

THE WITCHER®

ШЛЯХ ПРИЗНАЧЕННЯ

ТРИСІ І ДЕЩИЦЯ ІСТИНИ

ДОПОВНЕННЯ



ПРАВИЛА

ТВОРЦІ ГРИ



Розроблення гри

Лукаш Возняк

Керівниця проєкту

Барнаба Друкала

Артдиректор

Давид Бартолмейчик

Основні розробники

Ерік Новак

Міхал Сприсак

Розробники

Лукаш Шопка

Францішек Остойський

Войцех Вишневський

Ілюстрації

Аґата Сковронек

Основна графічна концепція та дизайн, ілюстрації поля

Міхал Длугай

Головний графічний дизайнер

Лукаш Дудаш

Графічні дизайнери

Якуб Літворнія

Мацей Сімінський

Комп'ютерна верстка

Міхал Куласек

Дизайн фігурок і компонентів

Ніка Бартковська

Дизайнери фігурок

Якуб Кацперський

Патрик Орнох

Анна Древняк

Клаудія Невіновська

Катажина Журавецька

Роберт Курек

Томаш Каліш

Titan Forge

Сюжет

Пйотр Ґржимиславський

Редактор

Ярослав Войціцький

Маркетинг

Лукаш Сімінський

Кшиштоф Барановський

Павел Божидай

Йоланта Яворська

Матеуш Пахцярж

Каміль Варґін

Войцех Возняк

Відділ продажу

Павел Подґрудний

Міхал Ґринь

Ян Псюк

Виробництво та логістика

Філіп Бухальський

Шимон Фонферко

Обслуговування клієнтів

Катажина Маєвська

IT

Томаш Козак

Управління персоналом

Александра Банашак

Основні тестувальники

Артур Лютинський

Пшемислав Цемнієвський

Відео

Томаш Бар / Студія «Неху»

Мацей Климчак

Коректори кампанії

Ґюз-Арно Ламо, Франческо Альф'єрі,

Ганна Шир, Дейвід Ледесма Мораґа,

Хав'єр Родріґес, Ремі Моро, Логан Вінтґенс,

Емільєн Сіре, Кевін Мішо, Бартек Завадський,

Жеральд Фручар, Бернард Тереш, Маркус,

Бенджамін Дюпон, Крістіан Менесес,

Боннар Джонні, Арне Руддат,

Мартін Фроммерц



CD PROJEKT RED®

Розроблення гри

Магдалена Дранжек
Ян Рознер
Рафал Які

Артдиректори

Павел Мельничук
Ремігіуш Новаковський

Бренд-менеджерка

Габріела Ярошинська

Радник із країнознавства

Сатору Хомма

Дизайнер франшиз і художньої частини

Марцін Батильда

Комунікації

Роберт Малиновський
Павел Бурза

Управління спільнотою

Домініка Бурза
Беатріче Панкаллі
Каміла Ногейра
Раян Шоу
Марія Дельгадо де Торрес
Марцін Момот
Аліція Козера

Юридичні питання

Кінґа Палінська

Тестувальники гри

Анна Дзітковська
Кацпер Ульманн

Зв'язки з громадськістю

Радек Грабовський
Марта Півонська
Міхал Платков-Гілевський

Продюсери

Анна Чаплінська
Магдалена Дарда-Ледзіон
Люджі Аннічіаріо

Коректура

Марцін Лукашевський
Раян Боуд
Аліція Запальська
Лукаш Гренда

Головний художник персонажів і скульптор

Давид Коваль

Ілюстрації

Анна Подедворна, Пшемислав Ющик, Яма Орсе, Адріан Сміт, Ала Капустка, Бартломей Гавел, Богна Гавронська, Браян Сола, Дієґо де Альмейда Перес, студія «Ggrafit», Кароль Бем, Катажина Бекус, Лоренцо Мастроянні, Мацей Лашкевич, Мануель Кастаньон, Марек Мадей, Неманья Станкович, Сандра Хлевінська

© 2024 CD PROJEKT S. A.

Усі права застережено. CD PROJEKT, логотип CD PROJEKT, Відьмак та логотип The Witcher — товарні знаки та/або зареєстровані товарні знаки CD PROJEKT S. A. у США та/або інших країнах. Події гри «Відьмак» розгортаються у всесвіті, створеному на основі творів Анджея Сапковського.



Керівник видавництва

Олександр Ручка

Керівник проєкту

Володимир Рибаків

Випускова редакторка

Алла Костовська

Перекладач

Святослав Мишаць

Редактор

Сергій Лисенко

Верстка й дизайн

Артур Патрихалко

КОМПОНЕНТИ



Планшет персонажа



Фігурка персонажа



Фігурки



4 маркери вминь



Маркери досвіду



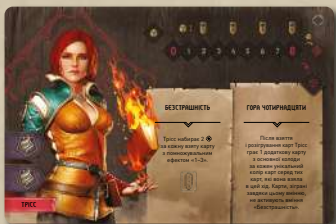
5 початкових карт дій



Карта додаткового завдання



4 жетони персонажа



1 планшет Автоми для соло-режиму



23 карти історії



16 карт таємниці



1 фігурка Нівеллена



1 фігурка Нівеллена



1 жетон авторитету



1 жетон голосу Нівеллена



1 жетон рішучості

НОВИЙ ПЕРСОНАЖ

ТРИСС

ПРИГОТУВАННЯ

Вибираючи персонажів, додайте Трисс до решти персонажів і дотримуйтеся звичайних правил приготувань. У соло-режимі додайте новий планшет Автоми до решти планшетів.

Трисс — близька подруга Геральта, Йеннефер і Цірі. Могутня чарівниця, вона добре знається на алхімії, а також володіє стихійною магією, хоч і має алергію на зілля. Її вміння з телепортації завжди стануть у пригоді.

Дозвольте собі зачаруватися її унікальними вміннями, які можуть змінити ситуацію ще до кроку розігрування карт.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Уміння початкової карти дії Трисс: Утраťте 2 неактивні символи, щоб набрати 4 очки досвіду.



ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ІСТОРІЇ


ДЕЩИЦЯ ІСТИНИ













Колись давно напівлюдина-напівзвір на ім'я Нівеллен мешкав у чудовому будинку, повному таємниць і магії. І от одного дня загинули кілька людей.

У цій історії гравці знайомляться з Нівелленом — таємничим власником маєтку. Вони взаємодіятимуть або з ним, або з його зачарованим будинком, щоб дізнатися більше про його справжні мотиви, сподіваючись розгадати причини низки зловісних подій. Чи пов'язаний з цим усім Нівеллен?

На треку ініціативи з'являється бешкетливий господар Нівеллен. Вам треба враховувати його, плануючи свої ходи. Нові карти таємниці наблизять вас до розгадки таємниці Нівеллена. Маючи справу з невідомим типом магії, у вас завжди є вибір: робити те, що правильно, або те, що вигідно.

 1-4
ГРАВЦІ

ПОЧАТКОВИЙ ПОРЯДОК ІНІЦІАТИВИ

-  Дійкстра
-  Любисток
-  Йеннефер
-  Трисс
-  Ярпен
-  Регіс
-  Цірі
-  Весемір
-  Геральт
-  Лето

ПРИГОТУВАННЯ

Поставте фігурку Нівеллена нижче за всіх персонажів на треку ініціативи.



Покладіть неподалік жетон голосу Нівеллена, жетон рішучості й жетон авторитету.

Не кладіть додатковий жетон досвіду на ігрове поле під час приготувань. Натомість гравці зможуть набрати додаткове очко досвіду, опиняючись нижче за Нівеллена на треку ініціативи під час узяття карт.

Покладіть перетасовану колоду карт таємниць долілиць біля ігрового поля, напроти треку переможних очок.

Перегляньте карти таємниць і вилучіть ті, які відповідають персонажам, вибраним гравцями. Перетасуйте колоду й покладіть її біля ігрового поля.

Приклад. Гравці вирішили грати за Геральта, Любистка й Цірі, тому треба вилучити такі карти:



УЗЯТТЯ КАРТ

Перш ніж відкрити нові карти дій у перший хід (а потім наприкінці кожного розділу), візьміть 2 карти таємниці та покладіть їх горілиць біля карт історії, по 1 з кожного боку.





Кожна карта таємниці відповідає одному з активних символів.

Ці карти дають гравцям додаткові випробування і можливість набирати очки. Наприкінці розділу одна з карт таємниці (яка відповідає головному символу) дасть додаткові символи.

Коли за порядком ініціативи настає черга Нівеллена, розмістіть його в **найнижчу доступну комірку з будь-якими активними символами на парі карт**. Якщо такої пари немає, розмістіть його напроти найнижчої доступної комірки.



Приклад.   — активні символи. Є 2 пари карт з активними символами. Нівеллена розміщують біля нижчої з них.

Нівеллен бере пару карт зі своєї комірки, але не грає їх, а скидає. Переверте, чи немає на скинутих картах дій активних символів (ігноруйте ефекти цих карт). Помістіть жетон голосу Нівеллена на карту історії з тим активним символом, якого було більше.

У разі однакової кількості (або якщо на скинутих картах не було активних символів) переверніть жетон голосу Нівеллена й покладіть його на карту історії, що відповідає результату.



Приклад. Нівеллен узяв і скинув карти з одним $\frac{1}{2}$. Він кладе свій жетон голосу на карту історії з $\frac{1}{2}$.

Після того як усі гравці й Нівеллен візьмуть свої карти, персонажі, що зайняли комірки нижче за Нівеллена, набирають по 1 очку досвіду.

Коли ви повертаєте персонажів на трек ініціативи, трактуйте Нівеллена як будь-якого іншого персонажа — він зберігає свою відносну позицію.



ВИКЛАДАННЯ ЖЕТОНА ПРИЗНАЧЕННЯ

Жетон голосу Нівеллена рахують як голос одного гравця за розміщення жетона призначення на відповідному шляху. Розв'яжуйте нічиї за звичайними правилами.



Після розміщення жетона призначення вилучіть жетон голосу Нівеллена з карти історії та покладіть його біля ігрового поля.

КІНЕЦЬ РОЗДІЛУ

Після визначення головного символу, але перед набиранням ПО та очок досвіду, розіграйте карту таємниці, що **відповідає головному символу**. Ігноруйте ефект іншої карти таємниці.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ІСТОРІЇ

- Перевірте умову карти таємниці щодо карт у ряді хронології, ігноруючи жетони втрачених символів на картах (тракуйте їх як надруковані).
- Гравець із найбільшою кількістю карт, що відповідають умові, отримує 2 головні символи. **Якщо таких гравців кілька, вони всі отримують символи.**
- Скиньте відкриті карти таємниці.
- Візьміть 2 нові карти таємниці й покладіть їх біля карт історії, по 1 з кожного боку.
- Порахуйте набрані ПО та очки досвіду.


Приклад.  був головним символом у цьому розділі. Тепер усі гравці перевіряють умову карти таємниці, що лежить біля карти історії з . Умова: «Найбільше карт без символів у ряді хронології».



Гравець А має 1 таку карту у своєму ряді хронології.



Гравець Б має 2 такі карти у своєму ряді хронології. Для виконання цієї умови карти із втраченими символами не рахують.

Жоден інший гравець не має карт без символів у своєму ряді хронології. **Гравець Б** отримує 2 .

Після розділу І гравець, що має найбільше головних символів, як нагороду з карт історії отримує 1 з 2 особливих жетонів, які можна використати наприкінці майбутніх ходів:

- Жетон рішучості — під час отримання головних символів за карту таємниці скиньте цей жетон, щоб отримати додаткові 1/1/2/2 символи, якщо граєте з 1/2/3/4 гравцями відповідно.



- Жетон авторитету — під час підрахунку голосів протягом кроку розміщення жетона призначення скиньте цей жетон, щоб додати 1/1/2/2 голоси гравців на свій бік, якщо граєте з 1/2/3/4 гравцями відповідно.

