



# THE WITCHER<sup>®</sup>

PFAD DES SCHICKSALS

LEGENDÄRE MONSTER

ERWEITERUNG

ANLEITUNG

## CREDITS



### Designer

Łukasz Woźniak

### Project Owner

Barnaba 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 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 Fąferko

### Customer Service

Katarzyna Majewska

### IT

Tomasz Kozak

### HR

Aleksandra Banaszak

### Lead playtesters

Artur Lutyński

Pieremysław Cierniejewski

### Video

Tomasz Bar / Hexy Studio

Maciej Klimczak

### Campaign Proofreaders

Hugues-Arnaud Lamot,

Francesco Altheri, 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  
Rafał Jaki

#### **Art Director**

Paweł Mielniczuk  
Remigiusz Nowakowski

#### **Brand Manager**

Gabriela Jaroszyńska

#### **Country Manager**

Satoru Homma

#### **Franchise und 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 Gręda

#### **Senior Character Artist & Sculptor**

Dawid Kowal

#### **Illustrations**

Anna Podedworna,  
Przemysław Juszczyk, Yama Orce,  
Adrian Smith, Ala Kapustka,  
Bartłomiej Gawęta,  
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

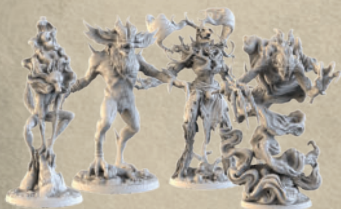
© 2024 CD PROJEKT S.A.

Alle Rechte vorbehalten.

CD PROJEKT RED, das Logo von CD PROJEKT RED  
und von The Witcher sind Markenzeichen und/oder  
registrierte 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.

## SPIELMATERIAL



4 Legendäre-Monster-Miniaturen



8 Monsterkarten  
(2 doppelseitige  
Karten pro Monster)



1 doppelseitiges  
Monster-Lebensrad



1 Energiemarker



8 Monsterbewegungskarten



27 Spurkarten  
(9 pro Kapitel)



8 Runensteinkarten



40 Lebenspunktemarker



11 Leid-/Wurzelmarker



1 Monsterwürfel

### BONUS



4 Legendäre-Monster-Karten für  
*The Witcher: Alte Welt*



5 Eskel- und 5 Lambert-  
Begleiterkarten

# EINLEITUNG

*Legendäre Monster* ist eine kooperative Erweiterung für *The Witcher: Pfad des Schicksals*. Ihr kämpft gemeinsam gegen einen Gegner – ein legendäres Monster, das auf der Spielmatte umherstreift und mächtige Spezialangriffe ausführt. Sobald einer von euch ausscheidet, ist die Partie verloren. Ihr müsst also gut zusammenarbeiten, um zu gewinnen.

Die Spurkarten stellen euch Herausforderungen, die es zu bestehen gilt. Gelingt es euch, diese Aufgaben abzuschließen, erhaltet ihr Bonusse, die ihr benötigen werdet, um den Gefahren auf eurem Weg gewappnet zu sein.

## ÜBERSICHT

In dieser Erweiterung wählt ihr nicht euren Pfad durch eine Geschichte, sondern kämpft gegen legendäre Monster. Während der gesamten Partie gibt es nur ein Aktives Symbol – Kampf. Es ist zu beiden Pfaden zugehörig. Alle anderen Symbole sind Nicht-Aktive Symbole.

Jedes Monster hat ein eigenes Set an Regeln, eine passive Fähigkeit und Spezialangriffe. Nachdem ihr eure Karten genommen habt, wird das Monster sich entweder auf der Spielmatte bewegen oder Karten ziehen, um anzugreifen.



Ihr erhaltet keine Siegpunkte. Würdet ihr einen Siegpunkt erhalten, teilt ihr stattdessen so viel Schaden an das Monster aus. Ziel des Spiels ist es, die Lebenspunkte des Legendären Monsters vor Spielende auf 0 zu reduzieren. Ihr verliert, wenn ein Charakter besiegt wird. Ein Charakter wird besiegt, wenn er seinen letzten Lebenspunkt verliert.

Ihr werdet alle versuchen, jeweils eine Herausforderung auf einer Spurkarte zu erfüllen, um 3 EP zu erhalten. Wer dies nicht schafft, muss den Monsterwürfel werfen. Die Spurkarte zeigt außerdem an, welches der Sekundärsymbole am Kapitellende EP vergibt.



Außerdem könnt ihr Runensteinkarten zu eurem Vorteil nutzen, und auch Lambert oder Eskel nach Hilfe fragen.



Ihr dürft eure Strategie frei diskutieren und gemeinsam entscheiden, welche Kartenpaare ihr nehmen und ausspielen wollt und wann ihr Fähigkeiten aktiviert. Ihr dürft keine Karten oder anderes Spielmaterial miteinander teilen.

Wenn ihr mit der dieser Erweiterung spielt, nutzt keine anderen Module, wie „Stimme der Vernunft“-Umschläge oder Spielmaterialien aus anderen Erweiterungen.

# SPIELVORBEREITUNG

Folgt den üblichen Regeln des Spiels.

## 1 LEGT DIE SPIELMATTE IN EURE MITTE

## 2 WÄHLT EIN MONSTER

Wählt ein legendäres Monster, gegen das ihr antretet.

**2A** Platziert den Stapel mit den passenden Monsterkarten auf die dafür vorgesehene Stelle auf der Spielmatte. Achtet dabei darauf, dass die Seiten nach oben zeigen, die der Anzahl der teilnehmenden Charaktere entspricht.

**2B** Legt die Schicksalsmarker griffbereit.



7A

## 3 PLATZIERT DIE KARTEN...

Entfernt die folgenden Karten aus dem Hauptstapel: 2, 7, 9, 50. Platziert den Rest verdeckt auf die dafür vorgesehene Stelle auf der Spielmatte. Füllt den 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 den 5 Reihen.

## 4 ... EXTRA-ERFAHRUNGSMARKER...

Legt den Extra-Erfahrungsmarker neben das unterste Kartenpaar.

**4A** Optional könnt ihr mit einem Begleiter spielen: Lambert oder Eskel.

## 5 ...UND SYMBOLMARKER

Legt die Symbolmarker als Vorrat neben die Spielmatte.



5

## START-REIHENFOLGE

- Triss
- Yennefer
- Ciri
- Letho
- Dijkstra
- Regis
- Vesemir
- Geralt
- Yarpin



1

2B

2A

3

6A

7B

7C

## SPIELVORBEREITUNG

### 6 WÄHLT JEWEILS EINEN CHARAKTER

Wählt jeweils einen Charakter (außer Rittersporn) und bereitet sie nach den üblichen Regeln vor. Nutzt dabei keine Nebenquests und platziert keine Siegpunktmarker.

**6A** Stellt die Charakteraufsteller der Startreihenfolge nach (siehe S. 6) auf die Initiativeleiste.

**6B** Alle erhalten jeweils Lebenspunktemarker, je nach Anzahl der teilnehmenden Charaktere:

- 1 Charakter: 5 Lebenspunkte
- 2, 3 oder 4 Charaktere: 7 Lebenspunkte
- 5 Charaktere: 8 Lebenspunkte

**6C** Wählt Runensteinkarten, je nach Anzahl der teilnehmenden Charaktere (beachtet dafür die Symbole in den Kartenecken). Legt sie offen neben die Spielmatte. Ihr dürft den Schwierigkeitsgrad anpassen, indem ihr:

- 1 oder 2 Karten mit  für ein leichteres Spiel hinzufügt.
- 1 oder 2 beliebige Karten entfernt, um das Spiel deutlich zu erschweren.

**6D** Teilt die Spurkarten nach den Kapitelnummern auf den Rückseiten in 3 Stapel auf. Mischt alle Stapel und legt sie verdeckt neben die Spielmatte.



## SPIELVORBEREITUNG

### 7 VORBEREITUNG DES MONSTERS

**7A** Stellt die Monsterminiatur neben die Spielmatte.

**7B** Bereitet den Monsterbewegungstapel je nach Anzahl teilnehmender Charaktere vor (beachtet dafür die Symbole in den Kartenecken).

**7C** Stellt die Lebenspunkte des Monsters auf dem Monster-Lebensrad ein:

|                                                                                     |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 1  | 30  |
| 2  | 60  |
| 3  | 85  |
| 4  | 110 |
| 5  | 130 |

### 8 SONDERVORBEREITUNG DES MONSTERS

- Wenn ihr gegen den Alten Waldschrat antretet: Legt Wurzelmarker (Rückseite der Leidmarker) griffbereit.



Leidmarker

- Wenn ihr gegen Hym antretet: Legt Leidmarker (Rückseite der Wurzelmarker) griffbereit.



Wurzelmarker

- Wenn ihr gegen Katakans antretet: Legt die Energiemarker auf Katakans Karte auf die Startposition (diese ist abhängig von der Anzahl der Charaktere).

**Beispiel:** Aufbau für ein Spiel zu dritt.



# MONSTERKARTEN

Anzahl  
teilnehmender  
Charaktere  
und Name des  
Monsters

Fähigkei-  
ten des  
Monsters

Anzahl der  
Karten im  
Angriffsvorrat,  
um einen Angriff  
auszuführen

Effekt des  
Angriffs

Illustration

Nur bei Katakana –  
Kraftleiste



Hinweis: Sowohl der Linker- als  
auch der Rechter-Pfad-Marker  
sind Kampfsymbole.

Name des  
Monsters

# SPIELABLAUF

## KAPITELANFANG

Vor der ersten Runde jedes Kapitels werdet ihr Spurkarten aufnehmen. Auf diesen Karten werden der Aufwand und das Risiko beschrieben, um einen taktischen Vorteil gegenüber dem Monster zu erlangen.

Zieht so viele Spurkarten vom Stapel des aktuellen Kapitels, wie Charaktere am Spiel teilnehmen. Dann zieht eine weitere Karte, haltet sie aber verdeckt.

Jede Spurkarte zeigt, welches der 3 Nicht-Aktiven Symbole am Kapitelende EP ver-  
gibt. Hast du am Kapitelende die Bedingung auf deiner Spurkarte erfüllt, indem du die  
passenden Karten in der Zeitleiste hast, erhältst du 3 EP. Hast du die Bedingung nicht  
erfüllt, musst du den Monsterwürfel würfeln.



Karten mit  
Kampf-Symbol



Karten ohne  
Symbole



Karten mit dem  
„Erhalte 1/2/3  
X“-Effekt



Mehrfarbige  
Karten



Karten einer  
spezifischen  
Farbe



Karten mit  
2 Symbolen



Karten einer  
gewählten Farbe



Farben von Karten



Es gibt weniger Kar-  
ten der spezifischen  
Farbe, als von allen  
anderen Farben.

Die Bedingung der Spurkarte gibt die Anzahl der benötigten Karten an. Bedingungen mit „...“ meinen „mindestens“ diese Anzahl.

Wenn du die Bedingung einer Spurkarte überprüfst, ignoriere Verlorenes-Symbol-Marker auf Karten (stattdessen gelten die Karten, wie sie gedruckt sind).

## SPIELABLAUF

Nehmt jeweils 1 der offenen Spurkarten für dieses Kapitel. Eine Person kann stattdessen ihr Schicksal herausfordern und die verdeckte Spurkarte ziehen und aufdecken. Werft die letzte Karte ab.



Ein Beispiel für eine Partie zu viert.

### KARTEN NEHMEN

Nachdem alle Karten genommen haben, wird das Monster aktiviert.

Zieht nun die oberste Karte des Monsterbewegungsstapels:

- **Bewegen:** Platziert die Karte und die Monsterminiatur neben das angezeigte Feld und handelt die Fähigkeit des Monsters ab. Steht auf dem Feld kein Charakter, nimmt das Monster das Kartenpaar neben dem Feld und fügt es seinem Angriffsvorrat hinzu. War das Feld durch einen Charakter besetzt, nimmt das Monster keine Karten, aber handelt die Fähigkeit auf der Karte ab.
- **Fokus:** Legt die Karte neben den Hauptstapel und bewegt das Monster nicht. Das Monster zieht 1 Karte vom Hauptstapel und fügt sie seinem Angriffsvorrat hinzu.

Durch diese Effekte kann ein Monsterangriff ausgelöst werden. Werden gleichzeitig mehrere Angriffe ausgelöst, handelt sie von oben nach unten ab.

Nachdem ihr die letzte Monsterbewegungskarte gezogen und abgehandelt habt, mischt ihr alle Karten und bildet daraus einen neuen Stapel.



## MONSTERANGRIFF

Jedes Monster hat 4 einzigartige Angriffe, einen pro Farbe.

Sobald das Legendäre Monster die auf der Monsterkarte angegebene Anzahl von Karten einer Farbe in seinem Angriffsvorrat hat, greift es an.

Werft die angegebene Anzahl von Karten einer Farbe vom Monster-Tableau ab. Werft mehrfarbige Karten als letztes ab. Wendet den Effekt des Angriffs an.

## SCHADEN, WUNDEN UND MONSTERWÜRFEL

Immer wenn ein Charakter eine Wunde erleidet, dreht er einen seiner Lebenspunktemarker auf die Verwundet-Seite. **Sobald ein Charakter seinen letzten Lebenspunktemarker verliert, ist das Spiel sofort verloren.**



Nach dem Würfeln des Monsterwürfels wendest du den gewürfelten Effekt an:



Erleide 1 Wunde  
(3 Seiten)



Verliere  
1 Kampf-Symbol



Wirf 1 beliebige  
Karte aus deiner  
Zeitleiste ab.



Verliere 2 beliebige  
Symbole.

Kannst du das Würfelergebnis nicht vollständig abhandeln, erleidest du stattdessen 1 Wunde.

## RUNENSTEINKARTEN

Ihr könnt Runensteinkarten zu eurem Vorteil nutzen. Ihr dürft frei darüber diskutieren, ob und wann ihr sie nutzen wollt. Wenn die Mehrzahl von euch zustimmt, handelt ihr die gewählte Karte ab und legt sie anschließend zurück in die Spielschachtel.



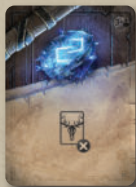
2 von euch können jederzeit 1 Handkarte wählen und sie tauschen.



Du darfst jederzeit bis zu 5 Symbole einer Art verlieren, um dieselbe Anzahl Kampf-Symbolen zu erhalten.



Ihr dürft jederzeit die Positionen der Charakteraufsteller auf der Initiativeleiste ändern.



Nachdem du eine Monsterbewegungskarte gezogen hast, ignoriere sie (handle keinen ihrer Effekte ab). Ziehe keine weitere Karte.

## SPIELABLAUF

Der „Karten ausspielen“-Schritt bleibt unverändert.

### DEN SCHICKSALSMARKER PLATZIEREN

Legt den nächsten Schicksalsmarker auf die Legendäres-Monster-Karte, um das Rundenende anzuzeigen. Sobald ihr den 3. Schicksalsmarker auf die Karte legt, beendet ihr das aktuelle Kapitel.

### KAPITELENDE

Statt Hauptsymbole zu bestimmen, überprüft ihr, ob ihr die Bedingungen der Spurkarten erfüllt und teilt dann entsprechend Schaden an das Legendäre Monster aus.

### SCHADEN AUSTEILEN

Zählt jeweils, wie viele Kampf-Symbole ihr habt. Die Summe ist der Schaden, den ihr an das Legendäre Monster austeilt. Stellt das Monster-Lebensrad entsprechend ein. **Erreicht das Monster-Lebensrad 0 oder weniger, ist das Monster besiegt und ihr gewinnt die Partie.**

Räume deine Zeitleiste wie üblich auf: Wähle nach dem 1. Kapitel 1 Karte aus deiner Zeitleiste, die du behältst, und nach dem 2. Kapitel 2 Karten, die du behältst.

**Am Ende des 3. Kapitels: Ihr habt noch eine letzte Chance, das Monster zu besiegen.**

Überprüfe die Position des goldenen Erfahrungswürfels auf deinem Tableau. Statt die angezeigten Siegpunkte zu erhalten (wie üblich), fügst du dem Monster den Wert als Schaden zu und stellst das Monster-Lebensrad entsprechend ein.

**Ist das Monster jetzt immer noch nicht besiegt, habt ihr verloren.**



## SPIELABLAUF

### ÜBERPRÜFE DIE BEDINGUNG DER SPURKARTE

Vergleiche die Bedingung deiner Spurkarte mit den Karten in deiner Zeitleiste.

- Erfüllst du die Bedingung, erhältst du 3 EP.
- Erfüllst du die Bedingung nicht, wirfst du den Monsterwürfel und wendest das Ergebnis an.

Unabhängig davon, ob du die Bedingung erfüllen konntest: Zähle, wie viele du von dem Nicht-Aktiven Symbol, das auf deiner Spurkarte zu sehen ist, in deiner Zeitleiste und in deinem Markervorrat hast. Du erhältst EP in Höhe der Anzahl.

Lege alle Spurkarten des aktuellen Kapitels zurück in die Spielschachtel.



+3

+4



**Beispiel:** Geralt hat die Bedingung auf seiner Spurkarte erfüllt. Er sollte mindestens 3 blaue Karten in seiner Zeitleiste haben. Er hat 3. Daher erhält er 3 EP und wirft nicht den Monsterwürfel. Geralt erhält 1 EP für jedes Erkundungssymbol, das er hat.

## SOLOMODUS

Anders als im Grundspiel gibt es im Solomodus der Legendären Monster keine Automa. Du kannst dich einem Monster alleine stellen, indem du die üblichen Regeln befolgst.

Wenn du als Yarpen spielst, funktionieren seine erste und dritte Fähigkeit wie bei Gegnern ohne Symbole – aber du brauchst immer noch mindestens 1 Symbol.

# SPIELABLAUF

## BEGLEITER

### SPIELVORBEREITUNG

Wählt Lambert oder Eskel. Mischt verdeckt den Stapel des Begleiters, den ihr gewählt habt. Legt ihn neben die Spielmatte.

### KARTEN NEHMEN

Am Anfang der ersten Runde eines neuen Kapitels: Zieht eine neue Begleiter-Karte und platziert sie offen neben das unterste Feld des Spielplans. (Im Solospiel oder im Spiel zu zweit oder dritt: das 4. Feld. Im Spiel zu viert oder fünft: das 5. Feld.) Liegt dort bereits eine Begleiter-Karte, legt sie in die Spielschachtel zurück. Insgesamt werden in jeder Partie 3 Begleiter-Karten verwendet (eine für jedes Kapitel).



Wenn du ein Feld neben einer Begleiter-Karte wählst, darfst du, bevor du dir ein Kartenpaar nimmst, anstelle des üblichen Effektes der Geschichte (EP erhalten) die Fähigkeit des Begleiters nutzen.

## THE WITCHER: ALTE WELT

### KOMPATIBILITÄT MIT THE WITCHER: ALTE WELT

Die Legendären Monster sind Teil der uralten Schrecken, die die Menschheit schon seit Jahrhunderten terrorisieren. Selbst zu Zeiten der Alten Welt ...

Dieser Erweiterung liegen 4 Karten bei, mit denen ihr die Legendären Monster in die Alte Welt einbringen könnt. Sie funktionieren wie üblich. Um gegen diese ultimativen Gegner antreten zu können, benötigst du das Grundspiel von *The Witcher: Alte Welt* und die Erweiterung *Wilde Jagd*.



