

Project Owner
Barnaha Drukała

**Art Director**Dawid Bartłomiejczyk

Lead Developers Eryk Nowak Michał Sprysak

**Developers** Łukasz Szopka

Franciszek Ostojski Wojciech Wiśniewski

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 Grzymisławski

Editor Jarosław Wójcicki Marketing

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

Sales

Paweł Podgrudny Michał Gryń Jan Psiuk

Production and Logistics

Filip Buchalski Szymon Fąferko

Customer Service Katarzyna Maiewska

> IT Tomasz Kozak

masz Koza

HR Aleksandra Banaszak

**Lead playtesters**Artur Lutyński
Przemysław Ciemniejewski

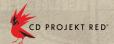
Video Tomasz Bar / Hexy Studio Maciej Klimczak

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 Korrektorat: Julia Babilon

2



### **Product Development**

Magdalena Drążek Jan Rosner Rafał Jaki

### **Art Director**

Paweł Mielniczuk Remigiusz Nowakowski

# **Brand Manager**

Gabriela Jaroszyńska

# Country Manager Satoru Homma

Franchise and Lore Designer

Marcin Batvlda

### 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 Greda

# Senior Character Artist & Sculptor

Dawid Kowal

#### Illustrations

Anna Podedworna,
Przemysław Juszczyk, Yama Orce,
Adrian Smith, Ala Kapustka,
Bartłomiej Gaweł,
Bogna Gawrońska, Bryan Sola,
Diego De Almeida Peres, Grafit Studio,
Karol Bem, Katarzyna Bekus,
Lorenzo Mastroianni,
Maciej Łaszkiewicz, 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 Markenzeichen 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





Aufsteller

Charakterminiaturen

Charaktertableau













Erfahrungswürfel



5 Start-Aktionskarten



Nebenquest



5 Charaktermarker



1 Solo-Automa-Tableau



23 Geschichtenkarten



16 Mysteriumskarten



1 Nivellen-Aufsteller



Nivellenminiatur



1 Autoritätsmarker



1 Nivellens-Stimme-Marker



1 Bestimmungsmarker

## SPIELUORBEREITUNG

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.

## SPIFI ARI ALIF

Die Kosten und der Effekt von Triss' Start-Aktionskarte: Verliere 2 Nicht-Aktive Symbole, um 4 FP zu erhalten.



# REGELN DER GESCHICHTE

# 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 trefft 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-REIHEN-FOLGE



Diikstra

Rittersporn

Yennefer

Triss

Yarpen

Regis

Ciri

Vesemir

Geralt

Letho

# REGELN DER GESCHICHTE

# **SPIELUORBEREITUNG**

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 Siegpunktleiste.

**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 daneben-

liegenden Kartenpaar Aktive Symbole sind. Ist kein solches Paar verfügbar, platziert ihr ihn auf dem niedrigsten verfügbaren Feld.

Beispiel: in und sind die Aktiven Symbole. Es gibt 2 Kartenpaare mit Aktiven Symbolen. Nivellen wird neben das niedriger 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.

# KAPITELENDE

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 (stattdessen 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 ieweils neben die Geschichtenkarten - eine auf jeder Seite.
- · Wertet nun die Sieg- und Erfahrungspunkte.

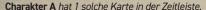
Beispiel: ist das Hauptsymbol für das aktuelle Kapitel. Ihr überprüft alle ieweils, ob ihr die Bedingung der Mysteriumskarte neben der # Geschichtenkarte erfüllt. Die Bedingung sagt: Habe die meisten Karten ohne Symbole.



















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.

