasz Kozak

HR

Aleksandra Banaszak

Główni testerzy

Artur Lutyński

Przemysław Ciemniejewski

Wideo

Tomasz Bar / Hexy Studio

Maciej Klimczak

Korekta podczas kampanii

Hugues-Arnaud Lamot,

Francesco Alferi, Hanna Schier,

David Ledesma Moraga,

Javier Rodriguez, Rémy Moreau,

Logan Wintgens, Emilien Sire,

Kevin Michaud, Bartek Zawadzki,

Gérald Fruchart, Bernhard Thöresz,

Markus, Benjamin Dupont,

Christian Meneses, Bonnard Johnny,

Arne Ruddat, Martin Frommherz



CD PROJEKT RED®

Rozwój produktu

Magdalena Drażek
Jan Rosner
Rafał Jaki

Nadzór artystyczny

Paweł Mielniczuk
Remigiusz Nowakowski

Kierowniczka ds. marki

Gabriela Jaroszyńska

Kierownik krajowy

Satoru Homma

Franczyza i projekt świata przedstawionego

Marcin Batylda

Komunikacja

Robert Malinowski
Paweł Burza

Kierownictwo ds. społeczności

Dominika Burza
Beatrice Pancalli
Camille Nogueira
Ryan Schou
Maria Delgado de Torres
Marcin Momot
Alicja Kozera

Dział prawny

Kinga Palińska

Testy

Anna Dzitkowska
Kacper Ullmann

PR

Radek Grabowski
Marta Piwońska
Michał Płatkow-Gilewski

Produkcja

Anna Czaplińska
Magdalena Darda-Ledzion
Luigi Annicchiarico

Korekta wersji angielskiej

Marcin Łukaszewski
Ryan Bowd
Alicja Zapalska
Łukasz Gręda

Starszy artysta i rzeźbiarz

Dawid Kowal

Ilustracje

Anna Podedworna,
Przemysław Juszczak, Yama Orce,
Adrian Smith, Ala Kapustka,
Bartłomiej Gawęł,
Bogna Gawrońska, Bryan Sola,
Diego De Almeida Peres, Graft Studio,
Karol Bem, Katarzyna Bekus,
Lorenzo Mastroianni,
Maciej Łaskiewicz, Manuel Castañón,
Marek Madej, Nemanja Stankovic,
Sandra Chlewińska

© 2024 CD PROJEKT S.A.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

CD PROJEKT, logo CD PROJEKT,
Wiedźmin i logo *Wiedźmin* są znakami
towarowymi lub zastrzeżonymi
znakami towarowymi CD PROJEKT S.A.
w USA i innych krajach.

Akcja gry *Wiedźmin* rozgrywa się
w uniwersum stworzonym przez
Andrzeja Sapkowskiego w serii książek
pod tym samym tytułem.

rebel

Tłumaczenie z języka angielskiego

Katarzyna Kaszorek

Redakcja

zespół Rebel

ELEMENTY



planszka postaci



znacznik postaci



figurka Triss
i figurka punktacji Triss



4 znaczniki zdolności



2 znaczniki doświadczenia



5 startowych kart akcji



karta zadania
pobocznego



5 żetonów
gracza



planszka postaci Autumy

elementy opowieści „Ziarno prawdy”



23 karty opowieści



16 kart tajemnic



znacznik Nivellena



żeton autorytetu



żeton przewagi
Nivellena



żeton determinacji



figurka Nivellena

NOWA POSTAĆ

TRISS

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas kroku wyboru postaci należy dołożyć planszетkę z wizerunkiem Triss do planszетek postaci z gry podstawowej i postępować według standardowych zasad. Nową planszетkę postaci Automy należy dołożyć do pozostałych planszетek do wariantu solo.

Triss Merigold to droga przyjaciółka Geralta, Yennefer i Ciri. Jest uzdolnioną czarodziejką władającą magią żywiołów i uczuloną na eliksiry ekspertką w dziedzinie alchemii. Ze swoją znajomością teleportacji może się okazać pomocna, gdy opuści Cię szczęście. Wyjątkowe zdolności czarodziejki wprowadzą nie lada zamieszanie przed krokiem zagrywania kart.

ROZGRYWKA

Efekt startowej karty akcji Triss należy rozpatryć w następujący sposób: Tracisz 2 nieaktywne symbole w dowolnej kombinacji, aby zdobyć 4 punkty doświadczenia.



ZASADY SPECJALNE

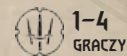
ZIARNO PRAWDY

Dawno, dawno temu we wspianej posiadłości wypełnionej magią i tajemnicami żył sobie Nivellen – pół człowiek, pół bestia. Pewnego dnia na leśnym trakcie znaleziono ciała ludzi...

W tej opowieści próbujecie rozwiązać zagadkę serii tragicznych zdarzeń. Przeszukujecie dom Nivellena i staracie się zdobyć jego przychylność, aby zrozumieć prawdziwe motywy jego postępowania. Czy gospodarz ma związek z morderstwem na szlaku?

Tajemniczy Nivellen pojawia się na torze inicjatywy, więc musicie ostrożnie planować swoje ruchy, ale dzięki kartom tajemnic będziecie coraz bliżej poznania jego sekretu. Zmierzenie się z nieznanym rodzajem magii zawsze wiąże się z wyborem: czy zrobić to, co słuszne, czy to, co wygodne.

STARTOWA KOLEJNOŚĆ NA TORZE INICJATYWY



Dijkstra



Jaskier



Yennefer



Triss



Yarpen



Regis



Ciri



Vesemir



Geralt



Letho

ZASADY SPECJALNE

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Znacznik Nivellena należy umieścić za ostatnią postacią na torze inicjatywy.



W pobliżu należy umieścić jego żeton prze-wagi, żeton determinacji i żeton autorytetu.

Podczas przygotowania do gry nie umiesz-cza się na macie żetonu dodatkowego do-świadczenia. Gracze zdobędą dodatkowe punkty doświadczenia, jeśli ich znacznik postaci znajdzie się poniżej znacznika Nivellena podczas kroku dobierania kart.

Z talii tajemnic należy odrzucić karty, na których znajdują się symbole pasujące do wybranych przez graczy postaci. Następnie talię tajemnic należy potasować i umie-szczyć zakrytą obok maty.

Przykład. Gracze wybierają Geralta, Jaskra i Ciri, więc z talii tajemnic należy usunąć poniższe karty.



DOBIERANIE KART

Przed krokiem umieszczenia kart (potem na koniec każdego rozdziału) należy odkryć 2 karty z talii tajemnic i położyć po 1 obok każdej karty opowieści.

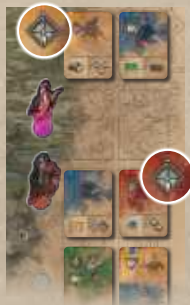


Każda karta tajemnicy odpowiada 1 z aktywnych symboli.

Ponadto stanowi dla graczy wyzwanie i za-pewnia dodatkowe punkty. Karta tajem-nicy, która na koniec rozdziału leży obok karty rozdziału z symbolem dominującym, zapewni graczom dodatkowe symbole.

Gdy na torze inicjatywy przyjdzie kolej na Nivellena, należy umieścić jego znacznik na **najniższym pustym polu obok rzędu, w którym znajduje się karta z dowolnym aktywnym symbolem**. Jeśli nie ma takiej karty w puli odkrytych kart na macie, znacznik Nivellena umieszcza się na najniższym pustym polu.

Przykład. Aktywnymi symbolami są  i . Na macie znajdują się 2 rzędy kart z aktywnymi symbolami. Znacznik Nivellena należy umieścić obok niższego z tych rzędów.



ZASADY SPECJALNE

Nivellen dobiera karty z rzędu obok pola, na którym stoi. Gracze liczą aktywne symbole na dobranych przez niego kartach (nie rozpatrują ich efektów) i umieszczają żeton przewagi na karcie opowieści z aktywnym symbolem, który częściej na nich występuje. Następnie Nivellen odrzuca dobrane karty na stos kart odrzuconych.

W razie remisu (zwłaszcza w sytuacji, gdy na dobranych kartach nie ma aktywnych symboli) należy rzucić żetonem przewagi i umieścić go na podstawie wyniku rzutu na odpowiedniej karcie opowieści.



Przykład. Nivellen dobrał i odrzucił kartę z 1 symbolem $\frac{1}{4}$. Żeton przewagi należy umieścić na karcie opowieści z symbolem $\frac{1}{4}$.

Gdy wszyscy gracze i Nivellen dobiorą karty akcji, postacie, które znajdują się pod Nivellenem na torze inicjatywy, zdobywają po 1 punkcie doświadczenia.

Gdy gracze ustawiają swoje znaczniki postaci z powrotem na torze inicjatywy, zachowują nową kolejność z maty – dotyczy to także znacznika Nivellena.



UMIESZCZENIE ŻETONU PRZEZNACZENIA

Żeton przewagi Nivellena liczy się jako przewaga dodatkowego gracza podczas umieszczania żetonu przeznaczenia. Remisy rozstrzyga się według standardowych zasad.

Po umieszczeniu żetonu przeznaczenia należy ściągnąć żeton przewagi Nivellena z karty opowieści i umieścić obok maty.

KONIEC ROZDZIAŁU

Gdy gracze ustalą symbol dominujący, rozpatrują kartę tajemnicy znajdującą się obok **karty opowieści z symbolem dominującym**. Następnie przyznają punkty zwycięstwa i punkty doświadczenia. Gracze nie rozpatrują efektu drugiej karty tajemnicy.

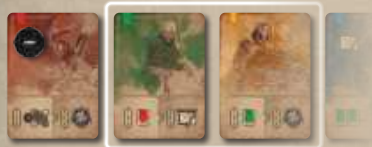
ZASADY SPECJALNE

- Gracze sprawdzają, czy spełniają warunek karty tajemnicy w odniesieniu do kart na swojej osi czasu, ignorując znajdujące się na nich żetony zniszczonych symboli (biorą pod uwagę tylko treść nadrukowaną na kartach).
- Gracz z największą liczbą kart spełniających warunek zdobywa 2 symbole dominujące. **W razie remisu wszyscy remisujący gracze zdobywają po 2 symbole dominujące.**
- Gracze odrzucają obie odkryte karty tajemnic.
- W ich miejsce odkrywają nowe karty z talii tajemnic i kładą po 1 obok każdej karty opowieści.
- Następnie gracze przechodzą do przyznania punktów zwycięstwa i punktów doświadczenia.

Przykład. W tym rozdziale symbolem dominującym jest $\frac{1}{4}$. Wszyscy gracze sprawdzają, czy spełniają warunek karty tajemnicy znajdującej się obok karty opowieści z symbolem $\frac{1}{4}$. Treść karty brzmi: *Masz najwięcej kart bez symboli.*



Gracz 1 ma na swojej osi czasu 1 kartę bez symboli.



Gracz 2 ma na swojej osi czasu 2 karty bez symboli. Karta z żetonem zniszczonego symbolu nie spełnia warunku.

Żaden z pozostałych graczy nie ma kart bez symboli na swojej osi czasu, więc **gracz 2** zdobywa 2 $\frac{1}{4}$.

Po I rozdziale gracz z największą liczbą symboli dominujących w nagrodę zdobywa 1 z 2 żetonów specjalnych, który może wykorzystać na koniec kolejnych tur. W zależności od treści karty opowieści może to być:

- Żeton determinacji. Gdy zdobywasz symbole dominujące za spełnienie warunku karty tajemnicy, możesz odrzucić ten żeton, aby zdobyć dodatkowo 1 albo 2 aktywne symbole w zależności od liczby graczy uczestniczących w rozgrywce.



- Żeton autorytetu. Gdy gracze liczą przewagi podczas umieszczania żetonu przeznaczenia, możesz odrzucić ten żeton, aby dodać 1 albo 2 przewagi na symbol z Twoją przewagą w zależności od liczby graczy uczestniczących w rozgrywce.

