

THE WITCHER®

PFAD DES SCHICKSALS

TRISS & EIN KÖRNCHEIN WAHRHEIT

— ERWEITERUNG —



— ◆ — ANLEITUNG — ◆ —

CREDITS



Designer

Łukasz Woźniak

Project Owner

Barnaba Drukala

Art Director

Dawid Bartłomiejczyk

Lead Developers

Eryk Nowak

Michał Sprysak

Developers

Łukasz Szopka

Franciszek Ostojki

Wojciech Wiśniewski

Illustrations

Agata Skowronek

Main Graphic Concept and Design, Playmat Art

Michał Długaj

Main Graphic Design

Łukasz Dudas

Graphic Design

Jakub Litwornia

Maciej Simiński

DTP

Michał Kulasek

UX and Miniature Design

Nika Bartkowska

Miniature Design

Jakub Kacperski

Patryk Ornoch

Anna DREWNIĄK

Klaudia Niewinowska

Katarzyna Żurawiecka

Robert Kurek

Tomasz Kalisz

Titan Forge

Story

Piotr Grzymistawski

Editor

Jarosław Wójcicki

Marketing

Łukasz Simiński

Krzysztof Baranowski

Paweł Bożydaj

Jolanta Jaworska

Mateusz Pachciarz

Kamil Wargin

Wojciech Woźniak

Sales

Paweł Podgrudny

Michał Gryń

Jan Psiuk

Production and Logistics

Filip Buchalski

Szymon Faferko

Customer Service

Katarzyna Majewska

IT

Tomasz Kozak

HR

Aleksandra Banaszak

Lead playtesters

Artur Lutyński

Przemysław Cierniejewski

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

Deutsche Version

Übersetzung: Marvin Pietsch

Korrektur: Julia Babilon



CD PROJEKT RED

Product Development

Magdalena Drażek
Jan Rosner
Rafat Jaki

Art Director

Paweł Mielniczuk
Remigiusz Nowakowski

Brand Manager

Gabriela Jaroszyńska

Country Manager

Satoru Homma

Franchise and Lore Designer

Marcin Batylda

Communication

Robert Malinowski
Paweł Burza

Community Management

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

Legal

Kinga Palińska

Playtesting

Anna Dzitkowska
Kacper Ullmann

Public Relations

Radek Grabowski
Marta Piwońska
Michał Platkow-Gilewski

Producer

Anna Czaplińska
Magdalena Darda-Ledzion
Luigi Annicchiarico

Proofreading

Marcin Łukaszewski
Ryan Bowd
Alicja Zapalska
Łukasz Gęda

Senior Character Artist & Sculptor

Dawid Kowal

Illustrations

Anna Podedworna,
Przemysław Juszczyk, Yama Orce,
Adrian Smith, Ala Kapustka,
Bartłomiej Gawęł,
Bogna Gawrońska, Bryan Sola,
Diego De Almeida Peres, Graft Studio,
Karol Bem, Katarzyna Bekus,
Lorenzo Mastroianni,
Maciej Łaskiewicz, Manuel Castañón,
Marek Madej, Nemanja Stankovic,
Sandra Chlewińska

© 2024 CD PROJEKT S.A.

Alle Rechte vorbehalten. CD PROJEKT RED,
das Logo von CD PROJEKT RED und von The Witcher
sind Markenzeichen und/oder registrierte Marken-
zeichen von CD PROJEKT S.A. in den USA und/oder
anderen Ländern. Die „Witcher“-Spiele
spielen im gleichnamigen Universum
der Bücher von Andrzej Sapkowski.

INHALT



Charaktertableau



Aufsteller



Charakterminiaturen



4 Fähigkeitsmarker



Erfahrungswürfel



5 Start-Aktionskarten



Nebenquest



5 Charaktermarker



1 Solo-Automa-Tableau



23 Geschichtenkarten



16 Mysteriumskarten



1 Nivellenaufsteller



Nivellenminiatur



1 Autoritätsmarker



1 Nivellens-Stimme-Marker



1 Bestimmungsmarker

NEUER CHARAKTER

TRISS

SPIELVORBEREITUNG

Wenn ihr Charaktere wählt, dürft ihr nun auch Triss wählen. Fahrt wie üblich mit der Spielvorbereitung fort. Für den Solomodus steht jetzt ein neues Automa-Tableau zur Verfügung.

Eine geschätzte Freundin von Geralt, Yennefer und Ciri: Triss ist eine mächtige Zauberin, die sich Elementarmagie zu eigen gemacht hat. Außerdem ist sie Expertin in der Alchemie, jedoch reagiert sie allergisch auf magische Tränke. Ihre Teleportationsfähigkeiten werden nützlich sein.

Von ihren einzigartigen Fähigkeiten wirst du verzaubert sein, denn sie können vor dem Ausspielen der Karten noch einmal alles ganz schön durcheinanderbringen.

SPIELABLAUF

Die Kosten und der Effekt von Triss' Start-Aktionskarte:

Verliere 2 Nicht-Aktive Symbole, um 4 EP zu erhalten.



REGELN DER GESCHICHTE

5

EIN KÖRNCHEN WAHRHEIT

Einst gab es ein Wesen, halb Mensch, halb Bestie, das man Nivellen nannte. Es lebte in einem wundervollen Herrenhaus voller Geheimnisse und Magie. Doch eines Tages geschahen in dessen Nähe eine Reihe Morde.

In dieser Geschichte trifft ihr auf Nivellen – den geheimnisvollen Besitzer eines Herrenhauses. Ihr interagiert mit ihm und seinem magischen Haus. Ihr hofft, so die merkwürdigen Ereignisse aufzuklären. Hat Nivellen etwas damit zu tun?

Nivellen, euer zwielichtiger Gastgeber, steht ebenfalls auf der Initiativeleiste. Wenn ihr eure Schritte plant, müsst ihr ihn mit einbeziehen. Die neuen Mysteriumskarten werden euch helfen, Nivellens Geheimnis zu enthüllen. Auf unbekannte Magie zu stoßen, lässt einem immer die Wahl aus zwei Optionen: Das zu tun, was richtig ist, oder das, was einem zugutekommt.

START-REIHENFOLGE

1-4
CHARAKTERE

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

REGELN DER GESCHICHTE

SPIELVORBEREITUNG

Stellt Nivellens Aufsteller unter alle anderen Charaktere auf der Initiativeleiste.



Legt den Nivellens-Stimme-Marker, Bestimmungsmarker und Autoritätsmarker in die Nähe.

Platziert den Extra-Erfahrungsmarker nicht auf die Spielmatte. Stattdessen könnt ihr Extra-EP erhalten, indem ihr beim Nehmen der Karten das Feld unter Nivellen wählt.

Platziert die gemischten Mysteriumskarten verdeckt neben die Spielmatte.

Schaut durch die Mysteriumskarten und entfernt die Karten mit den Symbolen eurer ausgewählten Charaktere. Mischt die Mysteriumskarten und platziert den Stapel neben die Spielmatte, in die Nähe der Siegpunkteleiste.

Beispiel: *Ihr entscheidet euch als Geralt, Rittersporn und Ciri zu spielen, also werden die folgenden Mysteriumskarten entfernt:*



KARTEN NEHMEN

Bevor ihr neue Aktionskarten für die erste Runde aufdeckt (und zu jedem Kapitelende): Zieht 2 Mysteriumskarten und platziert sie aufgedeckt neben die Geschichtenkarten – eine auf jede Seite.



Jede Mysteriumskarte ist dem Aktiven Symbol der danebenliegenden Geschichtenkarte zugeordnet.

Diese Karten sind eine zusätzliche Herausforderung, aber eröffnen euch auch neue Wege, auf denen ihr Punkte erhalten könnt. Am Kapitelende wird eine der Mysteriumskarten (die, die dem Hauptsymbol zugeordnet sind) zusätzliche Symbole gewähren.

Wenn Nivellen an der Reihe ist, platziert ihr ihn auf **dem niedrigsten verfügbaren Feld der Initiativeleiste, bei dem auf dem danebenliegenden Kartenpaar Aktive Symbole sind**. Ist kein solches Paar verfügbar, platziert ihr ihn auf dem niedrigsten verfügbaren Feld.

Beispiel: $\dagger$ und [Symbol] sind die Aktiven Symbole. Es gibt 2 Kartenpaare mit Aktiven Symbolen. Nivellen wird neben das niedrigere liegende Paar platziert.



REGELN DER GESCHICHTE

Nivellen nimmt die Kartenpaare neben seinem Feld, aber wirft sie ab, statt sie zu spielen. Zählt die Aktiven Symbolen auf den abgeworfenen Aktionskarten (aber ignoriert ihre Effekte). Platziert Nivellens-Stimme-Marker auf die Geschichtenkarte mit dem Aktiven Symbol, von dem es mehr gab. Bei einem Gleichstand: Werft den Nivellens-Stimme-Marker wie eine Münze und platziert ihn dann auf der Geschichtenkarte mit dem geworfenen Aktiven Symbol.



Beispiel: Nivellen hat Karten mit einem  genommen und abgeworfen. Er legt seinen Marker auf die Geschichtenkarte mit .

Nachdem ihr alle und Nivellen Karten genommen habt, erhalten die Charaktere auf den Feldern unter Nivellen 1 EP.

Wenn ihr eure Charaktere zurück auf die Initiativeleiste stellt, behandelt Nivellen wie jeden anderen Charakter.



DEN SCHICKSALSMARKER PLATZIEREN

Wenn ihr bestimmt, wo der Schicksalsmarker platziert werden soll, zählt der Nivellens-Stimme-Marker als eine Charakter-Mehrheit. Löst eventuelle Unentschieden wie üblich auf.

Nachdem ihr den Schicksalsmarker platziert habt, entfernt den Nivellens-Stimme-Marker und platziert ihn neben der Spielmatte.

KAPITELLENDE

Nachdem ihr das Hauptsymbol bestimmt habt, aber bevor ihr Siegpunkte und Erfahrungspunkte wertet: Handelt die Mysteriumskarte ab, die **dem Hauptsymbol zugeordnet ist**. Ignoriert den Effekt der anderen Mysteriumskarte.

REGELN DER GESCHICHTE

- Überprüfe, ob du die Bedingung der Mysteriumskarte durch die Karten in deiner Zeitleiste erfüllst. Ignoriere dabei Verlorenes-Symbol-Marker auf Karten (statt dessen gelten die Karten, wie sie gedruckt sind).
- Wer die meisten Karten hat, die mit der Bedingung der Mysteriumskarte übereinstimmen, erhält 2 Hauptsymbole. **Bei einem Unentschieden erhalten alle daran Beteiligten die Symbole.**
- Werft die Mysteriumskarten ab.
- Zieht 2 neue Mysteriumskarten und platziert sie jeweils neben die Geschichtenkarten – eine auf jeder Seite.
- Wertet nun die Sieg- und Erfahrungspunkte.

Beispiel:  ist das Hauptsymbol für das aktuelle Kapitel. Ihr überprüft alle jeweils, ob ihr die Bedingung der Mysteriumskarte neben der  Geschichtenkarte erfüllt. Die Bedingung sagt: *Habe die meisten Karten ohne Symbole.*



Charakter A hat 1 solche Karte in der Zeitleiste.



Charakter B hat 2 solche Karten in der Zeitleiste. Karten mit verlorenen Symbolen zählen nicht für diese Bedingung.

Niemand sonst hat Karten ohne Symbole in der Zeitleiste. **Charakter B** erhält 2 .

Nach dem ersten Kapitel erhält der Charakter, der die meisten Hauptsymbole hat, durch die Geschichtenkarten 1 von 2 Spezialmarkern. Dieser darf bis zum Ende einer zukünftigen Runde genutzt werden:

- Bestimmungsmarker – Wirf den Bestimmungsmarker ab, wenn du beim Erfüllen der Bedingung einer Mysteriumskarte Hauptsymbole erhältst, um in einer Partie mit 1/2/3/4 Charakteren zusätzlich 1/1/2/2 Symbole zu erhalten.



- Autoritätsmarker – Wirf den Autoritätsmarker ab, wenn ihr Symbole für den Schritt „Den Schicksalsmarker platzieren“ auswertet, um in einer Partie mit 1/2/3/4 Charakteren 1/1/2/2 Mehrheiten für das Aktive Symbol hinzuzufügen, von dem du am meisten hast.

