



THE  
WITCHER  
DIE ALTE WELT

EIN SPIEL VON  
ŁUKASZ WOŹNIAK



CD PROJEKT RED®

## EIN VORWORT AUS DEN CHRONIKEN VON BENNO KOBART, DEM REISENDEN UND ENTDECKER



*Wünscht der geneigte Leser, ein Geheimnis über die Welt zu erfahren? Sie ist so hässlich wie ein Eimer Spülwasser, der über einem Haufen Pferdemist ausgeleert wurde. Und es bedarf keines scharfen Verstandes oder gar einer weiten Reise, um das zu erkennen. Nein, ein Blick aus dem Fenster genügt. Hass, Zwietracht, Verlogenheit – das sind die Monster unserer Welt. Ob in Wyzima, Cintra, Novigrad oder Vengerberg, überall das Gleiche. Ich habe alle diese Orte bereist, und beim Grabe meiner Mutter, ich könnte nicht sagen, welcher davon der Schlimmste war.*

*Gewiss finden sich Menschen, die vor der Grausamkeit der Welt die Augen verschließen und einfach nur ihrem Alltag nachgehen. Aber wisst Ihr was? Das Schicksal schert sich nicht um ihre Mühen. Früher oder später wird es ihnen in den Arsch treten.*

*War die Welt schon immer so? Nein. Es heißt, vor langer Zeit wäre sie ganz beschaulich gewesen. Gnome und Zwerge hätten in Frieden miteinander (oder zumindest nebeneinander) gelebt und nicht einmal die Ankunft der Elfen hätte ihr Zusammensein stören können.*

*Was später geschah, lässt sich aufgrund der schwierigen Quellenlage nicht eindeutig klären. Jeder Gelehrte vertritt seine eigene Meinung. Fragt man einen Magier, bekommt man eine Antwort, fragt man einen Elfen, bekommt man eine andere. Nur in wenigen Punkten sind sich alle Quellen einig. Sie lauten wie folgt:*

*Vor Urzeiten fand die Sphärenkonjunktion statt. Fragt mich nicht, wann oder wie. Ich weiß nur, dass es ein ordentlicher Knall gewesen sein muss, da immerhin Welten miteinander kollidierten. Infolgedessen bildeten sich Risse und diverse Kreaturen konnten die Grenzen ihrer Welten überschreiten. Vielen muss unsere Welt besonders zugesagt haben, denn im Nu hatten wir eine ganze Flut von Missgestalten. Heute nennen wir sie Monster, als hätten wir vergessen, dass die ersten Menschen wohl ebenfalls durch einen solchen Riss in unsere Welt gekommen sind. Wir sind nicht weniger Monster als die Ghule oder die Ertrunkenen, auch wenn das heute niemand laut aussprechen will.*

*Mit den Monstern kam auch die Magie in unser Land, und es dauerte nicht lange, bis die Ersten von uns lernten, sie zu gebrauchen. Wir nennen sie Magier.*

*Wenn sie nicht gerade damit beschäftigt sind, Machtspiele zu spielen und Intrigen gegeneinander zu spinnen, versuchen sie, die Welt zu einem besseren Ort zu machen. Und, verdammt noch mal, das ist ihnen auch gelungen.*

*Gewiss habt Ihr schon von den Hexern gehört. Vielleicht seid Ihr sogar schon einem begegnet. Sie sind das Produkt eines aufgegebenen Experiments, Mutanten, die umherziehen und für Geld Monster töten. Jeder dieser Schlächter trägt zwei Schwerter, ein stählernes für Menschen und ein silbernes für Monster – was, wenn Ihr mich fragt, ein und dasselbe ist. Die ersten Hexer hatten ihre eigene Zunft, aber auch sie waren nicht frei von Zwietracht. Und so bildeten sich Splittergruppen. Jede hatte ihre eigene Vorstellung davon, wie ein Hexer zu sein hat. Ich habe von den Wölfen gehört, den Meistern der Schwertkunst, und von den Greifen, die an Magie und Ritterlichkeit glauben. Und dann gibt es da noch die Bären mit ihrem dicken Fell und die sagenhaft flinken Katzen. Und natürlich die Vipern. Mit denen wollt Ihr Euch nicht anlegen.*

*Wenn Ihr mich fragt, verhält es sich mit den Hexern genau wie mit den Menschen. Es gibt Abschaum unter ihnen und es gibt Anständige. Ich habe einige kennengelernt, die keinen Funken Ehre oder Skrupel hatten, und einige, deren erklärtes Ziel es war, die Welt zu verbessern. Die Zahl der Monster nimmt immer weiter zu und die Kassen der Dörfer sind knapp. Es sind also viele Monsterjäger unterwegs, sofern sie die berüchtigten Prüfungen ihres Ordens überlebt haben. Irgendetwas mit Kräutern oder so. Niemand hat je behauptet, das Leben sei schön oder einfach. Manchmal muss man etwas riskieren, vielleicht sogar Leib und Leben, um in den Genuss des Abenteuers zu kommen.*

*Aber ich schweife ab, immerhin ist das hier erst das Vorwort. Ich habe so viel auf meinen Reisen gesehen. Es gibt so viel zu erzählen und zu beschreiben. Wenn Eure Neugier auf die Welt geweckt wurde, lest weiter und unternimmt Eure eigene Reise. Der Feigling stirbt tausende Tode, der Held nur einen. Und das Glück ist mit den Tapferen.*

# SPIELIDEE



Bei *The Witcher: Die Alte Welt* übernimmt jeder von euch die Rolle eines Hexers und erlebt Abenteuer, die Jahrhunderte vor den Ereignissen der Geralt-Saga spielen. Ihr werdet in eine Welt eintauchen, in der überall Gefahren lauern und die euch vor schwierige Entscheidungen stellt. Ihr werdet beide Schwerter – Stahl und Silber – brauchen, um Rassenhass, intriganten Magiern, streitsüchtigen Herrschern und umherstreifenden Monstern aus der Zeit der Sphärenkonjunktion zu begegnen.

Eure übermenschlichen Sinne und eure Hexerausbildung haben euch zu Monsterjägern gemacht, die

sich mit Trophäen getöteter Bestien schmücken. Das ist euer Beruf: Ihr jagt und tötet Monster, solange sich jemand findet, der euch dafür bezahlt.

Nach dem Zerfall des Hexerordens wurden fünf Schulen gegründet: Wolf, Greif, Bär, Katze und Viper. Jede Schule unterzieht ihre Zöglinge einer anderen Ausbildung und lebt nach ihren eigenen Gesetzen. Ihr alle habt eure Ausbildung in der Burg eurer Schule abgeschlossen und beginnt nun eure Reise durch die Welt. Dabei geht es nicht nur darum, abends etwas zu essen auf dem Tisch zu haben, sondern auch um Ruhm und Ehre für die Hexerschule, deren Medaillon ihr tragt.



CD PROJEKT RED®

## Game Design and Project Oversight

Łukasz Woźniak

### Story

Barnaba Drukata

### Translation

Michał Kubiak

### Marketing

Łukasz Simiński, Paweł Podgrudny

### Art Direction

Dawid Bartłomiejczyk

### Graphic Design

Dawid Bartłomiejczyk, Michał Długaj

### Miniature Design

Tomasz Kalisz, Robert Kurek

### Map Art

Damien Mammoliti

### Rulebook

Jonathan Bobal, Katarzyna Fiebiger,  
Łukasz Kempieński

### Lead Playtesters

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



Pamper Playtesting Group

### Game Developers

Łukasz Szopka, Michał Gryń

### Marketing Video

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

## 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 Vegeera

### Logo Design

Irina Moraru

### Miniature Design and Art Direction

Paweł Małeńczuk, 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

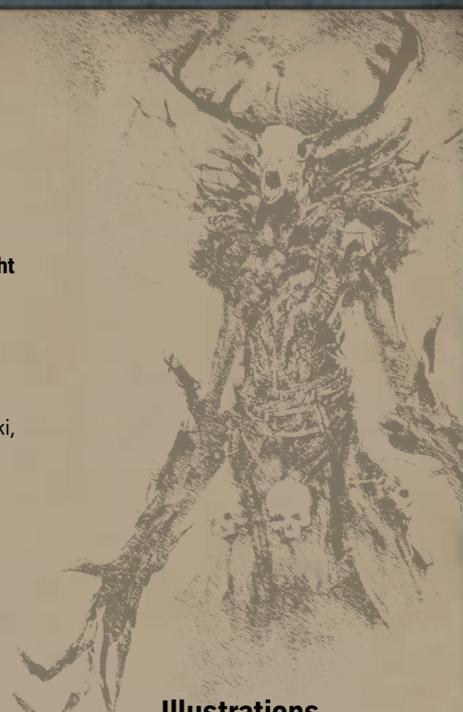
### Social Media and PR

Marcin Momoł, Radek Grabowski,  
Alicja Kozera

### Legal

Kinga Palińska

CD PROJEKT® & The Witcher® sind eingetragene Markenzeichen von CD PROJEKT S.A. © 2022 CD PROJEKT S.A. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Copyrights und Markenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.



## Illustrations

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

## Deutsche Ausgabe Asmodee Germany

### Übersetzung

Effective Media, Susanne Kraft

### Redaktion & Lektorat

Susanne Kraft, Steffen Trzensky

### Grafische Bearbeitung & Layout

Max Breidenbach

# SPIELMATERIAL



Spielplan



90 Hexerkarten



28 Trankkarten

## Erkundungs- und Ereigniskarten



36 Stadt-Erkundungskarten



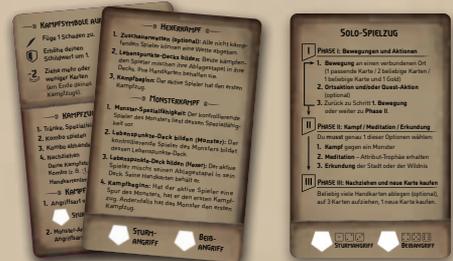
36 Wildnis-Erkundungskarten



8 Attribut-Trophäenkarten



56 Ereigniskarten



5 Übersichtskarten-Sets mit je 2 Karten sowie 1 Solo-Übersichtskarte



2 Pokerwürfelsets mit je 5 Würfeln



35 Goldplättchen

ARI  
20 Namensplättchen



1 „Taverne geschlossen“-Plättchen



18 Ortsplättchen (Wald, Gebirge, Wasser)

### Monster



28 Monsterkarten der Ränge I-III



28 Monsterplättchen der Ränge I-III



20 Monster-Angriffskarten

### 5 Sets Spieler-Komponenten mit jeweils:



1 Charakertableau



10 Start-Hexerkarten



1 Hexerminiatur mit farbiger Basis



5 Holzwürfel



1 Siegmarker



1 Schildmarker aus Holz



4 Medaillon-Trophäenkarten

# SPIELAUFBAU



**Hinweis:** In euren ersten Partien von *The Witcher: Die Alte Welt* empfehlen wir euch ein Spiel allein, zu zweit oder zu dritt.

## 1 Spielplan

Legt den Spielplan in die Tischmitte.

## 2 Hexerstapel

Mischt alle 90 Hexerkarten (nicht die Start-Hexerkarten) und legt sie verdeckt auf einen Stapel – das ist der Hexerstapel.

Als Nächstes legt ihr die Kartenreihe aus:

- 2.1** Deckt Hexerkarten vom Hexerstapel auf, bis 3 Karten mit Kosten 0 aufgedeckt wurden (die Kosten findet ihr unten rechts auf jeder Karte). Legt diese 3 Karten in zufälliger Reihenfolge und aufgedeckt auf die untersten 3 Kartenplätze auf dem Spielplan.
- 2.2** Mischt die anderen aufgedeckten Karten (falls vorhanden) zurück in den Hexerstapel und legt diesen verdeckt an den dafür vorgesehenen Platz auf dem Spielplan.
- 2.3** Deckt 3 Hexerkarten vom Hexerstapel auf und legt diese aufgedeckt und in zufälliger Reihenfolge auf die 3 übrigen Plätze auf dem Spielplan. Nun habt ihr eine Kartenreihe aus 6 Hexerkarten.

## 3 Trankstapel

Mischt alle Trankkarten und legt sie verdeckt als Stapel an den dafür vorgesehenen Platz neben dem Spielplan.

## 4 Attribut-Trophäenkarten

Falls ihr **zu zweit oder zu dritt** spielt:

- Legt je 1 Attribut-Trophäenkarte für jedes Attribut (Kampf, Verteidigung, Alchemie und Spezialisierung) als Stapel an den dafür vorgesehenen Platz neben dem Spielplan.
- Legt die restlichen 4 Karten zurück in die Schachtel.

Falls ihr **zu viert oder zu fünft** spielt:

- Legt **alle** Attribut-Trophäenkarten als Stapel an den dafür vorgesehenen Platz neben dem Spielplan.

Falls du **alleine** spielst:

- Siehe Solo-Modus auf Seite 33.

## 5 Ereignis- und Erkundungsstapel

Alle Ereigniskarten bilden den Ereignisstapel. **Der Ereignisstapel wird nicht gemischt!** Er bleibt nach

den Zahlen auf den Kartenrückseiten sortiert. Legt den ungemischten Stapel mit den durchnummerierten Rückseiten nach oben an seinen vorgesehenen Platz auf dem Spielplan.

Sortiert die Erkundungskarten nach Rückseiten und bildet einen Stadt- und einen Wildnis-Erkundungsstapel. Mischt sie beide getrennt und legt sie verdeckt an die entsprechenden Plätze auf dem Spielplan.

## 6 Gold und Pokerwürfel

Legt alle Goldplättchen als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan und die beiden Pokerwürfel-Sets daneben.

## 7 Ortsplättchen

Sortiert alle Ortsplättchen nach Gelände in 3 Stapel (Wald, Gebirge und Wasser). Mischt jeden Stapel und legt die 3 Stapel dann verdeckt neben den Spielplan.

Zieht 1 Ortsplättchen von jedem Stapel und legt es aufgedeckt an den dafür vorgesehenen Platz auf dem Spielplan.

## 8 Monster

**8.1** Sortiert alle Monsterkarten nach ihrem Rang (die römische Zahl am rechten Kartenrand) in 3 Stapel (I, II und III) und legt sie aufgedeckt neben den Spielplan, sodass die Illustration, die Lebenspunkte und die Spezialfähigkeit der Monster sichtbar sind.

**8.2** Sortiert alle Monsterplättchen nach ihrem Rang in 3 Stapel (I, II und III). Mischt jeden Stapel und legt die 3 Stapel dann verdeckt neben die entsprechenden Monsterstapel.

**8.3** Nehmt 3 Monsterplättchen vom Rang-I-Stapel und teilt sie zufällig den in Schritt 7 aufgedeckten Ortsplättchen zu, indem ihr sie verdeckt daneben legt.

❖ **Spiel zu zweit:** Zieht stattdessen 2 Monsterplättchen vom Rang-I-Stapel und 1 vom Rang-II-Stapel. Der Startspieler entscheidet, welchem Ortsplättchen das Rang-II-Monsterplättchen zugeteilt wird.

**8.4** Deckt anschließend die zugeteilten Monsterplättchen auf.

**8.5** Verschiebt dann jedes zugeteilte Monsterplättchen auf den entsprechenden Ort auf dem Landkartenteil des Spielplans. Achtet darauf, dass ihr dabei die Geländesymbole der Orte nicht verdeckt.

**8.6** Sucht nun zu jedem zugeteilten Monsterplättchen die passende Monsterkarte aus dem Stapel und legt sie neben die entsprechenden Ortsplättchen.

**8.7** Mischt alle Monster-Angriffskarten und legt sie verdeckt als Stapel neben dem Spielplan.



Aufbau in einem Spiel zu zweit

## 9 Startspieler und Übersichtskarten

Wer zuletzt ein Hexer-Buch gelesen hat, beginnt die Partie. Alternativ könnt ihr auch zufällig entscheiden.

Jeder nimmt sich ein Exemplar beider Übersichtskarten.

## 10 Spieler-Komponenten

Als Nächstes wählt ihr eure Charaktere und nehmt euch euer Startmaterial. Es beginnt derjenige, der rechts neben dem Startspieler sitzt, dann geht es reihum **gegen den Uhrzeigersinn** weiter:

**10.1** Mische verdeckt alle (nicht vergebenen) **Charakter-tableaus**. Ziehe 2 und wähle eines davon. (Lege das nicht gewählte zu den restlichen Tableaus zurück.)

❖ **Klarstellung:** Der Startspieler wählt als Letztes (im Spiel zu fünft erhält der Startspieler das letzte verbliebene Charaktertableau).

❖ **Optional:** Ihr könnt auch selbst entscheiden, wie ihr die Charaktertableaus verteilt.

**10.2** Nimm den **Siegmarker** in der Farbe deiner Hexerschule und lege ihn auf das unterste Feld der Siegleiste.

**10.3** Nimm die **Hexer-Miniatur** deines gewählten Charakters und statte sie mit einer **farblich passenden Basis** aus. Stelle sie anschließend an den Ort deiner Hexerschule auf dem Spielplan.

**10.4** Nimm ein beliebiges **Namensplättchen** aus dem Vorrat und stecke es unterhalb der Illustration in dein Charaktertableau.

**10.5** Nimm die **5 Holzwürfel** in der Farbe deiner Hexerschule und lege sie auf dein Charaktertableau, jeweils auf die niedrigste Stufe aller 4 Attributleisten und der Hexer-Stufenleiste.

**10.6** Nimm so viele deiner **Medaillon-Trophäenkarten**, wie es Gegenspieler gibt (z. B. 3 Karten im Spiel zu viert), und lege sie verdeckt unter die Oberkante deines Charaktertableaus. Wenn im Laufe des Spiels ein Gegenspieler dich angreift und gewinnt, erhält er eine solche Karte von dir.



- 10.7** Nimm den **Schildmarker** in der Farbe deiner Hexerschule und lege ihn auf dein Charaktertableau, neben die „1“ auf der Schildleiste.
- 10.8** Nimm deine **10 Start-Hexerkarten** (du erkennst sie am Symbol deiner Hexerschule in der oberen rechten Ecke), mische sie und lege sie verdeckt auf den dafür vorgesehenen Platz links neben deinem Charaktertableau. Das ist dein Deck. Lasse links neben deinem Deck etwas Platz für deinen Ablagestapel.
- 10.9** Sieh in der Tabelle unten nach, wie viel Startgold und wie viele Handkarten du bekommst. Beides ist von der Spieleranzahl und deiner Position in der Spielreihenfolge abhängig.
- Nimm die angegebene Menge an **Gold** und lege die Plättchen neben dein Charaktertableau.
  - Ziehe die angegebene Menge an **Hexerkarten** von deinem Deck und nimm sie auf die Hand.

	Spiel zu zweit	Spiel zu dritt	Spiel zu viert	Spiel zu fünft
Startspieler	3 Karten, 2 Gold	3 Karten, 2 Gold	2 Karten, 4 Gold	2 Karten, 5 Gold
Zweiter	5 Karten, 4 Gold	4 Karten, 4 Gold	3 Karten, 5 Gold	3 Karten, 5 Gold
Dritter	X	5 Karten, 6 Gold	4 Karten, 6 Gold	4 Karten, 5 Gold
Vierter	X	X	5 Karten, 7 Gold	4 Karten, 7 Gold
Fünfter	X	X	X	5 Karten, 7 Gold

**10.10** Nachdem jeder von euch diese Schritte ausgeführt hat, könnt ihr alle nicht benötigten Spielerkomponenten in die Schachtel zurücklegen.

### Spielaufbau für Partien zu viert/fünft

Für eure erste Partie empfehlen wir euch ein Spiel maximal zu dritt. Sobald ihr euch mit dem Spiel vertraut gemacht und das Spielprinzip verinnerlicht habt, könnt ihr euch an ein Spiel zu viert oder fünft wagen.

Wenn ihr zu viert oder zu fünft spielt, dann führt ihr **nach** dem normalen Spielaufbau zusätzlich die folgenden zwei Schritte durch:

1. Bildet einen **zusätzlichen Monsterplättchenstapel**, bestehend aus 1 zufälligen Rang-I-Monsterplättchen (im Spiel **zu viert**) oder 2 zufälligen Rang-I-Monsterplättchen (im Spiel **zu fünft**).

Legt den zusätzlichen Monsterplättchenstapel verdeckt neben die anderen Monsterplättchenstapel.

*Der zusätzliche Stapel bewirkt, dass Rang-II-Monster erst später erscheinen.*

2. Jeder von euch wählt **eins** seiner Attribute, das um 1 Stufe steigt.

*Der Startspieler trifft als Erster die Wahl, dann folgen die anderen reihum im Uhrzeigersinn.*

# SPIELABLAUF

## ZIEL DES SPIELS



Bei *The Witcher: Die Alte Welt* spielt jeder von euch einen Hexer, der in einer der fünf Schulen ausgebildet wurde. Jeder Hexer reist über den Kontinent, perfektioniert seine Techniken und bestreitet Kämpfe gegen Monster und Rivalen. Ihr kommt nacheinander im Uhrzeigersinn an die Reihe und verfolgt dabei das Ziel, möglichst viele Trophäen zu sammeln. Wer zuerst 4 Trophäen hat, gewinnt das Spiel und bringt seiner Hexerschule die größte Ehre!

Es gibt diverse Möglichkeiten, Trophäen zu erhalten: hauptsächlich durch das Töten von Monstern, aber auch indem ihr andere Hexer im Kampf besiegt oder in einem Attribut die Stufe 5 erreicht.

### Für Neueinsteiger

Bevor ihr eure erste Partie *The Witcher: Die Alte Welt* spielt, solltet ihr die Spielanleitung komplett durchlesen. Sie ist folgendermaßen strukturiert:

- Spielübersicht (Seite 9–11)
- Erklärung des Spielzugs (Seite 12–19)
- Kämpfe (Seite 20–28)
- Trophäen und Spielsieg (Seite 29)
- Spielbeispiel (Seite 30–32)
- Ortsaktionen (Seite 35–36)

Die Soloregeln auf Seite 33–34 könnt ihr zunächst überspringen.

### Goldene Regel

#### Kartentexte haben Vorrang vor Regeln in der Anleitung:

- Sollte ein Kartentext irgendeiner Regel in dieser Anleitung widersprechen, gilt der Kartentext.
- Solltet ihr euch nicht einig sein, wie ein Effekt angewendet wird, sollte dies **auf eine Weise geschehen, die thematisch am besten passt**. Im Zweifelsfall entscheidet die Mehrheit, bei Gleichstand der aktive Spieler.

## SPIELÜBERSICHT



### Hexerkarten

Jeder von euch beginnt mit einem individuellen Deck aus 10 Start-Hexerkarten. Ihr könnt euer Deck um neue Hexerkarten ergänzen – oder auch Karten für immer verlieren. Auf diese Weise kriert im Laufe des Spiels jeder von euch ein einzigartiges Deck.

Hexerkarten haben zwei verschiedene Funktionen. Ihr könnt sie spielen, um:

1. euch über den Spielplan zu bewegen.
2. im Kampf eine Kombo zu bilden.

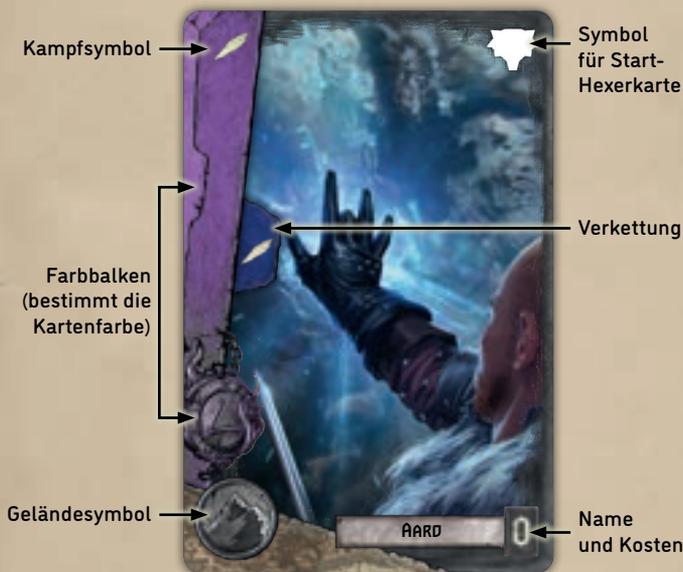


Unten links auf jeder Hexerkarte befindet sich ein Geländesymbol. Dies ist zum Bewegen relevant (siehe „Bewegungen“ auf Seite 12).

Unten rechts stehen der Name und die Kosten der Karte (siehe „Nachziehen und neue Karte kaufen“ auf Seite 18).

Die Kampfsymbole oben links sowie der Farbbalken sind zum Kämpfen relevant. Mit der Verkettung könnt ihr im Kampf Kombos bilden (siehe Seite 22).

Es gibt 5 Arten von Karten: Schneller Kampfstil (blau), Starker Kampfstil (rot), Ausweichen (grün), Defensives Zeichen (gelb) und Offensives Zeichen (lila).



[...] Ich war mir sicher, mein letztes Stündlein hatte geschlagen. Ich würde zerfleischt und gefressen oder mit Haut und Haaren verschluckt. Die Angst lähmte mich, und jeder, der mich nun einen Feigling schimpft, ist noch nie selbst vier ausgehungerten Ghulen gegenüberstanden. Und dann ... ein Blitz und ein Knall! Ich schloss die Augen, geblendet von der plötzlichen Helligkeit. Zuerst hörte ich ein Brüllen, dann ein Wimmern und schließlich das Röcheln der Monster. Als mein Augenlicht zurückkehrte, sah ich einen Hexer, groß und stolz, der gerade sein Silberschwert wegsteckte. Zu seinen Füßen lagen die Kadaver der Monster. Er hatte mir das Leben gerettet.

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

Regeln für dein Deck:

- Dein Deck liegt **immer** verdeckt links neben deinem Charaktertableau.
- Grundsätzlich darfst du dein Deck durchsehen, solange du nicht am Zug bist und nicht an einem Kampf teilnimmst. Außerdem kannst du es durchsehen, wenn du Erschöpfung erleidest (siehe Seite 29) oder eine Erkundungs- oder Ereigniskarte es erfordert. *Beispiel: Wenn eine Erkundungskarte besagt, dass du 1 deiner Hexerkarten entsorgen sollst,*

*kannst du dein Deck durchsehen, um 1 Karte daraus zu wählen. In jedem Fall musst du nach dem Durchsehen das Deck mischen und verdeckt zurücklegen.*

Regeln für deinen Ablagestapel:

- Dein Ablagestapel liegt **immer** aufgedeckt links neben deinem Deck.
- Wenn ein Effekt dich dazu zwingt, **eine Hexerkarte abzulegen**, legst du sie aufgedeckt auf deinen Ablagestapel.

Regeln zum Entsorgen:

- Wenn ein Effekt dich dazu zwingt, **eine Hexerkarte zu entsorgen**, legst du sie in die Schachtel zurück. Sie kann in dieser Partie nicht mehr benutzt werden.

### Attribute und Hexerstufe:

Auf deinem Charaktertableau findest du 4 Attribute. Die ersten drei sind auf allen Charaktertableaus gleich:



**Kampf:** So viele Karten ziehst du am Ende jedes deiner Kampfzüge von deinem Deck.



**Verteidigung:** Dein maximaler Schildwert. Der Schildwert lässt dich im Kampf Schaden verhindern und wird auf der Schildleiste links auf deinem Charaktertableau angezeigt.

Wann immer deine Verteidigungsstufe steigt, erhöhst du sofort auch deinen Schildwert um 1.



**Alchemie:** Deine Vergiftungstoleranz. Maximal so viele Tränke kannst du pro Kampf trinken. Dein Tränke-Maximum ist nicht von deiner Alchemiestufe abhängig.

Wann immer deine Alchemiestufe steigt, ziehst du sofort 1 Trank vom Trankstapel.

**Achtung:** Tränke werden nicht auf die Hand genommen, sondern aufgedeckt neben dein Charaktertableau gelegt.

Das vierte Attribut ist die **Spezialisierung** deiner Hexerschule und unterscheidet sich von denen der anderen Charaktertableaus:



Jede Hexerschule hat eine eigene **Spezialisierung**. Eine vollständige Auflistung und Erklärung findest du auf Seite 34–35.

## Eine Hexerstufe aufsteigen

Sobald alle deine Attributstufen mindestens 1 über deiner aktuellen Hexerstufe sind, steigst du eine Hexerstufe auf.

- Wenn du auf Hexerstufe II oder III aufsteigst: Ziehe sofort 1 Karte von deinem Deck.
- Wenn du auf Hexerstufe IV oder V aufsteigst: Ziehe sofort 2 Karten von deinem Deck.



1. Anjas Alchemiestufe steigt um 1. Sie schiebt also ihren Holzwürfel auf der Alchemieleiste um ein Feld nach oben.



2. Da Anjas Attribute nun alle mindestens auf Stufe 2 sind, steigt sie auf Hexerstufe II auf und zieht dadurch sofort 1 Karte von ihrem Deck.



**Hinweis:** Im Kampf und beim Erkunden kann es passieren, dass eine Attributstufe sinkt. Trotzdem wirst du niemals eine Hexerstufe absteigen, selbst wenn alle deine Attribute unter deine aktuelle Hexerstufe sinken. Hast du in einem Attribut die Stufe 5 erreicht, kann es durch keinen Effekt mehr sinken oder als niedriger behandelt werden.

## Ortsplättchen

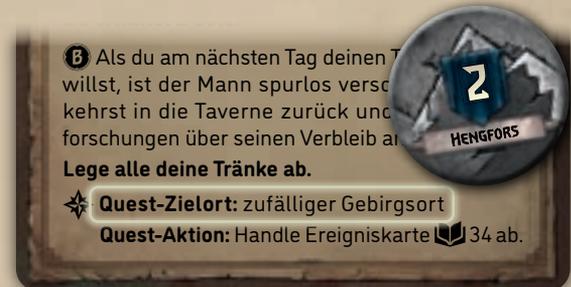
Ortsplättchen haben verschiedene Funktionen im Spiel. Solange sie nicht im Gebrauch sind, liegen sie auf verdeckten Stapeln neben dem Spielplan.

Zur besseren Übersicht werden alle Funktionen von Ortsplättchen hier kurz zusammengefasst. Ausführlichere Regelerklärungen dazu folgen später.

- Wenn ein Monster erscheint, wird ihm ein Ortsplättchen zugeteilt, das bestimmt, wo sich das Monster aufhält. Dafür wird ein Ortsplättchen vom Stapel aufgedeckt und neben die entsprechende Monsterkarte auf den Spielplan gelegt.
- Wenn du ein **Gerücht** über ein Monster aufschnappst, ziehst du ein Ortsplättchen der passenden Geländeart und deckst es auf. Sobald du

den darauf gezeigten Ort betrittst, drehst du das Ortsplättchen um und machst es damit zu einer **Spur** des Monsters. *Beispiel: Ein verdecktes Wald-Ortsplättchen auf deinem Charaktertableau bedeutet, dass du eine Spur des Monsters hast, das gerade an einem Waldort aktiv ist.*

- Ortsplättchen werden auch benutzt, wenn ein Quest-Zielort zufällig bestimmt werden muss.



## Sonderfall: Mantikorschule

Es gibt einen besonderen Ort, der kein zugehöriges Ortsplättchen hat: die Mantikorschule. Ihre Ortsnummer ist 0 und sie befindet sich ganz im Osten. Da es für sie kein Ortsplättchen gibt, können dort keine Monster erscheinen oder Quests abgeschlossen werden. Trotzdem könnt ihr dort eine Ortsaktion ausführen (siehe „Ortsaktionen“ auf Seite 35). Die Hexer der Mantikorschule sind Teil der Erweiterung Monsterjagd.



## Tränke

Bewahre deine nicht getrunkenen Tränke aufgedeckt neben deinem Charaktertableau auf.

Du darfst maximal 4 Tränke gleichzeitig haben – unabhängig von deiner Alchemie-Stufe.

Falls du dein Tränke-Maximum überschreitest, lege so viele Tränke deiner Wahl ab, bis du das Maximum wieder einhältst.

# ERKLÄRUNG DES SPIELZUGS



Jeder Spielzug besteht aus **3 Phasen**:

## I. Bewegungen und Aktionen

## II. Kampf / Meditation / Erkundung

## III. Nachziehen und neue Karte kaufen

An den römischen Ziffern auf dem Spielplan könnt ihr jederzeit erkennen, welches Segment des Spielplans für welche Phase relevant ist.



Wenn alle mit dem Spiel vertraut sind, könnt ihr manche Phasen auch parallel spielen (solange es keine Entscheidungen zu treffen gibt, die andere Spieler beeinflussen könnten). Phase III besteht vorwiegend aus der Verwaltung des Decks. Solange der aktive Spieler das tut, kann der oder die Nächste bereits mit Phase I des nächsten Spielzugs beginnen.

[...] Otto beugte sich über den Tisch zu mir. Sein Blick war glasig von dem Schnaps, den sie hier ausschenken. Dabei muss ich anmerken, dass es nirgendwo feinere zwergische Spirituosen gibt als in den Mahakambergen. Jeder Schluck wärmt wie das Feuer eines auferstandenen Phönix, selbst mitten im Winter. Otto beugte sich also vor und verkündete mit Stolz, dass ein Zwerg sich vor nichts und niemandem fürchte. Er fuhr fort zu erklären, wie sein Volk vor vielen Jahren ein System konstruiert hatte, mit dem sie Bergwerke fluten und sich im Kriegsfall zurückziehen konnten. Ich erwiderte, er könne sich glücklich schätzen, dass dieses System noch nie zum Einsatz kommen musste, und bat ihn, noch einmal nachzuschicken, da meine Bartspitzen schon wieder Reif ansetzten. Trotz des rauen Klimas musste ich noch lange an die einzigartige Gebirgswelt der Zwerge und an ihr unverwechselbares Temperament denken. Mit den Jahren kam ich zu der Erkenntnis, dass jedes Land eine Welt für sich ist, einzigartig wie eine Schneeflocke. Und jedes Land ist eine Entdeckungsreise wert.

– Auszug aus den Chroniken des Benno Kobart,  
Kapitel III, Eine Beschreibung der Welt



## PHASE I: Bewegungen und Aktionen

Hexer reisen quer durch den Kontinent. Es könnte eine lange Reise werden, von der verruchten Großstadt bis in die einsame Wildnis. Monster gibt es überall.

In Phase I spielst du (der aktive Spieler) Hexerkarten von deiner Hand, um dich an andere Orte zu bewegen und dort Aktionen auszuführen.

Du kannst dich in dieser Phase mehrmals bewegen und Aktionen ausführen.

Du hast auch die Möglichkeit, diese Phase komplett zu überspringen und direkt zu Phase II überzugehen.

### 1. Bewegungen

Spiele eine Hexerkarte von deiner Hand, um deine Miniatur zu einem **verbundenen Ort** zu bewegen. Dabei gelten folgende Regeln:

- Das **Geländesymbol** der gespielten Karte bestimmt, zu welcher Geländeart du dich bewegen kannst.
- Falls du keine Karte mit passendem Geländesymbol hast, kannst du auch **2 beliebige Karten** (mit beliebigen Geländesymbolen) spielen, um dich an einen verbundenen Ort einer **beliebigen** Geländeart zu bewegen.
- Alternativ kannst du **1 beliebige Karte** (mit beliebigem Geländesymbol) spielen und **1 Gold** ablegen, um dich an einen verbundenen Ort einer **beliebigen** Geländeart zu bewegen.
- Spielst du eine Karte mit **Universal-symbol**, kannst du dich an einen verbundenen Ort einer **beliebigen** Geländeart bewegen.



### Verbundener Ort

Ein verbundener Ort ist der „direkt nächste“ Ort, an den eine Route führt. Du darfst beim Bewegen also keine Orte überspringen.



### Klarstellungen zur Bewegung

- Du kannst dich **beliebig oft bewegen**, ehe du zum Aktionsschritt von Phase I übergehst. Für jede Bewegung musst du mindestens eine Karte spielen.
- Du kannst den Aktionsschritt nur dann durchführen, wenn du dich im Bewegungsschritt **mindestens ein Mal bewegt** hast. Falls du stehenbleibst, musst du den Aktionsschritt überspringen.
- Du kannst dich auch an Orte bewegen, an denen sich andere Hexer und/oder Monster aufhalten.
- Manche Orte sind über eine **Wasserroute** miteinander verbunden.



## 2. Aktionen

Nachdem du dich mindestens ein Mal bewegt hast, kannst du eine **Ortsaktion** und/oder eine **Quest-Aktion** ausführen sowie **Würfelpoker** gegen einen anderen Hexer an deinem Ort spielen. Die Reihenfolge ist dir überlassen.

### a) Ortsaktion (optional)

Jeder Ort verfügt über eine einzigartige Ortsaktion, die auf dem Landkartenteil des Spielplans dargestellt ist.



Das Ausführen einer Ortsaktion ist immer freiwillig. Wie bei allen Aktionen musst du dich im vorangehenden Bewegungsschritt an den Ort bewegt haben, um die Ortsaktion ausführen zu können.

Pro Spielzug kann jede Ortsaktion nur **ein Mal** ausgeführt werden, selbst wenn du den Ort verlässt und innerhalb desselben Spielzugs dorthin zurückkehrst.

Die einzelnen Ortsaktionen werden auf Seite 35–36 erklärt.

### Klarstellungen zu Ortsaktionen

- Du darfst die Ortsaktion auch dann ausführen, wenn sich andere Hexer und/oder Monster an deinem Ort befinden.
- Wenn du an deinem Ausgangsort eine Ortsaktion ausführen willst, musst du dich zuerst wegbewegen und mit einer weiteren Bewegung zurückkehren.

### b) Quest-Aktion (optional)

Falls du dich am Zielort einer Quest befindest, kannst du die zugehörige Quest-Aktion ausführen (siehe Seite 17).

### c) Würfelpoker mit anderen Hexern (optional)

Falls sich an deinem Ort ein anderer Hexer befindet und ihr beide mindestens 1 Gold habt, kannst du als Aktion Würfelpoker mit ihm spielen.

Pro Spielzug kannst du mit **jedem** Hexer nur **ein Mal** Würfelpoker spielen.

### Klarstellungen zum Würfelpoker

- Würfelpoker ist immer freiwillig. Du kannst dir frei aussuchen, mit welchem Hexer an deinem Ort du spielen willst.
- Wie bei allen Aktionen musst du dich im vorangehenden Bewegungsschritt an den Ort bewegt haben, um dort Würfelpoker spielen zu können. Falls du also an deinem Ausgangsort Würfelpoker spielen willst, musst du dich zuerst wegbewegen und mit einer weiteren Bewegung zurückkehren.
- Du kannst vor oder nach der Ortsaktion und/oder Quest-Aktion Würfelpoker mit anderen Hexern spielen.
- Wenn du mit einem anderen Hexer Würfelpoker spielst, kannst du in Phase II dieses Spielzugs nicht gegen ihn kämpfen.

*Mehr zum Würfelpoker auf Seite 14.*

## 3. Entscheide, wie du weitermachen willst:

Sofern du noch Karten auf der Hand hast, kannst du dich entscheiden, Phase I zu wiederholen, also noch einen weiteren Bewegungs- und Aktionsschritt durchzuführen.

Du hast auch die Option, deine Handkarten aufzusparen und zu Phase II überzugehen.

Falls dir die Handkarten ausgehen, musst du nach deinem Aktionsschritt zu Phase II übergehen.

# WÜRFELPOKER-REGELN



Wähle einen anderen Hexer an deinem Ort, der mindestens 1 Gold hat. **Er kann sich nicht weigern, mit dir Würfelpoker zu spielen.**

## So spielt ihr Würfelpoker:

1. Legt beide je 1 Gold auf einen Haufen. Dies ist der **Poker-Topf**.
2. Fügt dem Topf 1 Gold **aus dem allgemeinen Vorrat** hinzu – das stellt einen lokalen Glücksspieler dar, der an eurer Pokerrunde teilnimmt und garantiert verlieren wird. (Der Topf sollte nun 3 Gold enthalten.)
3. Jeder von euch nimmt sich ein Pokerwürfel-Set. Werft gleichzeitig die Würfel.
4. Dein Gegenspieler hat ein Mal die Option, beliebig viele seiner Würfel neu zu werfen.
5. Anschließend hast du (der aktive Spieler) ein Mal die Option, beliebig viele deiner Würfel neu zu werfen.
6. Vergleicht eure Ergebnisse, um den Sieger zu bestimmen:
  - a. Habt ihr beide dasselbe Ergebnis (z. B. ein Paar) gewinnt derjenige mit den höheren Würfelwerten (ein 5-er Paar schlägt z. B. ein 3-er Paar).
  - b. Habt ihr beide dasselbe Ergebnis mit denselben Würfelwerten, gewinnt derjenige mit dem höch-

ten Wert auf einem ungenutzten Würfel. Herrscht immer noch Gleichstand, wird der zweithöchste ungenutzte Würfelwert verglichen.

- c. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt der **aktive Spieler**.

7. Der Sieger erhält alles Gold aus dem Poker-Topf.



**Nicht vergessen:** Du und der andere Hexer müsst beide mindestens 1 Gold haben, damit du eine Würfelpoker-Aktion ausführen kannst.

## Klarstellungen zum Würfelpoker

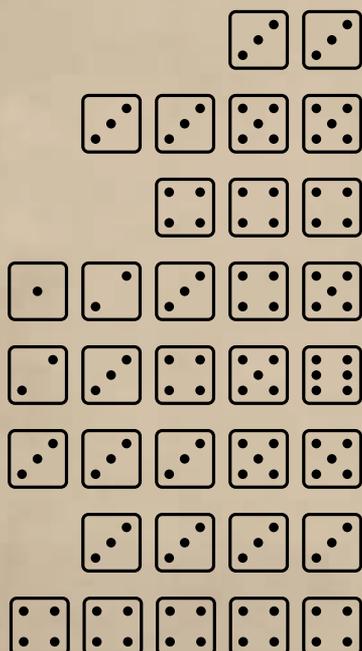
**Neu werfen:** Wähle **eine beliebige Anzahl** deiner Würfel und wirf sie erneut. Die neuen Ergebnisse **musst** du behalten.

**Aktiver Spieler:** Der aktive Spieler ist immer die Person, die gerade ihren Spielzug macht und die Aktion ausführt.

**Gleichstand beim Full House:** Falls ihr beide ein Full House habt, vergleicht ihr zuerst die Würfelwerte des Drillings und dann die des Paares.

## ERGEBNISSE

Vom niedrigsten bis zum höchsten.



**Paar:** Zwei Würfel mit demselben Wert.

**Zwei Paare:** Zwei Würfelpaare, die jeweils denselben Wert haben.

**Drilling:** Drei Würfel mit demselben Wert.

**Kleine Straße:** Die Würfel zeigen alle Werte von 1 bis einschließlich 5.

**Große Straße:** Die Würfel zeigen alle Werte von 2 bis einschließlich 6.

**Full House:** Ein Drilling und ein Paar.

**Vierling:** Vier Würfel mit demselben Wert.

**Fünfling:** Alle fünf Würfel haben denselben Wert.



## PHASE II: Kampf / Meditation / Erkundung

Du kannst jederzeit in Phase I entscheiden, dass du zu Phase II übergehen willst.

In Phase II **musst** du genau eine der folgenden Optionen wählen:

- Kampf
- Meditation
- Erkundung



**Achtung:** Sobald du dich für eine dieser Optionen entscheidest, kannst du in diesem Spielzug keine weiteren Bewegungen und Aktionen ausführen.

### Kampf

Entscheidest du dich für den Kampf, kannst du in diesem Spielzug nicht meditieren oder erkunden. Du kannst mit dieser Option **genau einen** Kampf austragen, entweder gegen einen anderen Hexer oder gegen ein Monster.

#### a) Hexerkampf

- Du kannst einen Hexer an deinem Ort zum Kampf fordern. **Er kann sich nicht weigern, gegen dich zu kämpfen.**
- Du kannst keine Hexer zum Kampf fordern, mit denen du in diesem Spielzug bereits Würfelpoker gespielt hast.
- In Hexerschulen und an Orten mit einem „Taverne geschlossen“-Plättchen kannst du keine Hexer zum Kampf fordern.

Mehr zum Hexerkampf auf Seite 20.

#### b) Monsterkampf

- Falls sich an deinem Ort ein Monsterplättchen befindet, kannst du das Monster zum Kampf fordern.

Mehr zum Monsterkampf auf Seite 21.

*[...] und die stärksten von allen Kriegern sind die Hexer. Sie kämpfen nicht nur mit Schwertern, sondern auch mit Magie. Wenngleich die Mutanten weit weniger versiert in den magischen Künsten sind als echte Zauberer, so verfügen sie doch über Kräfte, von denen der normale Mensch kaum zu träumen wagt. Im Angesicht eines Monsters verfallen sie in eine Art Kampfrausch und werden selbst zu Bestien.*

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

### Meditation

Entscheidest du dich für die Meditation, kannst du in diesem Spielzug nicht kämpfen oder erkunden. Diese Option hast du nur, falls du **alle** folgenden Anforderungen erfüllst:

- Du hast mit mindestens einem deiner Attribute die Stufe 5 erreicht.
- Eine passende Attribut-Trophäenkarte ist verfügbar.
- Du bist nicht bereits im Besitz einer identischen Attribut-Trophäenkarte. (Du kannst jede Trophäe nur **ein Mal** besitzen.)

Sofern du all das erfüllst, kannst du folgendermaßen meditieren:

1. Nimm die passende Attribut-Trophäenkarte aus dem Stapel und lege sie aufgedeckt unterhalb deines Charaktertableaus hin.
2. Rücke deinen Siegmarker auf der Siegleiste ein Feld nach oben und erleide Erschöpfung (siehe Seite 29).

Falls du auf dem vorletzten Feld der Siegleiste bist, MUSST du diesen Schritt überspringen. Das letzte Feld der Siegleiste kannst du nur durch eine im Kampf erhaltene Trophäe erreichen.

3. Gehe zu Phase III über.



**Achtung:** Das letzte Feld der Siegleiste kannst du nur erreichen, indem du im Kampf eine Trophäe erhältst. Wenn du auf dem vorletzten Feld der Siegleiste bist und meditierst, erhältst du trotzdem die Attribut-Trophäe, rückst aber nicht auf der Siegleiste nach oben und erleidest auch keine Erschöpfung.



**Nicht vergessen:** Sobald du in einem Attribut die Stufe 5 erreicht hast, kann es durch keinen Effekt mehr sinken oder als niedriger behandelt werden.

## Erkundung

Entscheidest du dich für eine Erkundung, kannst du in diesem Spielzug nicht kämpfen oder meditieren. Bei dieser Option musst du zunächst wählen, ob du die Stadt oder die Wildnis erkunden willst:

- a. **Stadt:** Du streifst durch die Straßen und Häuser der Stadt und unterhältst dich mit Leuten.
- b. **Wildnis:** Du wanderst durch das wilde Land, besuchst abgelegene Dörfer und genießt die Natur.

**Nachdem du deine Wahl getroffen hast,** führe diese Schritte der Reihe nach aus:

1. Der Spieler rechts von dir zieht eine Erkundungskarte vom jeweiligen Stapel (Stadt oder Wildnis).
2. Dann liest er dir die Einleitung und deine Wahlmöglichkeiten vor.  
**Lest und besprecht zu diesem Zeitpunkt noch nicht die Resultate.**
3. Entscheide dich für eine der Wahlmöglichkeiten. Anschließend liest der Spieler rechts von dir das passende Resultat vor.

**Das andere Resultat wird nicht vorgelesen oder besprochen.**



**Hinweis:** Für eine Erkundung musst du keinerlei Anforderungen erfüllen. Diese Option steht dir also immer zur Verfügung.

## Erkundungskarten

Jede Erkundungskarte ist in drei Bereiche unterteilt:

1. Eine Einleitung mit 2 Wahlmöglichkeiten.



**Hinweis:** Manche Wahlmöglichkeiten setzen voraus, dass du eine bestimmte Menge Gold besitzt. Falls du nicht genügend Gold hast, musst du dich für die andere Wahlmöglichkeit entscheiden.

2. Resultat von Wahlmöglichkeit A, bestehend aus einem Erzähltext und einem oder mehreren Effekten.
3. Resultat von Wahlmöglichkeit B, bestehend aus einem Erzähltext und einem oder mehreren Effekten.

Einleitung mit  
2 Wahlmöglichkeiten

Du wirst von der Stadtwache angehalten.  
„Ihr wurdet beim Anwenden von Magie beobachtet. Wisst Ihr denn nicht, dass man dafür eine Lizenz der Bruderschaft benötigt?“

Kurz darauf findest du dich in einer schmutzigen Kerkerzelle wieder. Als einige Stunden später ein Wärter mit deinem Essen kommt, bist du dir relativ sicher, dass außer euch beiden niemand hier ist.

- A Ich greife den Wärter an und kämpfe mich frei.
- B Ich bitte um einen Becher Wasser. Wer weiß, was bis dahin passiert.



Resultat von  
Wahlmöglichkeit A

A Ein kurzer Ausdruck ehrlicher Verblüffung huscht über das Gesicht des Wächters, ehe es in der Hafergrütze landet. Du findest zwar deine beiden Schwerter, jedoch nicht deine Geldbörse.  
**Lege 2 Gold ab. Deine Kampfstufe steigt um 1.**

Resultat von  
Wahlmöglichkeit B

B Nach einer Weile betritt ein hochrangiger Beamter deine Zelle. Er schaut dich mit den Nasenlöchern an und lässt durchblicken, dass er Hexer und Zauberinnen für gleichermaßen verabscheuungswürdig hält. Trotzdem muss er gestehen, dass die Anschuldigungen gegen dich haltlos waren und dir eine Entschädigung zusteht.  
**Du erhältst 2 Gold.**

## Klarstellungen zu Erkundungskarten

- Alle Effekte einer Erkundungskarte, egal ob positiv oder negativ, beziehen sich auf den aktiven Spieler.
- Manche Erkundungskarten fordern dich auf, 1 beliebige Spur zu erhalten. In so einem Fall wählst du eine Geländeart und nimmst 1 Ortsplättchen vom entsprechenden Stapel, welches du als Spur behältst.
- Manche Erkundungskarten besagen, dass du eine Hexerkarte mit Kosten X aus der Kartenreihe auf deinen Ablagestapel legen sollst. Dabei gelten stets die aufgedruckten Kosten ohne Modifikatoren. Befindet sich in der Kartenreihe keine Karte mit Kosten X, deckst du so lange Karten vom Hexerstapel auf, bis du auf eine Karte mit Kosten X stößt. Diese Karte legst du auf deinen eigenen Ablagestapel, alle übrigen, die du aufgedeckt hast, legst du auf den Ablagestapel des Hexerstapels.

## Resultate

Erkundungskarten können zwei verschiedene Arten von Resultaten haben: **Sofortresultate** und **Questresultate**.

### a) Sofortresultat

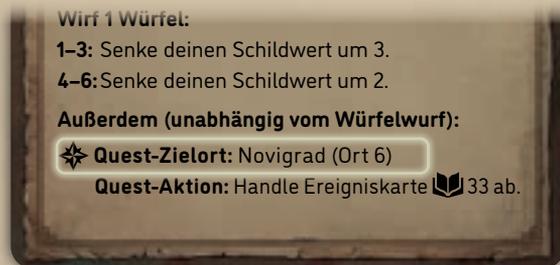
Falls das Resultat **keine Quest-Aktion** angibt, handelt es sich um ein Sofortresultat, das sofort umgesetzt wird.

- Du musst alle Effekte des Resultats sofort abhandeln und die Karte anschließend entsorgen.
- Falls du etwas nicht erhalten oder verlieren kannst, handelst du die Effekte so weit wie möglich ab.

### b) Questresultat

Falls das Resultat eine **Quest-Aktion** angibt, handelt es sich um ein Questresultat.

- Nimm die Erkundungskarte und lege sie aufgedeckt in deinen Spielbereich. Sie ist nun **deine Quest**.
- Du behältst deine Quests so lange, bis du die **Quest-Aktion** ausführst, um sie abzuschließen.
- Die meisten Quests haben einen Quest-Zielort. Nur an diesem Ort kannst du in deinem Aktionsschritt die zugehörige Quest-Aktion ausführen.

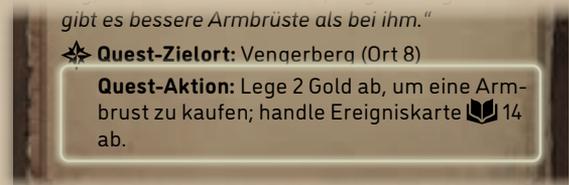


- Falls deine Quest einen zufälligen Quest-Zielort hat (z. B. zufälliger Waldort), ziehst du ein Ortsplättchen des passenden Geländes vom Stapel und legst es aufgedeckt auf die Quest. Die Nummer auf dem Plättchen gibt den Quest-Zielort an.
  - Sollte der Ortsplättchenstapel des passenden Geländes leer sein, ziehst du von einem beliebigen anderen Ortsplättchenstapel, um den Zielort deiner Quest zu bestimmen.
- Es hat keine negativen Auswirkungen, eine Quest zu ignorieren. Nicht abgeschlossene Quests haben bei Spielende keinen Effekt.
- Du kannst beliebig viele Quests gleichzeitig haben. Es ist nicht erforderlich, eine Quest abzuschließen, um eine neue erhalten zu können.

## Eine Quest abschließen

Um eine Quest abzuschließen, musst du in Phase I deines Spielzugs die Quest-Aktion ausführen.

Dies kannst du nur tun, falls du dich am Quest-Zielort befindest (und dich vorher an diesen Ort bewegt hast). Manche Quest-Aktionen haben zudem Kosten, die du bezahlen musst, um sie ausführen zu können.



Quest-Aktionen sind immer freiwillig, selbst wenn du dich am Quest-Zielort befindest und mögliche Kosten bezahlen könntest.

Falls du dich für eine Quest-Aktion entscheidest, führe folgende Schritte der Reihe nach aus:

1. Bezahle alle Kosten der Aktion. Falls du das nicht kannst, darfst du die Aktion nicht weiter ausführen.
2. Falls du eine Ereigniskarte „**abhandeln**“ sollst, sucht der Spieler rechts von dir die Karte mit dieser Nummer aus dem Ereignisstapel heraus und liest sie dir vor. Solche Ereigniskarten können unterschiedlich aufgebaut sein:
  - a. Begleiter oder Ausrüstung
  - b. Einleitung mit Wahlmöglichkeiten
  - c. Einleitung mit Attributprobe
  - d. Einleitung mit Konflikt.

Begleiter und Ausrüstungen legst du in deinen Spielbereich und behältst sie für den Rest der Partie (sofern nichts anderes angegeben ist).

Bei allen anderen liest der Spieler rechts von dir die Einleitung (und ggf. die Wahlmöglichkeiten) vor. Du entscheidest dich für eine Wahlmöglichkeit, legst die Attributprobe ab oder trägst den Konflikt aus. Wie das geht, ist auf den jeweiligen Karten beschrieben.

Anschließend hast du die Quest abgeschlossen. Falls ein Ortsplättchen auf der Karte lag, mische es in seinen Stapel zurück und entsorge die Erkundungskarte.

## Klarstellungen zu Ereigniskarten

- Ereigniskarten haben Nummern auf der Rückseite. Passt auf, dass ihr beim Herausuchen der richtigen Karte nicht versehentlich andere Karten lest.



- Wenn andere Karten auf bestimmte Ereigniskarten verweisen, verwenden sie dabei das -Symbol.
- Manche Ereigniskarten haben dauerhafte Effekte.



- Alle Effekte einer Ereigniskarte, egal ob positiv oder negativ, beziehen sich auf den aktiven Spieler (sofern nichts anderes ausdrücklich angegeben ist).



**Achtung:** Wenn aufgrund einer Erkundungs- oder Ereigniskarte deine Verteidigungsstufe sinkt und dein Schildwert dadurch über dem Maximum ist, senke ihn entsprechend.

[...] Ich sagte ihm, dass seine waghalsigen Entscheidungen der Grund waren, warum wir nun so tief in der Scheiße steckten. Darauf erwiderte er nur trocken: „Reisen bildet.“

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



## PHASE III:

### Nachziehen und neue Karte kaufen

Die letzte Phase deines Spielzugs besteht aus Erholung und Training. Nachdem du auf deinen Reisen neue Orte, Leute und Gefahren kennengelernt hast, ist es nun an der Zeit, zu entspannen und dich auf die nächste Etappe vorzubereiten; allerdings darf ein Hexer niemals sein Training vernachlässigen und muss sich stets im Kampf und der Magie üben.

In dieser Phase führst du die folgenden drei Schritte der Reihe nach aus:

1. Du darfst beliebig viele deiner Handkarten ablegen (am Ende dieses Schritts darfst du nicht mehr als 3 Handkarten haben).
2. Ziehe so viele Karten von deinem Deck, dass du wieder 3 Handkarten hast (außer ein Effekt hat besagt, dass du in dieser Phase mehr oder weniger Karten ziehst).
  - Sollte dabei dein Deck leer gehen, mische sofort deinen Ablagestapel zu einem neuen Deck und ziehe normal weiter.
3. Wähle 1 Hexerkarte aus der Kartenreihe und bezahle ihre (modifizierten) Kosten, indem du entsprechend viele Handkarten ablegst. Anschließend nimmst du die neue Karte auf die Hand.

## Die Kosten von Hexerkarten

Die Zahl in der unteren rechten Ecke einer Hexerkarte sind ihre Kosten.

So viele Karten musst du von deiner Hand ablegen, um die Karte zu erhalten.



### Handkartenlimit

Dein Handkartenlimit ist 7. Falls du 7 Karten auf der Hand hast und zusätzliche Karten ziehen sollst, ignoriere die Aufforderung und ziehe keine weiteren Karten.

Je nach Position der Hexerkarte in der Kartenreihe können die Kosten modifiziert werden:

- Befindet sich die Karte auf dem untersten Platz, kostet sie 1 Handkarte weniger. Die Kosten können auf 0 gesenkt werden, aber **nicht unter 0** (weitere Reduktionen werden ignoriert).
- Befindet sich die Karte auf einem der zwei obersten Plätze, kostet sie 1 Handkarte mehr.



Wenn du in diesem Schritt eine Hexerkarte kaufst, nimmst du sie direkt auf die Hand (lege sie nicht auf deinen Ablagestapel). Rücke anschließend die Hexerkarten in der Kartenreihe nach unten, um die Lücke zu schließen, und ziehe für den obersten freien Platz eine neue Hexerkarte vom Hexerstapel.



**Hinweis:** Wenn du einen Kampf verlierst, musst du eine Hexerkarte aus der Kartenreihe auf deinen Ablagestapel legen. Wie das geht, erfährst du auf Seite 27.

### Klarstellungen zum Kartenkaufen

- Wenn es irgendwie möglich ist, **musst** du in dieser Phase genau 1 Hexerkarte aus der Kartenreihe kaufen, ob du willst oder nicht.
- Um die Kosten einer Hexerkarte zu bezahlen, musst du entsprechend viele deiner Handkarten auf deinen Ablagestapel legen.
- Hexerkarten mit höheren Kosten sind tendenziell stärker.



# KÄMPFE

Hexer werden für die Jagd auf Monster ausgebildet, aber ihre außergewöhnlichen Fähigkeiten sind auch dann hilfreich, wenn sie die Ehre ihrer Schule in einer Tavernenschlägerei verteidigen müssen.

Wenn sich ein anderer Hexer oder ein Monsterplättchen an deinem Ort befindet, kannst du dich in Phase II deines Spielzugs für die Option „Kampf“ entscheiden. Ausnahme: In Hexerschulen und an dem Ort mit dem „Taverne geschlossen“-Plättchen kannst du keinen anderen Hexer zum Kampf fordern.

Monsterkämpfe und Hexerkämpfe haben viele Gemeinsamkeiten. Daher werden zuerst die allgemeinen Kampfregeln erklärt. Spezifische Regeln für Monsterkämpfe und Hexerkämpfe folgen danach.

*Es heißt, sie hätten zwei Schwerter – ein silbernes für Monster und ein stählernes für Menschen. Ich habe Hexer kennengelernt, die Letzteres nur sehr ungern zogen, und andere, die es fast nie aus der Hand legten.*

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

## ALLGEMEINE KAMPFREGLN



Diese Regeln gelten sowohl für Hexer- als auch für Monsterkämpfe.

Jeder Hexer, der an dem Kampf teilnimmt (egal ob als angreifender oder verteidigender Hexer) führt die folgenden Schritte aus:

1. Behalte deine Handkarten (lege keine davon ab). Du ziehst **keine** zusätzlichen Karten zu Beginn des Kampfes, es sei denn, ein Effekt besagt es ausdrücklich.
2. Bilde dein **Lebenspunkte-Deck**, indem du deinen Ablagestapel in dein Deck mischst und es als verdecktes Lebenspunkte-Deck neben dich legst.

### Lebenspunkte und Kampfunfähigkeit

Die Karten in deinem Lebenspunkte-Deck stellen deine Lebenspunkte dar. Wenn dein Lebenspunkte-Deck leer ist **und** du keine Handkarten mehr hast, bist du **kampfunfähig** und das Monster bzw. der andere Hexer gewinnt sofort den Kampf.

Falls beide Kontrahenten im selben Kampfung ihre letzte Karte verlieren (z. B. wenn du deine letzte Karte spielst und damit deinen Gegner auf 0 Karten reduzierst), gilt derjenige, dessen Karte zu dieser Situation geführt hat, als **nicht kampfunfähig** und gewinnt den Kampf.

Falls du in einem Monsterkampf kampfunfähig wirst, besteht immer noch die Möglichkeit, das Monster zu vertreiben (mehr dazu auf Seite 26).

*[...] Zu sehen, wie einer von ihnen mit einem Monster ringt, ist an sich schon erstaunlich, aber ein Duell zwischen zwei Hexern, das ist eine wahre Sensation. Eines der spektakulärsten Duelle habe ich in Vengerberg beobachtet. Der eine Hexer war ein Wolf, der andere konnte angesichts seiner Schnelligkeit und Geschmeidigkeit eigentlich nur eine Katze sein. Sie waren wegen eines Auftrags aneinandergeraten und trugen ihren Streit in der Taverne aus. Was für ein Schauspiel! Niemand, der es sah, würde es je vergessen. Nur der Gastwirt wirkte etwas pikiert, als einer seiner Tische in zwei Hälften gespalten wurde.*

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

## REGELN FÜR HEXERKÄMPFE



- Beide Hexer bilden ihr Lebenspunkte-Deck gemäß den allgemeinen Kampfregeln.
- Beide Hexer führen abwechselnd Kampfung durch. Der angreifende Hexer (also der aktive Spieler) hat den ersten Kampfung.
- Sobald ein Hexer **kampfunfähig** wird (gemäß den allgemeinen Kampfregeln), endet der Kampf.
- Nach jedem Hexerkampf wird das „Taverne geschlossen“-Plättchen auf den Ort gelegt, um anzuzeigen, dass an diesem Ort gerade keine Hexerkämpfe stattfinden können. Das Plättchen wird erst dann entfernt, wenn an einem anderen Ort ein Hexerkampf stattgefunden hat.



## Zuschauerwetten bei Hexerkämpfen

Vor Beginn eines Hexerkampfes dürfen die anderen Spieler auf den Ausgang wetten.

Jeder, der nicht selbst am Kampf teilnimmt, darf eine Wette abgeben.

Nimm dazu 1 deiner Goldplättchen und lege es als Einsatz auf eines der Wettfelder oben rechts auf deinem Charaktertableau.



Wenn du es auf dieses Feld legst, wettest du auf einen Sieg des **angreifenden Hexers** (also des aktiven Spielers).



Wenn du es auf dieses Feld legst, wettest du auf einen Sieg des **verteidigenden Hexers** (also des nicht-aktiven Spielers).

Wenn der Hexer, auf den du gewettet hast, den Kampf gewinnt, erhältst du deinen Einsatz zurück sowie 1–3 Gold aus dem allgemeinen Vorrat (je nach Position des Verlierers auf der Siegliste). Mehr dazu auf S. 28.

Verliert der Hexer, auf den du gewettet hast, musst du deinen Einsatz ablegen.

### Klarstellungen zu Zuschauerwetten

- Deine Miniatur muss sich **nicht** an dem Ort befinden, an dem der Kampf stattfindet, damit du eine Wette abgeben kannst.
- Zuschauerwetten sind **immer freiwillig**.
- Beim Spiel zu zweit gibt es keine Zuschauerwetten.
- Ihr wettet immer nur gegen die „Bank“, nicht gegeneinander.
- Jeder kann maximal 1 Gold setzen.

## REGELN FÜR MONSTERKÄMPFE



- Der Spieler rechts von dir kontrolliert das Monster in diesem Kampf.
- Bevor der Kampf beginnt, liest der kontrollierende Spieler die Spezialfähigkeit der Monsterkarte laut vor und merkt sich den Zeitpunkt, zu dem diese Fähigkeit in Kraft tritt.



- Ebenfalls vor dem Kampf bildet der kontrollierende Spieler ein **Lebenspunkte-Deck** für das Monster. Dazu zieht er so viele Monster-Angriffskarten vom Monster-Angriffsstapel, wie das Monster Lebenspunkte hat (die Zahl auf der Monsterkarte), mischt sie und legt sie als verdecktes Deck vor sich.
- Wann immer das Monster Schaden erleidet, legt der kontrollierende Spieler entsprechend viele Karten vom Lebenspunkte-Deck des Monsters ab.
- In jedem Kampfung des Monsters zieht der kontrollierende Spieler die oberste Karte vom Lebenspunkte-Deck des Monsters und handelt sie ab (mehr dazu auf Seite 25).
- Jeder darf jederzeit die Karten im Lebenspunkte-Deck des Monsters zählen, ohne sie dabei anzusehen oder ihre Reihenfolge zu ändern.
- Der Hexer und das Monster führen abwechselnd Kampfung aus. Falls der Hexer eine **Spur** des Monsters besitzt, hat er den ersten Kampfung. Andernfalls hat das Monster den ersten Kampfung. **Zur Erinnerung:** Eine Spur ist ein verdecktes Ortsplättchen auf deinem Charaktertableau entsprechend dem Gelände des Ortes, an dem sich das Monsterplättchen befindet.
- Sobald der Hexer kampfunfähig oder das Monster besiegt ist, endet der Kampf.



# KAMPFZUG EINES HEXERS



Jeder Kampfzug stellt nur ein paar Sekunden des Kampfes dar. Der Hexer kann dabei Tränke trinken, seine Spezialisierung aktivieren, aber vor allem den Gegner angreifen. Dazu spielt er eine Kombo aus Karten, die eine Sequenz von Paraden, Hexerzeichen und Schwerthieben darstellt. Ein Hexer ist ständig in Bewegung und nutzt den Schwung jedes Ausweichmanövers für einen tödlichen Gegenschlag.

Der Kampfzug des Hexers ist in 4 Schritte unterteilt, die der Reihe nach ausgeführt werden:

## 1. Tränke trinken, Spezialisierungen aktivieren und Karteneffekte einsetzen

### Tränke trinken:

Du darfst beliebig viele Tränke trinken, solange du deine Vergiftungstoleranz nicht überschreitest. Diese entspricht deiner Alchemiestufe und gilt für den gesamten Kampf.



Damit du nicht vergisst, wie viele Tränke du in diesem Kampf bereits getrunken hast, drehst du die Karten nach dem Trinken nur um 90° und legst sie erst nach dem Kampf ab.

### Spezialisierung aktivieren:

Wie und wann du deine Spezialisierung aktivieren kannst, ist auf deinem Charaktertableau beschrieben. Auf Seite 34 findest du eine Übersicht aller Spezialisierungen.

### Karteneffekte einsetzen:

Du darfst die Effekte deiner Karten (Ausrüstungsgegenstände, Trophäen etc.) einsetzen.



## Klarstellungen zu Tränken, Spezialisierungen und Karteneffekten

- Jeder Karteneffekt, der nicht ausdrücklich zu einem anderen Zeitpunkt eingesetzt wird, kann in diesem Schritt eingesetzt werden.
- Sofern nichts anderes angegeben ist, können Karteneffekte beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge eingesetzt werden.
- Der Einsatz von Karteneffekten ist immer freiwillig.
- Alle Karteneffekte zählen zum Angriff hinzu. Wenn ein Effekt durch einen Angriff ausgelöst wird, dann wird er auch durch diese Karteneffekte ausgelöst.

## 2. Eine Kombo spielen

Spiele Hexerkarten von deiner Hand, um eine Kombo zu bilden.

### So bildest du eine Kombo:

1. Spiele eine beliebige Karte und lege sie vor dich.
2. Spiele eine weitere Karte darauf, die sich mit der zuletzt gespielten Karte **verketteten** lässt:
  - Der **Farbbalken** der hinzugefügten Karte muss mit einer **Verkettung** der zuletzt gespielten Karte farblich übereinstimmen.



- Du kannst deine Kombo beliebig oft weiter verketteten, bis du:
  - keine Karten mehr hinzufügen willst.
  - keine Karten mehr auf der Hand hast, die sich mit deiner zuletzt gespielten Karte verketteten lassen.



**Hinweis:** Jede Karte in der Kombo muss nur mit der **unmittelbar darunterliegenden** Karte verkettet werden. Dies ist relevant, wenn du eine Kombo aus 3 oder mehr Karten bildest.

- Auch eine einzelne gespielte Karte zählt bereits als Kombo. Sobald du deine Kombo abgeschlossen hast, handelst du sie ab.

### Farbbalken und Verkettungen:

Jede Hexerkarte hat einen **Farbbalken**, der die Kartenfarbe festlegt. Zudem haben die meisten Hexerkarten eine oder mehrere **Verkettungen** (andersfarbige Reiter), mit denen du Kombos bilden kannst. Verkettungen wirken sich nicht auf die Kartenfarbe aus.

Beim Abhandeln einer Kombo zählst du alle Symbole in den Farbbalken deiner gespielten Karten. Die Symbole in einer Verkettung zählst du nur dann, wenn diese Verkettung auch tatsächlich mit dem Farbbalken einer anderen Karte verkettet ist.

### Klarstellungen zu Kombos

- Eine einzelne gespielte Karte zählt als Kombo aus 1 Karte.
- Sofern du nicht 0 Karten auf der Hand hast, musst du eine Kombo aus mindestens 1 Karte spielen. Du bist jedoch nicht verpflichtet, sie weiter zu verketten, wenn du das nicht willst.
- Jede hinzugefügte Karte muss nur mit **einer** Verkettung der darunterliegenden Karte farblich übereinstimmen. Die Symbole in den nicht genutzten Verkettungen werden einfach ignoriert.



### 3. Die Kombo abhandeln

Nachdem du deine Kombo abgeschlossen hast, handelst du sie in folgenden Schritten ab:

#### a) Schaden zufügen

Zähle alle **gültigen Schadenssymbole** auf den Karten deiner Kombo und füge deinem Gegner entsprechend viel Schaden zu.

*Diese Kombo hat 3 gültige Schadenssymbole.*

*Das Schadenssymbol in der gelben Verkettung der Karte „Abwehr“ zählt nicht mit, da sie nicht mit einer anderen Karte verkettet ist.*



Wenn du gegen ein **Monster** kämpfst:

- Der kontrollierende Spieler legt für jeden zugefügten Schaden 1 Karte vom Lebenspunkte-Deck des Monsters ab.

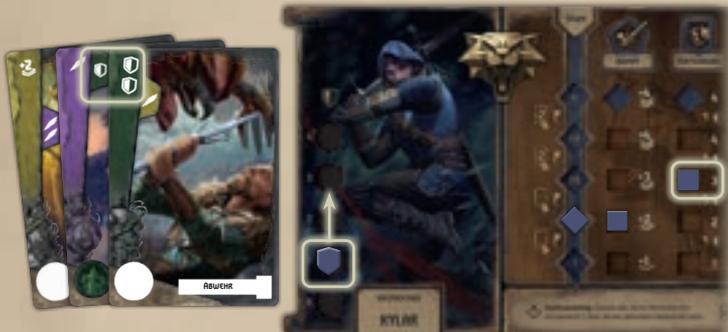
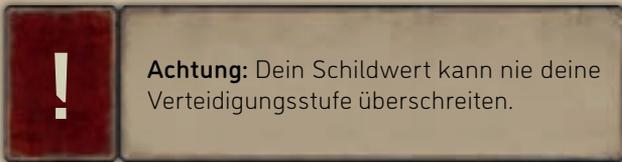
Wenn du gegen einen **Hexer** kämpfst, wird der Schaden immer in dieser Reihenfolge angewendet: **Schildwert, Lebenspunkte-Deck, Handkarten:**

- Der Hexer senkt seinen Schildwert um 1 für jeden zugefügten Schaden.
- Falls sein Schildwert 0 ist** und noch Schaden übrig ist, legt er für jeden übrigen Schaden 1 Karte von seinem Lebenspunkte-Deck ab.
- Falls sein Deck leer ist** und noch Schaden übrig ist, legt er für jeden übrigen Schaden 1 Karte seiner Wahl von seiner Hand ab.
- Falls sein Deck und seine Hand leer sind**, wird er sofort kampfunfähig und du gewinnst den Kampf.



## b) Schildwert erhöhen

Nachdem aller Schaden zugefügt wurde, zählst du alle gültigen **Schildsymbole** auf den Karten deiner Kombo und erhöhst deinen Schildwert um diesen Betrag.



Diese Kombo hat 3 gültige Schildsymbole. Der aktuelle Schildwert des Hexers ist 1. Eigentlich würde er ihn um 3 erhöhen, aber da er dann seine Verteidigungsstufe von 3 überschreiten würde, erhöht er seinen Schildwert nur um zwei Schritte auf 3.

## c) Effektsymbole anwenden

Nach dem Erhöhen deines Schildwerts musst du alle gültigen Effektsymbole auf den Karten deiner Kombo anwenden (falls vorhanden):



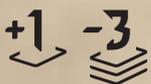
### Oberste Karte deines Ablagestapels auf die Hand nehmen

Nimm die oberste Karte deines Ablagestapels auf die Hand. Die Karten, die du für deine Kombo gespielt hast, befinden sich zu diesem Zeitpunkt noch nicht auf deinem Ablagestapel.



### Diese Karte auf die Hand zurücknehmen

Nimm die Karte mit diesem Symbol auf die Hand. Alle Karten der Kombo ohne dieses Symbol werden am Ende des Kampfzuges abgelegt.



### Mehr/weniger Karten ziehen

Diesen Effekt wendest du erst in Schritt 4 deines Kampfzuges an.

### Was ist ein gültiges Effektsymbol?

Genau wie bei Schadens- und Schildsymbolen zählen Effektsymbole in Verkettungen nur dann, wenn diese Verkettung auch tatsächlich mit dem farblich übereinstimmenden Farbbalken einer anderen Karte verkettet ist.

## 4. Nachziehen

Am Ende deines Kampfzuges ziehst du Karten von deinem Deck. Die Anzahl berechnet sich wie folgt:

- Sieh auf deinem Charakertableau nach, wie hoch deine Kampfstufe ist. Nimm das als Basiswert.
- Wende alle „Mehr/weniger Karten ziehen“-Effektsymbole deiner Kombo an.
- Wende nun alle weiteren Spieleffekte (z. B. von Tränken) an, die diesen Wert modifizieren.

Das Endergebnis besagt, wie viele Karten du ziehst. Ist das Endergebnis 0 (oder weniger), ziehst du keine Karten. (Ergebnisse unter 0 werden ignoriert und haben keinen weiteren Effekt.)

Falls dein Deck leer geht, ziehst du **keine** weiteren Karten. Dein Ablagestapel wird **nicht** gemischt.

**Nach dem Nachziehen** legst du alle Karten deiner Kombo ab (wobei die Karte, mit der du die Kombo gestartet hast, zuerst abgelegt wird).

Dein **Handkartenlimit ist 7**. Falls du 7 Karten auf der Hand hast und weitere ziehen solltest, ziehst du **keine** weiteren Karten. Der Effekt verfällt.



Der Hexer hat eine Kampfstufe von 2 und seine Kombo enthält ein „+2 Karten ziehen“-Effektsymbol. Zudem hat er einen Trank getrunken, der besagt, dass er 1 Karte weniger zieht.

$$2+2-1=3$$

Der Hexer zieht also 3 Karten.

## KAMPFZUG EINES MONSTERS



Der Kampfzug des Monsters läuft in zwei Schritten ab.

1. Ein nicht-aktiver Spieler entscheidet, ob das Monster einen **Sturmangriff** oder einen **Beißangriff** macht und sagt das laut an.
2. Die oberste Karte vom Lebenspunkte-Deck des Monsters wird aufgedeckt und der angesagte Effekt angewendet.



**Sturmangriff**



**Beißangriff**

Im ersten Kampfzug des Monsters bestimmt der kontrollierende Spieler die Angriffsart. In allen späteren Kampfzügen wird die Entscheidung reihum gegen den Uhrzeigersinn getroffen (mit Ausnahme des aktiven Spielers). Der kontrollierende Spieler des Monsters bleibt dabei immer derselbe.

### Effekte von Monster-Angriffskarten:

#### ▪ Schaden erleiden

Der Hexer erleidet Schaden wie auf Seite 23 erklärt (Reihenfolge: Schildwert, Lebenspunkte-Deck, Handkarten).



#### ▪ Zufällige Karten von der Hand ablegen

Der Hexer mischt seine Handkarten und hält sie dem kontrollierenden Spieler des Monsters hin, der je nach Rang des Monsters 1, 2 oder 3 Karten davon zieht und auf den Ablagestapel des Hexers legt.

Hat der Hexer nicht genügend Handkarten, legt er seine komplette Hand ab. Die übrigen Karten legt er von seinem Deck ab.



#### ▪ Beliebige Karte von der Hand entsorgen

Der Hexer wählt 1 Karte auf seiner Hand und entsorgt sie. Entsorgte Karten werden für die komplette Partie aus dem Spiel entfernt.

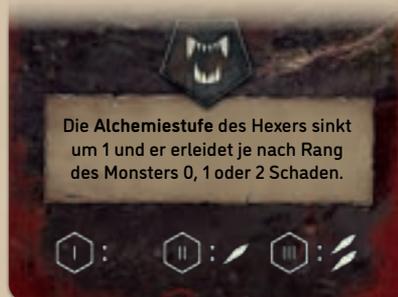
Hat der Hexer keine Handkarten, deckt er die oberste Karte seines Decks auf und entsorgt sie.



#### ▪ Eine Attributstufe sinkt

Der Hexer schiebt seinen Holzwürfel auf der entsprechenden Leiste seines Charaktertableaus nach unten.

- Die Attributstufe kann nicht unter 1 sinken.
- Attribute der Stufe 5 können nicht mehr sinken.



## KAMPFENDE UND RESULTAT



Der Kampf ist zu Ende, sobald **ein** Hexer oder Monster keine Karten mehr in seinem Lebenspunkte-Deck **und** keine Karten mehr auf der Hand hat (Monster haben generell keine Handkarten). Der Kampfteilnehmer, der noch Karten übrig hat, gewinnt den Kampf.

Das kann einerseits durch Schaden passieren, aber auch, wenn der Hexer oder das Monster seine letzte Karte spielt und der Gegner nach Anwendung aller Karteneffekte noch Karten übrig hat.

# MONSTERKAMPF-RESULTATE



Bei Monsterkämpfen gibt es drei mögliche Resultate:

1. Der Hexer **besiegt das Monster**.  
Das passiert, wenn das Monster 0 Lebenspunkte hat und der Hexer nicht kampfunfähig ist.
2. Der Hexer **vertreibt das Monster**.  
Das passiert, wenn der Hexer kampfunfähig wird und das Monster zu diesem Zeitpunkt 0 oder 1 Karte in seinem Lebenspunkte-Deck hat.
3. Der Hexer **wird besiegt**.  
Das passiert, wenn der Hexer kampfunfähig wird und das Monster noch 2 oder mehr Karten in seinem Lebenspunkte-Deck hat.

## Nach jedem Monsterkampf

Führe unabhängig vom Resultat folgende Schritte aus:

1. Erhöhe deinen Schildwert auf das Maximum.
2. Mische alle Monster-Angriffskarten in den Stapel zurück.
3. Nimm alle deine Hexerkarten aus Deck, Ablagestapel und Hand und mische sie zu einem neuen Deck.
4. Führe je nach Kampfresultat weitere Schritte aus und gehe danach zu Phase III deines Spielzugs über (siehe Seite 18).

## Das Monster wurde besiegt

Führe folgende Schritte aus, wenn das Monster besiegt wurde:

1. Nimm die Monsterkarte als Trophäe:
  - a. Drehe die Monsterkarte um und lies die Kampfbeschreibung. Du kannst sie auch laut vorlesen.
  - b. Rücke deinen Siegmarker auf der Siegleiste ein Feld nach oben und erleide Erschöpfung (siehe Seite 29).
  - c. Schiebe die Monsterkarte so unter dein Charaktertableau, dass nur die Trophäenfähigkeit sichtbar ist.
  - d. Entsorge das Monsterplättchen.
2. Erhalte 2 Gold.
3. Ein neues Monster erscheint:
  - a. Ziehe 1 Monsterplättchen, dessen Rang um 1 höher ist als der Rang des Monsters, das du gerade besiegt hast. *Beispiel: Wenn ein Rang-II-Monster besiegt wurde, ziehst du ein Rang-III-Monsterplättchen vom Stapel.*

- a. Falls ein Rang-III-Monster besiegt wurde, ziehe ein neues Rang-III-Monsterplättchen.
- a. Sollte ein Monsterplättchen-Stapel leer gehen, mische den Ablagestapel (auf dem die Plättchen der vertriebenen Monster dieses Rangs liegen).
- b. Mische das Ortsplättchen, das dem besiegteten Monster zugeteilt war, sowie alle Ortsplättchen, die eine **Spur** oder ein **Gerücht** über dieses Monster darstellen, (von allen Spielern) zurück in den Stapel. Pass auf, dass du nicht versehentlich ein Ortsplättchen von einer Quest entfernst.
- c. Ziehe ein Ortsplättchen desselben Geländes und teile es dem Monster zu, indem du es auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Spielplan legst.
- d. Lege das neue Monsterplättchen auf den Ort, der auf dem zugeteilten Ortsplättchen angegeben ist.
- e. Suche die passende Monsterkarte aus dem Stapel und lege sie neben das zugeteilte Ortsplättchen.

## Änderungen beim Spiel zu viert/fünft

Beim Spiel zu viert/fünft gibt es einen zusätzlichen Rang-I-Monsterplättchenstapel. Wenn ein Rang-I-Monster im normalen Spielverlauf besiegt (nicht vertrieben) wird, erscheint ein neues Monster vom zusätzlichen Rang-I-Stapel und nicht wie gewohnt eines vom Rang-II-Stapel.

*Der zusätzliche Rang-I-Monsterplättchenstapel hat keinen eigenen Ablagestapel. Wenn er aufgebraucht ist, werden neue Monster wieder wie gewohnt vom Stapel des nächsthöheren Rangs gezogen.*

## Das Monster wurde vertrieben

Falls du kampfunfähig wirst und das Monster 0 oder 1 Karte in seinem Lebenspunkte-Deck hat, vertreibst du es. Wenn das passiert, führe die folgenden Schritte aus:

1. Lege das Monsterplättchen ab und die Monsterkarte auf ihren Stapel zurück.
2. Erhalte 2 Gold.
3. Lege eine Hexerkarte mit Kosten 0 aus der Kartenreihe auf deinen Ablagestapel (siehe Textkasten rechts).
4. Ein neues Monster erscheint. Dabei gelten dieselben Regeln wie nach dem Besiegen eines Monsters mit folgender Änderung:
  - Das neue Monster hat denselben Rang wie das vertriebene Monster. Sollte der Monsterplättchen-Stapel dieses Rangs leer sein, mische den Ablagestapel.

## Der Hexer wurde besiegt

Falls du kampfunfähig wirst und das Monster noch 2 oder mehr Karten in seinem Lebenspunkte-Deck hat, wirst du besiegt. Wenn das passiert, führe die folgenden Schritte aus:

1. Nimm 1 verdecktes Ortsplättchen vom Stapel des passenden Geländes als **Spur** des Monsters (falls du noch keine hast).
2. Lege eine Hexerkarte mit Kosten 0 aus der Kartenreihe auf deinen Ablagestapel (siehe Textkasten unten).
3. In Phase III dieses Spielzugs ziehst du 1 Karte weniger von deinem Deck (siehe Seite 18).

Das nächste Mal, wenn ein **beliebiger** Hexer gegen dieses Monster kämpft, hat es wieder seine **vollen Lebenspunkte**. *Es hat sich seit dem letzten Kampf erholt.*

### Hexerkarte mit Kosten X aus der Kartenreihe auf deinen Ablagestapel legen

Wann immer du die Anweisung bekommst, eine Hexerkarte mit Kosten X aus der Kartenreihe auf deinen Ablagestapel zu legen, gehst du folgendermaßen vor:

1. Nimm eine Karte aus der Kartenreihe, deren aufgedruckte Kosten X sind. Ignoriere dabei die Modifikatoren auf dem Spielplan.
2. Lege die Karte auf deinen Ablagestapel.
3. Fülle die Kartenreihe wieder auf, wie auf Seite 19 beschrieben.

Falls sich keine Karte mit Kosten X in der Kartenreihe befindet, führe stattdessen folgende Schritte aus:

1. Decke so lange Karten vom Hexerstapel auf, bis du eine mit Kosten X aufdeckst.
2. Lege sie auf deinen Ablagestapel.
3. Lege alle übrigen Karten, die du aufgedeckt hast, auf den Ablagestapel des Hexerstapels.

## HEXERKAMPF-RESULTATE



Bei Hexerkämpfen gibt es zwei mögliche Resultate:

1. Der **angreifende Hexer** (also der aktive Spieler) gewinnt.
2. Der **verteidigende Hexer** (also der nicht-aktive Spieler) gewinnt.

## Der angreifende Hexer gewinnt

Der **Gewinner** führt folgende Schritte aus:

1. Erhöhe deinen Schildwert auf das Maximum.
2. Nimm alle deine Hexerkarten aus Deck, Ablagestapel und Hand und mische sie zu einem neuen Deck.
3. Du erhältst eine Medaillon-Trophäe (überspringe die Schritte a–d, falls du schon ein Medaillon des Verlierers hast):
  - a. Nimm 1 verdeckte Medaillon-Trophäenkarte des Verlierers. Diese liegen unter der Oberkante seines Charaktertableaus.
  - b. Decke die Karte auf und lies die Kampfbeschreibung. Du kannst sie auch laut vorlesen.
  - c. Rücke deinen Siegmarker auf der Siegleiste ein Feld nach oben und erleide Erschöpfung (siehe Seite 29).
  - d. Schiebe die Medaillon-Trophäenkarte so unter dein Charaktertableau, dass nur die Trophäenfähigkeit sichtbar ist.

**Beispiel:** Ein Wolfshexer greift einen Bärenhexer an und gewinnt. Der Wolfshexer nimmt nun ein Bärenmedaillon als Trophäe. Der Bärenhexer verliert dadurch keine Trophäen, die er selbst gesammelt hat.

4. Du erhältst je nach Position des Verlierers auf der Siegleiste 1, 2 oder 3 Gold. Die Summe ist neben dem Feld auf der Siegleiste angegeben.



5. Gehe dann zu Phase III deines Spielzugs über (siehe Seite 18).

Der **Verlierer** führt folgende Schritte aus:

1. Erhöhe deinen Schildwert auf das Maximum.
2. Nimm alle deine Hexerkarten aus Deck, Ablagestapel und Hand und mische sie zu einem neuen Deck.
3. Lege eine Hexerkarte mit Kosten 0 aus der Kartenreihe auf deinen Ablagestapel.
4. Ziehe 3 Karten von deinem Deck.

## Klarstellungen zu Medaillon-Trophäen

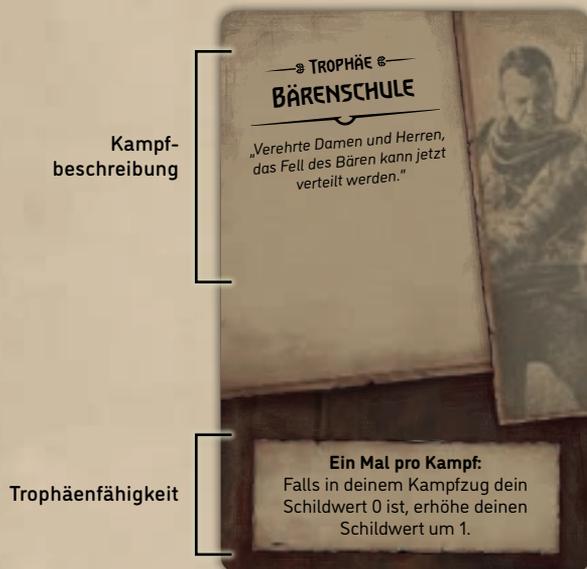
- Du kannst von jeder fremden Hexerschule maximal 1 Medaillon als Trophäe haben.
- Wenn der verteidigende Hexer den Kampf gewinnt, erhält er keine Medaillon-Trophäe von seinem Gegner.

Überall gewähren Herrscher und Stadträte Privilegien und Monopole, als wäre es ein Wettbewerb, und erheben gleichzeitig Einfuhrzölle, um die Märkte zu ihrem eigenen Vorteil zu regulieren. Die Kaufleute suchen derweil in allen Gesetzen und Bestimmungen nach Schlupflöchern, um die Konkurrenz auszustechen. Und dabei könnten sie es doch einfach wie die Hexer mit einem ehrlichen Faustkampf klären. Tja, manche Leute mögen einfach Papierkram.

– Auszug aus den Chroniken des Benno Kobart, Kapitel VII, Politik und Kabale.

## Aufbau einer Medaillon-Trophäenkarte:

Der obere Text ist eine thematische Kampfbeschreibung, der untere Text ist der Effekt der Trophäenfähigkeit.



## Der verteidigende Hexer gewinnt

Der **Gewinner** führt folgende Schritte aus:

1. Erhöhe deinen Schildwert auf das Maximum.
2. Nimm alle deine Hexerkarten aus Deck, Ablagestapel und Hand und mische sie zu einem neuen Deck.
3. Du erhältst je nach Position des Verlierers auf der Siegleiste 1, 2 oder 3 Gold. Die Summe ist neben dem Feld auf der Siegleiste angegeben.
4. Ziehe 4 Karten von deinem Deck.

Der **Verlierer** führt folgende Schritte aus:

1. Erhöhe deinen Schildwert auf das Maximum.
2. Nimm alle deine Hexerkarten aus Deck, Ablagestapel und Hand und mische sie zu einem neuen Deck.
3. Lege eine Hexerkarte mit Kosten 0 aus der Kartenreihe auf deinen Ablagestapel (siehe Seite 27).
4. Gehe zu Phase III deines Spielzugs über und ziehe dabei 1 Karte weniger (siehe Seite 18).

## Nach jedem Hexerkampf: Zuschauerwetten auswerten

Falls es keine Zuschauerwetten gab, könnt ihr diesen Teil überspringen.

Ansonsten:

- Wer auf den Verlierer gewettet hat, muss sein eingesetztes Goldplättchen ablegen.
- Wer auf den Gewinner gewettet hat, erhält seinen Einsatz zurück und zudem ebenso viel Gold, wie der Gewinner erhalten hat (1–3 Gold, je nach Position des Verlierers auf der Siegleiste).

Je berühmter ein Hexer ist, desto mehr Geld kann man gewinnen, wenn man gegen ihn wettet oder ihn selbst im Kampf besiegt.

[...] Olgjerd, der Sohn des Präfekten, erhob sich und gebot den anderen zu schweigen. Dann fuhr er fort, mit blumigen Worten zu erzählen, wie er im letzten Jahr am Waldrand der Bestie aufgelauert hatte, die das ganze Land in Atem hielt. Er war gerade dabei, die Ländereien aufzuzählen, die man ihm zum Dank zusprechen sollte, als ein Hexer in die Taverne kam, blutüberströmt und mit einem Wyvernkopf in der Hand. Da wurde der Bursche zuerst kreidebleich, dann kirschrot. Sein Mund öffnete und schloss sich wie der eines gestrandeten Fisches, und er stürmte hinaus und ward an diesem Abend nicht wieder gesehen. Manche Leute sind eben mit der Zunge geschickter als mit dem Schwert.

– Auszug aus den Chroniken des Benno Kobart, Kapitel VII, Politik und Kabale

# TROPHÄEN UND ERSCHÖPFUNG



Es gibt drei Möglichkeiten, eine Trophäe zu erhalten:

- **Meditation** (siehe Seite 15).
- Bei einem **Hexerkampf**, den du selbst begonnen und gewonnen hast (siehe Seite 27).
- Bei einem **Monsterkampf**, den du gewonnen hast (siehe Seite 26).

Unabhängig davon, wie du die Trophäe erhältst, führe die folgenden Schritte aus:

1. Nimm die Trophäenkarte und lies den Erzähltext oben laut vor.
2. Rücke deinen Siegmarker um 1 Feld auf der Siegleiste nach oben.

Falls du das letzte Feld erreichst, hast du **sofort das Spiel gewonnen!** (Das letzte Feld kannst du nur mit einer Trophäe erreichen, die du im Kampf erhalten hast.)

## Das letzte Feld der Siegleiste

Das Spiel kann nur durch eine Trophäe aus einem Kampf beendet werden. Wenn du auf dem vorletzten Feld der Siegleiste bist und durch Meditation eine Trophäe erhältst, tue Folgendes:

- **rücke nicht** auf der Siegleiste nach oben.
- **erleide keine** Erschöpfung.

Du erhältst trotzdem die Trophäe für die Meditation, auch wenn das Spiel dadurch nicht beendet wird.

3. Du erleidest **Erschöpfung**:

*Erschöpfung bedeutet, dass ein langer Kampf oder eine weite Reise dem Hexer schwer zugesetzt hat.*

Entsorge so viele deiner Hexerkarten, wie dein Erschöpfungswert beträgt. Dieser ist auf deiner aktuellen Position auf der Siegleiste angegeben.

Das geht so: Sieh dir **alle** deine Hexerkarten an – in deinem Deck, auf deiner Hand und auf deinem Ablagestapel. Wähle entsprechend viele Karten und entsorge sie (d. h. entferne sie aus dem Spiel). Mische anschließend alle deine übrigen Hexerkarten zu einem neuen Deck.

4. Schiebe nun deine Trophäenkarte halb unter dein Charaktertableau, sodass nur die Trophäenfähigkeit für **alle** sichtbar ist.

## Erschöpfungswert

Dies ist abhängig von deiner **aktuellen Position auf der Siegleiste**.

*Beispiel: Nach Erhalt deiner ersten Trophäe ist dein Erschöpfungswert 1.*



## Entsorgen

Entsorgen ist nicht dasselbe wie ablegen. Wenn du eine Karte entsorgst, entfernst du sie für den Rest der Partie aus dem Spiel (lege sie in die Spielschachtel zurück).

Du kannst mehrere gleiche oder unterschiedliche Karten entsorgen. Wichtig ist nur, dass du genau die erforderliche Anzahl entsorgst, nicht mehr und nicht weniger.

Falls nicht durch einen Karteneffekt anders angegeben, kannst du Karten von deiner Hand, deinem Deck oder deinem Ablagestapel entsorgen.



# SPIELSIEG



Sobald jemand von euch das letzte Feld der Siegleiste erreicht, hat er oder sie sofort das Spiel gewonnen!

**Nicht vergessen:** Das Spiel kann nicht durch Meditation enden.

*[...] Solltet Ihr also unterwegs einem Hexer begegnen, habt keine Angst, sondern dankt allen Göttern dafür, dass sie über Euch wachen. Je mehr Trophäen der Hexer bei sich trägt, desto glücklicher könnt Ihr Euch schätzen, denn es gibt keine noblere Tat auf Erden, als für andere sein Leben zu riskieren. Und genau darin besteht die Expertise eines Hexers. Lasst das einfache Volk ruhig über Mörder und Mutanten schimpfen. Ich kenne eine simple Wahrheit, und jeder kluge Mann kennt sie auch: Wir alle brauchen Experten. Also schlägt das Buch zu, geneigter Leser, und erhebt Euer Glas auf die Hexer!*

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

# SPIELBEISPIEL

## EIN SPIELZUG IM SPIEL ZU ZWEIT

### PHASE I – Bewegungen und Aktionen

Anja spielt einen Hexer der Bärenschule und ist Hexerstufe 2. Ihre Attribute sind: Kampf 3, Verteidigung 2, Alchemie 2 und Spezialisierung (Rüstung) 3. Sie hat 4 Gold, einen Schneesturm-Trank und eine Spur des Monsters, das gerade an einem Gebirgsort aktiv ist.



Anja startet ihren Zug mit 4 Hexerkarten auf der Hand.



Sie befindet sich Vengerberg. Da sie ihren Zug dort beginnt, kann sie in Vengerberg keine Ortsaktion ausführen. Sie spielt also eine Hexerkarte mit einem Wasser-Geländesymbol von der Hand, um sich nach Ban Ard zu bewegen.



Da Anjas Alchemiestufe so hoch wie ihre Hexerstufe ist, kann sie die Ortsaktion von Ban Ard ausführen, wodurch ihre Alchemiestufe um 1 steigt.



Sie schiebt ihren Holzwürfel auf der Alchemieleiste um eins nach oben. Dann zieht sie 1 Trankkarte (Schwarzes Blut) und legt sie aufgedeckt neben ihr Charaktertableau.



Anja hat nun 2 Tränke – Schneesturm (aus einem früheren Zug) und das Schwarze Blut, das sie gerade gezogen hat.



Als Nächstes spielt Anja eine Hexerkarte mit einem Gebirge-Geländesymbol von der Hand, um sich nach Kaer Morhen zu bewegen. Da sich dort der Hexer ihres Gegenspielers Markus befindet, beschließt sie, als Aktion mit ihm Würfelpoker zu spielen.



Anja und Markus legen je 1 Gold auf einen Haufen und bilden damit den Poker-Topf. Anschließend fügen sie 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat hinzu, sodass 3 Gold im Poker-Topf liegen.

Beide nehmen sich ein Pokerwürfel-Set und werfen sie gleichzeitig.



Zuerst darf Markus neu werfen. Er beschließt, 2 seiner Würfel neu zu werfen. Sein Ergebnis ist nun:



Anja wirft 3 ihrer Würfel neu und hat nun:



Markus' Full House schlägt die zwei Paare von Anja. Markus gewinnt also und erhält das Gold aus dem Poker-Topf.

Anja setzt ihren Spielzug fort. Sie führt die Ortsaktion von Kaer Morhen aus, um eines ihrer Attribute zu trainieren.



Da sie nicht in ihrer eigenen Schule ist, stehen nur Kampf, Verteidigung und Alchemie zur Auswahl. Anja entscheidet sich für Verteidigung und bezahlt 3 Gold für das Training. Ihre Verteidigungsstufe steigt um 1 **1** und sie erhöht entsprechend ihren Schildwert **2** auf ihr neues Maximum von 3.

Da Anja nun in allen Attributen die Stufe 3 erreicht hat, steigt sie auch eine Hexerstufe auf **3**.



Nach dem Stufenaufstieg zieht Anja sofort 1 Hexerkarte von ihrem Deck.



Als Nächstes spielt Anja eine Karte mit einem Universal-Geländesymbol von der Hand, um sich nach Hengfors zu bewegen. Dort befindet sich zwar ein Monster, aber das heißt nicht, dass sie es zwangsläufig bekämpfen muss.



Anja führt die Ortsaktion von Hengfors aus.



Da sie 0 Gold hat, erhält Anja 1 Gold. Außerdem kann sie ein Gerücht aufsnappen. Da sie bereits eine Spur des Monsters im Gebirge hat, entscheidet sie sich für ein Gerücht über das Monster an einem Wasserort.

Dazu zieht sie ein zufälliges Wasser-Ortsplättchen und legt es aufgedeckt auf ihr Charaktertableau. Danach legt sie 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat darauf.



Anja hat immer noch 2 Karten auf der Hand. Sie beschließt, nun zu Phase II ihres Spielzugs überzugehen und einen Kampf gegen das Monster an ihrem Ort (eine Archespore) auszutragen.

## PHASE II – Kampf

Die Spezialfähigkeit der Archespore besagt, dass man 1 nicht getrunkenen Trank ablegen muss, um einen Kampf mit ihr zu beginnen. Anja legt ihr Schwarzes Blut ab.



Markus wird in diesem Kampf das Monster kontrollieren. Er bildet ein Lebenspunkte-Deck aus 12 Monster-Angriffskarten für die Archespore.

Anja mischt ihren Ablagestapel in ihr Deck und legt es verdeckt als Lebenspunkte-Deck neben sich. Ihre 2 Handkarten behält sie.

Da Anja eine Spur der Archespore hat, geht der erste Kampfzug an sie. Anja spielt eine Kombo aus 2 Karten von der Hand.



1. Zuerst zählt Anja alle gültigen Schadenssymbole auf den Karten ihrer Kombo: 3. Dann legt Markus 3 Karten vom Lebenspunkte-Deck des Monsters ab (auf einen aufgedeckten Ablagestapel daneben).
2. Da die Kombo keine Schildsymbole enthält, überprüft Anja als Nächstes die Effektsymbole ihrer Kombo. „+1 Karte ziehen“ und „-1 Karte ziehen“ negieren sich gegenseitig. Also zieht Anja gemäß ihrer Kampfstufe 3 Karten von ihrem Deck.

Nach dem Nachziehen legt Anja alle Karten ihrer Kombo auf ihren Ablagestapel.

Jetzt ist das Monster am Zug. Markus muss entscheiden, ob es einen Sturmangriff oder einen Beißangriff durchführt. Er wählt den Beißangriff und deckt dann die oberste Karte vom Lebenspunkte-Deck des Monsters auf.



Anja erleidet 5 Schaden. Zuerst **1** senkt sie ihren Schildwert von 3 auf 0. Die restlichen 2 Schaden erleidet sie, indem sie 2 Karten von ihrem Deck ablegt **2**.



Jetzt ist Anja wieder am Zug. Da ihr Schildwert 0 ist, wird ihre Bärenschule-Spezialisierung automatisch aktiviert **3**. Anja erhöht ihren Schildwert um 1 **4** und zieht 2 Karten von ihrem Deck **5**.



Anja hat jetzt 5 Karten auf der Hand.



Anja trinkt nun ihren Schneesturm-Trank, indem sie ihn um 90° dreht. Sie spielt eine Kombo aus 3 Karten und nutzt den Effekt ihres Tranks, um 1 zusätzliche Karte zu spielen, die sie nicht mit der Kombo verketten muss.



Zuerst **6** zählt Anja alle gültigen Schadenssymbole: 5. Dann legt Markus entsprechend viele Karten vom Lebenspunkte-Deck des Monsters ab.

Als Nächstes zählt Anja alle gültigen Schildsymbole **7** ihrer Kombo: 1. Sie erhöht also ihren Schildwert um 1 **8**.

Jetzt handelt Anja die Effektsymbole ihrer Kombo ab **9**. Sie nimmt die oberste Karte ihres Ablagestapels auf die Hand. Da sie keine „Mehr/weniger Karten ziehen“-Symbole hat, zieht sie gemäß ihrer Kampfstufe 3 Karten.



Nach dem Nachziehen legt Anja alle Karten ihrer Kombo auf ihren Ablagestapel.

Jetzt ist das Monster am Zug. Markus entscheidet sich wieder für einen Beißangriff.



Anjas Alchemiestufe sinkt um 1. Sie erleidet keinen Schaden, da die Archespore ein Rang-I-Monster ist.

Anja ist wieder dran. Das Monster hat nur noch 2 Lebenspunkte in seinem Deck. Also spielt Anja 1 Karte, fügt ihm 3 Schaden zu und besiegt es damit.

Jetzt tut Anja Folgendes:

- Sie legt den getrunkenen Trank ab.
- Sie erhöht ihren Schildwert auf 3.
- Sie mischt alle ihre Hexerkarten zu einem neuen Deck.
- Sie nimmt die Monsterkarte als Trophäe, dreht sie um und liest die Kampfbeschreibung laut vor.
- Sie rückt ihren Siegmarker um eins nach oben.
- Sie erleidet 1 Erschöpfung, d. h. sie sieht alle ihre Hexerkarten durch, entsorgt eine ihrer Wahl und mischt ihr Deck.
- Sie erhält 2 Gold.
- Anja legt alle Spuren und Gerüchte der Archespore ab.
- Anja zieht ein neues Monsterplättchen vom Rang-II-Stapel und ein neues Gebirge-Ortsplättchen, um zu bestimmen, wo das neue Monster erscheint.



## PHASE III Nachziehen und neue Karte kaufen

Nach dem Kampf geht Anja zu Phase III ihres Spielzugs über.

Zuerst zieht sie Karten von ihrem Deck, bis sie wieder 3 Handkarten hat. Dann wählt sie 1 Hexerkarte aus der Kartenreihe.



Anja entscheidet sich für die unterste Karte, Blitzschnelle Reflexe. Normalerweise würde sie 2 Handkarten kosten, doch auf dem untersten Kartenplatz sind die Kosten um 1 rabattiert. Anja legt also 1 Karte von der Hand auf ihren Ablagestapel und nimmt die gewählte Karte auf die Hand. Danach rückt sie alle anderen Karten in der Reihe auf, um die Lücke zu schließen, und füllt die Reihe von oben mit einer neuen Karte vom Hexerstapel auf.

# SOLO-MODUS

## Spiel Aufbau

Baue den Solo-Modus genauso auf wie eine reguläre Partie zu zweit/dritt mit folgenden Änderungen:

### Übersichtskarte:

Nimm die Solo-Übersichtskarte und lege sie neben dich.

### Spieler-Komponenten:

Nimm 3 Gold und lege sie auf dein Charaktertableau. Ziehe 5 Karten von deinem Deck.

### Monster:

Ziehe je 1 Monsterplättchen von jedem Stapel (Rang I, II und III), statt 3 Monsterplättchen vom Rang-I-Stapel zu ziehen. Der Rest des Monster-Spielbaus bleibt unverändert.

### Attribut-Trophäenkarten:

Mische einen Satz Attribut-Trophäenkarten (von jedem Attribut 1 Karte). Ziehe 1 Karte zufällig und lege sie aufgedeckt neben den Spielplan. Lege alle übrigen Attribut-Trophäenkarten in die Spielschachtel zurück.

## Wie gewinne ich eine Solo-Partie?

Um zu gewinnen, brauchst du 4 Trophäen. Dazu musst du Folgendes erreichen:

1. **Besiege alle 3 Monster** (die beim Spiel Aufbau gezogen wurden).
2. **Erhalte die Attribut-Trophäe** (die beim Spiel Aufbau gezogen wurde).

Genau wie im regulären Spiel kannst du **nicht** durch den Erhalt der Attribut-Trophäe gewinnen. Du darfst das letzte Monster also erst besiegen, **nachdem** du die Attribut-Trophäe erhalten hast.

*Zähle deine Spielzüge, damit du am Ende deine Partie werten kannst.*

## Regeländerungen

Das Spiel verläuft wie gewohnt mit folgenden Änderungen:

### Würfelpoker

Alle Ortsaktionen sind unverändert **mit Ausnahme von Würfelpoker**.

Eine Würfelpoker-Runde beginnt wie gewohnt: Du legst 1 Gold ab und wirfst 5 Würfel. Dann darfst du **ein Mal** beliebig viele Würfel neu werfen.

Anschließend vergleichst du dein Ergebnis mit der Solo-Übersichtskarte, um zu sehen, wie viel Gold du erhältst.

## Erkundungs- und Ereigniskarten

Da es keinen anderen Spieler gibt, der dir etwas vorlesen könnte, liest du deine Erkundungs- und Ereigniskarten selbst und deckst dabei den unteren Bereich mit einer anderen Karte ab, sodass du die Resultate der Wahlmöglichkeiten nicht sehen kannst. (Versuche, auch das nicht gewählte Resultat nicht zu lesen.)

### Monsterkämpfe

Wenn du ein Monster bekämpfst, würfelst du dessen Angriffsart in jedem Kampfzug aus: Bei 1–3 führt es einen Sturmangriff durch, bei 4–6 einen Beißangriff.

### Ein Monster besiegen

Es erscheint **kein** neues Monster.

### Ein Monster vertreiben

Wenn du ein Monster vertreibst, erscheint wie gewohnt ein neues Monster desselben Rangs. Bedenke aber, dass du (wie auch im normalen Spielmodus) für das Vertreiben eines Monsters keine Trophäe erhältst.

### Neue Hexerkarte kaufen

Falls du in Phase III nicht die unterste Hexerkarte aus der Kartenreihe kaufst, wird die unterste Karte am Ende der Phase abgelegt und die Reihe wie gewohnt aufgefüllt.

## Würfelpoker im Solospiel

Dein Ergebnis	Dein Gewinn
Paar 	0 Gold
Zwei Paare 	1 Gold
Drilling 	2 Gold
Kleine Straße 	3 Gold
Große Straße 	3 Gold
Full House 	4 Gold
Vierling 	5 Gold
Fünfling 	6 Gold

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald du alle 4 Trophäen hast, die beim Spielaufbau gezogen wurden.

Denke daran, dass du alle 3 Monster **besiegen** musst, um das Spiel zu gewinnen. Es genügt nicht, sie zu vertreiben.

Die **Anzahl der Spielzüge**, die du gebraucht hast, um das Spiel zu gewinnen, bestimmt deine Wertung. Sieh in folgender Tabelle nach, wie gut du dich geschlagen hast.

## Wertungstabelle für Solopartien

Anzahl der Spielzüge, die du zum Gewinnen gebraucht hast:	Deine Wertung:
13 oder mehr	<b>Nicht übel ... für einen Grünschnabel.</b> Du wirst immer besser im Umgang mit dem Schwert und die Macht deiner Zeichen nimmt allmählich zu. Von einem legendären Hexer bist du noch weit entfernt, aber als Monsterjäger sollte man dich nicht unterschätzen.
11–12	<b>Auf dich kann man sich verlassen.</b> Wenn du einen Auftrag annimmst, kommst du garantiert mit einem abgeschlagenen Kopf zurück. Es gibt immer noch fähigere Hexer auf der Welt, aber du musst dich keinesfalls verstecken.
9–10	<b>Die Welt braucht Experten und du bist einer!</b> Deine Taten sind nicht unbemerkt geblieben. Immer öfter hört man die Leute von einem mutigen Hexer reden. Aber du hast noch einen weiten Weg vor dir. Einen sehr weiten Weg.
7–8	<b>Du bist auf dem Weg, eine Legende zu werden.</b> Du machst deine Arbeit wie kein zweiter. Mit dem Schwert in der Hand lehrst du alle Monster das Fürchten und gibst den Menschen das Gefühl von Sicherheit.
6 oder weniger	<b>Du bist eine lebende Legende!</b> Barden komponieren Lieder über dich und deine Heldentaten. Dank dir ist deine Hexerschule auf dem ganzen Kontinent bekannt und genießt höchstes Ansehen.

## GLOSSAR

### SPEZIALISIERUNGEN DER HEXERSCHULEN



#### Viperschule – Vergiftete Waffe

**Ein Mal pro Kampf:** Nachdem du deinem Gegner Schaden zugefügt hast und er dadurch 1 oder mehrere Karten abgelegt hat, darfst du diese Spezialisierung aktivieren, um die obersten Karten im Deck deines Gegners anzusehen und in beliebiger Reihenfolge zurückzulegen. Ab Stufe 2 legst du manche davon ab.

- Die Symbole neben deinem Holzwürfel geben an, wie viele Karten du vom Deck deines Gegners ansiehst und wie viele davon du ablegst. Die übrigen legst du in beliebiger Reihenfolge zurück.
- Falls Ablegen ein Teil des Effekts ist, **musst** du das auch tun.



#### Bärenscheule – Rüstung

**Ein Mal pro Kampf:** Falls in deinem Kampfzug dein Schildwert 0 ist, wird diese Spezialisierung automatisch aktiviert: Ziehe Karten von deinem Deck. Ab Stufe 2 erhöhst du auch deinen Schildwert.



#### Katzenscheule – Schnelligkeit

**Ein Mal pro Kampf, in deinem ersten Kampfzug:** Du darfst diese Spezialisierung aktivieren, um Karten von deinem Deck anzusehen und manche davon auf die Hand zu nehmen. Die anderen legst du in beliebiger Reihenfolge zurück.



### Greifenschule – Magie

**Ein Mal pro Kampf:** Du darfst diese Spezialisierung aktivieren, um 1 Karte von deinem Ablagestapel auf die Hand zu nehmen.

**Stufe 1–2:** Nimm die oberste Karte deines Ablagestapels und lege 2 bzw. 1 Karte von deiner Hand ab.

**Stufe 3:** Nimm die oberste Karte deines Ablagestapels.

**Stufe 4–5:** Nimm eine beliebige Karte aus deinem Ablagestapel.



### Wolfsschule – Schwertkunst

**Ein Mal pro Kampf:** Wenn du eine Kombo aus 3 oder mehr Karten spielst, darfst du diese Spezialisierung aktivieren, um zusätzlichen Schaden zuzufügen. Ab Stufe 2 ziehst du auch Karten von deinem Deck.



**Hinweis:** Du musst immer den Effekt deiner aktuellen Spezialisierungsstufe verwenden. Es ist nicht möglich, den einer niedrigeren Stufe anzuwenden.

## ORTSAKTIONEN



In **Phase I** deines Spielzugs (siehe Seite 12) kannst du **Ortsaktionen** ausführen. Im Folgenden werden alle Ortsaktionen erklärt:



 **ALCHEMIE** ≤ LEVEL:



Durch diese Ortsaktion steigt unter Umständen deine Stufe in dem abgebildeten Attribut. Vergleiche dazu die Attributstufe mit deiner **Hexerstufe**. Falls sie gleich oder niedriger als deine Hexerstufe ist, steigt die Attributstufe. *Beispiel: Wenn deine Hexerstufe 1 ist, kann deine Kampfstufe von 1 auf 2 steigen. Ist deine Hexerstufe jedoch 1 und deine Kampfstufe 2, kann deine Kampfstufe durch diese Ortsaktion nicht steigen.*

**Alchemie:** Immer wenn deine Alchemiestufe steigt, ziehst du sofort 1 Trank vom Trankstapel und legst ihn aufgedeckt neben dein Charaktertableau.

**Verteidigung:** Immer wenn deine Verteidigungsstufe steigt, wird dein Schildwert sofort erhöht.



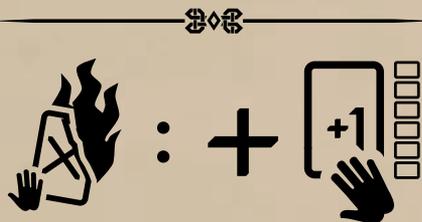
Mit dieser Ortsaktion kannst du mit lokalen Glücksspielern Würfelpoker spielen.

Lege dazu 1 Gold in den Poker-Topf. Dazu kommen 2 Gold aus dem allgemeinen Vorrat.

Spiele normal Würfelpoker, wobei der Spieler rechts von dir für die lokalen Glücksspieler würfelt.

Falls du gewinnst, erhältst du die 3 Gold aus dem Poker-Topf. Verlierst du, wird der Poker-Topf abgelegt.

Ansonsten gelten dieselben Regeln wie beim Würfelpoker mit einem Hexer (siehe Seite 14).



Mit dieser Ortsaktion kannst du 1 beliebige Handkarte entsorgen, um 1 Hexerkarte aus der Kartenreihe zu wählen und auf die Hand zu nehmen.

Die aufgedruckten Kosten der neuen Karte dürfen kleiner, gleich oder 1 höher sein als die der entsorgten Karte.

Du nimmst die neue Karte direkt auf die Hand.

Mit dieser Ortsaktion kannst du 1 Trank vom Trankstapel ziehen und aufgedeckt neben dein Charaktertableau legen. Falls du dadurch das Maximum von 4 Tränken überschreitest, lege beliebige Tränke ab, bis du nur noch 4 hast.

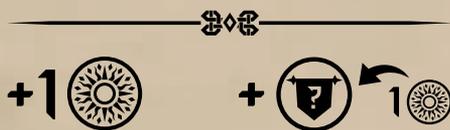




Die Orte mit diesen Symbolen sind **Hexerschulen**. Jede Hexerschule hat eine ähnliche Ortsaktion, wobei du deine Spezialisierung nur in deiner eigenen Hexerschule trainieren kannst.

1. Wähle 1 der folgenden Attribute zum Trainieren: Kampf, Verteidigung oder Alchemie.
  - Falls du in deiner eigenen Hexerschule bist, steht auch deine Spezialisierung zur Auswahl.
  - Die Spezialisierungen fremder Hexerschulen kannst du mit dieser Ortsaktion nicht trainieren.
2. Bezahle Gold für das Training.
  - Das Training kostet deine aktuelle Attributstufe +1 Gold.
3. Schiebe den Holzwürfel des gewählten Attributs um 1 auf der Leiste nach oben.
  - Du musst deine Attribute nicht gleichmäßig erhöhen. Nutze die Ortsaktionen von Hexerschulen, um dich auf eines (oder mehrere) Attribute zu konzentrieren.
  - Hast du nicht genügend Gold, kannst du auch nicht trainieren.

**Beispiel:** Markus führt eine Ortsaktion in einer Hexerschule aus und will damit seine Verteidigungsstufe von 3 auf 4 erhöhen. Das kostet ihn 4 Gold.



Mit dieser Ortsaktion kannst du ein Gerücht über ein Monster aufschnappen.

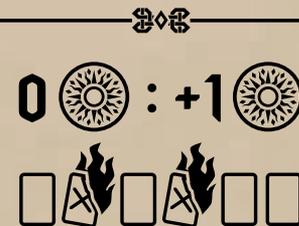
Zuerst erhältst du 1 Gold. Dann wählst du 1 Monster, über das du ein Gerücht hören willst. Nimm ein Ortsplättchen vom Stapel des Geländes, in dem das gewählte Monster gerade aktiv ist. Lege es aufgedeckt auf dein Charaktertableau und lege 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat darauf, um anzuzeigen, dass es sich bei dem Ortsplättchen um ein Gerücht handelt. (Solltest du dabei

deinen aktuellen Ort ziehen, legst du das Plättchen ab und ziehst ein neues.)

Sobald du einen Ort betrittst, zu dem du ein Gerücht hast, erhältst du das Gold auf dem Ortsplättchen und drehst das Ortsplättchen um, wodurch es zur **Spur** dieses Monsters wird.

**Beispiel:** Harpyien terrorisieren den Gebirgsort Doldeth. Anja hört sich nach Gerüchten über die Harpyien um und zieht ein Gebirgs-Ortsplättchen: Ard Modron. Anja legt 1 Gold auf das Ortsplättchen. Wenn sie das nächste Mal nach Ard Modron reist, erhält sie dieses Gold und dreht das Ortsplättchen um, damit es zur Spur der Harpyien wird.

**Hinweis:** Falls ein Ortsplättchenstapel leer ist, kannst du gerade keine Gerüchte über das Monster in diesem Gelände aufschnappen.



Mit dieser Ortsaktion erhältst du 1 Gold, falls du 0 Gold hast. Außerdem darfst du 1 oder 2 Hexerkarten aus der Kartenreihe entsorgen. Anschließend rückst du die übrigen Karten wie gewohnt auf und füllst die Reihe mit neuen Karten vom Hexerstapel auf.

[...] Ich werde nun versuchen, meine wochenlange Reise in der Gesellschaft eines Hexers in möglichst vielen Einzelheiten zu beschreiben. Es war eine seltsame Fügung des Schicksals, die dazu führte, dass wir gemeinsam reisten.  
– Auszug aus den Chroniken des Benno Kobart, Kapitel XIII, Die Gefahren der Straße.