

THE WITCHER®

ABENTEUERSPIEL

REFERENZHANDBUCH

◆ GEBRAUCH DES REFERENZHANDBUCHS ◆

Das vorliegende Heft dient als Nachschlagewerk für sämtliche Regelfragen. Das Spiel selbst wird an dieser Stelle nicht erklärt – dafür gibt es die Spielregel. Aus diesem Grund sollten Spieler zuerst die Spielregel komplett durchlesen und in diesem Heft nur bei Bedarf nachschlagen.

Das Referenzhandbuch besteht aus sechs Kapiteln:

Glossar S. 2 – 10

Das Glossar macht einen Großteil des Referenzhandbuchs aus und erklärt einzelne Spielkonzepte ausführlich in alphabetischer Reihenfolge.

Epische Abenteuer S. 10

Dieses Kapitel enthält eine optionale Regel für Spieler, die ein episches Spielerlebnis wünschen.

Die Welt von The Witcher S. 11–14

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der Welt von *The Witcher* und enthält Hintergrundinformationen zu relevanten Orten, Charakteren, Völkern und Gruppierungen sowie deren Beziehungen zueinander.

Index S. 15

Der Index hilft dabei, auch während des Spiels schnell Antworten auf Regelfragen zu finden.

Kurzübersicht S. 16

Auf der Rückseite des Referenzhandbuchs findet man eine Auflistung aller Symbole und Abkürzungen auf einen Blick.

STOPP!

Für die erste Partie *The Witcher – Abenteuerspiel* ist es nicht nötig, das gesamte Referenzhandbuch gelesen zu haben. Wir empfehlen nach der Lektüre der Spielregel direkt ins Spiel einzusteigen und nur bei Bedarf in diesem Heft nachzuschlagen. Wer allerdings von Anfang an mit allen Feinheiten des Spiels vertraut sein will, kann das Referenzhandbuch auch vollständig durchlesen.

DIE GOLDENEN REGELN

Die Goldenen Regeln sind grundlegende Konzepte, auf denen alle anderen Regeln aufbauen.

- ☛ Das Referenzhandbuch ist die oberste Instanz. Kommt es zu Widersprüchen zwischen diesem Heft und der Spielregel, gelten stets die Formulierungen aus dem Referenzhandbuch.
- ☛ Steht ein Karten- oder Markertext im Widerspruch zum Referenzhandbuch, hat der Text der Karte bzw. des Markers Vorrang.
- ☛ „Nicht dürfen“ beschreibt ein absolutes Verbot.
- ☛ „Müssen“ ist verpflichtend, „können“ ist hingegen freiwillig.

◆ GLOSSAR ◆

Im Glossar werden alle Spielregeln und -termini im Detail erklärt. Der Index auf S. 15 dient dem schnellen Auffinden eines gesuchten Eintrags.

ABLAUF EINES SPIELZUGS

Ein Spielzug ist folgendermaßen aufgebaut:

1. Der aktive Spieler handelt beliebig viele Freie Aktionen ab.
2. Der aktive Spieler führt seine erste Aktion durch.
3. Der aktive Spieler handelt beliebig viele Freie Aktionen ab.
4. Der aktive Spieler führt seine zweite Aktion durch.
5. Der aktive Spieler handelt beliebig viele Freie Aktionen ab.
6. Der aktive Spieler begegnet einer Gefahr aus seiner Region; falls dort keine Gefahren herrschen, stellt er den Kriegsanzeiger vor.

Verwandte Themen: Aktionen, Freie Aktionen, Gefahren begegnen

ABLEGEN

Manche Spieleffekte verlangen, dass Marker oder Karten abgelegt werden. Die genaue Vorgehensweise ist abhängig vom Typ des Markers / der Karte.

- ✦ **Ermittlungskarten:** Abgelegte Ermittlungskarten kommen auf einen offenen Ablagestapel neben dem jeweiligen Ermittlungsstapel.
- ✦ **Glückskarten:** Abgelegte Glückskarten kommen auf einen offenen Ablagestapel auf dem dafür vorgesehenen Feld des Spielbretts.
- ✦ **Monstermarker:** Abgelegte Monstermarker kommen verdeckt unter den jeweiligen Monsterstapel.
- ✦ **Questkarten:** Abgelegte Questkarten kommen auf einen offenen Ablagestapel neben dem jeweiligen Queststapel.
- ✦ **Trainingskarten:** Abgelegte Trainingskarten kommen verdeckt unter den jeweiligen Trainingsstapel.
- ✦ **Unglückskarten:** Abgelegte Unglückskarten kommen auf einen offenen Ablagestapel auf dem dafür vorgesehenen Feld des Spielbretts.

AKTIONEN

Mit Aktionen reisen die Helden über das Spielbrett, verfolgen Hinweise und arbeiten auf das Abschließen ihrer Quests hin.

- ✦ Nur der aktive Spieler darf Aktionen ausführen.
- ✦ Jeder Spieler hat maximal 2 Aktionen pro Zug.
- ✦ Eine Aktion kann nur dann ausgeführt werden, wenn das passende Aktionsfeld frei ist, d. h., kein Aktionsmarker oder Wundenmarker darauf liegt.
- ✦ Es ist nicht möglich, zwei Mal im gleichen Zug dieselbe Aktion durchzuführen.
- ✦ Die verfügbaren Aktionen eines Helden sind auf seinem Heldenbogen aufgelistet. Es folgt eine ausführliche Erklärung.
 - ◆ **Alchemie (nur für Geralt):** Geralt legt 1 allgemeinen Marker auf **jede TRANK**-Trainingskarte, die offen vor ihm liegt.

- ◆ **Anführen (nur für Yarpen):** Yarpen wählt zwei seiner Gefährtenkarten, liest sie laut vor und handelt ihre Effekte ab.
- ◆ **Ermitteln:** Der Spieler zieht die oberste Karte eines beliebigen Ermittlungsstapels und handelt sie ab. Falls nichts anderes angegeben ist, wird sie anschließend abgelegt.
- ◆ **Rasten:** Der Spieler entfernt entweder 2 leichte oder 1 schweren Wundenmarker von seinem Heldenbogen.
- ◆ **Reisen:** Der Spieler bewegt seine Heldenfigur **entweder** über eine **oder** über zwei aufeinanderfolgende Straßen. Dann nimmt er den oder die am Zielort abgebildeten Hinweismarker. Falls er sich über zwei Straßen bewegt hat, muss er anschließend 1 Unglückskarte ziehen und abhandeln.
- ◆ **Singen (nur für Rittersporn):** Rittersporn nimmt 2 Orens aus dem Vorrat.
- ◆ **Trainieren:** Der Spieler zieht die obersten beiden Karten seines Trainingsstapels, wählt eine, die er behalten will, und legt die andere ab.
- ◆ **Vorbereiten (nur für Triss):** Triss legt 1 allgemeinen Marker auf 1 beliebige **ZAUBER**-Trainingskarte, die offen vor ihr liegt.

Verwandte Themen: Ablauf eines Spielzugs, Aktionsfelder, Bewegung, Orte, Regionen, Straßen

AKTIONSFELDER

- ✦ Zu jeder Aktion gibt es ein passendes Aktionsfeld auf dem Heldenbogen.
- ✦ Aktionsfelder mit Herzsymbolen gelten als verwundbare Aktionsfelder.
- ✦ Sobald ein Held eine Wunde erleidet, legt er den entsprechenden Marker auf ein beliebiges verwundbares Aktionsfeld, das noch keinen Wundenmarker enthält.
- ✦ Eine Aktion kann nur dann ausgeführt werden, wenn das zugehörige Aktionsfeld frei ist.
- ✦ Auf Aktionsfeldern können nur Wundenmarker und Aktionsmarker liegen.

Verwandte Themen: Aktionen, Bewegung, Orte, Regionen, Straßen, Unglück, Wunden

AKTIVER SPIELER

Der Spieler, der gerade am Zug ist, wird aktiver Spieler genannt.

AUFGEHALTENE HELDEN

- ✦ Ein Held, der durch einen Effekt aufgehalten wird, muss auf seine nächste Aktion verzichten. Zur Erinnerung wird die Heldenfigur zur Seite gekippt. Wenn er das nächste Mal eine Aktion ausführen würde, richtet man stattdessen seine Figur wieder auf.
- ✦ Tritt der Aufhalten-Effekt während der ersten Aktion des Helden ein, muss er auf seine zweite Aktion verzichten.
- ✦ Tritt der Aufhalten-Effekt während der zweiten Aktion des Helden ein, muss er im nächsten Zug auf seine erste Aktion verzichten.
- ✦ Falls ein aufgehaltener Held durch einen weiteren Effekt noch einmal aufgehalten werden würde, ignoriert er diesen Effekt.

Verwandte Themen: Ablauf eines Spielzugs, Ausgeben

AUFTRÄGE

- ✦ Manche Ermittlungskarten enthalten Aufträge. Man behält sie als offene Karten im eigenen Spielbereich, damit man Aufgaben und Belohnungen des Auftrags nicht vergisst.
- ✦ Sofern der Auftrag nicht an eine Aktion gekoppelt (oder etwas anderes angegeben) ist, kann er nur dann abgeschlossen werden, wenn man regulär eine Freie Aktion abhandeln könnte.
- ✦ Grundsätzlich müssen abgeschlossene Aufträge getrennt von unvollendeten aufbewahrt werden.
- ✦ Jeder Auftrag kann nur ein Mal abgeschlossen werden.
- ✦ Wenn ein Auftrag das Ausführen einer Aktion verlangt, handelt man erst die Aktion vollständig ab und erhält dann die Belohnung.
- ✦ Karten, die einen Auftrag und eine Eigenschaft haben, behält man auch nach Abschluss des Auftrags offen vor sich, damit andere Effekte auf die Eigenschaft Bezug nehmen können.

Verwandte Themen: Ablegen, Eigenschaften, Ermittlungskarten, Karten behalten

AUSGEBEN

- ✦ Verlangt ein Spieleffekt, dass man eine bestimmte Ressource „ausgibt“, nimmt man sie aus dem eigenen Spielbereich und legt sie in den Vorrat zurück.
- ✦ Verlangt ein Spieleffekt, dass man mehr Ressourcen „ausgibt“, als man besitzt, muss man so viele wie möglich ausgeben.
- ✦ Wenn ein Effekt besagt „Gib  aus“, ohne eine konkrete Farbe zu nennen, kann man Hinweise beliebiger Farbe ausgeben.
- ✦ Verwendet man eine Trainingskarte mit dem Text „Gib 1  von dieser Karte aus“, nimmt man einen allgemeinen Marker von dieser Karte und legt ihn in den Vorrat zurück.
- ✦ Wenn ein Effekt mehrere Wahlmöglichkeiten bietet, darf man nur Optionen wählen, die man auch erfüllen kann.
Beispiel: Die Unglückskarte „Überfall“ besagt: „Gib 2  aus oder kämpfe.“ Falls der aktive Spieler keine 2 Hinweise hat, muss er zwangsweise kämpfen.

Verwandte Themen: Beweise, Hinweise, Spielbereich, Würfel

BEWEGUNG

Helden gelangen an andere Orte, indem sie sich über Straßen bewegen.

- ✦ Bewegen kann man sich mit der Reisen-Aktion und einigen anderen Spieleffekten.
- ✦ Mit einer Aktion kann man sich nicht zwei Mal über dieselbe Straße bewegen (also nicht hin und wieder zurück).
- ✦ Den Hinweis am Zielort erhält man nur, wenn man sich mit einer Reisen-Aktion bewegt hat.
- ✦ Um die Wasserstraße zwischen Novigrad und Duén Canell benutzen zu können, muss man 2 Orens bezahlen.
- ✦ Um die Wasserstraße zwischen Duén Canell und Cintra benutzen zu können, muss man 1 Oren bezahlen.

Verwandte Themen: Aktionen, Orte, Questkarten, Straßen

BEWEISE

Beweise benötigt man, um Quests abzuschließen.

- ✦ Man erhält Beweise, indem man als Freie Aktion Hinweise in Beweise umwandelt. Dabei gilt der auf dem Heldenbogen angegebene Wechselkurs.
- ✦ Die Umwandlung von Hinweisen in Beweise ist unumkehrbar. Man kann Beweise nicht wieder zu Hinweisen machen.

Verwandte Themen: Ausgeben, Hinweise, Questkarten

EIGENSCHAFTEN

- ✦ Eigenschaften findet man auf Trainings- und Ermittlungskarten.
- ✦ Man erkennt Eigenschaften an ihrem Schriftformat (fettgedruckte Kapitalchen, wie in „**AEN SEIDHE**“).
- ✦ Eigenschaften haben an sich keine Auswirkungen.
- ✦ Effekte beziehen sich oft auf Eigenschaften.
Beispiel: „Du erhältst 1 **blauen**  für jede **NILFGAARD**-Karte in deinem Besitz.“
- ✦ Beim Abhandeln einer Ermittlungskarte, deren Effekt sich auf eine Eigenschaft bezieht, zählt man alle seine Ermittlungskarten mit dieser Eigenschaft hinzu – auch die gerade gezogene Karte sowie alle unvollendeten Aufträge.

Verwandte Themen: Ablegen, Aufträge, Ermittlungskarten, Karten behalten, Trainingskarten

ERMITTLUNGSKARTEN

- ✦ Manche Ermittlungskarten sind Rückschläge. In der Regel sind ihre Effekte negativ.
- ✦ Manche violette Ermittlungskarten haben die Eigenschaft **WERTVOLLE INFORMATION**. Es lohnt sich, diese Karten zu sammeln, da der Effekt einiger anderer violetter Ermittlungskarten nur durch das Ablegen einer **WERTVOLLEN INFORMATION** ausgelöst werden kann.
- ✦ Blaue Ermittlungskarten können Eigenschaften wie **AEN SEIDHE**, **NILFGAARD** oder **LOGE DER ZAUBERINNEN** aufweisen. Beim Abhandeln des Effekts einer solchen Karte werden die Eigenschaften der Karte selbst mitgezählt.
- ✦ Karteneffekte, welche den Zusatz „wenn möglich“ enthalten, bestrafen den betroffenen Spieler nicht, falls der Effekt nicht vollständig abgehandelt werden kann.
Beispiel: Die blaue Ermittlungskarte „Zerrikanischer Meuchelmörder“ besagt: „Stelle den Kriegsanzeiger vor und lege 1  neben dein Reisen-Aktionsfeld (wenn möglich).“ Falls das Unglücksfeld neben dem Reisen-Aktionsfeld des Helden bereits belegt ist, platziert er keinen Unglücksmarker. Den Kriegsanzeiger stellt er trotzdem vor.

Verwandte Themen: Ablegen, Aufträge, Eigenschaften, Karten behalten, Karten ziehen, Würfel

FREIE AKTIONEN

Freie Aktionen sind Spielhandlungen, die keine Aktion verbrauchen. Der aktive Spieler kann vor und nach jeder Aktion beliebig viele Freie Aktionen abhandeln.

- ✦ Nur der aktive Spieler darf Freie Aktionen abhandeln.
- ✦ Es gibt folgende Freie Aktionen:
 - ◆ **Hinweise in Beweise umwandeln:** Der aktive Spieler tauscht eine bestimmte Anzahl Hinweismarker gegen einen Beweismarker. Den genauen Wechselkurs entnimmt er seinem Heldenbogen. Hinweise können nur in Beweise der gleichen Farbe umgewandelt werden.
 - ◆ **Nebenquest abschließen:** Der aktive Spieler erfüllt die Bedingungen einer beliebigen Nebenquest seiner aktuellen Questkarte. Dafür erhält er die bei der Nebenquest angegebene Summe an SP. Anschließend legt er einen allgemeinen Marker auf das Questfeld, um anzuzeigen, dass die Quest abgeschlossen ist.
 - ◆ **Unterstützungsquest abschließen:** Der aktive Spieler gibt die erforderlichen Ressourcen für die Unterstützungsquest eines Mitspielers aus, der sich am selben Ort befindet. Der aktive Spieler erhält 6 SP, der Besitzer der Questkarte 3 SP. Dann legt der Besitzer einen allgemeinen Marker auf das Questfeld seiner Unterstützungsquest, um anzuzeigen, dass sie abgeschlossen wurde. **Kann nur ausgeführt werden, wenn sich der aktive Spieler am selben Ort wie ein Mitspieler aufhält.**
 - ◆ **Hauptquest abschließen:** Der aktive Spieler erfüllt die Bedingungen seiner Hauptquest, indem er die erforderlichen Ressourcen ausgibt. Wird zusätzlich ein Kampf verlangt, muss der aktive Spieler ihn jetzt ausfechten. Unabhängig vom Ausgang des Kampfes gilt die Quest danach als abgeschlossen. Der aktive Spieler erhält sofort die rechts neben der Quest genannte SP-Belohnung und handelt dann die Konsequenzen der Karte ab. Anschließend dreht er sie um und zieht zwei neue Karten vom Queststapel seines Helden. Er wählt eine, die er behalten will, und legt die andere ab. **Kann nur am Ort der Hauptquest ausgeführt werden.**
 - ◆ **Handeln:** Der aktive Spieler kann mit einem anderen Helden am selben Ort Hinweise und Orens handeln. Vor dem Tausch müssen Bedingungen ausgehandelt werden, die für beide Seiten akzeptabel sind. Auch mit Versprechen kann man handeln, bindend sind sie allerdings nicht.
 - ◆ **Freunde bestechen (nur für Rittersporn):** Der Spieler gibt 1 Oren aus, um 1 allgemeinen Marker auf eine der offen vor ihm liegenden FREUND-Trainingskarten zu legen.

Verwandte Themen: Ablauf eines Spielzugs, Aktionen, Beweise, Glück, Hinweise, Questkarten

GEFAHREN BEGEGNEN

Monster- und Unglücksmarker stellen Gefahren dar, denen die Helden im Laufe des Spiels begegnen müssen.

- ✦ Nachdem ein Held zwei Aktionen ausgeführt hat und keine weiteren Freien Aktionen mehr abhandeln will, muss er einer Gefahr aus seiner Region begegnen.
- ✦ Um einem Unglück zu begegnen, legt man den Unglücksmarker ab und zieht eine Unglückskarte, die abgehandelt und anschließend abgelegt wird (solange nichts anderes angegeben ist.).

- ✦ Um einem Monster zu begegnen, dreht man den Monstermarker um (falls er verdeckt war) und bekämpft dann das Monster.
- ✦ Falls sich in der Region des Helden ein Unglücksmarker und ein Monstermarker befinden, darf er entscheiden, welchem von beiden er begegnen will.
- ✦ Wenn sich der Held für ein Monster entscheidet und mehrere Monstermarker in der Gefahrenzone seiner Region liegen, wählt er eines aus, das er bekämpfen will. Zu diesem Zweck darf er die gestapelten Monster vorübergehend nebeneinanderlegen – aber nicht umdrehen.
- ✦ Befinden sich keinerlei Gefahren in der Region des Helden, muss er den Kriegsanzeiger vorstellen, d. h. den darauf liegenden allgemeinen Marker um 1 Feld im Uhrzeigersinn weiterrücken. Dann nimmt er die auf dem neuen Feld abgebildete Gefahr und legt sie in die Gefahrenzone seiner Region.
- ✦ Es gibt Effekte, durch die ein Held Gefahren „ignoriert“. In diesem Fall darf der Held der Gefahr auch nicht freiwillig begegnen. Falls er durch derartige Effekte alle vorherrschenden Gefahren in seiner Region ignoriert, begegnet er keiner Gefahr und muss trotzdem den Kriegsanzeiger nicht vorstellen.

Verwandte Themen: Gefahrenzonen, Monster, Regionen, Unglück

GEFAHRENZONEN

Alle Gefahren einer Region befinden sich in deren Gefahrenzone.

- ✦ Es gibt sechs Gefahrenzonen auf dem Spielbrett, die jeweils eine Region repräsentieren. Man kann sie anhand der Farben und Symbole ihrer Fähnchen zuordnen.
- ✦ Es können beliebig viele Monstermarker auf einem Monsterfeld liegen.
- ✦ Auf einem Unglücksfeld kann maximal 1 Unglücksmarker liegen.

Verwandte Themen: Gefahren begegnen, Monster, Unglück

GESPRÄCHSREGELN

- ✦ Die Spieler dürfen sich jederzeit offen über Handelsabkommen und gegenseitige Unterstützung bei Quests unterhalten.
- ✦ Nicht erlaubt sind geheime Absprachen. Alle Gespräche am Tisch müssen stets für jeden Mitspieler hörbar sein.

Verwandte Themen: Handeln, Questkarten

GLÜCK

- ✦ Glückskarten bescheren den Helden verschiedenste positive Effekte. Man erhält sie über die Konsequenzen von Questkarten und diverse andere Karteneffekte.
- ✦ Wenn man eine Glückskarte zieht, sieht man sie an und legt sie zum späteren Gebrauch verdeckt vor sich.
- ✦ Auf jeder Glückskarte ist angegeben, wann sie ausgespielt oder benutzt werden kann, (z. B. „Während eines Kampfes“, „Sobald du eine Ermittlungskarte ziehst“ usw.).
- ✦ Karten, die „während deines Zuges“ ausgespielt werden können, dürfen nur dann ausgespielt werden, wenn man regulär eine Freie Aktion abhandeln könnte.
- ✦ Solange nichts anderes angegeben ist, werden Glückskarten nach Abhandlung ihres Effekts abgelegt.

Verwandte Themen: Ablegen

HANDELN

- ✦ Der aktive Spieler kann als Freie Aktion mit anderen Spielern an seinem Ort handeln.
- ✦ Die anderen Spieler dürfen nur mit dem aktiven Spieler handeln.
- ✦ Dabei dürfen nur Hinweise und Orens getauscht werden.
- ✦ Auch mit Versprechen kann man handeln.
Beispiel: Spieler A gibt Spieler B eine Ressource. Im Gegenzug verspricht Spieler B, Spieler A später eine andere Ressource zu geben.
- ✦ Derartige Versprechen sind nicht bindend.

Verwandte Themen: Freie Aktionen, Gesprächsregeln

HINWEISE

Hinweise kann man in Beweise umwandeln. Dies ist vor allem nötig, um Hauptquests abzuschließen und SP zu gewinnen.

- ✦ Es gibt mehrere Möglichkeiten, Hinweise zu finden, z. B. kann man an einen Ort mit Hinweissymbolen reisen, eine Ermittlungskarte abhandeln oder eine Glückskarte benutzen.
- ✦ Führt man eine Reisen-Aktion durch, erhält man den/die Hinweismarker erst dann, wenn der Held an seinem endgültigen Zielort angekommen ist. Bewegt er sich über zwei Straßen, bekommt er keine Hinweismarker für den Ort, den er nur auf der Durchreise passiert.
- ✦ Falls man durch einen Effekt Hinweismarker erhält (oder ausgeben muss), ohne dass eine konkrete Farbe genannt ist, kann man Hinweismarker beliebiger Farbe nehmen bzw. ausgeben.
- ✦ Beim Umwandeln von Hinweisen in Beweise gilt der auf dem Heldenbogen angegebene Wechselkurs.
- ✦ Hinweismarker können nur in Beweismarker derselben Farbe umgewandelt werden.
- ✦ Man kann nur Hinweise in Beweise umwandeln, nicht umgekehrt. Aus Beweisen können keine Hinweise werden.

Verwandte Themen: Beweise, Orte

KAMPF

Nachdem man einem Monster begegnet ist (der Monstermarker umgedreht wurde, falls er verdeckt war), folgt der Kampf.

Ein Kampf läuft folgendermaßen ab:

1. „Zu Kampfbeginn“-Effekte können genutzt werden.
2. Alle „Vor dem Würfeln“-Effekte werden abgehandelt.
3. Es wird gewürfelt (mit Kampf- und Heldenwürfeln).
4. Die Würfelergebnisse werden aufaddiert.
5. Folgende Modifikationen können vorgenommen werden:
 - ◆ 1  und 1  ausgeben, um 1  zu generieren.
 - ◆ während eines Kampfes einsetzbare Trainingskarten verwenden.
 - ◆ während eines Kampfes einsetzbare Glückskarten verwenden.
6. Die Summe der  wird mit dem Schwertwert des Feindes verglichen. Ist sie gleich oder größer als der Schwertwert des Feindes, ist der Angriff des Helden erfolgreich und der „Erfolg “-Effekt wird abgehandelt. Liegt sie darunter, ist

der Angriff des Helden fehlgeschlagen und der „Fehlschlag “-Effekt wird abgehandelt.

7. Die Summe der  wird mit dem Schildwert des Feindes verglichen. Ist sie gleich oder größer als der Schildwert des Feindes, ist die Verteidigung des Helden erfolgreich und der „Erfolg “-Effekt wird abgehandelt. Liegt sie darunter, ist die Verteidigung des Helden fehlgeschlagen und der „Fehlschlag “-Effekt wird abgehandelt.
 8. Wenn der Feind ein Monster ist und der Angriff des Helden erfolgreich war, gilt das Monster als besiegt und der Marker wird abgelegt.
- ✦ Manche Hauptquests verlangen einen Kampf. Um sie abzuschließen, muss man sich am Ort der Hauptquest befinden und die erforderlichen Ressourcen ausgeben. Dann kämpft man gegen den auf der Questkarte angegebenen Feind. Unabhängig vom Ausgang des Kampfes ist die Hauptquest danach abgeschlossen.
 - ✦ Manche Feindeffekte enthalten die Formulierung „du erleidest X für jedes fehlende Y“. Das bedeutet, dass der Held für jedes Würfelergebnis, das ihm zum Erreichen des Monsterwerts Y fehlt, den Effekt X ein Mal erleidet.
Beispiel: Die Striege hat einen Schildwert von 5 ; ihr „Fehlschlag “-Effekt lautet: „Du erleidest 1  für jedes fehlende “. Wenn der Held im Kampf gegen sie nur 3  würfelt, erleidet er also $(5 - 3 = 2)$ zwei .
 - ✦ Manche Feinde verfügen über einen Ritualwert(). Er kann entweder zusätzlich zu Schwert- und Schildwert auftauchen oder den Schwertwert ersetzen (siehe „Monster“ auf S. 6).
 - ✦ Monster, die statt einem Schwertwert() einen Ritualwert() haben, können nur durch ein erfolgreiches Ritual besiegt und abgelegt werden. Dazu vergleicht man seine gewürfelten() mit dem Ritualwert des Monsters, genau wie man sonst seine() mit dem Schwertwert vergleicht.

Verwandte Themen: Ablegen, Monster, Würfel, Wunden



KARTEN BEHALTEN

- ☛ Auf einigen Karten steht: „Behalte diese Karte bis sie abgehandelt ist“. Das bedeutet, dass man die Karte offen vor sich legt und so lange behält, bis ihr Effekt ausgelöst und abgehandelt wurde. Anschließend wird die Karte abgelegt.
- ☛ Auf einigen Karten steht: „Behalte diese Karte wegen ihrer Eigenschaft“. Nach Abhandlung aller Effekte der Karte bleibt sie offen vor dem Spieler liegen, sodass andere Spieleffekte auf ihre Eigenschaft Bezug nehmen können.
- ☛ Auf einigen Karten steht „Behalte diese Karte bis ihr Auftrag abgehandelt ist“. Das bedeutet, dass man die Karte offen vor sich legt und so lange behält, bis der Auftrag abgeschlossen ist. Anschließend wird die Karte abgelegt.
- ☛ Manche Karten behält man nicht nur wegen ihres Auftrags, sondern auch wegen ihrer Eigenschaft. Damit nichts durcheinander gerät, sollten abgeschlossene Aufträge stets von noch nicht abgeschlossenen getrennt werden.
- ☛ Karten, die einen Auftrag und eine Eigenschaft haben, behält man auch nach Abschließen des Auftrags offen vor sich, damit andere Effekte auf die Eigenschaft Bezug nehmen können. Allerdings kann man den Auftrag nicht noch einmal abschließen.

Verwandte Themen: Ablegen, Aufträge, Eigenschaften, Ermittlungskarten, Glück, Questkarten, Trainingskarten, Unglück

KARTEN ZIEHEN

Manche Spieleffekte verlangen, dass man eine Karte (oder einen Marker) zieht, ansieht oder aufdeckt.

- ☛ Besagt ein Effekt „Ziehe eine Karte“, nimmt man die oberste Karte des genannten Stapels.
- ☛ Falls nur eine Karte gezogen wird, handelt man sie meist unverzüglich ab. Werden mehrere Karten gezogen, darf man in der Regel entscheiden, welche davon abgehandelt oder behalten werden soll.
- ☛ Besagt ein Effekt „Ziehe X zusätzliche Karten“, zieht man zusätzlich zu den ursprünglich gezogenen Karten X weitere Karten und sucht sich aus allen gezogenen Karten eine aus.
- ☛ Besagt ein Effekt „Sieh dir X Karten an“, zieht man entsprechend viele Karten vom angegebenen Stapel und sieht sie im Geheimen an, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.
- ☛ Besagt ein Effekt „Decke X Karten auf“, zieht man entsprechend viele Karten vom angegebenen Stapel und legt sie offen aus, sodass alle Spieler sie sehen können.

KRIEGSANZEIGER

Der Kriegsanzeiger stellt den Konflikt der nördlichen Königreiche mit dem Kaiserreich Nilfgaard dar und sorgt für allerlei Gefahren auf dem Spielbrett.

- ☛ Wenn ein Spieler am Ende seines Zugs einer Gefahr begegnen muss, aber in seiner Region keine Gefahr liegt, stellt er stattdessen den Kriegsanzeiger vor.
- ☛ Wird der Kriegsanzeiger durch einen Effekt vorgestellt, nimmt der aktive Spieler den darauf liegenden allgemeinen Marker und rückt ihn um 1 Feld im Uhrzeigersinn weiter. Dann führt er den dort abgebildeten Effekt aus.

- ◆ **Monster:** Er zieht ein Monster der angegebenen Kategorie und legt es **verdeckt** in seine Region.

- ◆ **Unglück:** Er legt einen Unglücksmarker in seine Region.

Verwandte Themen: Gefahren begegnen, Gefahrenzonen, Monster, Unglück

MATERIALBESCHRÄNKUNG

- ☛ Generell gibt es keine Materialbeschränkung. Wenn eine Spielkomponente ausgeht, verwendet man einfach einen geeigneten Ersatz (z. B. Münzen oder Glassteine).
- ☛ Ist ein Kartenstapel aufgebraucht, mischt man sofort den zugehörigen Ablagestapel und bildet einen neuen Stapel.

Verwandte Themen: Vorrat

MONSTER

Monster sind bestialische Wesen, die durch das Land ziehen und die Helden ohne jede Provokation angreifen.

- ☛ Es gibt drei Kategorien von Monstern: Bronze, Silber und Gold. Man unterscheidet sie anhand der Farbe ihrer Marker.
- ☛ Monstermarker liegen in Gefahrenzonen. Diese geben an, in welcher Region das Monster sein Unwesen treibt.
- ☛ In einer Gefahrenzone können beliebig viele Monstermarker aufeinander liegen. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle.
- ☛ Wenn ein Monster durch einen Effekt in eine Region gelegt werden soll, legt man es (sofern nichts anderes angegeben) verdeckt auf das Monsterfeld der Gefahrenzone dieser Region.
- ☛ Wenn mehr Monster eines bestimmten Typs platziert werden sollen, als vorhanden sind, platziert der aktive Spieler so viele Monster wie möglich. Er entscheidet, welche Regionen ein Monster erhalten und welche nicht.
- ☛ Begegnet ein Held einem verdeckten Monstermarker, dreht er ihn um und bekämpft dann das Monster. Falls er es nicht besiegt, kehrt es in die Gefahrenzone zurück und bleibt dort offen liegen.
- ☛ Wenn mehrere Monster in einer Gefahrenzone liegen und ein Held einem von ihnen begegnen will, darf er sich die obliegenden Seiten aller Marker ansehen, bevor er entscheidet, gegen welchen er kämpfen wird. Dabei ist wichtig, dass kein verdeckter Marker aufgedeckt und kein offener Marker verdeckt wird.
- ☛ Ein Monster wird besiegt, wenn einem Helden ein Angriff gegen es gelingt. In diesem Fall wird der Marker abgelegt.
- ☛ Manche Monster, z. B. Erscheinungen und Phantome, haben einen Ritualwert (☞) anstelle eines Schwertwerts (⚔). Im Kampf vergleicht man seine gewürfelten ☞ mit dem Ritualwert des Monsters, genau wie man sonst seine ⚔ mit dem Schwertwert vergleicht. Ein erfolgreiches Ritual besiegt das Monster, d. h. der Marker wird abgelegt.

Verwandte Themen: Gefahren begegnen, Kampf

NACHBARORTE/-REGIONEN

- ☛ Zwei Orte gelten als Nachbarorte, wenn sie über eine einzelne Straße miteinander verbunden sind.
- ☛ Zwei Regionen gelten als Nachbarregionen, wenn mindestens ein Ort aus der ersten Region über eine einzelne Straße mit einem Ort aus der zweiten Region verbunden ist.

Verwandte Themen: Orte, Regionen, Straßen

ORTE

Orte stellen die verschiedenen Städte und wichtigen Schauplätze der Welt von *The Witcher* dar.

- ☛ Solange sich ein Held an einem Ort befindet, steht seine Figur auf einem der kreisförmigen Ortsfelder.
- ☛ Jeder Ort verfügt über vier identische Felder. Es können sich also mehrere Helden gleichzeitig am selben Ort aufhalten.
- ☛ Wenn ein Held einen Ort betritt, setzt man seine Figur auf ein beliebiges freies Ortsfeld. Da man auf jedem Feld eines Ortes die gleichen Hinweise erhält, ist es egal, auf welchem man steht.
- ☛ Helden, die sich am selben Ort befinden, können als Freie Aktion Hinweise und/oder Orens miteinander tauschen.
- ☛ An drei Orten (Brokilon, Jaruga und Ellander) erhält man keine Hinweismarker bei der Ankunft.
- ☛ Zwei Orte auf dem Spielbrett (Duén Canell und Ellander) verfügen über ein großes Herzschild unter der Namensplakette. Es bedeutet, dass jeder Held, der den Ort betritt, eine leichte Wunde entfernen oder eine schwere Wunde zu einer leichten Wunde machen kann.

Verwandte Themen: Aktionen, Bewegung, Regionen

QUESTKARTEN

- ☛ Eine Questkarte ist abgeschlossen, sobald die darauf aufgeführte Hauptquest abgeschlossen ist.
- ☛ Die Spieler behalten ihre abgeschlossenen Questkarten verdeckt vor sich.
- ☛ Jeder Held kann Questkarten ausschließlich von den auf seinem Heldenbogen abgebildeten Stapeln ziehen.
- ☛ Wenn man seine dritte Questkarte abgeschlossen hat, zieht man keine neuen Questkarten.
- ☛ Falls die Beschreibung der Hauptquest einen Kampf verlangt, muss der Held zum Abschluss der Quest den angegebenen Feind bekämpfen. Unabhängig vom Ausgang des Kampfes ist die Quest danach abgeschlossen.
- ☛ Nebenquests können in beliebiger Reihenfolge abgeschlossen werden.
- ☛ Manche Nebenquests verlangen, dass man ein Monster besiegt. Da Monsterkämpfe immer am Ende eines Spielzugs stattfinden, werden Nebenquests dieser Art automatisch nach dem Besiegen des Monsters abgeschlossen (sprich: man benötigt dafür keine Freie Aktion).
- ☛ Manche Nebenquests verlangen, dass man an einen bestimmten Ort reist. Sie sind die einzigen ortsspezifischen Nebenquests. **Alle anderen Nebenquests** können an jedem beliebigen Ort abgeschlossen werden.
- ☛ Wenn ein Spieler eine neue Questkarte auswählt, deren Nebenquest eine Reise an seinen momentanen Aufenthaltsort verlangt, kann er die Nebenquest abschließen, ohne sich bewegen zu müssen.
- ☛ Die Unterstützungsquest kann nur von einem Mitspieler abgeschlossen werden.
- ☛ Wenn ein Spieler die Unterstützungsquest eines Mitspielers abschließt, erhält der unterstützende Spieler 6 SP (die Zahl in Klammern) und der Besitzer der Questkarte 3 SP.



Symbol für
„Reise-Nebenquest“

Verwandte Themen: Ablegen, Freie Aktionen, Kampf, Karten behalten, Siegpunkte, Unterstützungstabelle

REGIONEN

- ☛ Es gibt sechs Regionen. Man unterscheidet sie anhand der Farben und Symbole ihrer Namensplaketten.
- ☛ Zu jeder Region gehört eine Gefahrenzone (am linken Spielbrettrand). Die Zuordnung erfolgt über Farbe und Symbol der Fähnchen.

Es folgt eine Auflistung aller Regionen und Gefahrenzonen:

Graue Region



Nachbarregionen: violett, rot

Violette Region



Nachbarregionen: grau, grün, rot

Rote Region



Nachbarregionen: grau, violett, grün, gelb, blau

Blaue Region



Nachbarregionen: rot, gelb

Gelbe Region



Nachbarregionen: rot, grün, blau

Grüne Region



Nachbarregionen: violett, gelb, rot

Verwandte Themen: Bewegung, Gefahren begegnen, Gefahrenzonen, Nachbarorte/-regionen

SIEGPUNKTE

- ☛ Der aktuelle Siegpunktstand wird mithilfe der rings um das Spielbrett verlaufenden Siegpunkteleiste festgehalten.
- ☛ Es gibt mehrere Möglichkeiten, an Siegpunkte (SP) zu gelangen, z. B. indem man Quests abschließt oder Monster besiegt.
- ☛ Wenn ein Spieler SP erhält, rückt er seinen SP-Marker um entsprechend viele Felder auf der Siegpunkteleiste vorwärts.
- ☛ Verliert ein Spieler SP, muss er seinen SP-Marker um entsprechend viele Felder auf der Siegpunkteleiste zurückstellen.
- ☛ Man kann nie weniger als 0 SP haben.
- ☛ Wenn sich ein Effekt auf „den Helden mit den meisten SP“ bezieht und an der Spitze der SP-Leiste Gleichstand herrscht, entscheidet der aktive Spieler, welcher der am Gleichstand beteiligten Helden den Effekt erleidet.
- ☛ Es ist möglich, mehr als 80 SP zu sammeln. Wenn das passiert, legt man seinen Marker an den Anfang der SP-Leiste zurück.
Beispiel: Ein Spieler, der bereits 79 SP hat, gewinnt 3 SP hinzu. Er legt seinen Marker auf die „2“, um anzuzeigen, dass er 82 SP hat.

Verwandte Themen: Questkarten, Spielsieg

SPIELBEREICH

- ☛ Jeder Spieler hat vor sich seinen eigenen Spielbereich. Darin liegen Heldenbogen, Trainingsstapel, offene Trainingskarten, abgeschlossene (verdeckte) Questkarten, die aktuelle (offene) Questkarte, sonstige offene Karten (Ermittlung, Unglück oder Glück), unbenutzte Aktionsmarker sowie alle gesammelten Marker (Orens, Hinweise, Beweise, ...).
- ☛ Verlangt ein Spieleffekt, dass man eine bestimmte Ressource „ausgibt“, nimmt man sie aus dem eigenen Spielbereich und legt sie in den Vorrat zurück.

Verwandte Themen: Ausgeben, Karten behalten

SPIELSIEG

Wenn ein Spieler seine dritte Questkarte abschließt, spielt er seinen Zug zu Ende. Dann haben alle anderen Spieler noch je einen Zug, bevor das Spiel endet. Es gewinnt derjenige, der am Schluss die meisten SP hat.

Bei Gleichstand gilt:

1. Es gewinnt derjenige, der am Gleichstand beteiligt ist und die meisten Questkarten abgeschlossen hat.
2. Herrscht immer noch Gleichstand, wandeln alle beteiligten Spieler ihre Beweismarker wieder in Hinweismarker um (unter Verwendung ihrer individuellen Wechselkurse). Es gewinnt derjenige, der anschließend die meisten Hinweise und Orens (zusammenggezählt) hat.
3. Steht noch immer kein eindeutiger Sieger fest, gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, dessen finaler Spielzug zuerst beendet war.

Verwandte Themen: Siegpunkte

STRASSEN

Straßen verbinden die einzelnen Orte des Spielbretts miteinander.

- ☛ Jeder Ort ist über mindestens eine Straße mit einem Nachbarort verbunden.

- ☛ Um die Wasserstraße zwischen Novigrad und Duén Canell benutzen zu können, muss man 2 Orens bezahlen.
- ☛ Um die Wasserstraße zwischen Duén Canell und Cintra benutzen zu können, muss man 1 Oren bezahlen.
- ☛ Manche Straßen kreuzen sich. Orte, die über eine Kreuzung miteinander verbunden sind, gelten ebenfalls als Nachbarorte. Beispielsweise sind Dol Blathanna, Vengerberg, Ellander und Shaerawedd direkt miteinander verbunden und gelten als Nachbarorte.

Verwandte Themen: Aktionen, Bewegung, Nachbarorte/-regionen, Orte, Regionen

TRAININGSKARTEN

- ☛ Einige Trainingskarten können mit allgemeinen Markern (☛) bestückt werden. Auf einer solchen Karte dürfen maximal **drei** allgemeine Marker gleichzeitig liegen. Die Karten werden nicht abgelegt, wenn keine Marker mehr auf ihnen liegen.
- ☛ Trainingskarten können ausschließlich zu dem auf der Karte genannten Zeitpunkt genutzt werden (z. B. „während eines Kampfes“, „ein Mal pro Würfelwurf“, „sobald du eine Reisen-Aktion ausführst“ usw.).
- ☛ Trainingskarten, die „ein Mal pro Zug“ eingesetzt werden können, dürfen nur vom aktiven Spieler verwendet werden und auch nur, wenn er regulär eine Freie Aktion abhandeln könnte.
- ☛ Trainingskarten, die nicht über einen „Du kannst ☛ von dieser Karte ausgeben“-Effekt verfügen, können nicht mit allgemeinen Markern bestückt werden.

Verwandte Themen: Ablegen, Eigenschaften

UNGLÜCK

Unglück gibt es in dreierlei Formen: Unglücksfelder, Unglücksmarker und Unglückskarten.

- ☛ Unglücksfelder findet man neben jedem Aktionsfeld eines Heldenbogens sowie in den Gefahrenzonen des Spielbretts.
- ☛ Auf jedem Unglücksfeld darf maximal ein Unglücksmarker liegen.
- ☛ Unglückskarten werden gezogen, wenn ein Held einen Unglücksmarker abhandelt oder sich mit einer Reisen-Aktion über zwei Straßen bewegt.
- ☛ Um einem Unglücksmarker zu begegnen, legt man den Unglücksmarker ab und zieht eine Unglückskarte, die abgehandelt und anschließend abgelegt wird (solange nichts anderes angegeben ist).
- ☛ Will man eine Aktion ausführen, neben der ein Unglücksmarker liegt, muss man zuerst den Marker ablegen, eine Unglückskarte ziehen und sofort abhandeln. Anschließend legt man die Karte ab und fährt mit der gewählten Aktion fort.
- ☛ Verlangt ein Spieleffekt, dass ein Unglücksmarker in eine Region gelegt wird, die bereits einen Unglücksmarker enthält, muss der aktive Spieler ihn auf ein freies Unglücksfeld seines Heldenbogens legen.
- ☛ Wenn ein Effekt besagt: „Erleide 1 ☛“, legt man einen Unglücksmarker auf ein beliebiges freies Unglücksfeld seines Heldenbogens.
- ☛ Wenn ein Effekt besagt: „Erleide 1 ☛ (wenn möglich)“, legt man einen Unglücksmarker auf das angegebene Feld, sofern es frei ist. Andernfalls wird der Effekt ignoriert.

- ✦ Wenn ein Effekt besagt: „Lege ein ☹“ neben ein bestimmtes Aktionsfeld, muss man den Unglücksmarker auf das Unglücksfeld neben dieser Aktion legen.
- ✦ Es gibt auch Effekte, mit denen man Unglücksmarker vom Heldenbogen entfernen kann.
- ✦ Wenn man einen Unglücksmarker nicht auf den Heldenbogen legen kann, weil alle dessen Unglücksfelder bereits belegt sind, platziert man keinen Unglücksmarker und verliert dafür 2 SP.

Verwandte Themen: Gefahren begegnen, Gefahrenzonen, Karten behalten

UNTERSTÜTZUNGSTABELLE

Auf der Unterstützungstabelle kann man alle aktuellen Unterstützungsquets seiner Mitspieler überblicken.

- ✦ Sobald man eine neue Questkarte erhält, verschiebt man seinen Heldenmarker auf die Fahne, die der neuen Unterstützungsquet entspricht.
- ✦ Sobald eine Unterstützungsquet abgeschlossen wurde, entfernt man den Heldenmarker des Besitzers von der Unterstützungstabelle.

Verwandte Themen: Freie Aktionen, Questkarten

VORRAT

- ✦ Der Vorrat ist eine Sammlung aller Spielmarker, die keinem bestimmten Helden gehören. Er dient als zentrale Bank, in die jeder Spieler Ressourcen einzahlt oder herausnimmt, je nachdem was die Spieleffekte besagen.
- ✦ Wenn der Vorrat einer Spielkomponente zur Neige geht, verwendet man einen geeigneten Ersatz (z. B. Münzen oder Glassteine).
- ✦ Verlangt ein Spieleffekt, dass man „einen allgemeinen Marker legt“, so nimmt man einen solchen aus dem Vorrat und legt ihn an die angegebene Stelle.
- ✦ Besagt ein Spieleffekt, dass man einen Marker „erhält“, nimmt man ihn aus dem Vorrat und legt ihn in den eigenen Spielbereich.

Verwandte Themen: Ausgeben, Spielbereich

WÜRFEL

- ✦ Wenn ein Spieleffekt einen Wurf der Heldenwürfel verlangt, würfelt man mit seinem kompletten Satz Heldenwürfel.
- ✦ Kampfwürfel gelten nicht als Heldenwürfel (und umgekehrt).
- ✦ Beim Neu Würfeln muss man das zweite Ergebnis behalten.
- ✦ Die meisten Würfelseiten generieren mehr als ein Ergebnis. Jeder Kampfwürfel verfügt über eine Leerseite, welche keinerlei Ergebnisse generiert (siehe „Kurzübersicht“ auf S. 16).
- ✦ Man kann Würfelresultate für Trainingskarten-Effekte ausgeben.
- ✦ Manche Spieleffekte verlangen einen Wurf der Heldenwürfel. Er gilt dann als erfolgreich, wenn er **mindestens 1 Würfelseite** enthält, die laut Heldenbogen als „Erfolg“ zählt. Enthält der Wurf keinen einzigen „Erfolg“, gilt er als erfolgloser Wurf.
- ✦ Manche Effekte verlangen Würfelresultate, die nicht in jedem Satz Heldenwürfel vorkommen. In diesem Fall benötigt man Trainingskarten, um die Ergebnisse zu generieren.
- ✦ Auf einigen Karten tauchen die Symbole  oder  auf. Diese Symbole stehen für Würfelseiten und nicht für die durch diese Würfelseiten generierten Ergebnisse.

Es folgt eine Auflistung aller Würfelseiten.

Kampfwürfel 1



Kampfwürfel 2



Kampfwürfel 3



Geralts Heldenwürfel 1



Geralts Heldenwürfel 2



Geralts Heldenwürfel 3



Triss' Heldenwürfel



Rittersporns Heldenwürfel



Yarpens Heldenwürfel



Verwandte Themen: Kampf, Questkarten

WUNDEN

- ✦ Es gibt zwei Arten von Wunden: leichte (☺) und schwere (☹).
- ✦ Schwere Wunden stellen ernsthafte Verletzungen dar. Spieltechnisch unterscheiden sie sich von leichten Wunden nur darin, dass sie schwieriger zu heilen sind.
- ✦ Wundenmarker können nur auf Aktionsfelder mit Herzsymbol, sprich: verwundbare Aktionsfelder, gelegt werden (d. h. auf die Aktionen Reisen, Trainieren, Ermitteln sowie heldenspezifische Aktionen).
- ✦ Auf jedem verwundbaren Aktionsfeld kann maximal 1 Wundenmarker liegen.
- ✦ Wenn man eine Wunde erleidet, nimmt man den passenden Marker aus dem Vorrat und legt ihn auf ein beliebiges verwundbares Aktionsfeld seines Heldenbogens, das noch keinen Wundenmarker enthält.
- ✦ Solange ein Wundenmarker auf einem Aktionsfeld liegt, darf man keinen Aktionsmarker darauf legen, d. h. die Aktion nicht ausführen.

- ☛ Erleidet man die Wunde nach dem Ausführen einer Aktion, darf man den Wundenmarker auch auf dem mit dem Aktionsmarker belegte Feld platzieren.
- ☛ Sind alle verwundbaren Aktionsfelder eines Helden mit Wundenmarkern belegt, **muss** er mit seiner nächsten Aktion rasten.
- ☛ Wenn man Wunden erleidet, aber kein freies, verwundbares Aktionsfeld mehr hat, platziert man keine Wundenmarker und verliert stattdessen 2 SP für jeden Wundenmarker, der nicht platziert werden konnte.
- ☛ Helden können nicht sterben. Im schlimmsten Fall verlieren sie SP, wenn sie zu viele Wunden erleiden (siehe oben).
- ☛ Es gibt mehrere Möglichkeiten, Wundenmarker wieder loszuwerden, z. B. die Rasten-Aktion, Orte mit Herzsymbol und bestimmte Karteneffekte.
- ☛ Orte mit einem Herzsymbol unter der Namensplakette gestatten dem Helden, der sie betritt, eine leichte Wunde zu entfernen oder eine schwere Wunde zu einer leichten zu machen.

Verwandte Themen: Aktionen, Kampf, Monster, Orte, Würfel

YARPEN

- ☛ Beim Spielaufbau nimmt Yarpen die vier Gefährtenkarten und legt sie offen in seinen Spielbereich.
- ☛ Yarpen kann die Gefährtenkarten in seinem Spielbereich mit der Anführen-Aktion verwenden. Sie gelten nicht als Trainingskarten und können nicht abgelegt werden.
- ☛ Wenn Yarpen mit der Anführen-Aktion zwei seiner Gefährtenkarten verwendet, darf er die Reihenfolge frei wählen.
- ☛ Immer wenn Yarpen Questkarten zieht, darf er entscheiden, ob er vom roten Stapel (Kampf) oder vom violetten Stapel (Diplomatie) ziehen will.

- ☛ Auf Yarpens Heldenbogen sind zwei runde Felder abgebildet. Sie stellen seine Rüstung dar und können mit Wundenmarkern belegt werden.
- ☛ Yarpen kann die Rasten-Aktion auch benutzen, um Wundenmarker von seinen Rüstungsfeldern zu entfernen.
- ☛ Yarpen darf keine Unglücksmarker auf seine Rüstungsfelder legen.
- ☛ Yarpen hat Erfolg, wenn er **eine** der auf seinem Heldenbogen abgebildeten Würfelseiten erzielt.



Rüstungsfeld



Mit einer dieser Würfelseiten erzielt Yarpen einen Erfolg.



Mit dem einzelnen Ausweichen-Symbol erzielt Yarpen **keinen** Erfolg.

Verwandte Themen: Questkarten, Wunden

◆ EPISCHE ABENTEUER ◆

Vor Spielbeginn können sich die Spielteilnehmer darauf einigen, folgende optionale Regel zu verwenden.

Um das Spiel zu beenden, muss ein Spieler fünf (anstatt drei) Hauptquests abgeschlossen haben. Sobald ein Spieler seine **fünfte Questkarte** abschließt, haben alle anderen noch je einen Zug, bevor das Spiel endet. Es gewinnt, wer am Ende die meisten Siegpunkte hat.

◆ CREDITS ◆

CD PROJEKT RED TEAM

Autor: Ignacy Trzewiczek
Ausführender Produzent: Rafał Jaki
Layout: Przemysław Juszczak
DTP: Przemysław Juszczak, Grzegorz Strus
Schachtel-Layout: Dark Crayon, Karolina Oksiędzka
Schachtelillustration und Charakterportraits: GRAFIT Studio
Figuren: Paweł Mielniczuk, Marcin Błaszczak, Grzegorz Chojnacki, Arkadiusz Matyszewski
Illustration des Spielmaterials: Monika Zawistowska, Bartłomiej Gaweł, Jan Marek, Marek Madej, Jakub Rebelka, Damian Bajowski
Sonstiges Grafikdesign: Paulina Łukiewska, Agnieszka Patyk, Michał Grzęda
Produktion: Maciej Bilski
Testspieler: Michał Oracz, Michał Walczak, Maciej Molenda, Natalia Szyma, Łukasz Piechaczek, Aleksandra Ciupińska, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Młody und Merry

Besonderer Dank an: Travis Currit, Tomasz Kołodziejczak, Marcin Momot, Michał Nowakowski, Adam Badowski, Łukasz Kratyński, Bořys Pugacz-Muraszkiewicz, Damien Monnier, Michał Platkow-Gilewski, Rafał Szczepkowski

FANTASY FLIGHT GAMES TEAM

Produzent: Steven Kimball
Entwicklung: Samuel A. Bailey, Steven Kimball und Mark Larson
Redaktion und Lektorat: Richard A. Edwards, Adam Baker und Sean O'Leary
Abteilungsleiter Kunst: Andy Christensen
Produktionsmanager: Eric Knight
Ausführender Spieleautor: Corey Konieczka
Ausführender Produzent: Michael Hurley
Herausgeber: Christian T. Petersen
Testspieler: Daniel Lovat Clark, Derrick Fuchs, David Hansen, Christopher Hosch, Justin Kempainen, Lukas Litzinger, Sam Stuart, Nate Tripp, Zach Tewalthomas, Jason Walden, Paul Winchester

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Übersetzung: Susanne Kraft
Redaktionelle Bearbeitung: Sabine Machaczek
Grafische Bearbeitung und Layout: Sabine Machaczek
Lektorat: Marco Reinartz
Produktionsmanagement: Heiko Eller
Unter Mitarbeit von: Rico Besteher, Ferdinand Köther, Oliver Kutsch, Peer Lagerpusch, Christopher Scharlau

◆ DIE WELT VON THE WITCHER ◆

GESTERN UND HEUTE

Vor der Sphärenkonjunktion, einem interdimensionalen Kataklysmus, der vor etwa fünfzehnhundert Jahren stattfand, war die Welt ausschließlich von nichtmenschlichen Rassen – Elfen, Zwergen und anderen, längst vergessenen Wesen – bevölkert. Sie waren es, welche die ersten Metropolen errichteten, Hochkulturen gründeten und die ersten Schritte in Richtung eines aufgeklärten Zeitalters gingen. Nach dem Kataklysmus wurde alles anders. Man sagt, dass mit der Sphärenkonjunktion nicht nur die ersten Menschenkinder auf die Welt kamen, sondern auch mächtige Magie und blutrünstige Monster. Mit jedem verstreichenden Jahrhundert verblasste die Welt, wie man sie kannte, und machte einer neuen Ordnung Platz, in der die kurzlebigen, heißblütigen Menschen mit ihrem unstillbaren Eroberungsdrang die alten Hochkulturen verdrängten.

Doch die Monster machten der menschlichen Rasse das Leben schwer. Immer mehr Landstriche wurden von Kreaturen wie Ghulen, Bruxae und Graveir heimgesucht, die eine blutige Spur des Mordes und der Verwüstung hinterließen. Und so entstanden als Gegengewicht und natürliche Feinde der postkonjunktionalen Kreaturen, die keinen Platz im Ökosystem der Welt hatten, die Hexer. Als Kinder von ihren Eltern getrennt, wurden sie grausamen Mutationen und einem unbarmherzigen Training unterworfen. Die wenigen, die diese Feuerprobe überstanden, wurden zu mächtigen Kämpfern und Monsterjägern, die das Land durchstreiften, ein Leben wie Mönche führten und Familie, Heimat, ja selbst Emotionen entsagten. Obgleich sie sich bemühten bei weltlichen Konflikten ihre Neutralität zu wahren und nur das unmenschliche Böse zu bekämpfen, zogen sie die Missgunst des gemeinen Volkes auf sich und wurden gemieden. Mit der Zeit erwachsen aus Misstrauen und Distanziertheit Angst und Verachtung. Die Hexer wurden zu einem notwendigen Übel, nicht viel beliebter als die Monster, die sie jagten. Im Laufe der Jahre schwand ihre Zahl, ihre Schulbänke leerten sich und ihr Wissen und ihre Geheimnisse gerieten immer weiter in Vergessenheit. Heute gibt es nur noch wenige Hexer. Einer von ihnen ist der berühmte Geralt von Riva.

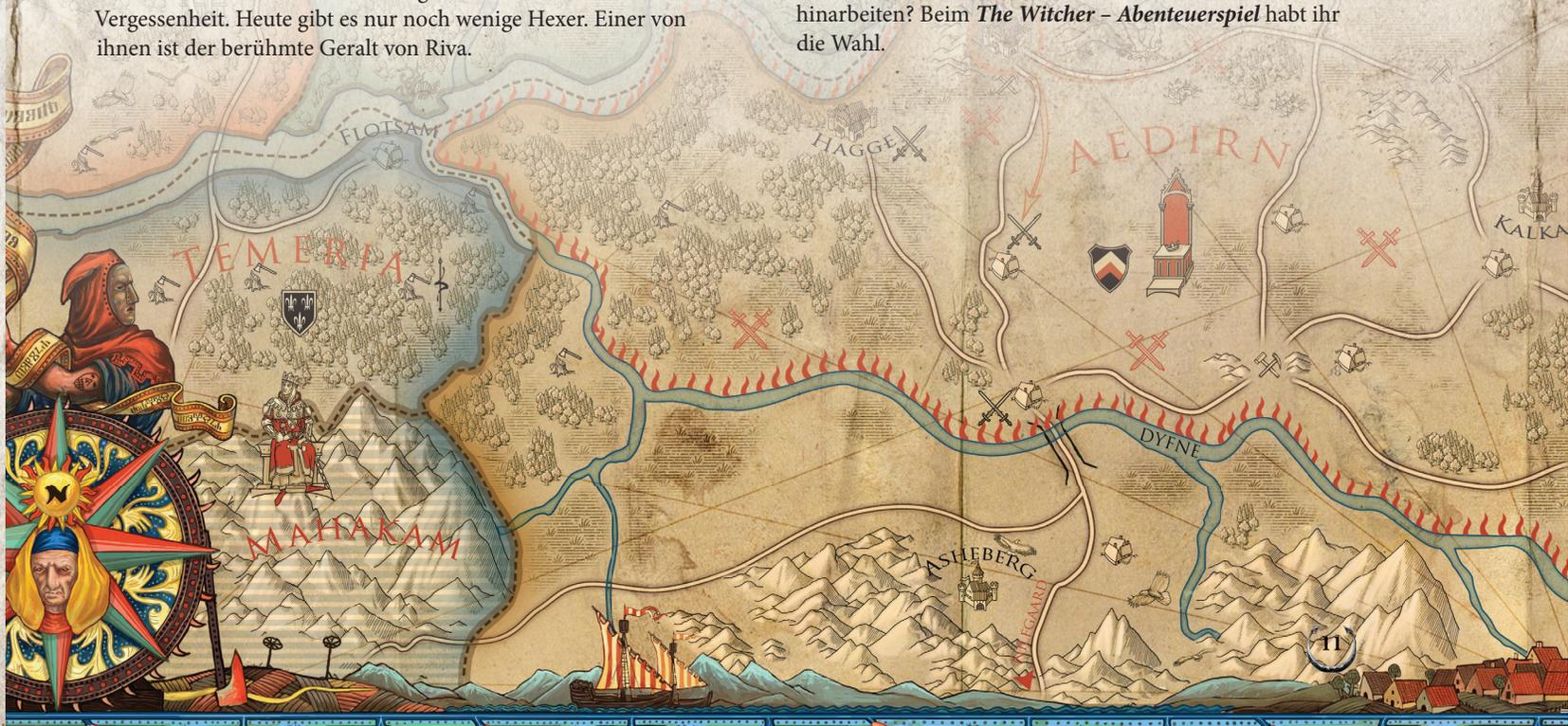
Auch heute noch ist die Welt von *The Witcher* alles andere als ein friedlicher Ort. Königreiche führen Kriege um Territorien, Rohstoffe und Ruhm: Die unabhängigen Reiche des Nordens befinden sich in ständigem Konflikt mit dem Kaiserreich Nilfgaard im Süden, dessen Herrscher, Emhyr var Emreis, als ausgesprochen mächtig und skrupellos gilt. Umherstreifende Monster und dunkle Geheimnisse lauern an jeder Ecke. Und inmitten von all dem zieht eine Gruppe von Helden aus, um das größte Abenteuer aller Zeiten zu erleben.

Der Schauplatz vom *The Witcher – Abenteuerspiel* ist eine von Krieg und Unrecht zerrüttete Welt, wo das Recht des Stärkeren gilt, Mitgefühl eine Seltenheit ist und das eigene Überleben oft nur mit klingender Münze erkaufte werden kann. Wer sich selbst nicht zu wehren vermag, ist der Willkür anderer ausgeliefert und führt ein Leben in Elend und Angst. Es gibt keine strahlenden Helden, nur Frauen und Männer, die schwierige Entscheidungen treffen müssen und immer wieder in Situationen geraten, in denen sie gezwungen sind ihren Feinden zu helfen, Freunde zu verraten, Unschuldige sterben zu lassen und die Schuldigen zu verschonen.

Mit seinen vielen Völkern und Königreichen ist der Kontinent eine wahre Brutstätte für interkulturelle Spannungen und Interessenkonflikte, die sich immer wieder in gewalttätigen Unruhen und blutigen Kriegen entladen. Menschen sind die unangefochtenen Herrscher der Welt, doch Elfen, Zwerge und andere Kreaturen magischen Ursprungs leisten unablässig Widerstand.

Beim *The Witcher – Abenteuerspiel* schlüpfen die Spieler in die Rollen berühmter Helden und stürzen sich mitten ins wilde Abenteuer. Als Geralt, Triss, Rittersporn oder Yarpn bereisen sie eine Welt voller Aufgaben, Intrigen und Geheimnisse. Bei ihren Abenteuern jagen sie Monster, unterstützen politische Gruppierungen, verändern das Gleichgewicht der Mächte und lösen sowohl kleine als auch geopolitisch bedeutsame Probleme. Nur wer das ganze Arsenal an Fähigkeiten seines Charakters nutzt und auf sein taktisches Geschick vertrauen kann, wird sein großes Ziel erreichen – den Sieg über die Anderen.

Bevorzugt ihr ein schnelles, gefährliches Abenteuer oder wollt ihr lieber langsam und besonnen auf eine größere Belohnung hinarbeiten? Beim *The Witcher – Abenteuerspiel* habt ihr die Wahl.



◆ CHARAKTERE ◆

GERALT VON RIVA – MONSTERJÄGER

Geralt von Riva ist ein Hexer, eine wandelnde Lösung auf der Suche nach Problemen. Er hat ebensoviele Trolle und Höhlen gesehen wie Könige und Schlösser. Hexer sind Mutanten, die von frühester Kindheit an für eine einzige Sache ausgebildet werden: das Volk vor Monstern zu schützen.



Es gibt mehrere Hexer-Schulen, repräsentiert durch die verschiedenen Formen der Medaillons, die sie um den Hals tragen. Geralts Wolfsmedaillon warnt ihn durch Vibration vor drohender Gefahr. In den letzten Jahren ist die Kaste der Hexer auf eine Handvoll Monsterjäger zusammengeschrumpft. Es gibt nur noch so wenige von ihnen, dass die Welt auszusehen beginnt wie zu der Zeit vor Gründung des Hexer-Ordens.

Mit übermenschlicher Stärke und atemberaubenden Reflexen ausgestattet, ist Geralt ein Schwertkämpfer, der seinesgleichen sucht. Wie jeder Hexer hat er zwei Klingen: ein Silberschwert für Monster und magische Kreaturen sowie ein Stahlschwert für wilde Tiere und törichte Banditen, die glauben es mit einem Schwertmeister wie ihm aufnehmen zu können. Mit seinen magischen Hexer-Zeichen und alchemistischen Tränken kann er fast jeden Kampf für sich entscheiden. Obwohl Geralt von Berufs wegen ein Monsterjäger ist, scheut er sich nicht gegenüber Menschen und Anderlingen seinen Standpunkt (notfalls auch mit Gewalt) klarzumachen. Geralt beruft sich gerne auf die politische Neutralität der Hexer, doch auch er muss gelegentlich Partei ergreifen und wird in politische Ränkespiele verstrickt. Hexern wird aufgrund der Mutationen, die sie durchlaufen haben, absolute Gefühlskälte nachgesagt, doch auf Geralt scheint dies nicht zuzutreffen. Er ist durchaus in der Lage, etwas zu empfinden, und legt ein erstaunliches Maß an Mitgefühl an den Tag. In einer Welt, in der das Fressen vor der Moral kommt, ist der berühmte Hexer von Riva einer der letzten Lichtblicke ... sofern man ihn bezahlen kann.

ITTERSPORN – GERISSENER TROUBADOUR

Julian Alfred Pankratz Viscount de Lettenhove, besser bekannt als Rittersporn, ist Minnesänger, Poet, Dozent an der Akademie von Oxenfurt und einer der besten Freunde Geralts von Riva. Seine Liebe für den Wein, die Frauen und den Klang seiner eigenen Stimme bringt ihn immer wieder in Schwierigkeiten und liefert anschließend auch gleich das Mittel, um seinen Kopf wieder aus der Schlinge zu ziehen. Ihn zu unterschätzen, ist ein fataler Fehler, denn dieser scheinbar harmlose Barde verfügt über einen beträchtlichen Intellekt und ein überaus feines Gespür für Diplomatie. Als Vertrauter von Königen und als Liebhaber einflussreicher Damen hat sein Wort mehr Gewicht als ein ganzes Heer von stahlgerüsteten Kriegeren – vorausgesetzt der Wein lässt ihn das Wort klar artikulieren.

Dank seines weitreichenden Kontaktnetzwerks muss Rittersporn sich nur selten mit physischen Konflikten auseinandersetzen. Er zieht es vor, andere die Drecksarbeit erledigen zu lassen. Für seinen nomadischen und doch sehr ausschweifenden Lebensstil benötigt er ein gewisses finanzielles Polster. Daher gibt er, wenn er gerade nicht trinkt, Konzerte (und beehrt die Damen im Publikum mit einer privaten Zugabe). Ob Ohrfeigen oder gefüllte Geldbeutel, Rittersporn kommt immer auf seine Kosten. Er ist eine Naturgewalt, die Chaos und Glück in sich vereint, und der einzige Mensch, der absolut jede hoffnungslose Situation in einen todsicheren Sieg verwandeln kann ... und umgekehrt.

Wo andere nur Regenwolken sehen, erkennt er den Silberstreif am Horizont. Doch zu seinem eigenen Bedauern kann er oft den Mund nicht halten, wenn Reden Silber und Schweigen Gold gewesen wäre.



◆ CHARAKTERE ◆

YARPEN ZIGRIN – ZWERGENKRIEGER

Der erste Eindruck kann täuschen, vor allem, wenn er sich auf Yarpen Zigrin bezieht. Der stämmige Zwerg ist ein erfahrener Kämpfer und berühmter Drachenjäger, zäh wie Mahakam-Stahl und doppelt so tödlich. Er ist ein Mann weniger Worte und zeichnet sich durch schonungslose Direktheit aus ... er kann sogar ein richtiger Rüpel sein. Doch wer ihn als tumben Schläger erachtet, der nur die Axt schwingt und auf dem diplomatischen Parkett nichts verloren hat, begeht einen schweren Fehler. Was ihm an Redegewandtheit fehlt, gleicht er durch Ehrlichkeit, Sinn für Humor und eine gute Flasche Met (oder fünf) wieder aus. Jeden Feind, den er nicht binnen einer Nacht voller Wein und schmutziger Reime für sich gewinnen kann, verprügelt er am nächsten Morgen. Seine Kombination aus Muskeln und Gutmütigkeit hat ihm nicht nur die Loyalität einer Schar von Zwergenkriegern eingebracht, man munkelt sogar, dass er bei seinen legendären Schatzsuchen und Jagdausflügen auf die Hilfe von Zauberinnen und Hexern zurückgreifen konnte.

Zwei Dinge machen Yarpen Zigrin zu einem unverzichtbaren Verbündeten bei jedem kriegerischen oder abenteuerlichen Vorhaben: der Respekt, den er bei seinem Volk genießt, und die Ausrüstung, die er und seine Gefährten mitbringen. Als Anführer einer Zwergenkompanie verfügt er über diverse taktische Optionen.

Seine zweite große Stärke besteht darin, dass er fast jedes erdenkliche Kriegsgerät zu benutzen weiß: Streithämmer, Dolche, Schwerter, Äxte – wenn man es in der Schlacht gebrauchen kann, weiß Yarpen, wie man damit den Feinden seiner Freunde das Fürchten lehrt.



TRISS MERIGOLD – LISTENREICHE ZAUBERIN

Magie kann in der Welt von *The Witcher* nur von wenigen, besonders talentierten Individuen ausgeübt werden. Da jeder Zauberspruch ein hohes Maß an Wissen, Zeit und sorgfältiger

Vorbereitung erfordert, sind nur wenige Schüler der magischen Künste in der Lage, ihre Fähigkeiten auch im Kampf einzusetzen. Triss Merigold ist eines dieser Ausnahmetalente. Sie zählt zu den mächtigsten Mitgliedern der Loge der Zauberinnen, einem Geheimbund weiblicher Magier. Niemand sollte sich eine Frau wie sie leichtfertig zum Feind machen; sie kann einen ebenso leicht zu Asche verbrennen, wie sie einem das Leben zu retten vermag. Triss Merigold verbindet eine tiefe Freundschaft mit Geralt von Riva. Sie ist die persönliche Beraterin König Foltestes von Temerien, dem Herrscher über das wohlhabendste Reich des Nordens, und spielte eine entscheidende Rolle in den politischen Verwerfungen der jüngsten Vergangenheit.

Triss' größte Macht ist ihr Wissensschatz. Sie gelangt an jede erdenkliche Information, sei es durch magische Bespitzelung oder rohe Gewalt. Wenn sie ihre Zaubersprüche erst einmal vorbereitet hat, wird sie zu einer unaufhaltsamen Kraft, einem Wirbelsturm, der über alle Hindernisse hinwegfegt. Statt sich den Regeln anderer zu beugen, zieht es die kluge Zauberin vor, ihre eigenen Gesetze zu schreiben – was in den kommenden Abenteuern gewiss von Vorteil sein wird.



◆ EINFLUSSREICHE PERSONEN, GRUPPEN UND ORGANISATIONEN ◆

DAS KAISERREICH NILFGAARD

Das Kaiserreich Nilfgaard, regiert von Kaiser Emhyr var Emreis, auch bekannt als „die Weiße Flamme, die auf den Grabhügeln der Feinde tanzt“, ist der mächtigste Staat des Kontinents. Aufgrund ihres unstillbaren Expansionsdrangs stellt die südliche Weltmacht eine ständige Bedrohung für die Königreiche des Nordens dar. Wirtschaftlicher Aufschwung und fortschrittlichste Militärtechnik machen Nilfgaard zu einer nicht



zu unterschätzenden Großmacht. Die Nilfgaarder legen großen Wert auf Blutlinien und Rassenreinheit, was sie unter den freien Völkern des Kontinents nicht gerade beliebt macht. Nur wer auf nilfgaardischem Boden geboren wurde, gilt als vollwertiger Bürger. Dennoch fügen sich die Bewohner der annektierten Ländereien schweigend und hoffen dadurch einen Tag länger zu überleben. Nilfgaards Staatsreligion ist der Kult der Großen Sonne, was sich im Sonnenemblem des Reichswappens niederschlägt. Andersgläubige werden nicht verfolgt und solange sie keinen Unfrieden stiften, steht es den Völkern der eroberten Länder frei, ihre eigene Religion zu praktizieren.

DIJKSTRA

Sigismund Dijkstra, zumeist einfach nur als Dijkstra bekannt, ist Meisterspion und Oberkommandant der Sondereinsatzkräfte des Königreichs Redanien, einem wohlhabenden Staat im Norden des Kontinents. Leicht könnte man den hochgewachsenen, grobknochigen Mann mit der beginnenden Glatze für einen jener feinen Pinkel halten, die den ganzen Tag nur mit einem Glas Rotwein in der Hand herumstehen und die Brutalität des politischen Alltags pfleglich ignorieren. Wie jeder gute Spion schreckt Dijkstra vor keinem Mittel zurück. Seine Abneigung für Geralt von Riva ist ein offenes Geheimnis, seit sich die beiden Männer vor einiger Zeit begegneten und der Spion anschließend für eine Weile dienstuntauglich war. Nichtsdestotrotz sind Geralt und Dijkstra eiskalte Profis und bringen einander Respekt entgegen.



DIE LOGE DER ZAUBERINNEN

Die Loge ist ein Geheimbund weiblicher Magier, gegründet und angeführt von Philippa Eilhart, einer mächtigen Zauberin und ehemaligen Beraterin des Königs Wisimir II. von Redanien. Die Loge besteht aus vielen mächtigen Zauberinnen, deren erklärtes Ziel es ist, den Frieden zwischen den Königreichen zu wahren und das Wissen um die Magie zu hüten, auf dass es eines Tages neu erblühen kann. Aus diesem Grund strebt die Loge danach, möglichst viele ihrer Mitglieder in Machtpositionen zu bringen oder hinter den Thronen Einfluss auf Herrscher auszuüben. In ihren geheimen Treffen auf Schloss Montecalvo, dem Anwesen Philippa Eilharts, hat die Loge der Zauberinnen schon viele wichtige Ereignisse geplant und ins Rollen gebracht. Beispielsweise wurde dort das Friedensabkommen mit dem Kaiserreich Nilfgaard eingefädelt. Aktuell sucht die Schwesternschaft nach Geralts Adoptivtochter Ciri, da sie das Mädchen für den Schlüssel zur Entfesselung einer noch größeren magischen Macht hält.



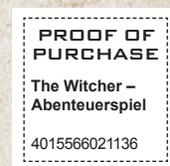
DIE SCOIA'TAEL

Sind sie Terroristen oder Freiheitskämpfer? Scoia'tael (das elfische Wort für Eichhörnchen) bezeichnet diverse nichtmenschliche Splittergruppen, die gewaltsamen Widerstand gegen die Rassendiskriminierung der menschlichen Obrigkeit leisten. Der Name der Gruppierung leitet sich von ihrer Lebensart ab: in Wäldern, immer in Bewegung, extrem mobil und jederzeit bereit, unerwartet zuzuschlagen. Die meisten Mitglieder der Scoia'tael sind Elfen, doch auch Vertreter anderer Völker, wie Zwerge und Halblinge, schließen sich ihnen in immer größerer Zahl an. Eine typische Zelle besteht aus maximal ein paar Dutzend Widerstandskämpfern, die eine gemeinsame Mission ausführen. Dabei kann es sich um einen Mordanschlag, ein Ablenkungsmanöver, die Störung des Handelsverkehrs oder gar Spionage handeln. Das Zeichen der Scoia'tael ist ein Eichhörnchenschwanz, den jedes Mitglied an Hut oder Kleidung trägt. Früher war die Gruppierung ein politischer Verbündeter des Kaiserreichs Nilfgaard, da der Kaiser ihnen mit Dol Blathanna einen eigenen elfischen Staat versprochen hatte. Später zwang er die freien Elfen dazu, die Scoia'tael als Kriegsverbrecher zu enteignen und ließ sie schutzlos im feindlichen Norden zurück.



◆ INDEX ◆

A	K	Sieh dir X-Karten an, siehe „Karten ziehen“6
Ablauf eines Spielzugs2	Kampf.....5	Siegpunkte8
Ablegen.....2	Karten aufdecken, siehe „Karten ziehen“ ...6	Singen, siehe „Aktionen“2
Aktionen2	Karten behalten6	Spielbereich8
Aktionsfelder2	Karten ziehen6	Spielsieg8
Aktiver Spieler.....2	Kriegsanzeiger.....6	Straßen.....8
Alchemie, siehe „Aktionen“2		
Anführen, siehe „Aktionen“2	L	T
Aufgehaltene Helden2	Leichte Wunden, siehe „Wunden“9	Trainieren, siehe „Aktionen“2
Aufträge.....3		Trainingskarten.....8
Ausgeben.....3	M	U
	Materialbeschränkung6	Unglück.....8
B	Monster.....6	Unterstützungsquest, siehe „Questkarten“7
Bewegung3		Unterstützungstabelle9
Beweise3	N	Unterstützungsquest abschließen, siehe „Freie Aktionen“4
	Nachbarorte/-regionen6	
E	Nebenquest, siehe „Questkarten“7	V
Eigenschaften3	Nebenquest abschließen, siehe „Freie Aktionen“4	Vorbereiten, siehe „Aktionen“2
Erfolge, siehe „Würfel“9	Neu Würfeln, siehe „Würfel“9	Vorrat.....9
Ermitteln, siehe „Aktionen“2		
Ermittlungskarten3	O	W
	Oren, siehe „Bewegung“3	Wasserstraßen, siehe „Straßen“8
F	siehe „Freie Aktionen“4	Wechselkurs, siehe „Hinweise“5
Feinde, siehe „Kampf“5	siehe „Spielbereich“, „Spielsieg“8	siehe „Spielsieg“8
Freie Aktionen4	Orte7	Wertvolle Information, siehe „Ermittlungskarten“3
Freunde bestechen, siehe „Freie Aktionen“ 4		Würfel.....9
	Q	Wunden.....9
G	Questkarten.....7	
Gefährten, siehe „Yarpen“10		Y
Gefahren begegnen4	R	Yarpen10
Gefahrenzonen4	Rasten, siehe „Aktionen“2	
Gesprächsregeln.....4	Regionen7	
Gleichstand, siehe „Spielsieg“8	Reisen, siehe „Aktionen“2	
Glück.....4	Ritualwert, siehe „Kampf“5	
	Rückschläge, siehe „Ermittlungskarten“3	
H	Rüstungsfeld, siehe „Yarpen“10	
Handeln5		
Hauptquest, siehe „Questkarten“7	S	
Hauptquest abschließen, siehe „Freie Aktionen“4	Schwere Wunden, siehe „Wunden“9	
Hinweise5	Schildwert, siehe „Kampf“5	
Hinweise in Beweise umwandeln, siehe „Freie Aktionen“4	Schwertwert, siehe „Kampf“5	



© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. *The Witcher* video games are © CD PROJEKT S.A. *The Witcher* game is based on a novel of Andrzej Sapkowski. *The Witcher* is a trademark of CD PROJEKT S.A. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

◆ KURZÜBERSICHT ◆

MARKER UND SYMBOLE

NAME	DARSTELLUNG IM TEXT	MARKER
UNGLÜCK		
LEICHTE WUNDE		
SCHWERE WUNDE		
ROTER HINWEIS	roter 	
BLAUER HINWEIS	blauer 	
VIOLETTER HINWEIS	violetter 	
OREN		
ALLGEMEINER MARKER		
MONSTER		

WÜRFEL

NAME	WÜRFELSEITE	GENERIERTE ERGEBNISSE
SCHWERT		
SCHILD		
AUSWEICHEN		
RITUAL		
HEXER-ZEICHEN		
DOPPELSCHWERT		
DOPPELSCHILD		
AUSWEICHEN UND SCHILD		
SCHWERT UND DOPPELSCHILD		
LEERSEITE		(NICHTS)

FREIE AKTIONEN

- ✦ Hinweise in Beweise umwandeln
- ✦ Nebenquest abschließen
- ✦ Unterstützungsquest abschließen
- ✦ Hauptquest abschließen
- ✦ Handeln
- ✦ Freunde bestechen (nur für Rittersporn)

ABLAUF EINES KAMPFES

1. „Zu Kampfbeginn“-Effekte abhandeln
2. „Vor dem Würfeln“-Effekte abhandeln
3. Würfeln
4. Würfelerggebnisse zusammenzählen
5. Würfelerggebnisse modifizieren (Ausweichen, Trainingskarten nutzen usw.)
6. Gewürfelte  mit dem Schwertwert des Feindes vergleichen. Das Ergebnis ist entweder „Erfolg “ oder „Fehlschlag “.
7. Gewürfelte  mit dem Schildwert des Feindes vergleichen. Das Ergebnis ist entweder „Erfolg “ oder „Fehlschlag “.
8. Wenn der Feind ein Monster ist und der Angriff erfolgreich war, ist das Monster besiegt.