



# THE WITCHER

## DIE ALTE WELT

### MONSTERJAGD ERWEITERUNG

*Der Hexer blieb stehen und spürte, wie ihm ein Schauer der Beklemmung über den Rücken lief. Seit einiger Zeit herrschte absolute Stille im Wald. Der Gesang der Vögel, der ihn die letzten Stunden begleitet hatte, war verstummt. Auch von Wild war keine Spur mehr zu sehen.*

*„Wer zu tief in den Wald hineingeht, kommt nicht mehr heraus“, hatte einer der Dorfbewohner am Abend zuvor betont. „Der Wald gehört jetzt einem Werwolf ... oder einem anderen Ungetüm.“*

*Der Bauer hatte sich natürlich geirrt. Das Körnchen Wahrheit von den Erzählungen der Dorfbewohner machte deutlich, dass es ein Teufel war – und kein Werwolf – der sich in den hiesigen Wäldern eingenistet hat.*

*Der Hexer hockte sich hin und bemerkte eine frische Spur im Unterholz. Seine Vermutung war richtig: Es war ein Unhold, und zwar ein ziemlich großer ...*

*Er griff an seinen Gürtel um sicherzustellen, dass die Bombe, die man „Teufelsbovist“ nannte, an ihrem Platz war. Dann nahm er ein kleines*

*Fläschchen aus seiner Tasche und entkorkte es. Mit geübter Präzision trug er ein spezielles Öl auf die Klinge auf.*

*Im Kampf gegen eine Bestie, die einen Reiter und sein Pferd mit einem einzigen Prankenhieb töten kann, sind alle Mittel nicht nur erlaubt, sondern absolut unerlässlich.*

*Als er sich aufrichtete, sah er eine kurze Bewegung im Augenwinkel. Eine dunkle Gestalt huschte durch das Gebüsch. Der Hexer schloss die Augen und holte tief Luft.*

*Er war bereit ...*

*Und ich? Ich saß damals im Dorf und wartete mit den anderen auf seine Rückkehr aus dem Wald. Und natürlich kam er zurück –, auch wenn er sich kaum auf den Beinen halten konnte. Und nachdem sie ihn geflickt und wieder zusammengesetzt hatten, holte er sich seine Belohnung ab ... und wir gingen unseres Weges.*

– Auszug aus den Chroniken des Benno Kobart,  
Kapitel XIII, Die Gefahren der Straße.

# SPIELMATERIAL

## 1 Set Spieler-Komponenten:



1 Charaktertableau



1 Schildmarker aus Holz



5 Holzwürfel

## 1 Hexer-Miniatur mit farbiger Basis



1 Siegmarker und 1 Siegmarker aus Kunststoff



10 Start-Hexerkarten



4 Medaillon-Trophäenkarten

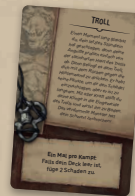
## 1 Set Troll-Komponenten:



1 Troll-Miniatur



1 Monsterplättchen



1 Monsterkarte

## 11 einzigartige Hexer- und Magierkarten



1 für jeden Hexer im Grundspiel, den Mantikor-Hexer aus dieser Erweiterung und jeden Charakter aus der **Zauberinnen und Magier**-Erweiterung



28 Bombenkarten



15 Mutagenkarten



40 Spezial-Hexerkarten



4 Spezial-Monster-Angriffskarten



29 große Monsterkarten



18 Schwächeplättchen



# SPIELMODULE

Diese Erweiterung besteht aus verschiedenen Modulen, die ihr dem Grundspiel einzeln oder gemeinsam hinzufügen könnt. Wir empfehlen euch, die Module eins nach dem anderen auszuprobieren.

Mit Ausnahme der Änderungen, die auf den folgenden Seiten beschrieben werden, bleiben Spielaufbau und Spielablauf unverändert.

## MANTIKORSCHULE



Die Mantikorschule wird wie jede andere Schule aus dem Grundspiel verwendet, d. h. dass der entsprechende Hexer eigene Spieler-Komponenten besitzt und eine eigene Hexerschule auf dem Spielplan hat.



Spezialisierung:



**Mantikorschule – Tranktoleranz**  
Ein Mal pro Kampf, in deinem Kampfzug: Du darfst 1 nicht getrunkenen Trank ablegen (2 Tränke auf Stufe 1), um diese Spezialisierung zu aktivieren: Füge Schaden zu. Ab Stufe 3 ziehst du auch 2 Karten von deinem Deck.

## TROLL-MONSTER



Wenn ihr mit diesem Modul spielen wollt, fügt die Monsterkarte und das Monsterplättchen des Trolls dem entsprechenden Vorrat hinzu.

Das Troll-Monster hat eine eigene Monsterkarte und ein eigenes Monsterplättchen (inkl. Monster-Miniatur).

## MUTAGENKARTEN



Wenn ihr mit diesem Modul spielen wollt, mischt alle Mutagenkarten und legt sie verdeckt als Mutagenstapel neben den Trankstapel.

Jedes Mal, wenn du eine Hexerstufe aufsteigst, erhältst du 1 neue Mutagenkarte, anstatt 1 oder 2 Karten von deinem Deck zu ziehen. Wenn du auf die vierte oder fünfte Hexerstufe aufsteigst, erhältst du 2 neue Mutagenkarten.

Wenn du 1 neue Mutagenkarte erhältst, nimm die obersten 3 Karten vom Mutagenstapel, wähle 1 davon und mische die übrigen 2 zurück in den Mutagenstapel. Lege die gewählte Mutagenkarte aufgedeckt in deinen Spielbereich. Diesen Schritt wiederholst du für jede neue Mutagenkarte, die du erhältst.

Jede Mutagenkarte verfügt über eine Fähigkeit, die **ein Mal** pro Kampf eingesetzt werden kann.



## BOMBENKARTEN



[...] Ich habe viel über Tränke geschrieben, die einen Normalsterblichen ins Grab schicken würden. Jene Tränke, die es den Hexern erlauben, einen Kampf länger durchzustehen. Allerdings muss man ehrlicherweise zugeben, dass all diese Tränke nur einen kleinen Teil des alchemistischen Repertoires der Hexer ausmachen.

Bomben sind für mich von besonderem Interesse, obwohl ich nur selten jemanden getroffen habe, der sie auch wirklich benutzt. Eine richtige Bombe zur Hand zu haben könne zwar nie schaden, so die einschlägige Meinung, aber ihre Vorbereitung sei teuer und erfordere viel Zeit. Daher scheinen auch immer nur diejenigen, die einen wirklich anspruchsvollen Kampf vor sich haben, die passende Bombe zur Hand zu haben. Zu schade, denn ihre Explosionen sind ein echtes Feuerwerk!

– Auszug aus den Chroniken des Benno Kobart, Kapitel XVII, Schwerter und Steine.

Wenn ihr mit diesem Modul spielen wollt, mischt alle Bombenkarten und legt sie verdeckt als Bombenstapel neben den Trankstapel.



Wenn du im Verlauf des Spiels aufgefordert wirst, einen Trank zu ziehen (egal durch welchen Spieleffekt), musst du dich sofort für eine der beiden folgenden Optionen entscheiden:

- Ziehe wie üblich 1 Trank vom Trankstapel **oder**
- lege 1 Trank oder 1 Gold ab, um 1 Bombe vom **Bombenstapel** zu ziehen.

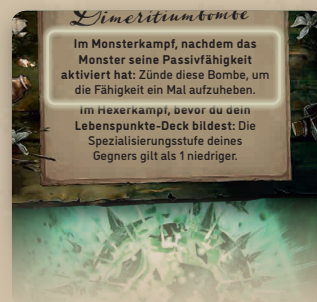
Du darfst maximal 4 Tränke und 4 Bomben gleichzeitig haben (d. h. insgesamt 8 Karten).

In einem Kampf darfst du eine Kombination aus Tränken und Bomben einsetzen, die deine Vergiftungstoleranz nicht überschreiten darf.

Bomben gelten **nicht** als Tränke. Falls z. B. ein Effekt dich anweist, Tränke abzulegen, ignorierst du sämtliche Bomben in deinem Besitz.

### Besonderheit Dimeritiumbombe:

Diese Bombe hat eine Fähigkeit, die nur dann genutzt wird, falls ihr mit dem „Monsterschwächen und Spezialangriffe“-Modul spielt. Falls ihr ohne dieses Modul spielt, legt alle Dimeritiumbombe-Karten zurück in die Schachtel.



## SPEZIAL-HEXERKARTEN



[...] Ich bin mitnichten ein Meister der Kampf- oder Fechtkunst, denn ein Schwert hatte ich nur einmal in der Hand ... als ich gebeten wurde, es zum Waffenschmied zu bringen. Trotzdem habe ich in meinem Leben „Dinge“ gesehen. Ich war unter anderem Zeuge einer Kneipenschlägerei, bei dem ein Hexer aus der Vipernschule mit einem Stuhlbein einen kräftigen Schlag in die Rippen bekam, und nur einen Moment später war er in Kriegstrance und schlug vier große Kerle nieder, bevor die anderen überhaupt merken, wie ihnen geschah! Ich zögere nicht zu sagen, dass unter den zehn besten Kriegerern des Kontinents mindestens sieben Adepten einer der Hexerschulen sind. Was ein gut ausgebildeter Hexer im Kampf leisten kann, ist unbeschreiblich. Ich wünsche Euch, werter Leser, dass Ihr Euch eines Tages selbst davon überzeugen könnt – solange Ihr nicht selbst in den Kampf verwickelt seid!

– Auszug aus den Chroniken des Benno Kobart, Kapitel XVI, Was ist ein Hexer?

**Hinweis:** Dieses Modul könnt ihr nur dann mit der **Zauberinnen und Magier**-Erweiterung kombinieren, falls Hexer an der Partie teilnehmen.

Im Spielumfang sind 10 Sets mit jeweils 4 Spezial-Hexerkarten enthalten. Alle 4 Karten eines Sets haben denselben Namen und dieselbe Spezialfähigkeit. Sie können sich aber in ihren Farben, Verkettungen und Symbolen unterscheiden.

Wenn ihr mit diesem Modul spielt, könnt ihr entweder alle 10 Sets (also **alle 40 Karten**) verwenden oder einzelne Sets. Achtet darauf, dass ihr immer nur komplette Sets (also alle 4 Karten) hinzufügt.

Mischt beim Spielaufbau alle gewählten Karten gemeinsam mit den Hexerkarten aus dem Grundspiel zu einem gemeinsamen Hexerstapel.

Bevor ihr die Karten mischt, solltet ihr euch mit den Effekten der Spezial-Hexerkarten vertraut machen.

Auf allen Spezial-Hexerkarten befinden sich Erklärungen zu ihren Effekten. ❶

## Graue Karten

Einige der Spezial-Hexerkarten haben einen grauen Farbbalken. ❷

Da es sich dabei um eine neue Farbe handelt, gibt es dafür keine passende Verkettung.

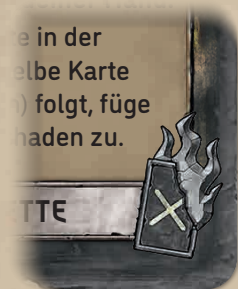
Jede graue Karte hat ein Universalsymbol für die Bewegung. ❸



## Passivfähigkeiten

Zwei der Spezial-Hexerkarten (Gegenschlag und Ablenken) besitzen eine Passivfähigkeit ❹, die im Kampf ausgelöst wird, und zwar immer dann, wenn die Karte aufgrund von erlittenem Schaden abgelegt wird (vom Deck oder von der Hand).

## Hexerkarte als Kosten entsorgen



Das Kaufen einiger Spezial-Hexerkarten setzt voraus, eine andere Hexerkarte von der Hand zu entsorgen. Falls du eine solche Karte kaufst, wähle und entsorge 1 beliebige Handkarte. Ignoriere beim Kauf die „+1/-1“-Modifikatoren in der Kartenreihe, das Entsorgen sind die einzigen Kosten.

Eine solche Hexerkarte darfst du **niemals** wählen, falls du die Vengerberg-Ortsaktion ausführst oder ein Effekt besagt, eine Karte mit Kosten 0, 1 oder 2 aus der Kartenreihe zu nehmen.

Falls ein Effekt allerdings besagt, dass du dir eine **beliebige** Hexerkarte aus der Kartenreihe nehmen darfst, dann darfst du auch eine solche Karte wählen (und musst als Kosten keine Karte entsorgen).

## Würfel werfen

Einige Karten fordern dich auf, einen Würfel zu werfen. Der Effekt variiert je nach Ergebnis.

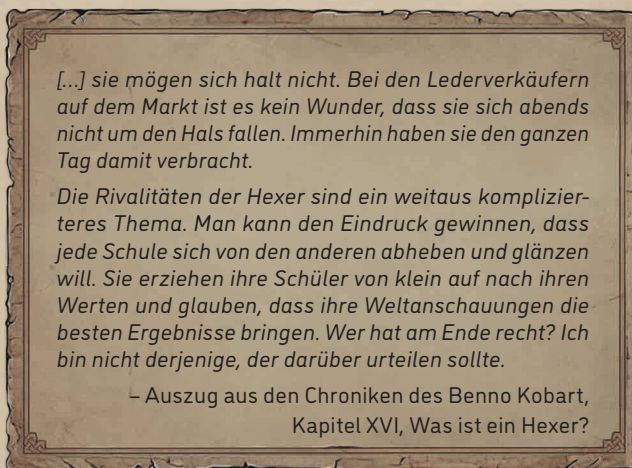


## Bewegung

Die Spezial-Hexerkarte „Ausdauer“ besitzt einen Effekt, der nur in Phase I eines Spielzugs eingesetzt werden kann (im Kampf hat die Karte keinen Spezialeffekt).



## EINZIGARTIGE HEXER- UND MAGIERKARTEN



Wenn ihr mit diesem Modul spielen wollt, fügt den Start-Hexerkarten die jeweils passende einzigartige Hexerkarte hinzu.

Zur besseren Unterscheidung befindet sich auf jeder einzigartigen Hexerkarte eine Illustration des entsprechenden Hexers.

Jeder von euch beginnt die Partie nun mit 11 statt mit 10 Hexerkarten im Deck.



## Wenn ihr mit der „Zauberinnen und Magier“-Erweiterung spielt:

Jede Zauberin und jeder Magier erhält ebenfalls eine einzigartige Magierkarte. Diese könnt ihr an den Illustrationen erkennen.



# MONSTERSCHWÄCHEN UND SPEZIALANGRIFFE



## Spielaufbau:

Wenn ihr mit diesem Modul spielen wollt, nutzt die **großen Monsterkarten** (statt den normalen aus dem Grundspiel) sowohl für den Spielaufbau als auch dann, wenn neue Monster auf dem Spielplan erscheinen.

Legt die **normalen Monsterkarten** als Stapel neben den Spielplan; ihr benötigt sie noch als Trophäen, falls das entsprechende Monster besiegt wurde.

Die großen Monsterkarten von Monstern, die sich auf dem Spielplan befinden, legt ihr am besten gemeinsam mit ihren zugeteilten Ortsplättchen neben den Spielplan.

Die Monsterkarten haben zwei Seiten. Ihr solltet diese immer so hinlegen, dass die Seite mit den Spezialangriffen sichtbar ist **1**. Ihr dürft euch beide Seiten jederzeit anschauen.



Zusätzlich gibt es 3 verschiedene Sets von Schwächeplättchen, bestehend aus je 6 Plättchen einer der drei Geländearten (Wald, Gebirge und Wasser). Mischt die Sets getrennt voneinander und legt sie verdeckt und getrennt von den Ortsplättchen neben den Spielplan.



Nachdem ihr beim Spielaufbau die 3 Start-Monster und alle Hexer auf dem Spielplan platziert habt, zieht für jedes Monster 1 weiteres Ortsplättchen des passenden Geländes und legt 1 Schwächeplättchen der passenden Geländeart verdeckt auf den gezogenen Ort. Falls sich an dem Ort mindestens 1 Hexer befindet, zieht stattdessen 1 neues Ortsplättchen. Das macht ihr so lange,

bis ein Schwächeplättchen auf einen Ort ohne Hexer gelegt werden kann.



Nachdem 3 Schwächeplättchen mit unterschiedlicher Geländeart auf den Spielplan gelegt wurden, mischt ihr alle in diesem Schritt verwendeten Ortsplättchen wieder in ihre entsprechenden Stapel zurück.

In dieser Erweiterung gibt es **4-Spezial-Monster-Angriffskarten**.



Mischt beim Spielaufbau die 20 Monster-Angriffskarten und zieht 4 davon – diese kommen unbesehen in die Schachtel zurück und werden nicht benötigt.

Zieht 4 weitere Monster-Angriffskarten und legt sie verdeckt neben die großen Monsterkarten. Sie werden später noch benötigt.

Mischt die übrigen 12 Monster-Angriffskarten gemeinsam mit den 4 Spezial-Monster-Angriffskarten zu einem gemeinsamen Monster-Angriffsstapel (der nun aus 16 Karten besteht). Dieser Stapel wird für die gesamte Partie als Monster-Angriffsstapel verwendet und vor jedem Monsterkampf neu gemischt.

Wenn zum ersten Mal ein Rang-III-Monster auf dem Spielplan erscheint, fügt die 4 beiseitegelegten Monster-Angriffskarten dem Monster-Angriffsstapel hinzu, sodass dieser ab sofort für den Rest der Partie aus 20 Karten besteht.

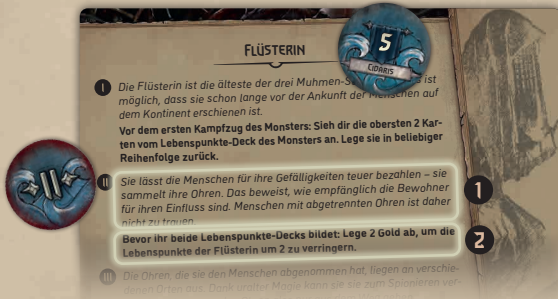
## Spielablauf:

### Schwächeplättchen:

#### Die Schwäche eines Monsters herausfinden

Wenn du einen Ort mit Schwächeplättchen betrittst, decke es sofort auf und lege es neben dein Charaktertableau.

Das Gelände des Schwächeplättchens bestimmt, über welches Monster du eine Schwäche herausgefunden hast. Sieh nach, auf welcher Monsterkarte ein Ortsplättchen mit demselben Gelände liegt. Die römische Zahl auf dem Schwächeplättchen gibt an, welche Schwäche du herausgefunden hast. Vergleiche sie mit den römischen Zahlen auf der Rückseite der Monsterkarte.



Der erste Teil beschreibt thematisch, welche Schwäche du über das Monster herausgefunden hast **1**, der zweite eine Fähigkeit, die dir im Kampf gegen das Monster einen Vorteil verschafft **2**.

Lasse das Schwächeplättchen aufgedeckt neben deinem Charaktertableau liegen. Du darfst mehrere Schwächeplättchen gleichzeitig haben, sowohl gleicher als auch unterschiedlicher Geländeart.

Anschließend wird ein neues Schwächeplättchen derselben Geländeart auf den Spielplan gelegt. Ziehe dafür ein Ortsplättchen (derselben Geländeart) und lege ein Schwächeplättchen vom passenden Stapel verdeckt an den entsprechenden Ort.

Falls sich an dem Ort mindestens 1 Hexer befindet, ziehe stattdessen 1 neues Ortsplättchen. Das machst du so lange, bis ein Schwächeplättchen auf einen Ort ohne Hexer gelegt werden kann. Mische dann alle in diesem Schritt verwendeten Ortsplättchen wieder in ihren Stapel zurück. *Beachtet: Von jeder Geländeart kann sich immer nur 1 Schwächeplättchen auf dem Spielplan befinden.*

Falls sich im Vorrat kein Ortsplättchen der passenden Geländeart befindet, wählt die Person rechts von dir einen beliebigen Ort mit der gleichen Geländeart, und das Schwächeplättchen wird dorthin gelegt.

Sollte der Fall eintreten, dass alle 6 Schwächeplättchen einer Geländeart bereits aufgesammelt wurden, dann wird kein neues Schwächeplättchen auf den Spielplan gelegt.

### Die Schwäche eines Monsters ausnutzen

Im Kampf gegen ein Monster darfst du alle Schwächen ausnutzen, die über dieses Monster herausgefunden hast. Zur Erinnerung: Die Geländeart eines Schwächeplättchens bestimmt, über welches Monster du eine Schwäche herausgefunden hast. Schwächeplättchen werden nie abgelegt, es sei denn, die Fähigkeit auf der großen Monsterkarte besagt etwas anderes. Das Einsetzen von Schwächeplättchen ist immer freiwillig.

### Nach einem Monsterkampf

Falls das Monster nach dem Kampf auf dem Spielplan bleibt, behaltet ihr eure Schwächeplättchen.

Falls das Monster besiegt oder vertrieben wurde, mischt ihr alle Schwächeplättchen, die dem Monster zugeteilt waren (von **allen** Spielern), zurück in ihre Stapel.

Nachdem ein neues Monster auf dem Spielplan erscheint, legt ihr 1 Schwächeplättchen entsprechend der vorher erklärten Regeln aus.

### Trophäe erhalten:

Falls du das Monster besiegst, erhältst du die passende Trophäe. Durchsuche dafür den Stapel der normalen Monsterkarten (aus dem Grundspiel) und schiebe die Monsterkarte so unter dein Charaktertableau, dass nur noch die Trophäenfähigkeit sichtbar ist. Lege die große Monsterkarte des besiegten Monsters zurück in die Schachtel.

### Monster-Spezialangriffe:

Wenn ihr mit diesem Modul spielt, nutzt ihr die großen Monsterkarten.

Jede große Monsterkarte zeigt exakt die Lebenspunkte und Spezialfähigkeit des Monsters an, die ihr auch auf den Monsterkarten aus dem Grundspiel findet.

Zusätzlich findet ihr auf den großen Monsterkarten 4 Spezialangriffe und eine Passivfähigkeit.

Mit großer Wahrscheinlichkeit befinden sich im Lebenspunkte-Deck des Monsters Spezial-Monster-Angriffskarten.

1. Falls eine Spezial-Monster-Angriffskarte aufgrund eines Monsterangriffs aufgedeckt wird, aktiviert sich einer der Spezialangriffe, unabhängig davon, ob ein Sturm- oder Beißangriff gewählt wurde.



Lest die entsprechende Beschreibung auf der großen Monsterkarte und führt ihren Effekt aus.

2. Falls eine Spezial-Monster-Angriffskarte aufgrund von Schaden abgelegt wird – bevor weitere Karten vom Lebenspunkte-Deck des Monsters abgelegt werden – lest zunächst die Passivfähigkeit auf der großen Monsterkarte oben links und führt ihren Effekt aus. Legt anschließend, falls notwendig, weitere Karten vom Lebenspunkte-Deck des Monsters ab, bis sämtlicher zugefügter Schaden abgehandelt wurde.



Es ist möglich, dass sich die Passivfähigkeit eines Monsters im selben Zug mehrfach aktiviert.

## MONSTERJAGD MIT ANDEREN ERWEITERUNGEN KOMBINIEREN



Ihr könnt diese Erweiterung mit anderen Erweiterungen von *The Witcher: Die Alte Welt* kombinieren. Für eure ersten Partien empfehlen wir euch, zunächst nur mit dieser Erweiterung zu spielen. Sobald ihr euch mit der Erweiterung vertraut gemacht habt, könnt ihr die folgenden Erweiterungen hinzufügen:

- Zauberinnen und Magier
- Legendäre Monster
- Abenteuerset
- Skellige
- Wilde Jagd

Beachtet: Falls ihr diese Erweiterung mit der „Wilde Jagd“-Erweiterung kombiniert, erhöht sich je nach hinzugefügtem Modul die Schwierigkeit, das Spielziel zu erreichen.

## CREDITS



### Game Design and Project Oversight

Łukasz Woźniak

#### Story

Barnaba Drukata

#### Translation

Aleksander Janus

#### Marketing

Łukasz Simiński, Paweł Podgrudny

#### Art Direction

Dawid Bartłomiejczyk

#### Graphic Design

Dawid Bartłomiejczyk, Michał Długaj,  
Dominika Bartkowska

#### Miniature Design

Tomasz Kalisz, Robert Kurek

#### Map Art

Damien Mammoliti

#### Rulebook

Jonathan Bobal, Katarzyna Fiebiger,  
Łukasz Kempniński, Michał Długaj

#### Game Developers

Łukasz Szopka, Michał Gryń

#### Lead Playtesters

Łukasz Szopka, Michał Sprysak,  
Przemysław Ciemniejewski,  
Ola Woźniak, Michał Gryń,



Pamper Playtesting Group

#### Marketing Video

Tomasz Bar / Hexy Studio,  
Maciej Klimczak, Jan Szostakowski,  
Liwia Klupś



CD PROJEKT RED®

### Game Development and Project Oversight

Rafał Jaki

#### Story Editors

Marcin Blacha, Tomasz Matera

#### Copy Editors

Marcin Łukaszewski, Robert Malinowski,  
Ryan Bowd, Łukasz Gręda

#### Cover Art

Valeriy Vegera

#### Logo Design

Irina Moraru

### Miniature Design and Art Direction

Paweł Mielniczuk, Dawid Kowal

### Graphic Design and Art Direction

Przemysław Juszczyk

#### Marketing Video

Jacek Krogulski, Marcin Bawolski,  
Grzegorz Michałak, Adam Dudek

#### Video Producers

Michał Krzemiński,  
Magdalena Darda-Ledzion

#### Script and Voice

Borys Pugacz-Muraszkiewicz

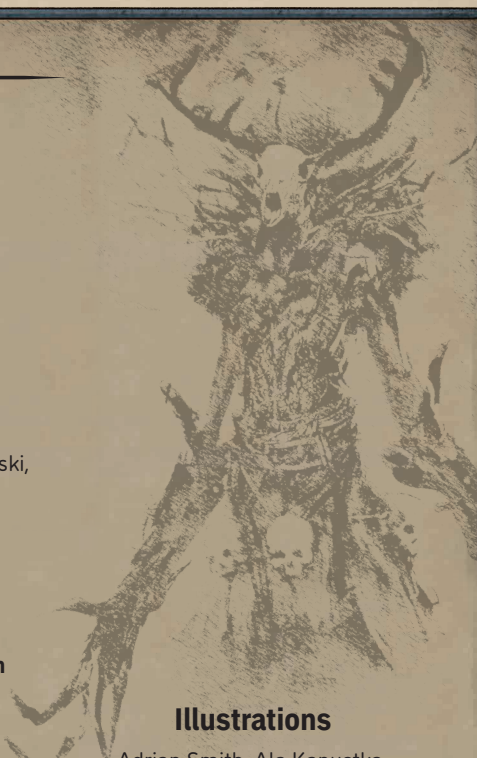
#### Social Media and PR

Marcin Momot, Radek Grabowski,  
Alicja Kozera

#### Legal

Kinga Palińska

© 2024 CD PROJEKT S.A. Alle Rechte vorbehalten.  
CD PROJEKT, das Logo von CD PROJEKT, The Witcher und das Logo von The Witcher sind Marken-  
zeichen und/oder eingetragene Markenzeichen  
von CD PROJEKT S.A. in den USA und/oder  
anderen Ländern. The Witcher – Die Alte Welt  
basiert auf den Roman von Andrzej Sapkowski.



### Illustrations

Adrian Smith, Ala Kapustka,  
Anna Podedworna, Bartłomiej Gawet,  
Bogna Gawrońska, Bryan Sola,  
Diego De Almeida Peres, Gracit Studio,  
Karol Bern, Katarzyna Beus, Katar-  
zyna Malinowska, Lorenzo Mastroianni,  
Maciej Łaszkiwicz, Manuel Castañón,  
Marek Madej, Nemanja Stankovic,  
Sandra Chlewińska, Yama Orce

### Deutsche Ausgabe Asmodee Germany

#### Übersetzung

Steffen Trzensky

#### Redaktion & Lektorat

Susanne Kraft, Marvin Pietsch,  
Steffen Trzensky

#### Grafische Bearbeitung & Layout

Max Breidenbach