

THE WITCHER®

LA SENDA DEL DESTINO

TRISS & LA SEMILLA DE LA VERDAD

EXPANSIÓN



REGLEMENTO

CRÉDITOS



Diseño de juego

Łukasz Woźniak

Propietario del proyecto

Barnaba Drukała

Director de arte

Dawid Bartłomiejczyk

Desarrolladores principales

Eryk Nowak

Michał Sprysak

Desarrolladores

Łukasz Szopka

Franciszek Ostojski

Wojciech Wiśniewski

Ilustraciones

Agata Skowronek

Concepto, diseño gráfico

y arte de tapete

Michał Długaj

Diseño gráfico principal

Łukasz Dudasz

Diseño gráfico

Jakub Litwornia

Maciej Simiński

Autoedición

Michał Kulasek

Vídeo de miniaturas y UX

Nika Bartkowska

Diseño de miniaturas

Jakub Kacperski

Patryk Ornoch

Anna Drewniak

Klaudia Niewinowska

Katarzyna Żurawiecka

Robert Kurek

Tomasz Kalisz

Titan Forge

Historia

Piotr Grzymistawski

Editor

Jarosław Wójcicki

Marketing

Łukasz Simiński

Krzysztof Baranowski

Paweł Bożydaj

Jolanta Jaworska

Mateusz Pachciarz

Kamil Wargin

Wojciech Woźniak

Ventas

Paweł Podgrudny

Michał Gryń

Jan Psiuk

Producción y logística

Filip Buchalski

Szymon Faferko

Servicio al cliente

Katarzyna Majewska

IT

Tomasz Kozak

Recursos Humanos

Aleksandra Banaszak

Pruebas de juego

Artur Lutyński

Przemysław Cierniejewski

Vídeo

Tomasz Bar / Hexy Studio

Maciej Klimczak

Revisores de campaña

Hugues-Arnaud Lamot,

Francesco Alheri, 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

Desarrollo de producto

Magdalena Drązek
Jan Rosner
Rafał Jaki

Dirección artística

Paweł Mielniczuk
Remigiusz Nowakowski

Gerente de marca

Gabriela Jaroszyńska

Gerente nacional

Satoru Homma

Diseñador de franquicias y trasfondo

Marcin Batylda

Comunicación

Robert Malinowski
Paweł Burza

Gestión de comunidad

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

Texto legal

Kinga Palińska

Pruebas de juego

Anna Dzitkowska
Kacper Ullmann

RRPP

Radek Grabowski
Marta Piwońska
Michał Platkow-Gilewski

Producción

Anna Czaplirska
Magdalena Darda-Ledzion
Luigi Annicchiarico

Revisión

Marcin Łukaszewski
Ryan Bowd
Alicja Zapalska
Łukasz Gręda

Artista y escultor de personajes sénior

Dawid Kowal

Ilustraciones

Anna Podedworna,
Przemysław Juszczyk, 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 Łaszekiewicz, Manuel Castañón,
Marek Madej, Nemanja Stankovic,
Sandra Chlewińska

©2024 CD PROJEKT S.A. Todos los derechos reservados. CD PROJEKT, el logotipo de CD PROJEKT, The Witcher y el logotipo de The Witcher son marcas comerciales y/o marcas registradas de CD PROJEKT S.A. en EE.UU. y/o en otros países. El juego The Witcher está ambientado en el universo creado por Andrzej Sapkowski a través de su serie de libros.

EDICIÓN EN ESPAÑOL

Gen X Games S.L.

C/ Severo Ochoa 15, nave 14. 28521
Rivas Vaciamadrid, Madrid



www.genxgames.es

Maquetación: Gen X Games Studio

Traducción: Guillermo Carballar

Revisión: Buster Lehn

LISTA DE COMPONENTES



1 Tablero de Personaje



4 fichas de Habilidad



Marcadores de Experiencia



1 figura de
cartón de
Personaje



Miniaturas
de Personaje



5 cartas de
Acción Iniciales



Misión
Secundaria



5 fichas de
Personaje



1 tablero de Automa
para Modo Solitario



23 cartas de Relato



16 cartas de Misterio



1 figura de cartón
de Nivelven



Miniatura
de Nivelven



1 ficha de Autoridad



1 ficha de Voto de Nivelven



1 ficha de Determinación

NUEVO PERSONAJE

TRISS

PREPARACIÓN

Al elegir Personajes, añade a Triss a la reserva y sigue la preparación habitual. Añade el nuevo tablero de Automa a la reserva disponible para el modo Solitario.

Una buena amiga de Geralt, Yennefer y Ciri, Triss es una poderosa hechicera que maneja la magia elemental y una experta alquimista, que además es alérgica a las pociones. Sus habilidades de teletransportación serán muy útiles.

Déjate embrujar por sus habilidades únicas, capaces de alterar la situación a tu favor antes del Paso de jugar las cartas.

CÓMO SE JUEGA

Habilidad inicial de la carta de Acción de Triss: Pierde 2 Símbolos No Activos para ganar 4 Puntos de Experiencia.



REGLAS ESPECIALES RELATO

5

LA SEMILLA DE LA VERDAD



1-4
JUGADORES

Había una vez un ser mitad hombre, mitad bestia llamado Nivellen, que vivía en una maravillosa casa llena de secretos y magia.

Pero un día, varias personas aparecieron asesinadas. ¿Tiene Nivellen algo que ver con esto?

En este Relato, los Jugadores se encuentran con Nivellen, el misterioso señor de una mansión. Interactuarán con él o con su casa mágica para saber más acerca de sus verdaderas intenciones y así poder resolver una serie de eventos ominosos.

Nivellen, un travieso anfitrión, aparece en el contador de Iniciativa, tenlo en cuenta a la hora de planear tus movimientos. Las nuevas cartas de Misterio te ayudarán a desvelar su secreto. Tratar con un tipo de magia desconocida siempre implica una elección: hacer lo correcto... o lo beneficioso.

ORDEN DE INICIATIVA INICIAL



Dijkstra



Jaskier



Yennefer



Triss



Yarpen



Regis



Ciri



Vesemir



Geralt



Letho

REGLAS ESPECIALES RELATO

PREPARACIÓN

Coloca la figura de Nivellen debajo de los demás personajes en el registro de Iniciativa.



Deja las fichas de Voto de Nivellen, Determinación y Autoridad a mano.

No coloques la ficha de Experiencia Extra en el tablero cuando prepares la partida. En su lugar, los jugadores pueden ganar un punto de Experiencia adicional estando bajo el espacio elegido por Nivellen en el Draft.

Coloca la pila de cartas de Misterio barajadas (bocabajo) junto al tapete de juego, cerca del contador de Puntos de Victoria.

Revisa las cartas de Misterio y retira las que correspondan a los personajes que los jugadores eligieron. Baraja el mazo y colócalo junto al tapete.

Ejemplo: Los jugadores eligieron jugar como Geralt, Jaskier y Ciri, por lo que se retiran las siguientes cartas de Misterio:



HACER UN DRAFT

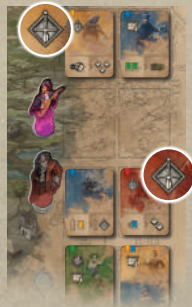
Antes de revelar nuevas cartas de Acción para el primer Turno (y luego al final de cada Capítulo), roba 2 cartas de Misterio y colócalas bocarriba junto a las cartas de Relato, una a cada lado.



Cada carta de Misterio corresponde a uno de los Símbolos Activos.

Estas cartas brindan a los jugadores desafíos adicionales y oportunidades de puntuación. Al final del Capítulo, una de las cartas de Misterio (correspondiente al Símbolo Dominante) otorgará Símbolos adicionales.

Durante el turno de Nivellen, colócalo en el **espacio disponible más bajo que tenga una pareja de cartas con cualquiera de los Símbolos Activos**. Si no hay tal pareja disponible, colócalo en el espacio disponible más bajo.



Ejemplo:  y  son los Símbolos Activos. Hay 2 parejas de cartas con Símbolos Activos. Nivellen se coloca junto a la más baja de ellas.

REGLAS ESPECIALES RELATO

Nivellen selecciona la pareja de cartas de su espacio, pero las descarta en vez de jugarlas. Comprueba si hay Símbolos Activos en las cartas de Acción descartadas (ignora sus efectos). Coloca la ficha del Voto de Nivellen en la carta de Relato correspondiente al Símbolo Activo que haya más.

En caso de empate (especialmente si no había Símbolos Activos en las cartas descartadas), voltea la ficha de Voto de Nivellen y colócala en la carta de Relato correspondiente al resultado.



Ejemplo: Nivellen seleccionó y descartó cartas con un . Coloca su ficha en la carta de Relato con .

Después de que todos los Jugadores y Nivellen hagan el Draft (seleccionen sus cartas), los Personajes en espacios por debajo de Nivellen ganan 1 Punto de Experiencia.

Al devolver los Personajes al registro de Iniciativa, trata a Nivellen como cualquier otro Personaje, manteniendo su posición relativa.



COLOCAR LA FICHA DE DESTINO

La ficha de Voto de Nivellen cuenta como el voto de un Jugador para colocar la ficha de Destino en la Senda apropiada. Resuelve cualquier empate siguiendo las reglas habituales.

Después de colocar la ficha de Destino, retira la ficha de Voto de Nivellen de la carta de Relato y colócala junto al tapete.

EL FINAL DEL CAPÍTULO

Después de determinar el Símbolo Dominante, pero antes de puntuar los Puntos de Victoria y de Experiencia, resuelve la carta de Misterio **correspondiente al Símbolo Dominante**. Ignora el efecto de la otra carta de Misterio.

REGLAS ESPECIALES RELATO

- Comprueba la condición de la carta de Misterio en relación a las cartas en la Línea Temporal, ignorando las fichas de Símbolo Perdido en las cartas (léelas tal como están impresas).
- El Jugador con la mayor cantidad de cartas que cumplan la condición gana 2 Símbolos Dominantes. **En caso de empate, todos los jugadores empatados ganan Símbolos.**
- Descarta las cartas de Misterio bocarriba.
- Roba las siguientes 2 cartas de Misterio y colócalas junto a las cartas de Relato, una a cada lado.
- Procede a puntuar los Puntos de Victoria y Puntos de Experiencia.

Ejemplo:  fue el Símbolo Dominante del capítulo. Todos los Jugadores ahora revisan la condición de la carta de Misterio junto a la carta de Relato con . La condición dice: Ten el mayor número de cartas sin Símbolos.



El Jugador A tiene 1 carta de este tipo en su Línea Temporal.



El Jugador B tiene 2 cartas de este tipo en su Línea Temporal. Las cartas con Símbolos Perdidos no cuentan para esta condición.

Ningún otro jugador tiene cartas sin Símbolos en sus Líneas de Tiempo. El **Jugador B** gana 2 .

Después del 1er capítulo, el Jugador que tenga más Símbolos Dominantes gana una de las 2 fichas especiales como recompensa de las cartas de Relato. Estas fichas pueden usarse al final de Turnos futuros:

- **Ficha de Determinación:** al ganar Símbolos Dominantes por la carta de Misterio, descarta esta ficha para ganar 1/1/2/2 Símbolos adicionales si estás jugando una partida de 1/2/3/4 jugadores.



- **Ficha de Autoridad:** al contar votos en el paso de Colocar la Ficha de Destino, descarta esta ficha para añadir 1/1/2/2 votos a tu favor si estás jugando una partida de 1/2/3/4 jugadores.

