



„Triss muss es doch auch gespürt haben“, dachte Geralt bei sich. Das Hexermedaillon auf seiner Brust vibrierte. Magie lag in der Luft. Das oder sie näherten sich einer Kreatur aus einer fremden Sphäre. In jedem Fall bedeutete es Ärger. Also warum sagte sie nichts?

„Da wären wir! Wurde langsam auch Zeit – mein Hintern ist vom Reiten so wund, dass er bald eine Revolte anzettelt.“ Immer wenn Rittersporn sich beschwerte, klang es so theatralisch wie ein Bühnenauftritt.

Heute war sein Gequengel besonders laut, fast als würde er jemandem in der Dunkelheit der Höhle etwas zurufen. Vor langer Zeit war hier eine ertragreiche Goldmine gewesen, bis eine dunkle Macht von ihr Besitz ergriff und Monster sich in den Schächten ansiedelten. Immer wieder waren Dorfbewohner, die sich zu nahe an die Höhle herangewagt hatten, verschwunden.

Doch vor einer Weile hatte sich die Finsternis zurückgezogen und seitdem gab es auch keine Vermissten mehr. Die Dorfältesten hatten Geralt und seinen Gefährten einen dicken Beutel Gold dafür versprochen, der Sache auf den Grund zu gehen. Denn die Ruhe störte den gewohnten Gang der Dinge im Dorf.

Yarpen strich sich über den Bart und murmelte etwas Unverständliches. Von Anfang an war er der Meinung gewesen, dass die Dorfältesten etwas verheimlichten. Mitgekommen war er aber trotzdem. Warum wohl? Und Triss – wieso war eine Zauberin und königliche Beraterin willens, ihren Posten zu verlassen, um eine alte Mine zu erforschen? Was war so besonders an dieser Höhle?

Sobald sich die Dunkelheit um sie schloss, wurde Geralt klar, dass die Antworten noch warten mussten; der hungrige Blick der Nekker, die aus dem Abgrund kletterten, versprach ihn eine Weile beschäftigt zu halten.

GEBRAUCH DER SPIELREGEL

Die Spielregel ist extra kurz gehalten, um neuen Spielern den Einstieg in das **The Witcher: Abenteuerspiel** zu erleichtern. Aus diesem Grund werden in diesem Heft auch keine Spezialfälle oder Ausnahmen erläutert. Vor der ersten Partie sollte man die Spielregel komplett durchgelesen haben.

Zusätzlich zur Spielregel gibt es ein Referenzhandbuch, das auf spezielle Fragen und Ausnahmefälle eingeht. Mehr dazu auf S. 1 des Referenzhandbuchs.

◆ ÜBERBLICK ◆

Beim **The Witcher: Abenteuerspiel** schlüpfen die Spieler in die Rollen von Helden mit individuellen Eigenschaften, Fähigkeiten und Kräften. Im Verlauf des Spiels reisen diese Helden quer durch die Welt von **The Witcher**, bekämpfen Feinde und verfolgen Hinweise, um Quests abzuschließen und Siegpunkte zu sammeln. Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

SPIELER UND HELDEN

Jeder Spieler steuert beim **The Witcher: Abenteuerspiel** einen Helden. Immer wenn im Folgenden von einem „Helden“ die Rede ist, sind sowohl der Charakter als auch der ihn kontrollierende Spieler gemeint.



EXEMPLARISCHER SPIELAUFBAU (2 SPIELER)



◆ SPIELAUFBAU ◆

Vor Spielbeginn werden folgende Schritte der Reihe nach durchgeführt:

- Spielbrett auslegen:** Das Spielbrett wird auseinandergefaltet und in Reichweite aller Spieler auf den Tisch gelegt.
- Kampfwürfel bereitlegen:** Die drei Kampfwürfel werden neben dem Spielbrett bereitgelegt.
- Kartenstapel vorbereiten:** Die Karten werden nach ihren Rückseiten sortiert und die Stapel einzeln gemischt. Die Trainingsstapel werden erst einmal beiseitegelegt. Glücksstapel und Unglücksstapel kommen verdeckt auf die passenden Felder des Spielbretts. Die drei Queststapel sowie die drei Ermittlungsstapel werden verdeckt neben das Spielbrett gelegt.
- Monster vorbereiten:** Die Monster werden nach Farben sortiert, jede Farbe einzeln gemischt und gestapelt. Dann werden die drei Stapel mit der Rückseite nach oben neben das Spielbrett gelegt.
- Markervorrat vorbereiten:** Die restlichen Marker werden nach Typen sortiert und neben dem Spielbrett bereitgelegt.
- Kriegsanzeiger einstellen:** Ein allgemeiner Marker wird auf das oberste Feld des Kriegsanzeigers gelegt.
- Start-Gefahren platzieren:** In jede der oberen 3 Gefahrenzonen (grau, violett und rot) wird 1 bronzenen Monstermarker mit der Rückseite nach oben gelegt. In jede der unteren 3 Gefahrenzonen (blau, gelb und grün) wird 1 Unglücksmarker gelegt.
- Startspieler bestimmen:** Der Startspieler wird zufällig bestimmt.
- Helden wählen:** Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn wählt jeder einen Heldenbogen und legt ihn vor sich.
- Helden-Spielmaterial bereitlegen:** Jeder Spieler nimmt seine Heldenwürfel, Heldenmarker, Aktionsmarker, Trainingskarten und Heldenfigur sowie die auf dem Heldenbogen angegebene Anzahl an Orens. Das Spielmaterial nicht verwendeter Helden wird in die Spielschachtel zurückgelegt.
- SP-Marker platzieren:** Jeder Spieler legt einen seiner Heldenmarker auf das Feld „0“ der Siegpunkteleiste.
- Heldenfiguren platzieren:** Jeder Spieler setzt seine Heldenfigur auf eines der kreisförmigen Felder des Ortes, der links unten auf seinem Heldenbogen angegeben ist.
- Start-Quests ziehen:** Jeder Spieler zieht 2 Karten vom dem Queststapel, der rechts unten auf seinem Heldenbogen abgebildet ist. Jeder wählt eine Karte, die er behalten will, legt sie offen neben seinen Heldenbogen und legt die andere Karte ab.
- Unterstützungsquests markieren:** Jeder Spieler legt seinen zweiten Heldenmarker auf die Fahne der Unterstützungstabelle, die dem Typ seiner aktuellen Unterstützungsquest entspricht (siehe S. 8).

SONDERFALL: YARPEN

Entscheidet sich ein Spieler für Yarpen, erhält er in Schritt 10 des Spielaufbaus die 4 Gefährtenkarten und legt sie offen neben seinen Heldenbogen.

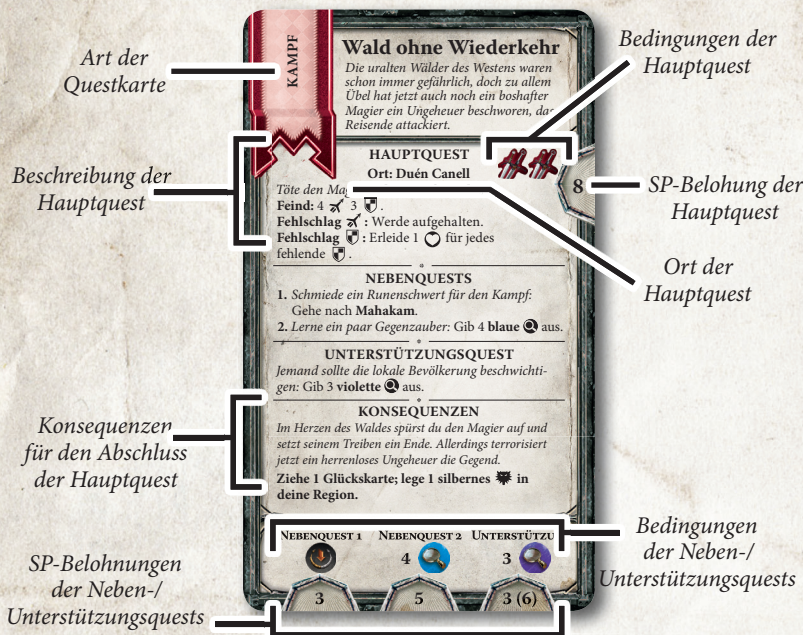
Auf Yarpens Heldenbogen sind zwei Queststapel abgebildet. Immer wenn er Questkarten zieht, darf er entweder vom roten Stapel (Kampf) oder vom violetten Stapel (Diplomatie) ziehen.

Yarpen unterscheidet sich in mancherlei Hinsicht von den anderen Helden. Wer ihn spielen will, sollte daher den Abschnitt „Yarpen“ auf S. 10 des Referenzhandbuchs vollständig durchlesen.

QUESTS

Quests sind das Herzstück des Spiels und stellen die Ziele der Helden dar. Jeder Spieler hat stets eine offene Questkarte vor sich liegen. Diese enthält mehrere Quests, die er abschließen kann, um Siegpunkte (SP) zu erhalten. Oft hat der Abschluss einer Quest auch weitere Folgen, positive wie negative. Ein Held darf nur von den auf seinem Heldenbogen abgebildeten Queststapeln ziehen.

Um eine Quest abzuschließen, muss man verschiedene Aufgaben bewältigen, z. B. Ressourcen ausgeben, kämpfen oder an einen bestimmten Ort reisen. Die exakten Bedingungen und SP-Belohnungen jeder Quest sowie die Konsequenzen für den Abschluss der Hauptquest sind auf der Questkarte angegeben.



SPIELABLAUF

Beim *The Witcher: Abenteuerspiel* reist man durch die Welt, schließt Quests ab und sammelt SP. Das Spiel geht über mehrere Runden; den Anfang macht der Startspieler, dann geht es weiter im Uhrzeigersinn. Als aktiver Spieler hat man 2 Aktionen und muss anschließend einer Gefahr aus seiner Region begegnen. Danach endet der Zug und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

AKTIONEN

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

Um eine Aktion durchzuführen, nimmt man einen Aktionsmarker und legt ihn auf ein freies Aktionsfeld seines Heldenbogens. Dann wird die Aktion, wie auf dem Heldenbogen beschrieben, durchgeführt. Es ist nicht möglich, zwei Mal im gleichen Zug dieselbe Aktion durchzuführen.



Am Ende des Spielzugs werden alle Aktionsmarker vom Heldenbogen entfernt.

Es folgt eine kurze Beschreibung der verschiedenen Aktionen.

Reisen

Reisen führen die Helden in andere Teile der Welt und lassen sie Hinweise entdecken. Beim **REISEN** bewegt man seine Heldenfigur **entweder** über eine **oder** über zwei aufeinanderfolgende Straßen. Dann erhält man den oder die am Zielort abgebildeten Hinweismarker (siehe S. 5). Falls man sich über zwei Straßen bewegt hat, muss man anschließend 1 Unglückskarte ziehen und abhandeln.

Ermitteln

Durch Ermittlungen kann man auf Hinweise, aber auch auf Hürden und Feinde stoßen. Beim **ERMITTELN** zieht man die oberste Karte eines beliebigen Ermittlungstapels und handelt sie ab. Falls nichts Gegenteiliges angegeben ist, wird sie anschließend abgelegt.

Trainieren

Mit Training verbessert man die Fertigkeiten und Ausrüstung seines Helden. Beim **TRAINIEREN** zieht man zwei Karten von seinem Trainingsstapel, wählt eine, die man behalten will, und legt die andere ab.

Rasten

Die Rast ist eine kurze Atempause, in der sich der Held erholen kann. Beim **RASTEN** entfernt man entweder **zwei** leichte oder **einen** schweren Wundenmarker von seinem Heldenbogen.

Alchemie (nur für Geralt)

Geralt beherrscht die Herstellung mächtiger Tränke. Für **ALCHEMIE** legt er 1 allgemeinen Marker auf **jede** **TRANK**-Trainingskarte, die offen vor ihm liegt.

Vorbereiten (nur für Triss)

Triss benötigt Zeit, um ihre Zaubersprüche vorzubereiten. Beim **VORBEREITEN** legt sie 1 allgemeinen Marker auf **eine** **ZAUBER**-Trainingskarte, die offen vor ihr liegt.

Singen (nur für Rittersporn)

Rittersporn kann sich mit einer Darbietung immer einen Groschen dazuverdienen. Beim **SINGEN** erhält er 2 Orens aus dem Vorrat.

Anführen (nur für Yarpfen)

Yarpfen kann stets auf seine Gefährten vertrauen. Beim **ANFÜHREN** wählt er zwei seiner Gefährtenkarten und handelt sie ab.

REGIONEN, ORTE, STRASSEN – WAS IST DAS?

Auf dem Spielbrett befinden sich diverse **ORTE** aus der Welt von *The Witcher*. Man erkennt sie an ihren farbigen Namensplaketten und den darüberliegenden, kreisförmigen Feldern. Andere Orte erreicht man über die gelben **STRASSEN**.

Jeder Ort kann anhand von Farbe und Symbol seiner Namensplakette einer **REGION** zugeordnet werden. Jede Region verfügt über eine eigene Gefahrenzone auf der linken Seite des Spielbretts (siehe „Gefahren – was ist das?“ auf S. 5).



Duén Canell gehört zur blauen Region und ist über drei Straßen mit anderen Orten verbunden. Unter der Namensplakette ist ein Herzsymbol, d. h. jeder Held, der diesen Ort betritt, heilt eine Wunde.

FREIE AKTIONEN

Freie Aktionen sind Spielhandlungen, die keine Aktion verbrauchen. Der aktive Spieler kann vor und nach jeder Aktion beliebig viele Freie Aktionen ausführen. Es folgt eine kurze Beschreibung.

Hinweise in Beweise umwandeln

Man gibt eine bestimmte Anzahl an Hinweismarkern aus und erhält dafür einen Beweismarker aus dem Vorrat. Den Wechselkurs entnimmt man seinem Heldenbogen.



Gerals Wechselkurs

Nebenquest abschließen

Man erfüllt die Bedingungen einer Nebenquest der aktuellen Questkarte, z. B. indem man Ressourcen ausgibt oder sich am richtigen Ort aufhält. Anschließend erhält man sofort die SP-Belohnung der Nebenquest und legt einen allgemeinen Marker auf das zugehörige Questfeld, um anzuzeigen, dass sie abgeschlossen wurde.



eine abgeschlossene Nebenquest

Unterstützungsquest abschließen

Kann nur ausgeführt werden, wenn man sich am selben Ort wie ein Mitspieler aufhält. Man gibt die auf der Questkarte des Mitspielers (unter Unterstützungsquest) genannten Ressourcen aus, um sofort 6 SP zu erhalten. Der Besitzer der Questkarte erhält sofort 3 SP und legt einen allgemeinen Marker auf das Feld der Unterstützungsquest, um anzuzeigen, dass sie abgeschlossen wurde.

Hauptquest abschließen

Kann nur am Ort der Hauptquest ausgeführt werden. Man erfüllt die Bedingungen der Hauptquest, indem man die auf der Karte abgebildeten Ressourcen ausgibt. Wird zusätzlich ein Kampf gefordert, muss man ihn an dieser Stelle ausfechten. Unabhängig vom Ausgang des Kampfes gilt die Quest danach als abgeschlossen. Man erhält sofort ihre SP-Belohnung und handelt dann die Konsequenzen der Karte ab. Anschließend wird sie umgedreht und man zieht zwei neue Karten vom Queststapel des Helden. Eine davon behält man, die andere legt man ab.

HINWEISE UND BEWEISE – WAS IST DAS?

Um Quests abzuschließen, benötigt man oftmals **BEWEISE**. Diese erhält man, indem man **HINWEISE** sammelt und sie anschließend in Beweise umwandelt.



ein roter Hinweis



ein roter Beweis

Es gibt mehrere Möglichkeiten, an Hinweise zu gelangen, z. B. durch Reisen oder Ermitteln.

Folgende Symbole zeigen, welche und wie viele Hinweise man beim Betreten eines Ortes erhält.



Man erhält 1 Hinweis in der abgebildeten Farbe.



Man erhält 1 Hinweis in einer der beiden Farben.



Man erhält 1 Hinweis beliebiger Farbe.



Man erhält beide abgebildeten Hinweise.

Handeln

Helden, die sich am selben Ort aufhalten, können Hinweise und Orens miteinander tauschen. Vor dem Tausch müssen Bedingungen ausgehandelt werden, die für beide Seiten akzeptabel sind.

Freunde bestechen (nur für Rittersporn)

Rittersporn gibt 1 Oren aus und legt 1 allgemeinen Marker auf eine beliebige **FREUND**-Trainingskarte, die offen vor ihm liegt.

GEFAHREN – WAS IST DAS?

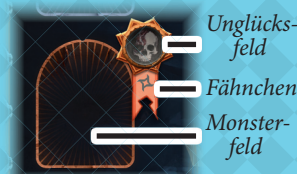
Es gibt zwei Arten von **GEFAHREN**, denen ein Held begegnen kann: Unglück und Monster.



Monster-Rückseiten (Bronze, Silber und Gold)

Unglücksmarker

Alle Gefahrenmarker liegen auf den jeweils passenden Feldern einer **GEFAHRENZONE**. Ein Monsterfeld kann beliebig viele Monstermarker enthalten, wohingegen auf einem Unglücksfeld maximal ein Unglücksmarker liegen darf. Eine Gefahrenzone kann gleichzeitig Monster- und Unglücksmarker enthalten.



Gefahrenzone der roten Region

Jede Gefahrenzone ist einer Region zugeordnet, erkennbar an Farbe und Symbol ihres Fähnchens.

GEFAHREN BEGEGNEN

Nachdem der aktive Spieler seine beiden Aktionen durchgeführt hat, muss er **einer** Gefahr aus seiner Region begegnen. Dazu überprüft er die **GEFAHRENZONE** seiner Region und wählt eine der darin liegenden Gefahren aus. Falls es in seiner Region keine Gefahren gibt, muss er stattdessen den Kriegsanzeiger vorstellen (siehe „Kriegsanzeiger“ S. 8).

Begegnet er einem Unglück, legt er den entsprechenden Unglücksmarker ab, zieht 1 Unglückskarte und handelt sie ab.

Entscheidet er sich für ein Monster, dreht er den entsprechenden Monstermarker um (falls er verdeckt war) und bekämpft das Monster (siehe „Kämpfe“ S. 6). Falls es in der Region mehrere Monster gibt, wählt er eines aus und bekämpft nur dieses eine.



BEISPIEL FÜR EINEN SPIELZUG

Geralt will die Hauptquest von „Wald ohne Wiederkehr“ abschließen. Zwei rote Beweise hat er schon; jetzt muss er nur noch nach Duén Canell reisen. Geralt plant seinen Spielzug.

1. Zum Abschluss der Quest wird Geralt kämpfen müssen. Etwas Vorbereitung kann also nicht schaden. Mit seiner ersten Aktion wählt er Alchemie und legt je 1 allgemeinen Marker auf seine beiden **TRANK**-Karten. Dies wird ihm später helfen.
2. Als zweite Aktion wählt er Reisen und bewegt sich über zwei Straßen: von Wyzima zum Brokilon und dann weiter nach Duén Canell. Dort angekommen erhält er 1 blauen Hinweis und legt ihn zu den 3 blauen Hinweisen, die er bereits hat. Aufgrund des Herzsymbols unter der Namensplakette des Ortes kann er heilen, d. h. 1 leichte Wunde von seinem Heldenbogen entfernen. Da er sich über zwei Straßen bewegt hat, zieht er anschließend 1 Unglückskarte und handelt sie ab.
3. Jetzt kann er als Freie Aktion eine Nebenquest abschließen: Er gibt 4 blaue Hinweise aus, erhält 5 SP und markiert den Abschluss der Quest mit einem allgemeinen Marker.
4. Dann schließt er – ebenfalls als Freie Aktion – seine Hauptquest ab. Dazu muss er zwei rote Beweise ausgeben und den in der Questbeschreibung genannten Feind bekämpfen. Nach dem Kampf erhält er 8 SP für den Abschluss der Quest und handelt die auf der Questkarte genannten Konsequenzen ab. Anschließend dreht er die Karte um und zieht 2 neue, von denen er 1 behält.
5. Nachdem Geralt zwei Aktionen durchgeführt hat und keine weiteren Freien Aktionen ausführen will, muss er zu guter Letzt einer Gefahr begegnen. Es gibt zwei Gefahren in der blauen Region, doch er begegnet nur einer davon. Er entscheidet sich für das verdeckte silberne Monster, dreht es um und bekämpft es.

Nach dem Kampf ist Geralts Zug vorbei. Er entfernt die Aktionsmarker von seinem Heldenbogen. Dann kommt der Spieler zu seiner Linken an die Reihe.

6

WÜRFELERGEBNISSE – WAS IST DAS?

Jede Würfelseite generiert 1 oder mehrere **WÜRFELERGEBNISSE**.

Gewürfelt wird in den verschiedensten Situationen, z. B. im Kampf oder bei manchen Ermittlungen. Im Kampf werden die Würfelergebnisse aufaddiert und entscheiden über Erfolg und Fehlschlag von Angriff und Verteidigung. Außerdem kann man Würfelergebnisse ausgeben, um die Effekte von Trainingskarten auszulösen.



Erfolg

Manche Ermittlungskarten verlangen einen Wurf der Heldenwürfel und beschreiben, was im Falle eines Erfolgs oder Fehlschlags passiert.

Für einen Erfolg benötigt man genau die Würfelseite, die laut Heldenbogen als „Erfolg“ zählt. Diese ist von Held zu Held verschieden.

Eine vollständige Auflistung aller Würfelseiten und der von ihnen generierten Ergebnisse findet sich auf S. 16 des Referenzhandbuchs.



Diese Würfelseite generiert 1 **Erfolg**.



Diese Würfelseite generiert 1 **Erfolg**.



Diese Würfelseite generiert 1 **Erfolg** und 2 **Wunden**.

Geralt hat Erfolg, wenn er ein Hexerzeichen würfelt.

KAMPFBEISPIEL

Geralt begegnet einem verdeckten, silbernen Monster. Er dreht es um: ein Flatterer.

Zuerst handelt er den „Vor dem Würfeln“-Effekt ab, indem er eine leichte Wunde auf seinen Heldenbogen legt. Dann würfelt er mit den Kampfwürfeln und seinen roten Heldenwürfeln. Dies ist das Resultat:



Die Würfel generieren folgende Ergebnisse: 3 **Wunden**, 1 **Erfolg**, 1 **Wunde**, 1 **Erfolg**, 1 **Wunde**.

Geralt gibt 1 **Wunde** aus, um den Effekt der Hexerzeichen-Trainingskarte „Igni“ auszulösen, welcher 2 **Wunden** generiert. Außerdem gibt er 1 **Erfolg** und 1 **Wunde** aus, um 1 **Erfolg** zu generieren.

Nach der Modifikation ist das Würfelergebnis endgültig und lautet: 4 **Wunden** und 2 **Erfolge** – genug also für Erfolg bei Angriff und Verteidigung gegen den Flatterer.

Geralts erfolgreicher Angriff beschert ihm 1 Oren und 1 SP. Da die Verteidigung nicht fehlgeschlagen ist, wird der zweite Feindeffekt ignoriert. Mit seinem erfolgreichen Angriff hat Geralt den Flatterer besiegt, d. h., er legt ihn ab.

◆ SPIELSIEG ◆

Sobald ein Spieler seine dritte Hauptquest abschließt, haben alle anderen noch je einen Zug, bevor das Spiel endet. Es gewinnt, wer am Ende die meisten Siegpunkte hat.

WUNDEN – WAS IST DAS?

Helden können zwei Arten von **WUNDEN** erleiden: leichte (○) und schwere (⊕). Alle Wundenmarker sind doppelseitig bedruckt und zeigen auf der einen Seite eine leichte, auf der anderen eine schwere Wunde.

Helden können zwar nicht sterben, aber auch nicht endlos viele Wunden hinnehmen. Dies wird durch die **VERWUNDBAREN AKTIONSFELDER** ihrer Heldenbögen dargestellt.

Manche Effekte führen dazu, dass ein Held Wunden erleidet. Wenn das passiert, nimmt er die durch den Effekt vorgeschriebene Anzahl an Wundenmarkern und legt sie (mit der passenden Seite nach oben) auf beliebige verwundbare Aktionsfelder seines Heldenbogens, die noch keine Wundenmarker enthalten.

Solange ein Aktionsfeld mit einem Wundenmarker belegt ist, kann es keinen Aktionsmarker aufnehmen. Mit anderen Worten: Der Held kann die Aktion dieses Felds nicht mehr ausführen.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Wundenmarker wieder loszuwerden, z. B. kann man als Aktion rasten, einen Ort mit Herzschild betreten oder sich einen bestimmten Karteneffekt zunutze machen.



verwundbares
Aktionsfeld



leichte Wunde



schwere
Wunde



◆ SONSTIGE REGELN ◆

SIEGPUNKTE

Um stets den Überblick über den aktuellen Punktestand zu behalten, verwendet man die rings um das Spielbrett verlaufende Siegpunkteleiste. Wenn ein Spieler SP erhält, rückt er seinen SP-Marker um entsprechend viele Felder weiter. Verliert er hingegen SP, muss er seinen Marker um entsprechend viele Felder zurücksetzen.

TRAININGSKARTEN

Mithilfe von Trainingskarten erhält man Zugang zu mächtigen Spieleffekten. Nutzen kann man sie ausschließlich zu dem auf der jeweiligen Karte angegebenen Zeitpunkt (z. B. „Ein Mal pro Kampf“).

Einige Trainingskarten besagen: „Gib 1 ☼ von dieser Karte aus“, um den Effekt der Karte auszulösen. Jeder Held hat seine eigene Methode, um Marker auf Trainingskarten zu legen; z. B. verwendet Geralt die Aktion Alchemie, um seine Trank-Trainingskarten mit allgemeinen Markern zu bestücken.

Auf jeder Trainingskarte dürfen maximal 3 allgemeine Marker liegen.

UNTERSTÜTZUNGSTABELLE

Die Unterstützungstabelle auf dem Spielbrett dient der Übersicht über alle aktuellen Unterstützungsquests. Hier sieht man auf einen Blick, wie man seine Mitspieler bei ihren Quests unterstützen kann.

Sobald man eine neue Questkarte erhält, setzt man seinen Heldenmarker auf die Fahne der Tabelle, die dem Typ der neuen Unterstützungsquest entspricht.



Unterstützungstabelle

KRIEGSANZEIGER

Der **KRIEGSANZEIGER** stellt den Konflikt mit Nilfgaard dar und sorgt für allerlei Gefahren auf dem Spielbrett.

Einige Spieleffekte führen dazu, dass der Kriegsanzeiger vorgestellt wird. Wenn das passiert, rückt man den allgemeinen Marker um 1 Feld im Uhrzeigersinn weiter, nimmt die auf dem neuen Feld abgebildete Gefahr und legt sie in die Gefahrenzone seiner aktuellen Region.



Kriegsanzeiger

EIGENSCHAFTEN

Trainingskarten und manche Ermittlungskarten haben **EIGENSCHAFTEN**, dargestellt in fettgedruckten Kapitälchen (z. B. **ZAUBER**). Eigenschaften haben an sich keinen Effekt, allerdings können die Effekte anderer Karten Bezug auf sie nehmen.

AUFTRÄGE

Manche Ermittlungskarten enthalten **AUFTRÄGE** – optionale Aufgaben, die für kleinere Belohnungen erledigt werden können. Bis zum Abschluss des Auftrags behält man die Karte bei sich als Erinnerung an Aufgabe und Belohnung.

Manche Karten behält man nicht nur wegen ihres Auftrags, sondern auch wegen ihrer Eigenschaft. Damit nichts durcheinander gerät, sollten abgeschlossene Aufträge stets von unvollendeten getrennt werden.

GLÜCKSKARTEN

Durch manche Spieleffekte erhält man Glückskarten. Wenn das passiert, zieht man eine Glückskarte, sieht sie sich an und legt sie verdeckt vor sich. Jede Glückskarte gibt genau an, wann sie ausgespielt werden kann. Der Besitzer der Karte entscheidet, wann er sie einsetzen will.

AUFGEHALTENE HELDEN

Manche Spieleffekte führen dazu, dass Helden **AUFGEHALTEN** werden. Ein aufgehaltener Held muss auf seine nächste Aktion verzichten. Um das darzustellen, kippt man die Figur des Helden um. Wenn er das nächste Mal eine Aktion ausführen könnte, wird stattdessen seine Figur wieder aufgerichtet.

MONSTER IN REGIONEN LEGEN

Manche Spieleffekte verlangen, dass man ein Monster (☼) in eine bestimmte Region legt. Dazu zieht der aktive Spieler das oberste Monster des angegebenen Stapels (Bronze, Silber oder Gold) und legt es **verdeckt** auf das Monsterfeld der entsprechenden Gefahrenzone. Liegen dort bereits Monster, wird das neue Monster darauf gelegt.

UNGLÜCK

Manche Spieleffekte verlangen, dass man ein Unglück (☹) in eine bestimmte Region legt. Dazu nimmt der aktive Spieler einen Unglücksmarker und legt ihn auf das Unglücksfeld der entsprechenden Gefahrenzone.

Unglücksfelder gibt es auch auf Heldenbögen (je eines neben jedem Aktionsfeld). Manche Effekte besagen: „Du erleidest 1 ☹.“ Wenn das passiert, nimmt man einen Unglücksmarker und legt ihn auf ein beliebiges freies Unglücksfeld seines Heldenbogens.

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.



Auf dem Unglücksfeld des Heldenbogens liegt ein Marker

WIE GEHT ES WEITER?

Jetzt da ihr die Spielregel gelesen habt, seid ihr bereit für euer erstes Spiel. Sollten zwischendurch Fragen auftauchen, könnt ihr jederzeit im Referenzhandbuch nachschlagen. Folgende Regeln werden besonders häufig gebraucht:

- ☼ Um sich über eine Wasserstraße bewegen zu können, muss man die angegebene Summe an Orens bezahlen.
- ☼ Wenn man eine Wunde erleidet, aber keine freien verwundbaren Aktionsfelder mehr hat, platziert man keinen Wundenmarker und verliert dafür 2 SP.
- ☼ 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.