

◆ ANLEITUNG ◆



THE  
WITCHER<sup>®</sup>

◆ ◆ ◆  
PFAD DES SCHICKSALS

*Werte Leserschaft!*

*Wenn Ihr jene Wörter lest, dann habt Ihr ohne Zweifel die Kunst gemeistert, Buchstaben zu Wörtern zu verschmelzen und seid in der Tat bewandert. Sicherlich seid Ihr mit meinen Memoiren wohlvertraut – Ein halbes Jahrhundert Poesie – und mit all jenen Geschichten darin, die von den Irrungen und Wirrungen des berühmten Geralt von Riva handeln. Und von seinen Gefährten, unter denen ich, so nehme ich bescheiden an, zu den beliebtesten gehörte, wenn nicht sogar der beliebteste war.*

*Ich muss zugeben, dass ich niemals sonderlich von der Bewunderung meiner Arbeit überrascht war. Schließlich handelt es sich um Geschichten voller Schicksal, Liebe und Brüderlichkeit, die vom Leben selbst gedichtet werden. Und ich, als mickriger Diener der Poesie, nutze mein Talent nur, um Menschen aus aller Welt die Chance zu geben, sich mit dem Schicksal meines lieben Freundes Geralt vertraut zu machen.*

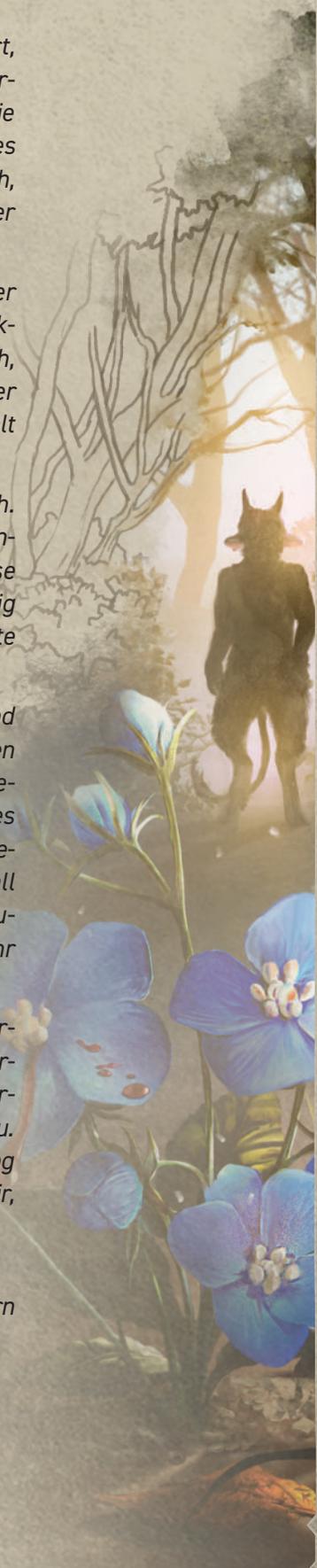
*Jedoch zog der Ruhm auch das Aufkeimen erfundener Geschichten mit sich. Diese wurden von all jenen durch Mundpropaganda verbreitet, die – im Gegensatz zu Euch, werte Leserschaft – nur wenig kultiviert sind und kein Interesse daran hegen, von meinem Buch zu erfahren, wie die Ereignisse sich wahrhaftig entfalteten. In der Folge begannen Menschen verständlicherweise das Gehörte weiterzutragen und ließen dabei ihrer Fantasie freien Lauf.*

*Folglich entwickelten diese Geschichten ein Eigenleben. Sie wurden verzerrt und durcheinandergebracht. Diese neuen Versionen hörte ich, während ich Tavernen besuchte. Inkognito, versteht sich, denn ich strebe nicht nach Ruhm. Diese Geschichten ließen es wirken, als hätte ich in Vizima eine Striege gejagt, als sei es Vesemir, Triss Merigold und mir gelungen, einen Deibel aufzuspüren und weiteres ähnliches Gewäsch. Zunächst war ich darüber erbost und bereit es mit all jenen aufzunehmen, die schamlos ihre eigenen Versionen der Geschichten zusammen dichteten. Im Laufe der Zeit amüsierten sie mich jedoch immer mehr und manchmal beschäftigten sie mich doch sehr.*

*Widerwillig, die Begeisterung jener zu dämpfen, welche die leicht manipulierten Versionen meiner Geschichten genossen, entschloss ich mich, das zu verschriftlichen, was ich aufgeschnappt hatte. Hier und da ließ ich geringfügige Verbesserungen einfließen, aber einige Verzerrungen und Erfindungen ließ ich zu. Letztendlich macht es mir nichts aus, solange es dem Spaß und der Unterhaltung dient. Also, meine werte Leserschaft: Macht es Euch gemütlich und erlaubt es mir, Euch erneut auf eine Reise einzuladen, die in die Welt des Weißen Wolfes führt.*

---

Rittersporn



## SPIELÜBERSICHT

*The Witcher: Pfad des Schicksals* ist ein kompetitives Spiel für 1–5 Personen, in dem ihr euer Tableau mit Karten aufbaut. Ihr übernehmt jeweils die Rolle von einem der bekannten Charaktere des Witcher-Universums. Abhängig von euren Handlungen wird die Geschichte manchmal ungewohnte Wendungen nehmen und anders ausgehen als die Originalgeschichten.

In *The Witcher: Pfad des Schicksals* seid ihr zwar Mitglieder ein und desselben Teams, dennoch werdet ihr gegeneinander antreten, um euren Namen in die Annalen eingehen zu lassen. Wer von euch die Geschehnisse am meisten beeinflusst hat, gewinnt – dieser Charakter wird am ruhmreichsten aus dem Abenteuer hervorgehen.

Wählt eine Geschichte und schaut, wohin das Schicksal euch führt.

## CREDITS



### Game Design

Łukasz Woźniak

### Project Oversight

Barnaba Drukala

### Art Director

David Bartłomiejczyk

### Lead Developers

Michał Sprysak  
Eryk Nowak

### Developers

Franciszek Ostojski  
Łukasz Szopka  
Wojciech Wiśniewski

### Lead playtesters

Artur Lutyński  
Przemysław Ciemniejewski

### Illustrations

Agata Skowronek

### Main Graphic Concept and Design,

#### Playmat Art

Michał Długaj

### Main Graphic Design

Łukasz Dudasz

### Graphic Design

Jakub Litwornia  
Maciej Simiński

### DTP

Michał Kulasek

### UX and Miniature Design

Nika Bartkowska

### Miniature Design

Jakub Kacperski  
Patryk Ornoch  
Anna Drewniak  
Klaudia Niewinowska  
Katarzyna Żurawiecka  
Robert Kurek  
Tomasz Kalisz  
Titan Forge

### Story

Piotr Grzymiśłowski

### HR

Aleksandra Banaszak

### Editor

Jarostaw Wójcicki

### Marketing

Łukasz Simiński  
Krzysztof Baranowski  
Jolanta Jaworska  
Kamil Wargin  
Wojciech Woźniak  
Paweł Bożydaj  
Mateusz Pachciarz

### Sales

Paweł Podgrudny  
Michał Gryń  
Jan Psiuk

### Production and Logistics

Filip Buchalski  
Szymon Fąterko

### Customer Service

Katarzyna Majewska

### IT

Łukasz Simiński  
Tomasz Kozak

### Video

Tomasz Bar / Hexy Studio  
Maciej Klimczak

### Campaign Proofreaders

Hugues-Arnaud Lamot,  
Francesco Alfieri, Hanna Schier,  
David Ledesma Moraga,  
Javier Rodriguez, Rémy Moreau,  
Logan Wintgens, Emilien Sire,  
Kevin Michaud, Bartek Zawadzki,  
Gérald Fruchart, Bernhard Thöresz,  
Markus, Benjamin Dupont,  
Christian Meneses, Bonnard Johnny,  
Arne Ruddat, Martin Frommherz

### Producer

Anna Czaplińska

### Senior Character Artist & Sculptor

Dawid Kowal

### Expert Community Coordinator

Dominika Burza

### Deutsche Version

Übersetzung: Marvin Pietsch  
Korrektorat: Julia Babilon



CD PROJEKT RED®

### Brand Manager

Gabriela Jaroszyńska

### VP of Business Development

Jan Rosner

### Partnerships Manager

Kacper Ullmann

### Senior Legal Counsel

Kinga Palińska

### Production Lead

Magdalena Darda-Ledzion

### Global Production Director

Magdalena Drażek

### Senior PR Manager

Marta Piwońska

### Franchise and Lore Designer

Marcin Batylda

### Senior Copywriter

Marcin Łukaszewski

### Global Community Director

Marcin Momot

### Art Director

Paweł Mielniczuk

### Head of Franchise Art

Przemysław Juszczyk

### Global PR Director

Radek Grabowski

### Global Communication Director

Robert Malinowski

### Senior Copywriter

Ryan Bowd

### Japan Country Manager

Satoru Homma

### Concept Art Lead

Yama Orce

### Business Development Director

Rafał Jaki

### Art

Anna Podedworna

### Senior Community Manager

Alicja Kozera

### Senior Communication Manager

Paweł Burza

### Art Director

Remigiusz Nowakowski

### Playtesting

Anna Dzitkowska

### Senior Producer,

#### Franchise Development

Luigi Annicchiarico

### Community Manager Germany

Ryan Schou

### Community Manager France

Camille Nogueira

### Community Manager Spain

Maria Delgado de Torres

### Junior Community Manager Italy

Beatrice Pancalli

### Illustrations

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

CD PROJEKT® & The Witcher® sind eingetragene Markenzeichen von CD PROJEKT S.A.

© 2024 CD PROJEKT S.A.  
Alle Rechte vorbehalten.  
Alle anderen Copyrights und Markenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

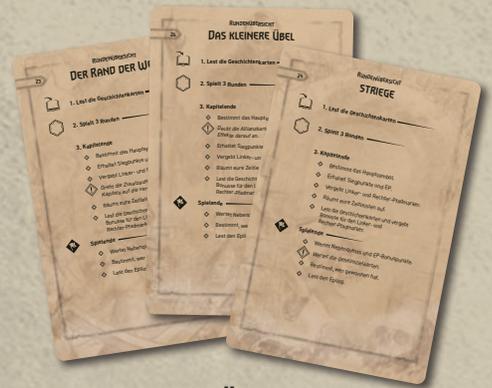
# KOMPONENTENÜBERSICHT



1 Spielmatte



68 Aktionskarten



3 Geschichten-Übersichtskarten



3 Schicksalsmarker



1 Extra-Erfahrungsmarker



2 Pfadmarker (Linker- und Rechter-Pfadmarker)

## Symbolmarker



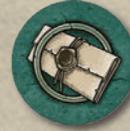
40 Kampfmarker



40 Magiemarker



40 Erkundungsmarker



40 Diplomatiemarker



30 Verlorenes-Symbol-Marker

## 5 Sets Charaktermaterialien (Geralt, Yennefer, Rittersporn, Ciri, Vesemir) mit jeweils:



1 Nebenquestkarte



1 Charakter-Tableau



5 Start-Aktionskarten



1 Aufsteller



4 Fähigkeitsmarker



1 normaler Erfahrungswürfel



5 Charaktermarker (einer wird als Siegpunktmarker verwendet)



1 goldener Erfahrungswürfel

# KOMPONENTENÜBERSICHT

## Material für den Solomodus



5 Solo-Automa-Tableaus



2 Solomoduskarten



1 Solo-Schicksalsmarker

## Material für die Geschichte „Der Rand der Welt“



23 Geschichtenkarten



12 Zusatzaufwand-Karten

## Material für die Geschichte „Striege“



23 Geschichtenkarten



12 Geheimzielkarten



6 Solo-Geheimzielkarten



4 Voraussetzungs-karten



2 Spezialsymbol-Marker

## Material für die Geschichte „Das kleinere Übel“



23 Geschichtenkarten



32 Allianzkarten



3 Allianzmarker

## SYMBOLE

Im Spiel gibt es vier Symbole. Sie stehen für die Effekte der Spielaktionen.



Magie

Diplomatie

Erkundung

Kampf

Du kannst die Symbole auf verschiedene Weisen erhalten. Am häufigsten erhältst du sie, indem du Aktionskarten mit einem aufgedruckten Symbol in deine Zeitleiste spielst – die Zeitleiste ist dein Kartentableau (mehr auf S. 15).

Du erhältst durch sie auch Karteneffekte, Fähigkeiten und durch Spezialregeln der Geschichte, die ihr gerade spielt. Die Symbolmarker helfen dir nachzuvollziehen, welche Symbole du erhalten hast. Wenn du ein Symbol für einen bestimmten Effekt benötigst, ist es egal, ob es auf einer Aktionskarte oder einem Symbolmarker ist – sie sind gleichwertig.

Einige Effekte setzen voraus, dass du für sie ein Symbol verlierst. Du darfst dafür entweder einen Symbolmarker aus deinem Markervorrat abwerfen oder einen Verlorenes-Symbol-Marker (☹️) auf das geforderte Symbol einer beliebigen Aktionskarte in deiner Zeitleiste legen.

## GESCHICHTENKARTEN



Jede Geschichte besteht aus einem Set Geschichtenkarten. Ihr werdet immer nur einen Teil der Karten sehen, wenn ihr eine Geschichte spielt.

Die Geschichtenkarten bieten euch eine Einleitung, führen euch durch die je 3 Kapitel und enthalten verschiedene Enden. Sie sind nummeriert und dürfen **nicht** gemischt werden. Sie sollten immer nach der Nummer in der unteren Ecke der Karten sortiert bleiben.



### Symbole auf Geschichtenkarten

In jedem Kapitel sammelt ihr 4 Symbolarten. Die Geschichtenkarten zeigen euch, welche 2 Symbole während des aktuellen Kapitels **als Aktives Symbol** gelten.



Nach jedem Kapitel schaut ihr, welches **Aktive Symbol** die Mehrheit von euch gespielt hat. Dieses Symbol ist das **Hauptsymbol** und vergibt Siegpunkte. Das andere Symbol ist das **Sekundärsymbol** und vergibt Erfahrungspunkte (EP).

**Nicht-Aktive Symbole** vergeben weder Siegpunkte noch EP.

Die beiden Aktiven Symbole sind auf den Geschichtenkarten jeweils mit einem Pfeil-Symbol verbunden. Eines davon zeigt nach links, das andere nach rechts.

Der untere Teil der Geschichtenkarte zeigt euch, welche Symbole während des nächsten Kapitels aktiv sein werden. Dadurch könnt ihr euch besser auf das nächste Kapitel vorbereiten.



# SPIELKOMPONENTEN

## CHARAKTERTABLEAU

Jedes Charaktertableau zeigt einen Namen, eine Illustration, die Fähigkeiten des Charakters und eine Erfahrungspunkteleiste (EP-Leiste).

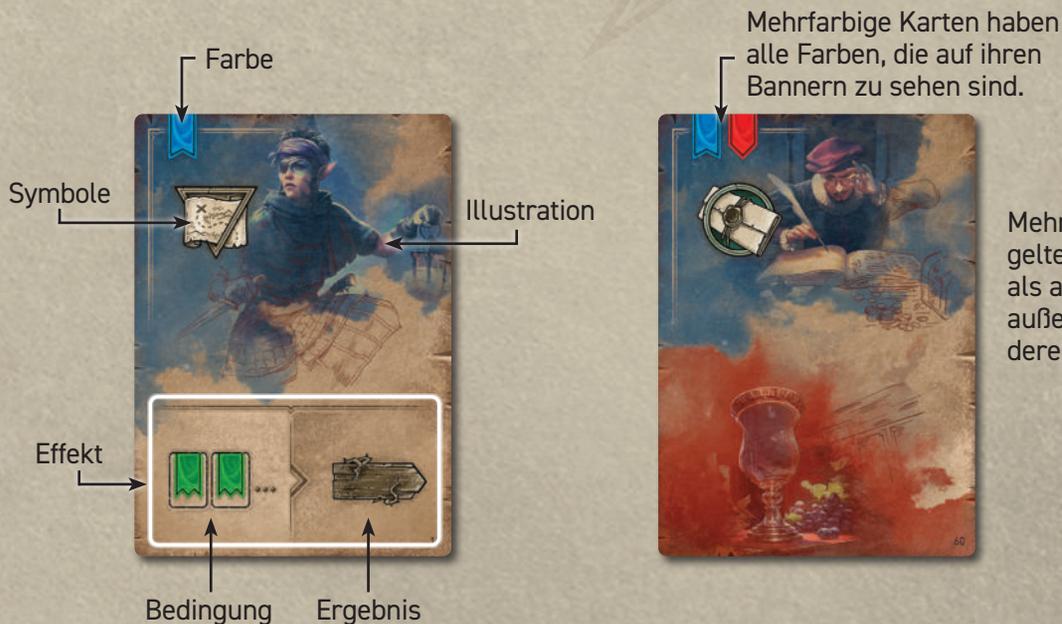
Erreichst du mit deinen EP eine bestimmte Stelle deiner EP-Leiste, schaltest du die dazugehörige Fähigkeit frei und darfst sie danach einmalig in der Partie nutzen (mehr auf S. 12–13).

Jeder Charakter hat außerdem eine eigene Nebenquestkarte, die zur Hälfte unter die linke Seite des Charaktertableaus geschoben wird. Sie verleiht am Ende des Spiels Siegpunkte (mehr auf S. 19).

Nebenquests bleiben während der Partie sichtbar und du darfst dir alle Nebenquests ansehen.



## AKTIONSKARTEN



Mehrfarbige Karten gelten für alle Zwecke als alle ihre Farben, außer es ist etwas anderes angegeben.

# SPIELVORBEREITUNG

## 1 LEGT DIE SPIELMATTE IN EURE MITTE

Die Spielmatte ist der Hauptspielbereich. Ihr solltet aber jeweils Platz für euer eigenes Charaktertableau und eure Zeitleiste lassen – die Zeitleiste ist dein Kartentableau (mehr auf S. 15). Ihr benötigt außerdem Platz für die speziellen Spielmaterialien der Geschichte, die ihr im nächsten Schritt auswählen werdet.

## 2 WÄHLT EINE GESCHICHTE

Wählt aus den drei Geschichten des Grundspiels eine beliebige aus. Jede Geschichte hat einen eigenen Schwierigkeitsgrad. Ihr findet ihn in dieser Anleitung im Abschnitt der jeweiligen Geschichte (ab S. 24). Geschichten mit höheren Schwierigkeitsgraden haben auch mehr Spezialregeln.

- ★ ist der niedrigste Schwierigkeitsgrad.
- ★ ★ ★ ist der höchste.

**2A** Platziert den Stapel mit den Geschichtenkarten auf der dafür vorgesehene Stelle auf

der Spielmatte. Das ist der Geschichtenstapel. Platziert den Stapel mit der Deckkarte nach oben, wie ein Buch, das ihr gleich lesen werdet.

**2B** Legt die Schicksalsmarker und Pfadmarker neben die Geschichtenkarten. Stapelt dabei die Schicksalsmarker folgendermaßen: Schicksalsmarker III ganz unten, darauf Schicksalsmarker II und ganz oben Marker I.

**2C** Die Geschichte gibt die Startreihenfolge für die Initiativeleiste vor. Sie zeigt an, in welcher Reihenfolge ihr spielt. Sobald ihr eure Charaktere gewählt habt, stellt ihr jeweils den Aufsteller eures Charakters auf die Initiativeleiste. Wer näher am Geschichtenstapel steht, hat eine höhere Initiative.

Wenn ihr noch nicht alle mit dem Spiel vertraut seid, empfiehlt sich die Geschichte *Der Rand der Welt*. Lasst für diese Partie die Regeln und die Vorbereitung zu den Zusatzaufwand-Karten und Nebenquests weg.



# SPIELVORBEREITUNG

## 3 PLATZIERT DIE KARTEN...

Mischt alle Aktionskarten zusammen zu einem Stapel. Das ist der **Hauptstapel**. Platziert ihn verdeckt auf die dafür vorgesehene Stelle auf der Spielmatte. Zieht dann Karten vom Hauptstapel und platziert sie offen paarweise nebeneinander auf die dafür vorgesehenen Stellen (Reihen) auf der Spielmatte. Dies ist der Kartenvorrat.

- Spielst du solo oder spielt ihr zu zweit oder dritt? Dann platziert insgesamt 8 Karten in 2er-Pärchen in 4 der Reihen.
- Spielt ihr zu viert oder fünft? Dann platziert insgesamt 10 Karten in 2er-Pärchen in den 5 Reihen.

## 4 ...DEN EXTRA-ERFahrungSMARKER...

Platziert den Extra-Erfahrungsmarker neben die unterste belegte Kartenreihe auf der Spielmatte.

- Spielst du solo oder spielt ihr zu zweit oder dritt? Dann kommt der Extra-Erfahrungsmarker neben die vierte Reihe.
- Spielt ihr zu viert oder fünft? Dann kommt der Extra-Erfahrungsmarker neben die fünfte Reihe.

## 5 ...UND SYMBOLMARKER

Legt die Symbolmarker als Vorrat neben die Spielmatte.



## 6 WÄHLT EINEN CHARAKTER

1. Die Person, die zuletzt eines der Bücher aus der *The Witcher*-Reihe gelesen hat, darf zuerst einen Charakter wählen. Dafür mischt sie alle Charaktertableaus verdeckt und nimmt dann 2 davon, wählt 1 aus, behält es und legt das andere zurück zum Rest.
2. Wählt auf diese Weise im Uhrzeigersinn alle ein Charaktertableau. Im Spiel zu fünft erhält die letzte Person im Uhrzeigersinn den verbleibenden Charakter.
3. Ihr erhaltet alle jeweils das Material eures Charakters, das im Folgenden aufgeführt ist.

## CHARAKTERMATERIAL

Bereitet jetzt jeweils eure Charaktermaterialien vor:

### 1 ERFAHRUNGSWÜRFEL

Platziere deinen normalen Erfahrungswürfel auf Feld „0“ der EP-Leiste deines Charaktertableaus. Platziere deinen goldenen Erfahrungswürfel auf dem dafür vorgesehenen Feld ganz rechts auf der EP-Leiste.

### 2 FÄHIGKEITSMARKER

Platziere 1 Fähigkeitsmarker mit der aktiven Seite nach oben (die mit dem Symbol) auf die erste Fähigkeit von links auf deinem Charaktertableau. Dies zeigt an, dass diese Fähigkeit bereits zu Spielbeginn verfügbar ist. Lege die übrigen 3 Fähigkeitsmarker neben dein Charaktertableau.

### 3 AUFSTELLER

Stelle deinen Aufsteller auf die Initiativeleiste – die Initiativereihenfolge findest du in dieser Anleitung in der Beschreibung der ausgewählten Geschichte (ab S. 23).

### 4 CHARAKTERMARKER

Nutze 1 Charaktermarker als deinen Siegpunktmarker und platziere ihn auf Feld „0“ der Siegpunktleiste.

### 5 START-AKTIONSKARTEN

Sie bilden deine Starthand.

### 6 NEBENQUESTKARTE

Schiebe die Nebenquestkarte zur Hälfte und offen unter die linke Seite deines Charaktertableaus.

10



## 7 VORBEREITUNG DER GESCHICHTE

Bereitet nun noch die Geschichte vor. Schaut dafür in den Abschnitt der von euch gewählten Geschichte (S. 23–27).

# ALLGEMEINE REGELN UND BEGRIFFE

## SPIELBLAUF

Über den Verlauf einer Partie führen euch die Geschichtenkarten durch je 3 Kapitel. Jedes Kapitel ist in jeweils 3 Runden unterteilt.



Ihr werdet die Geschichtenkarten nach und nach umdrehen und lesen, spezielle Effekte anwenden und mit einem der unterschiedlichen Epiloge enden.

In jedem Kapitel sammelt ihr die Symbole der Aktionskarten, die ihr ausspielt, und der Symbolmarker, die ihr erhaltet. Für jedes Kapitel gibt es immer 2 Aktive Symbole. Die 2 Aktiven Symbole sind jeweils einem Pfeil (Pfad) zugeordnet. Ein Pfeil zeigt nach links, der andere nach rechts.



Ein Beispiel für Aktive Symbole

Die zwei übrigen Symbole sind die Nicht-Aktiven Symbole (X) für dieses Kapitel. Sie verschaffen dir zwar keine direkten Vorteile, du kannst sie aber trotzdem für Karteneffekte und für die Fähigkeiten deines Charakters nutzen.



Nicht-Aktives Symbol



Nicht-Aktive Symbole für das obige Beispiel

Am Kapitelende wird das Aktive Symbol, welches von der Mehrheit von euch ausgespielt wurde, zum Hauptsymbol. Das Hauptsymbol vergibt Siegpunkte und beeinflusst die Geschichte und deren Spezialregeln. Das Aktive Symbol, welches seltener ausgespielt wurde, wird zum Sekundärsymbol. Das Sekundärsymbol vergibt EP, durch die du die Fähigkeiten deines Charakters freischalten kannst und am Spielende Siegpunkte erhältst.

Die Partie beginnt mit dem Aufdecken der ersten Karte des Geschichtenstapels. Sie führt mit einer Einleitung in die Geschichte ein.



Nachdem ihr die Einleitung gelesen habt, müsst ihr eventuell noch Spezialregeln für die gewählte Geschichte in der Anleitung nachlesen.

Sobald ihr soweit seid, deckt die nächste (oder angegebene) Karte auf, als würdet ihr eine Buchseite umblättern.



Einige der Geschichten haben Spezialregeln. Ihr findet sie in dieser Anleitung ab S. 23 und auf der dazugehörigen Spielhilfekarte.

## ALLGEMEINE REGELN UND BEGRIFFE

### SIEGPUNKTE ERHALTEN

Immer wenn du Siegpunkte (👑) erhältst, bewegst du deinen Charaktermarker entsprechend viele Felder auf der Siegpunkteleiste weiter.



### ERFAHRUNGSPUNKTE ERHALTEN



Immer wenn du EP (👑) erhältst, bewegst du deinen Erfahrungspunktewürfel entsprechend viele Felder auf deiner EP-Leiste weiter.



Nachdem du auf der EP-Leiste ein Feld mit einer neuen Fähigkeit erreichst, platzierst du darauf einen Fähigkeitsmarker, mit der aktiven Seite (die mit dem Symbol) nach oben. Du kannst diese Fähigkeit ab sofort nutzen.



Sobald du Feld „20“ auf deiner EP-Leiste erreichst, nimmst du deinen goldenen Erfahrungswürfel und platzierst ihn auf Feld „0“ deiner EP-Leiste.



Alle zusätzlichen EP, die du danach erhältst, werden mit dem goldenen Erfahrungswürfel festgehalten. Der goldene Erfahrungswürfel beeinflusst die Fähigkeiten nicht. Du erhältst am Ende der Partie zusätzliche Siegpunkte, je nachdem auf welchem Feld dein goldener Erfahrungswürfel liegt.

Hast du mit deinem goldenen Erfahrungswürfel



Feld „20“ erreicht, dann kannst du ihn nicht weiter bewegen und auch keine weiteren EP erhalten.

# ALLGEMEINE REGELN UND BEGRIFFE

## CHARAKTERFÄHIGKEIT NUTZEN

Zu Spielbeginn hast du bereits eine Fähigkeit freigeschaltet (die erste von links).



Jede Fähigkeit kannst du nur einmal pro Partie nutzen. Die Beschreibung der Fähigkeit gibt an, wann sie genutzt werden kann.

Wenn zwei von euch ihre Fähigkeiten gleichzeitig nutzen möchten, ist dies in der Regel problemlos möglich. Falls es doch nötig ist, sie in einer bestimmten Reihenfolge abzuhandeln, befolgt die Initiativreihenfolge.



Initiativeleiste

Nachdem du eine Fähigkeit genutzt hast, drehst du den Fähigkeitsmarker auf die nicht-aktive Seite (die ohne Symbol). Damit zeigst du an, dass du diese Fähigkeit bereits genutzt hast.



# RUNDENABLAUF

Jedes Kapitel ist in 3 Runden unterteilt. In jeder Runde führst du die folgenden 3 Schritte aus:

1. **Karten nehmen**
2. **Karten ausspielen**
3. **Den Schicksalsmarker platzieren**

In manchen Geschichten kann der Ablauf geringfügig anders sein. Wie genau, wird im Regelabschnitt der jeweiligen Geschichte erklärt.

Am Kapitelende, vor dem nächsten Kapitel, lest ihr Geschichtenkarten vor. Befolgt die Anweisungen darauf sorgfältig.

## 1. KARTEN NEHMEN

In der Initiativereihenfolge nehmt ihr nacheinander Karten aus dem Kartenvorrat.

- Ist dies nicht die erste Runde dieser Partie, dann werft das oberste Kartenpaar aus dem Kartenvorrat ab. Die abgeworfenen Karten kommen auf den Abwurfstapel neben den Hauptstapel.
- Schiebt dann alle übrigen Karten (falls vorhanden) jeweils eine Reihe nach oben, so dass die leeren Felder wieder gefüllt werden. Deckt nun neue Aktionskarten auf und füllt die leeren verfügbaren Felder des Kartenvorrats wieder auf.
- Stehst du auf der Initiativeleiste ganz oben, dann wähle ein beliebiges verfügbares Feld, stelle deinen Aufsteller dorthin und nimm



die zwei dazugehörigen Aktionskarten auf die Hand. Wer auf der Initiativeleiste am zweithöchsten steht, wählt als nächstes ein Kartenpaar und so weiter.

Auf dem Feld neben dem Hauptstapel können beliebig viele Aufsteller stehen. Falls dort bereits jemand steht, stelle deinen Aufsteller einfach unter den/die anderen dort. Wenn du deinen Aufsteller dort hinstellst, ziehst du 2 Karten vom Hauptstapel.



**Wird der Hauptstapel jemals leer, mische den gesamten Abwurfstapel zu einem neuen Hauptstapel.**

Auf allen anderen Feldern kann jeweils nur ein Aufsteller stehen. Diesen Feldern sind jeweils 2 offene Karten zugeordnet.

Das Feld mit dem Extra-Erfahrungsmarker hat zusätzlich einen Bonus. Wenn du deinen Aufsteller dort hinstellst, erhältst du sofort 1 EP (manche Geschichten verändern diese Regel).



Nachdem ihr alle eure Karten genommen habt, stellt ihr eure Aufsteller in der neuen Reihenfolge zurück auf die Initiativeleiste.

Führt dann den nächsten Schritt aus: Karten ausspielen.



## 2. KARTEN AUSSPIELEN

Diesen Schritt führt ihr alle gleichzeitig aus: Wähle 2 Aktionskarten von deiner Hand, die du ausspielen willst. Halte deine ausgewählten Karten vor den anderen verdeckt, bis alle sich entschieden haben.



Sobald alle ihre Karten ausgewählt haben, decke deine Karten gleichzeitig mit den anderen auf, füge sie deiner Zeitleiste hinzu und handle ihre Effekte ab.

Die meisten Karten zeigen oben links ein Symbol. Diese Symbole können mit den Aktiven Symbolen auf der Geschichtenkarte übereinstimmen. Wenn nicht, dann gelten sie als Nicht-Aktive Symbole. Die Symbole können auch durch verschiedene Effekte als Symbolmarker gesammelt werden. Die Effekte der Aktionskarten werden im Detail auf der letzten Seite dieser Anleitung erklärt.

- Die Effekte der zwei Karten, die du **gerade deiner Zeitleiste hinzugefügt hast**, werden nacheinander abgehandelt, beginnend bei der links liegenden Karte.



1 → 2

- Wenn du ein Symbol erhältst, legst du einen entsprechenden Marker links neben deine Zeitleiste. Dies ist dein Markervorrat.



- Wenn du ein Symbol verlierst, kannst du entweder einen Symbolmarker abwerfen oder mit einem Verlorenes-Symbol-Marker aus dem allgemeinen Vorrat ein passendes Symbol auf einer Karte in deiner Zeitleiste überdecken.



- Um Effekte auf Karten zu nutzen, benötigst du häufig Symbole. Dafür kannst du Symbole aus folgenden Quellen nutzen: deinem persönlichen Markervorrat; von allen Karten, die zuvor in die Zeitleiste gespielt wurden und auch von Karten, auf denen der Effekt ist, den du nutzen möchtest. Wenn ein Effekt zum Beispiel ein Nicht-Aktives Symbol benötigt und genau dieses Symbol auf derselben Karte ist, darfst du deren Symbol für den Effekt nutzen.



- Wenn du den Effekt einer Karte abhandelst, musst du ihn **vollständig** abhandeln.

Bei „Erhalte 1/2/3 X“-Effekten ist die Anzahl der erhaltenen Symbole o.Ä. davon abhängig, wie häufig du die vorgegebene Bedingung erfüllst hast.



Nachdem ihr alle die Effekte auf euren ausgespielten Karten abgehandelt habt, führt den nächsten Schritt aus: Schicksalsmarker platzieren.



## 3. SCHICKSALSMARKER PLATZIEREN

In diesem Schritt zählt ihr eure Symbole zusammen und bestimmt dadurch, welches Aktive Symbol die Mehrheit von euch gespielt hat. Platziert dann den Marker der aktuellen Runde entsprechend der Mehrheit auf dem linken oder rechten Pfad.

- Zähle deine Aktiven Symbole auf den Aktionskarten deiner Zeitleiste und in deinem Markervorrat. Sage dann an, von welchem Aktiven Symbol du mehr hast.
- Wenn du von beiden Aktiven Symbolen dieselbe Anzahl hast, sagst du ein Unentschieden an.
- Platziert den Schicksalsmarker auf der Geschichtenkarte, auf der das Aktive Symbol ist, das die Mehrheit von euch gespielt hat. Habt ihr dabei ein Unentschieden, platziert ihr in dieser Runde keinen Schicksalsmarker. Legt ihn stattdessen bis zum nächsten Kapitel beiseite.



Das Symbol  verweist auf das Aktive Symbol der linken Geschichtenkarte. Das Symbol  verweist auf das Aktive Symbol der rechten Geschichtenkarte.

In den folgenden Beispielen verweist  (der linke Pfad) auf das Symbol  (der rechte Pfad) verweist auf das Symbol .

### Beispiel 1

**Charakter 1** hat 3  und 0 . Also hat er von  mehr.

**Charakter 2** hat 1  und 2 . Also hat er von  mehr.

**Charakter 3** hat 1  und 2 . Also hat er von  mehr.

Charakter 1 hat mehr  gesammelt, Charakter 2 und 3 haben mehr  gesammelt. Da mehr Charaktere mehr  gesammelt haben, platziert ihr den Schicksalsmarker auf dem rechten Pfad.



### Beispiel 2

**Charakter 1:** 2  , 3 

**Charakter 2:** 2  , 1 

**Charakter 3:** 4  , 1 

**Charakter 4:** 0  , 5 

Charakter 1 und 4 haben mehr  gesammelt. Charakter 2 und 3 haben mehr  gesammelt. Da es ein Unentschieden gibt, platziert ihr in dieser Runde keinen Schicksalsmarker.



### Beispiel 3

**Charakter 1:** 4  , 5 

**Charakter 2:** 4  , 4 

**Charakter 3:** 6  , 2 

Charakter 1 und 3 haben von unterschiedlichen Symbolen die Mehrheit gesammelt und Charakter 2 hat von beiden Symbolen gleich viele. Da es ein Unentschieden gibt, platziert ihr in dieser Runde keinen Schicksalsmarker.



# RUNDENABLAUF

## Ausnahme für das Spiel zu zweit

Im Spiel zu zweit nutzt ihr (nur) für die Auswertung der Mehrheiten die übrigen Aktionskarten auf der Spielmatte als dritten Charakter. Zählt alle Symbole auf den Karten auf der Spielmatte zusammen (ohne deren Effekte zu nutzen) und bestimmt dann, wo ihr den Schicksalsmarker platzieren müsst.

Charakter 1: 1 , 2 

Charakter 2: 3 , 0 

„Charakter 3“: 0 , 1 



Plaziert den Schicksalsmarker auf dem **rechten Pfad**.



## KAPITEL ENDE

Nach der dritten Runde endet das Kapitel.

### ERHALTET SIEG- UND ERFAHRUNGSPUNKTE

Jetzt wird das Hauptsymbol bestimmt: Das Aktive Symbol, welches mehr Schicksalsmarker hat, ist das Hauptsymbol. Das andere Aktive Symbol ist das Sekundärsymbol.



Sollten beide Aktiven Symbole gleich viele Schicksalsmarker haben, wird das Symbol zum Hauptsymbol, auf dessen Geschichtenkarte der Schicksalsmarker mit der höheren Ziffer liegt.

In seltenen Fällen wird während eines gesamten Kapitels kein Schicksalsmarker platziert (wenn es in allen drei Runden ein Unentschieden gibt). In solchen Fällen wählt der Charakter, der auf der Initiativeleiste ganz oben steht, das Hauptsymbol (es muss nicht das Symbol sein, von dem er am meisten hat).

Du erhältst 1 Siegpunkt für jedes Hauptsymbol, das du hast (in deinem Markervorrat und sichtbar in deiner Zeitleiste).

Du erhältst 1 EP für jedes Sekundärsymbol, das du hast.



*Beispiel: Diplomatie ist das Hauptsymbol, Kampf ist das Sekundärsymbol. Ein Charakter hat 4 Diplomatie und 3 Kampf gesammelt, und erhält daher 4 Siegpunkte und 3 EP.*

### ERHALTET PFADSYMBOLE

Wer von euch am meisten von dem Symbol der linken Geschichtenkarte hat, erhält den Linker-Pfadmarker. Bei einem Gleichstand erhält der Charakter den Marker, der auf der Initiativeleiste höher steht. Führt dasselbe für den Rechter-Pfadmarker aus.



Durch die Pfadmarker werden im weiteren Verlauf der Geschichte Bonusse vergeben.

### ZEITLEISTEN AUFRÄUMEN UND KARTEN FÜR DAS NÄCHSTE KAPITEL BEHALTEN

Werft alle Symbolmarker aus euren Vorräten sowie alle Verlorenes-Symbol-Marker ab.

Den folgenden Schritt führt ihr alle gleichzeitig aus:

- **Nach dem ersten Kapitel** wählst du 1 Aktionskarte in deiner Zeitleiste. Decke deine ausgewählte Karte gleichzeitig mit den anderen auf. Die Karte, die du gewählt hast, platzierst du als erste ausgespielte Karte für das nächste Kapitel in deine Zeitleiste. Wirf die restlichen Karten ab.
- **Nach dem zweiten Kapitel** wählst du 2 Aktionskarten in deiner Zeitleiste und wirfst den Rest ab. Du musst dabei nicht wieder die Karte wählen und behalten, die du bereits im ersten Kapitel behalten hast. Lege die gewählten Karten in beliebiger Reihenfolge als erste Karten in deine Zeitleiste.

Falls eine der behaltene Karten einen Effekt hat, den du anwenden kannst, wird er sofort abgehandelt.

### BLÄTTERT ZUR NÄCHSTEN GESCHICHTENKARTE

Legt alle Schicksalsmarker beiseite. Der untere Teil der Geschichtenkarte mit dem Hauptsymbol zeigt an, welche Geschichtenkarte ihr nun lest.



Blättert durch die Geschichtenkarten, bis ihr die entsprechende Karte gefunden habt.

## SPIELABLAUF

Die unterschiedlichen Pfade erzählen jeweils eine eigene Geschichte und haben auch unterschiedliche Spieleffekte.

Lest die Geschichtenkarte(n) und wendet alle Effekte an (werft den Linker- und Rechter-Pfadmarker ab sobald alle Bonusse vergeben wurden). Hört auf zu lesen, wenn euch die Geschichtenkarte dazu anweist, das nächste Kapitel vorzubereiten.

## SPIELENDE

Nach dem 3. Kapitel wirfst du keine Marker aus deinem Vorrat und auch keine Karten von deiner Hand oder aus deiner Zeitleiste ab, bis du den Epilog erreicht hast.

Lest die Geschichtenkarte vor, die folgendes beschreibt:

- Endwertung
- Bestimmen, wer gewinnt
- Der letzte Akt der Geschichte

### ENDWERTUNG

1. Nach dem 3. Kapitel werden wie üblich die Pfadmarker sowie Siegpunkte und EP verteilt: 1 Siegpunkt für jedes Hauptsymbol und 1 EP für jedes Sekundärsymbol.
2. Werte deine Nebenquest und erhalte entsprechend Siegpunkte. Zeige dafür den anderen deine Handkarten und vergleiche sie mit den Vorgaben deiner Nebenquest.



3. Erhalte so viele Siegpunkte, wie dein Goldener Erfahrungswürfel auf deiner EP-Leiste erreicht hat. Wenn du weniger als 20 EP gesammelt hast, erhältst du keine Siegpunkte (siehe „Erfahrungspunkte erhalten“ auf

### AUF DAS NÄCHSTE KAPITEL VORBEREITEN

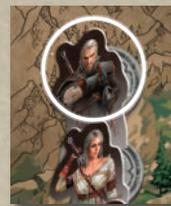
Wenn ihr noch nicht das Ende der Geschichte erreicht habt, fängt nun das nächste Kapitel an. Lest die Geschichtenkarte(n), um zu erfahren, wie es in der Geschichte weiter geht und welche Symbole aktiv sind. Fangt dann mit der nächsten Runde an.

S. 12). Im folgenden Beispiel würdest du 8 Siegpunkte erhalten:



4. In manchen Geschichten erhältst du Siegpunkte durch besondere Wertungsvorgaben.

### BESTIMMEN, WER GEWINNT



Wer die meisten Siegpunkte hat, hat gewonnen.

Bei einem Unentschieden gewinnt von den daran Beteiligten, wer auf der Initiativeleiste höher steht.

### DER LETZTE AKT DER GESCHICHTE

Lest die Geschichtenkarten, bis ihr den Epilog erreicht. Der Charakter, der das Spiel gewonnen hat, wird als Held in die Geschichtsbücher eingehen. Um den Pfad des Schicksals zu verändern, müsst ihr wohl erneut spielen und herausfinden, wer dann zum Helden wird und wie die Geschichte noch anders verlaufen kann.

Du kannst alle drei Geschichten auch im Solo-Modus gegen einen vom Spiel gesteuerten Gegner spielen – die Automa.

Bereite das Spiel wie für eine Partie zu zweit vor. Beachte dabei die folgenden Änderungen und die Soloregelkarten für die jeweilige Geschichte.

## SPIELVORBEREITUNG

Nimm dir dein Charaktermaterial, wie in der regulären Spielvorbereitung beschrieben. Statt einem zweiten Charaktertableau für deinen Gegner, lege ein Automa-Tableau eines anderen Charakters aus. Nimm 1 Solo-Schicksalsmarker und lege ihn griffbereit. Platziere für die Automa die Erfahrungswürfel und den Charaktermarker als Siegpunktmarker. Platziere die Charakteraufsteller auf der Initiativeleiste, so wie es in den Spezialregeln der Geschichte angegeben ist. Lege den Rest des Materials des Automa-Charakters zurück in die Schachtel.

EP-Leiste  
(und Bonus-Siegpunkte am Spielende)



## SCHWIERIGKEITSGRAD

Wähle einen Schwierigkeitsgrad und platziere den normalen Erfahrungswürfel je nach Schwierigkeitsgrad wie folgt:

EINFACH NUR DIE GESCHICHTE	0
NORMAL	2
DAS SCHWERT UND DIE GESCHICHTE	4
BLUT, SCHWEIß UND TRÄNEN	6
TODESMARSCH!	8

## ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

An jedem Kapitelanfang erhält die Automa Symbole:

- Wirf den Solo-Schicksalsmarker wie eine Münze, und zwar so oft, wie die aktuelle Kapitelnummer. Die Automa erhält nach jedem Wurf das Symbol, das oben liegt.
- Jedes Automa-Tableau zeigt 2 Symbole (mit diesen kennt sich der Charakter besonders gut aus). Die Automa erhält 1 Symbolmarker für jedes der Symbole, das mit einem der Aktiven Symbole des Kapitels übereinstimmt.

## FÄHIGKEITEN DER AUTOMA

Die Automa hat 2 Fähigkeiten auf ihrem Automa-Tableau. Sie kann diese mehrmals nutzen und zwar immer dann, wenn die dazugehörige Bedingung erfüllt ist.

Die erste (linke) Fähigkeit ist bereits zu Spielbeginn aktiv und beschreibt, wie die Automa EP erhält.

Nachdem die Automa ihren 8. EP erhalten hat, platziere ihren normalen Erfahrungswürfel auf das Feld der zweiten Fähigkeit, um sie verfügbar zu machen (Ausnahme: Auf dem Schwierigkeitsgrad „Todesmarsch!“ hat sie diese bereits zu Spielbeginn). Platziere den goldenen Erfahrungswürfel auf dem Feld „0“.

## KARTEN NEHMEN

Wenn die Automa Karten aus dem Kartenvorrat nimmt, wählt sie das Kartenpaar, auf dem am meisten Aktive Symbole sind (Karteneffekte ausgenommen).

Bei einem Unentschieden nimmt die Automa das daran beteiligte Paar, welches im Kartenvorrat höher liegt.

Ist kein Kartenpaar mit mindestens einem Aktiven Symbol verfügbar, zieht die Automa 2 Karten vom Hauptstapel.

Die Automa spielt die genommenen Karten sofort in ihre Zeitleiste. Sie ignoriert alle Effekte der Aktionskarten.

In den folgenden Beispielen sind  und  die Aktiven Symbole:

# SOLOMODUS

## Beispiel 1

Die Automa wählt das Paar mit den meisten Aktiven Symbolen (2).



## Beispiel 2

Es gibt zwei Paare mit den meisten (1) Aktiven Symbolen. Die Automa wählt das höher liegende Paar.



## DEN SCHICKSALSMARKER PLATZIEREN

Nachdem du deine Karten ausgespielt hast, wirfst du den Solo-Schicksalsmarker wie eine Münze. Füge das Aktive Symbol, das auf dem Solo-Schicksalsmarker zu sehen ist, dem Markervorrat der Automa hinzu.

**Der aktuelle Schicksalsmarker wird dem Aktiven Symbol zugewiesen, von dem die Automa am meisten hat.**

Gibt es ein Unentschieden zwischen den Aktiven Symbolen der Automa, lege den Schicksalsmarker beiseite.

## ERFAHRUNGS- UND SIEGPUNKTE ERHALTEN

Am Ende jedes Kapitels werden nach den üblichen Regeln EP und Siegpunkte vergeben (sowohl für dich, als auch für die Automa).

Die Automa erhält nie Pfadmarker.

## GLOSSAR

**Aktionskarten** – 7, 15, 28

Abwerfen – 18

Karten nehmen – 14

Mehrfarbige Karten – 7

Karten ausspielen – 15

**Endwertung** – 12, 18, 19

**Erfahrungspunkte (EP)**

Fähigkeiten freischalten – 7, 12

Erhalten – 12, 18

Werten – 12, 14

**Fähigkeiten** – 7, 12, 13

**Geschichtenkarten** – 6, 8, 11, 18

**Initiative**

Initiativeleiste – 14

Wer fängt an? – 10

**Nebenquest** – 7, 19

**Pfad** – 6, 11, 16, 17

**Pfadmarker** – 18

**Symbole** – 6

Aktiv, Nicht-Aktiv – 11, 16

Hauptsymbol, Sekundärsymbol – 18

Erhalten – 15

Symbole verlieren – 6, 15

Symbolmarker – 6, 15

**Zeitleiste** – 15, 18, 19

## SPIELABLAUF

### SPIELVORBEREITUNG

- ◆ Wählt eine Geschichte
- ◆ Wählt jeweils einen Charakter



### 1. KAPITEL

- ◆ Lest die Geschichtenkarten
- ◆ Spielt 3 Runden:



#### Karten nehmen

- ◆ Füllt die Lücken auf
- ◆ Nehmt in der Initiativereihenfolge Karten
- ◆ Bewegt eure Aufsteller zurück auf die Initiativeleiste



#### Karten ausspielen

- ◆ Spielt jeweils 2 Handkarten verdeckt aus
- ◆ Deckt sie gleichzeitig auf und legt sie in eure Zeitleisten
- ◆ Handelt Karteneffekte ab



#### Den Schicksalsmarker platzieren

- ◆ Bestimmt für jeden Charakter das häufigste Aktive Symbol
- ◆ Bestimmt, welches Aktive Symbol die Mehrheit von euch gespielt hat
- ◆ Platziert entsprechend den Schicksalsmarker

#### Kapitelende

- ◆ Bestimmt das Hauptsymbol
- ◆ Erhältet Sieg- und Erfahrungspunkte
- ◆ Verlegt den Linker- und Rechter-Pfadmarker
- ◆ Räumt eure Zeitleisten auf

#### Lest die Geschichtenkarten

- ◆ Verlegt Bonusse für den Linker- und Rechter-Pfadmarker



### 2. UND 3. KAPITEL



### SPIELEND

- ◆ Wertet Nebenquests und EP-Bonuspunkte
- ◆ Wertet spezielle Regeln der Geschichte
- ◆ Bestimmt, wer gewonnen hat
- ◆ Lest den Epilog

## DER RAND DER WELT



### START-REIHENFOLGE

- Letho
- Triss
- Ciri
- Yennefer
- Geralt
- Regis
- Dijkstra
- Yarpen
- Rittersporn
- Vesemir

Die Startreihenfolge beinhaltet alle Charaktere, die für Pfad des Schicksals existieren. Das Grundspiel enthält: Geralt, Yennefer, Rittersporn, Ciri und Vesemir.

### EURE ERSTE PARTIE!

Diese Geschichte kann ohne Spezialregeln gespielt werden. Daher ist sie bestens für eine Lernpartie geeignet. Spielt dabei einfach ohne die Zusatzaufwand-Karten, die im Folgenden beschrieben werden.

### INHALT

- 23 Geschichtenkarten
- 12 Zusatzaufwand-Karten (4 für jedes der 3 Kapitel)

### SPIELVORBEREITUNG

Legt für jedes Kapitel 1 zufällige Zusatzaufwand-Karte neben die Spielmatte.



### KARTEN AUSSPIELEN

Die Zusatzaufwand-Karten geben eine Farbreihenfolge vor, die du nach dem Schritt „Karten ausspielen“ erfüllen kannst: Überprüfe, ob du mit den Farben der Aktionskarten in deiner Zeitleiste eine der vorgegebenen Reihenfolgen der Zusatzaufwand-Karte des aktuellen Kapitels erfüllen kannst. Du erhältst den Bonus der erfüllten Farbreihen-

folge, wenn mindestens 1 deiner in diesem Zug ausgespielten Karten Teil der vollständigen Farbreihenfolge ist.



Mehrfarbige Karten gelten als eine Karte einer beliebigen darauf abgebildeten Farbe.



Du kannst mit einer Karte eine Farbreihenfolge beenden und sie im nächsten Zug für den Anfang der nächsten verwenden.

### KAPITELLENDE

- Dreht am Kapitelende die Zusatzaufwand-Karte des aktuellen Kapitels auf die verdeckte Seite.



## STRIEGE

### START-REIHENFOLGE

-  Letho
-  Geralt
-  Vesemir
-  Ciri
-  Regis
-  Yarpen
-  Triss
-  Yennefer
-  Rittersporn
-  Dijkstra

**Hinweis:** Diese Geschichte ist an die Kurzgeschichte *Der Hexer* der originalen Buchreihe angelehnt.

### INHALT

23 Geschichtenkarten      4 Voraussetzungskarten  
 12 Geheimzielkarten      2 Spezialsymbol-Marker  
 6 Solo-Geheimzielkarten

Die verdeckten Geheimzielkarten geben am Ende der Partie zusätzliche Siegpunkte. Je nachdem, welche Symbole in den 3 Kapiteln die Hauptsymbole sind, werden 2 der 4 Geheimzielkarten aufgedeckt. Während der Partie wird es dir möglich sein, dir die verdeckten Geheimziele anzusehen, wenn du bestimmte Voraussetzungen erfüllst.



*Diese Karte wird aufgedeckt und gewertet, wenn das Kampfsymbol am Ende des 3. Kapitels das Hauptsymbol ist.*



*Diese Karte wird aufgedeckt und gewertet, wenn das Magiesymbol am Ende des 3. Kapitels das Hauptsymbol ist.*



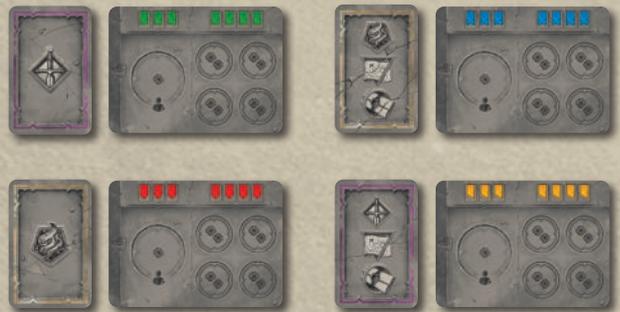
*Diese Karte wird aufgedeckt und gewertet, wenn das Kampf-, Diplomatie- oder Erkundungssymbol am Ende des 3. Kapitels das Hauptsymbol ist.*

*Diese Karte wird aufgedeckt und gewertet, wenn das Magie-, Diplomatie- oder Erkundungssymbol am Ende des 3. Kapitels das Hauptsymbol ist.*



### SPIELVORBEREITUNG

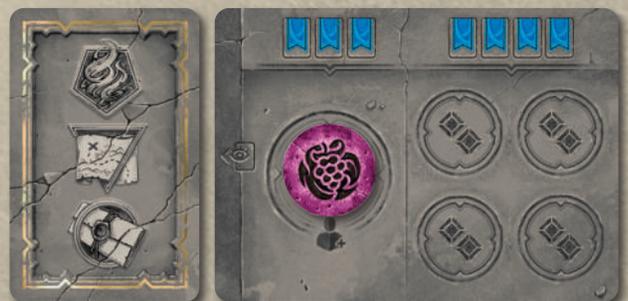
Wählt zufällig 1 Geheimzielkarte jeder Art und legt die 4 Karten verdeckt auf den Tisch. Legt neben jede Geheimzielkarte 1 zufällige Voraussetzungskarte.



### KARTEN AUSSPIELEN

Falls du nach dem Schritt „Karten ausspielen“ die Voraussetzung von einer Voraussetzungskarte erfüllst (also in deiner Zeitleiste 3 Karten einer gegebenen Farbe hast), kannst du dir die verdeckte Seite der dazugehörigen Geheimzielkarte ansehen. Auch alle anderen, die die Voraussetzung in derselben Runde erfüllen, dürfen sich die verdeckte Seite der Karte ansehen.

Dann erhältst du 1 EP und platzierst deinen Charaktermarker auf der linken Seite der Voraussetzungskarte. Dies zeigt an, dass du dir die Geheimzielkarte bis zum Ende der Partie jederzeit ansehen darfst.



## SPEZIALREGELN DER GESCHICHTEN

Danach erhöht sich die Voraussetzung auf 4 Karten der vorgegebenen Farbe. Wer diese Voraussetzung erfüllt, platziert seinen Marker auf der rechten Seite der Voraussetzungskarte und erhält dadurch 2 EP.



### SPIELENDEN

Deckt die zwei Geheimzielkarten auf, die mit dem Hauptsymbol übereinstimmen. Verteilt die Siegpunkte, wie auf den 2 Karten vorgegeben.

Die anderen 2 Geheimzielkarten bleiben verdeckt und ihr erhaltet durch sie keine Siegpunkte.



Wenn Magie das Hauptsymbol ist, werden nur die Geheimzielkarten mit dem Magiesymbol gewertet.

Du musst deinen Charaktermarker nicht auf der Voraussetzungskarte haben, um die dazugehörige Geheimzielkarte zu werten. Dein Charaktermarker zeigt nur an, dass du dir während der Partie die verdeckte Geheimzielkarte ansehen darfst.

Der obere Teil der Geheimzielkarte zeigt die Art der Karten, die du bis zum Ende des 3. Kapitels in deiner Zeitleiste oder auf deiner Hand haben musst. Entweder vergibt die Karte an alle, die die Bedingung erfüllen, die selbe Anzahl Siegpunkte, oder sie vergibt Punkte an die Person, die am meisten Karten oder bestimmte Symbole hat.



In diesem Beispiel erhält 5 [Crown-Symbol], wer die meisten [Crown-Symbol] auf den Handkarten hat (bei Gleichstand erhalten alle daran Beteiligten 5 [Crown-Symbol]). Alle anderen, die 1 Symbol weniger haben, erhalten 3 [Crown-Symbol]. Wer 2 Symbole weniger hat, erhält 1 [Crown-Symbol]. Um überhaupt Siegpunkte zu erhalten, musst du mindestens 1 der gezeigten Symbole oder Karten haben.

### SOLOMODUS

Ersetzt 6 Geheimzielkarten mit Kampf- und Magiesymbolen auf der Rückseite mit den 6 Solo-Geheimzielkarten.



## DAS KLEINERE ÜBEL

### START-REIHENFOLGE

-  Rittersporn
-  Vesemir
-  Yarpen
-  Dijkstra
-  Regis
-  Geralt
-  Yennefer
-  Letho
-  Ciri
-  Triss

Wer in dieser Geschichte am Ende des Kapitels die meisten Hauptsymbole hat, erhält keine Belohnung, sondern erleidet eine Strafe. Dieser Charakter hatte den größten Einfluss darauf, dass das Übel gewählt wurde. Zwar das geringere Übel, aber immer noch ein Übel.

Wer am meisten Sekundärsymbole gesammelt hat, erhält wie üblich eine Belohnung.

### INHALT

- 23 Geschichtenkarten
- 32 Allianzkarten
- 3 Allianzmarker

### SPIELVORBEREITUNG

Legt den Extra-Erfahrungsmarker zurück in die Schachtel. Er wird in dieser Partie nicht benötigt. Nehmt stattdessen die 3 Renfri-/Stregobor-Allianzmarker.

Platziert die Renfri- und Stregobor-Allianzmarker in zufälliger Reihenfolge auf die drei untersten Felder neben dem Kartenvorrat. Bildet mit den Allianzkarten 2 Stapel (für Renfri und Stregobor) und legt sie neben die Allianzmarker.



### KARTEN NEHMEN

Wenn du im Schritt „Karten nehmen“ deinen Aufsteller auf ein Feld neben einem Allianzmarker stellst, musst du zusätzlich 1 Allianzkarte vom entsprechenden Stapel ziehen.

Wenn es das Feld neben dem Allianzmarker ist, auf dem sowohl Stregobor als auch Renfri abgebildet sind, darfst du wählen, von welchem der Stapel du ziehst.

Lege deine Allianzkarten verdeckt neben dein Charaktertableau – du darfst sie dir jederzeit ansehen.

Du darfst nie mehr als 3 Allianzkarten von jeder Seite (Renfri und Stregobor) haben. Falls du jemals eine Vierte ziehst, musst du sofort auf 3 abwerfen.

### KAPITELENDE

Nachdem der letzte Schicksalsmarker eines Kapitels platziert wurde, verweist das Hauptsymbol darauf, welche Seite des Konflikts (Renfris oder Stregobors) ihr gerade in der Mehrzahl unterstützt.

Wenn das Symbol des linken Pfades das Hauptsymbol ist, deckt ihr alle gleichzeitig eure Renfri-Allianzkarten auf und wendet die Effekte an.



Wenn das Symbol des rechten Pfades das Hauptsymbol ist, deckt ihr alle gleichzeitig eure Stregobor-Allianzkarten auf und wendet die Effekte an.



Nachdem du die Effekte der aufgedeckten Allianzkarten angewendet hast, wirfst du sie ab.

Deine restlichen Allianzkarten (die der Seite, die nicht abgehandelt wurde) bleiben verdeckt neben deinem Charaktertableau liegen.

## SPEZIALREGELN DER GESCHICHTEN

### SPIELENDEN

Werft alle verdeckten Allianzkarten ab, ohne ihre Effekte anzuwenden.

#### ERFAHRUNGSPUNKTE VERLIEREN

Durch manche Effekte kannst du in dieser Geschichte EP verlieren. Falls das passiert, bewegst du deinen Erfahrungswürfel auf der Leiste nach links.

Wenn du so viele EP verlierst, dass der Würfel an einem Feld vorbeizieht, mit dem du eine Fähigkeit freigeschaltet hast, verlierst du diese Fähigkeit nicht. Wenn du EP zurückerhältst und so an einem Feld vorbeiziehst, das eine bereits genutzte Fähigkeit freigeschaltet hat, kannst du sie nicht erneut nutzen.

### DIE ALLIANZKARTEN HABEN FOLGENDE EFFEKTE

Erhalte 1 Erfahrungspunkt.



Erhalte 1 von dem Aktiven Symbol, das auf der Karte zu sehen ist.



Verliere 1 Aktives Symbol, um 2 Aktive Symbole der anderen Art zu erhalten.



Verliere 1 Nicht-Aktives Symbol, um 2 EP zu erhalten.



## EFFEKTE DER AKTIONSKARTEN

Eine Karte mit einem Effekt hat Auswirkungen auf:

- sich selbst,
- alle vorherigen Karten in deiner Zeitleiste,
- alle Symbole in deinem Markervorrat.

Der Karteneffekt wird nur angewendet, wenn die Bedingung erfüllt ist.



Bedingung

Effekt

Eine Bedingung kann sein:

- Habe 1 bestimmtes Symbol oder 1 bestimmte Kartenfarbe.
- Verliere 1 bestimmtes Symbol.

Du musst den Effekt von gespielten Aktionskarten vollständig anwenden. Du darfst die Effekte nicht ablehnen.

Der Effekt von „Erhalte 1/2/3 X“-Effekten ist davon abhängig, wie häufig du ihre Bedingung erfüllst.



Wenn du durch einen Effekt ein Symbol verlierst, wirfst du einen passenden Symbolmarker ab oder legst einen Verlorenes Symbol-Marker auf ein passendes Symbol auf einer deiner Karten.

**Hinweis:** Wenn ein Effekt eine genaue Anzahl an Symbolen oder Farben fordert und du mehr hast als angegeben, erfüllst du die Bedingung nicht.

Bedingung	Beschreibung	Effekt	Beschreibung
	Verliere 1 Symbol (z. B. Erkundung).		Erhalte 3 EP.
	Verliere 1/2/3 Symbole (z. B. Erkundung).		Erhalte 1/2/3 EP (je nachdem, wie häufig du die vorgegebene Bedingung erfüllst hast).
	Verliere 1/2/3 Nicht-Aktive-Symbole.		Erhalte 1/2/3 Aktive Symbole des linken Pfades (je nachdem, wie häufig du die vorgegebene Bedingung erfüllst hast).
	Habe mindestens 2 Karten der angegebenen Farbe (z. B. rot) in deiner Zeitleiste.		Erhalte 1/2/3 Aktive Symbole des rechten Pfades (je nachdem, wie häufig du die vorgegebene Bedingung erfüllst hast).
	Habe mindestens 3 Karten der angegebenen Farbe (z. B. rot) in deiner Zeitleiste.		Erhalte 2 Aktive Symbole des linken Pfades.
	Habe genau 1 Karte der angegebenen Farbe (z. B. grün) in deiner Zeitleiste.		Erhalte 2 Aktive Symbole des rechten Pfades.
	Habe genau 2 Karten der angegebenen Farbe (z. B. rot) in deiner Zeitleiste.		Erhalte jeweils 1 von jedem Aktiven Symbol.
	Habe 1/2/3 Karten der angegebenen Farbe (z. B. grün) in deiner Zeitleiste.		Erhalte die 2 Symbole, die auf der Karte zu sehen sind (z. B. 2 Kampf).
	Habe 1/2/3 Nicht-Aktive Symbole in deiner Zeitleiste.		Erhalte 1/2/3 Symbole (z. B. Kampf; je nachdem, wie häufig du die vorgegebene Bedingung erfüllst hast).
	Habe mindestens 2 Nicht-Aktive Symbole in deiner Zeitleiste.		Erhalte die gezeigten Symbole: 1 Kampf, 1 Erkundung und 1 Magie.