



THE WITCHER®

DIE ALTE WELT

LEGENDÄRE MONSTER ERWEITERUNG

Verehrter Freund,

Ich hoffe, dieser Brief erreicht Euch bei bester Gesundheit. Oder habt Ihr Euch wegen dieser lästigen Furunkel immer noch nicht in Behandlung begeben? Die Hexendoktorin, die ich Euch empfohlen hatte, hat da mit Sicherheit schon Schlimmeres gesehen. Man schaue sich nur mal ihren lausigen Ehemann an. Wie viel Kopfzerbrechen mir dieser Mensch bereitet hat, ist ein ganz eigenes Thema. Vielleicht besprechen wir das lieber mal bei etwas Hochprozentigem.

Leider habe ich beunruhigende Neuigkeiten. Auf meiner Reise durch die Länder des Nordens hörte ich immer wieder Gerüchte über ein Wesen, die mir die Nackenhaare zu Berge stehen lassen. Als Weltenbummler habe ich schon so einiges gesehen – Ghule, Ertrunkene, einmal sogar eine leibhaftige Ekimma! Das, worüber ich Euch heute berichte, scheint jedoch weitaus schlimmer zu sein.

Die Ungeheuer, die viele für Legenden hielten – Märchen, um unartige Kinder zu erschrecken – erwiesen sich als durchaus real. Fast täglich hört man von Abenteurern, die einer solchen Kreatur begegnet sein wollen.

Gestern wurde eine Information an mich herangetragen, die mich zum Verfassen dieses Briefes bewegt hat. Die legendären Monster kommen uns immer näher. Kovir und Poviss haben sie bereits erreicht und alles vernichtet.

Die Bevölkerung musste fliehen und sucht nun in Kaedwen Schutz. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis es auch dort nicht mehr sicher ist.

Glücklicherweise haben sich die Hexer bereits gründlich über die Monster informiert. Die Aufträge für die Jagd nach Vampiren und Leichenfressern müssen erst einmal auf Eis gelegt werden, denn es warten größere Herausforderungen. Die geringeren Übel können diesmal warten.

Die Welt wird nicht zur Ruhe kommen, bis die Hexer sich dieses Problems angenommen haben. Ich bin der festen Überzeugung, dass sie es schaffen können. Falls mir allerdings etwas zustoßen sollte, brauche ich Eure Hilfe. In einem separaten Brief erhaltet Ihr einen Schlüssel zu einem Bankschließfach, in dem Ihr weitere Anweisungen findet. Ich hoffe für uns alle, dass Ihr sie nicht braucht.

Möge Melitele Euch schützen!

Hochachtungsvoll
Benno

– Gesammelte Werke des Benno Kobart
Anhang

SPIELMATERIAL



7 Miniaturen für legendäre Monster



24 Zerstörungsplättchen



1 große Übersichtskarte



20 Monster-Angriffskarten für legendäre Monster



12 Bewegungskarten für legendäre Monster



7 große Monsterkarten für legendäre Monster

SPIELAUFBAU

Baut das Spiel zunächst nach den üblichen Regeln auf. Führt anschließend die folgenden Schritte durch:

1. Legt die **große Übersichtskarte 1** neben die Sieg-leiste auf dem Spielplan:
 - Für eure erste Partie empfehlen wir euch die **A-Seite 2**.
 - Für eine **längere und schwierigere** Partie empfehlen wir euch die **B-Seite**.
2. Wählt gemeinsam (oder per Zufall) ein **Legendäres Monster** für diese Partie:
 - Legt seine **große Monsterkarte 3** neben den Spielplan.
 - Schaut euch die Nummer auf der Monsterkarte

oben links an **4** und stellt seine **Miniatur** an den entsprechenden **Ort 5** auf dem Spielplan.

- Legt die restlichen Monsterkarten und Miniaturen für legendäre Monster zurück in die Schachtel.
3. Mischt die **20 Monster-Angriffskarten für legendäre Monster 6** und legt sie als verdeckten Stapel neben die große Monsterkarte. (Diese Karten verwendet ihr nur im Kampf gegen das Legendäre Monster.)
 4. Wer rechts vom Startspieler sitzt (im weiteren Verlauf „Letzter Spieler“ genannt), mischt die **12 Bewegungskarten für legendäre Monster 7** und legt sie als verdeckten Stapel in seine Nähe – das ist der Bewegungsstapel.
 5. Mischt alle **Zerstörungsplättchen 8** und legt sie verdeckt als Haufen neben den Spielplan.



SPIELABLAUF

Der Spielablauf bleibt mit dieser Erweiterung größtenteils unverändert. Die größte Änderung betrifft das Spielziel: Es gewinnt nicht wie üblich, wer zuerst 4 Trophäen sammelt, sondern, wer zuerst das Legendäre Monster besiegt. Die neuen Regeln werden im Folgenden erklärt.

ALLGEMEINES ZUM LEGENDÄREN MONSTER



Das Legendäre Monster befindet sich von Beginn an auf dem Spielplan.

Ihr dürft euch jederzeit auf den Ort des Legendären Monsters bewegen. Falls sich das Legendäre Monster auf (oder durch) euren Ort bewegt, hat dies keinen Einfluss auf euch.

Am Ort des Legendären Monsters könnt ihr die Ortsaktion nicht ausführen. Stellt als Erinnerung die Miniatur so auf den Ort, dass die Ortsaktion abgedeckt wird.



LEGENDÄRES MONSTER: BEWEGUNG



Nachdem der letzte Spieler seinen Zug ausgeführt hat, deckt er die oberste Karte des Bewegungstapels auf, um die Bewegung des Legendären Monsters zu bestimmen. (Das tritt immer am Ende der Runde ein, nachdem jeder seinen Zug ausgeführt hat.) Auf jeder Bewegungskarte befinden sich drei Informationen: Der Hauptzielort, der Nebenzielort und die Anzahl der Bewegungen.

Führt jede Bewegung einzeln aus:

1. Für jede Bewegung bewegt ihr das Monster zu dem verbundenen Ort, der sich am nächsten zum Hauptzielort befindet. Das Monster kann sich nicht zu Orten bewegen, auf denen ein Zerstörungsplättchen liegt.

2. Falls 2 oder mehr verbundene Orte (ohne Zerstörungsplättchen) gleich nah sind, entscheidet der letzte Spieler, zu welchem sich das Monster bewegt.
3. Falls sich das Monster auf dem Hauptzielort befindet, bewegt es sich in Richtung des Nebenzielortes, wobei die Schritte 1 und 2 wiederholt werden.
4. Falls auf allen verbundenen Orten, die sich am nächsten zum Hauptzielort befinden, Zerstörungsplättchen liegen, wählt der letzte Spieler einen beliebigen verbundenen Ort (ohne Zerstörungsplättchen), zu dem sich das Monster bewegt.
5. Falls auf allen verbundenen Orten Zerstörungsplättchen liegen, werden sämtliche Bewegungen in diesem Zug ignoriert.
6. Immer wenn sich das Monster bewegt, legt 1 Zerstörungsplättchen verdeckt auf den Ort, von dem es sich wegbewegt.



Der Hauptzielort, dargestellt durch eine große Ortszahl.

Der Nebenzielort, dargestellt durch eine kleine Ortszahl.

Die Anzahl der Bewegungen, abhängig von der Spieleranzahl.

Beispiel in einer Partie zu zweit:

1. Dirk (letzter Spieler) zieht eine Bewegungskarte. Da es ein Spiel zu zweit ist, führt das Legendäre Monster 2 Bewegungen aus.
2. Das Monster befindet sich auf dem Hauptzielort (2), weshalb Dirk einen verbundenen Ort (7) wählt, der sich am nächsten zum Nebenzielort (18) befindet, und das Monster dorthin bewegt.
3. Dirk legt 1 Zerstörungsplättchen verdeckt auf den Ort (2), von dem sich das Monster wegbewegt hat.
4. Laut der Bewegungskarte führt das Monster in diesem Zug 2 Bewegungen aus. Dirk wiederholt die Schritte 2 und 3 und bewegt es zu dem verbundenen Ort (11), der sich am nächsten zum Nebenzielort befindet.



LEGENDÄRES MONSTER: VERDRÄNGEN



Wenn du dich in deinem Zug an den Ort des Legendären Monsters bewegt hast, darfst du es verdrängen. Führe dann die folgenden Schritte der Reihe nach durch:



1. Lege 1 beliebige Karte von deiner Hand ab.
2. Ziehe die oberste Karte vom Bewegungsstapel und führe 1 Bewegung des Monsters in Richtung des Hauptzielortes aus. Falls sich das Monster auf dem Hauptzielort befindet, bewege es in Richtung des Nebenzielortes. (Befolge dabei die Bewegungsregeln für Legendäre Monster und lege wie üblich 1 Zerstörungsplättchen aus.)
3. (Optional) Führe die Ortsaktion an deinem Ort aus.

Klarstellungen zur Bewegung des Legendären Monsters

- Verbundener Ort: Der „direkt nächste“ Ort, an den eine Route führt. Das Legendäre Monster bewegt sich immer an einen verbundenen Ort, der sich am nächsten zum Haupt- oder Nebenzielort befindet.
- Jedes Mal, wenn das Legendäre Monster einen Ort verlässt, lege 1 Zerstörungsplättchen verdeckt auf jenen Ort. Lege es so auf den Ort, dass die Ortsaktion weiterhin sichtbar ist.
- In einem Zug können auch mehrere Zerstörungsplättchen gelegt werden.
- Die Bewegungen des Legendären Monsters werden immer eine nach der anderen vom letzten Spieler abgehandelt.
- Falls der Bewegungsstapel einmal leer sein sollte, mischt seinen Ablagestapel zu einem neuen Bewegungsstapel zusammen.

ZERSTÖRUNGSPLÄTTCHEN ERHALTEN



Legendäre Monster hinterlassen auf dem Kontinent eine Schneise der Verwüstung. Wenn ihr die zerstörten Orte aufsucht und euch am Wiederaufbau beteiligt, wird sich die lokale Bevölkerung erkenntlich zeigen.

Falls du Phase I auf einem Ort mit einem Zerstörungsplättchen beendest (bevor du zu Phase II übergehst), nimm das Plättchen und decke es auf. Du erhältst sofort den Bonus, der darauf abgebildet ist. Lege das Plättchen anschließend verdeckt neben dein Charaktertableau. Es hilft dir später noch im Kampf gegen das Legendäre Monster.



Bonusse auf Zerstörungsplättchen:

+2 Ziehe 2 Tränke.

+1 Ziehe 1 Trank. In Phase III ziehst du 1 zusätzliche Karte von deinem Deck.



Du erhältst 2 Gold.



Du erhältst 1 Gold. In Phase III ziehst du 1 zusätzliche Karte von deinem Deck.



Senke deinen Schildwert um 1. In Phase III ziehst du 2 zusätzliche Karten von deinem Deck.



Nimm 1 Hexerkarte mit Kosten 0 aus der Kartenreihe (nach den üblichen Regeln). In Phase III ziehst du 1 Karte weniger von deinem Deck.



Die angegebene Attributstufe (z. B. Kampf) steigt um 1 (falls du dadurch eine Hexerstufe aufsteigst, ziehst du keine Karte(n)). In Phase III ziehst du 1 Karte weniger von deinem Deck.



Senke deinen Schildwert auf 0. Eine beliebige Attributstufe steigt um 1 (falls du dadurch eine Hexerstufe aufsteigst, ziehst du keine Karte(n)).



Nachdem du ein Zerstörungsplättchen abgehandelt hast, führst du die Phasen II und III deines Zugs wie üblich aus.

LEGENDÄRES MONSTER: KAMPF



Kämpfe gegen das Legendäre Monster können genau so ausgetragen werden wie Kämpfe gegen jedes andere Monster auf dem Spielplan.

Falls du 1 oder mehrere Zerstörungsplättchen besitzt, hast du den ersten Kampfzug. Ansonsten hat das Legendäre Monster den ersten Kampfzug.

Vor dem Kampf bildet der kontrollierende Spieler ein **Lebenspunkte-Deck** für das Legendäre Monster. Dazu mischt er die 20 Monster-Angriffskarten für legendäre Monster zu einem Stapel zusammen und legt anschließend so viele Karten ab, wie der angreifende Hexer Zerstörungsplättchen besitzt. Die Zerstörungsplättchen werden nicht abgelegt.

Das Legendäre Monster besitzt neben seinen normalen Angriffen 4 Spezialangriffe:



Falls die gewählte Angriffsart (Sturm- oder Beißangriff) einen Spezialangriff initiiert, liest der kontrollierende Spieler die entsprechende Beschreibung auf der großen Monsterkarte vor **1**.

Das Legendäre Monster hat außerdem eine Spezialfähigkeit **2**, die zu einem bestimmten Zeitpunkt in Kraft tritt.



Legendäres Monster: Schildwert

Das Legendäre Monster hat einen Schildwert, der davon abhängt, wie viele Trophäen der angreifende Hexer besitzt. Ihr findet ihn auf der großen Übersichtskarte.

A-Seite: Der Schildwert des Monsters ist 3/2/1/0/0, falls der angreifende Hexer 0/1/2/3/4 Trophäen besitzt.

B-Seite: Der Schildwert des Monsters ist 4/3/2/1/0, falls der angreifende Hexer 0/1/2/3/4 Trophäen besitzt.



Der Schildwert des Legendären Monsters funktioniert genau so wie der Schildwert eines Hexers. Jeder Schaden, den das Legendäre Monster erleidet, senkt zuerst seinen Schildwert. Dies betrifft sämtlichen Schaden, der dem Monster zugefügt wird (d. h. durch Kombos, Spezialfähigkeiten, Tränke, etc.). Ist der Schildwert des Legendären Monsters 0, legt es Karten von seinem Deck ab.

Beispiel (A-Seite): Lena greift das Legendäre Monster an. Da sie 1 Trophäe besitzt, hat das Monster einen Schildwert von 2. In ihrem Kampfzug fügt Lena dem Monster durch ihre Spezialfähigkeit 1 Schaden zu, welcher durch den Schildwert des Monsters geblockt wird. Anschließend spielt sie eine Kombo, die 3 Schaden zufügt. Da das Monster noch einen Schildwert von 1 übrig hat, wird dem Monster 2 Schaden zugefügt.

In Lenas nächstem Kampfzug hat das Monster wieder einen Schildwert von 2.

Kampfende und Resultat

Falls der angreifende Hexer das Legendäre Monster besiegt, hat er die Partie sofort gewonnen.

Falls der angreifende Hexer das Legendäre Monster nicht besiegen konnte, zieht dieser 1 Zerstörungsplättchen aus dem Vorrat, erhält den abgebildeten Bonus und legt es verdeckt neben sein Charaktertableau. Anschließend erhöht er seinen Schildwert auf das Maximum.



SOLO-MODUS

Im Solo-Modus ist dein Ziel, das Legendäre Monster zu jagen und zu vernichten, bevor es verheerenden Schaden auf dem ganzen Kontinent anrichten kann.

Die Soloregeln des Grundspiels gelten auch, wenn du mit dieser Erweiterung spielst. Beachte dabei die folgenden Änderungen.

SPIELAUFBAU

Der Aufbau bleibt grundsätzlich unverändert, mit den folgenden Unterschieden:

Bilde einen Vorrat aus 3 Monstern – 1 Rang-I-, 1 Rang-II- und 1 Rang-III-Monster.

Nimm die Solo-Übersichtskarte aus dem Grundspiel und lege sie neben dich.

Entscheide, ob du mit der A- oder der B-Seite der großen Übersichtskarte spielen möchtest.

Bilde aus den Bewegungskarten einen verdeckten Stapel und lege je nach gewählter Schwierigkeit eine bestimmte Anzahl Bewegungskarten unbesehen in die Schachtel zurück:

	Einfach	Normal	Schwer
	9	8	7

SPIELABLAUF

Der Solo-Modus folgt den üblichen Regeln dieser Erweiterung, mit folgenden Änderungen:

- Falls das Legendäre Monster keine Bewegung ausführen kann, ziehst du 1 Bewegungskarte und legst sie auf den Ablagestapel.
- Falls du ein Monster besiegst und dafür eine Trophäe erhältst, ersetzt du es nicht durch ein neues Monster. Falls du das Monster vertreibst, ersetzt du es durch ein neues Monster desselben Rangs.
- Falls du das Legendäre Monster verdrängst, ziehst du keine Bewegungskarte. Wähle stattdessen einen beliebigen verbundenen Ort ohne Zerstörungsplättchen.
- Nachdem du das Lebenspunkte-Deck des Legendären Monsters gebildet hast, lege für je 2 Zerstörungsplättchen in deinem Besitz 1 Karte davon ab (abgerundet).

Du gewinnst die Partie, sobald du das Legendäre Monster besiegt hast.

Du verlierst die Partie, sobald du eine Bewegungskarte ziehen müsstest, es aber nicht mehr kannst, weil der Bewegungsstapel leer ist.

LEGENDÄRE MONSTER MIT ANDEREN EWEITERUNGEN KOMBINIEREN



Ihr könnt diese Erweiterung mit anderen Erweiterungen von **The Witcher: Die Alte Welt** kombinieren. Für eure ersten Partien empfehlen wir euch, zunächst nur mit dieser Erweiterung zu spielen. Sobald ihr euch mit der Erweiterung vertraut gemacht habt, könnt ihr die folgenden Erweiterungen hinzufügen:

- Zauberinnen und Magier
- Monsterjagd
- Abenteuerset
- Skellige

Falls ihr **Legendäre Monster** und **Skellige** kombiniert: Legt die große Übersichtskarte unter die Siegleiste des Spielplans. Jedes Mal, wenn ein Hexer das Legendäre Monster angreift, denkt daran, den Schildwert des Monsters entsprechend der Anzahl an Trophäen, die der angreifende Hexer besitzt, zu bestimmen.

CREDITS



CD PROJEKT RED®

Game Design and Project Oversight

Łukasz Woźniak

Story

Barnaba Drukata

Translation

Aleksander Janus

Marketing

Łukasz Simiński, Paweł Podgrudny

Art Direction

Dawid Bartłomiejczyk

Graphic Design

Dawid Bartłomiejczyk, Michał Długaj,
Dominika Bartkowska

Miniature Design

Tomasz Kalisz, Robert Kurek

Map Art

Damien Mammoliti

Rulebook

Jonathan Bobal, Katarzyna Fiebiger,
Łukasz Kempniński

Game Developers

Łukasz Szopka, Michał Gryń

Lead Playtesters

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



Pamper Playtesting Group

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 Mielniczuk, Dawid Kowal

Graphic Design and Art Direction

Przemysław Juszczyk

Marketing Video

Jacek Krogulski, Marcin Bawolski,
Grzegorz Michalak, Adam Dudek

Video Producers

Michał Krzemiński,
Magdalena Darda-Ledzion

Script and Voice

Borys Pugacz-Muraszkiewicz

Social Media and PR

Marcin Momot, 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, Grafit 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

Steffen Trzensky

Redaktion & Lektorat

Susanne Kraft, Marvin Pietsch,
Steffen Trzensky

Grafische Bearbeitung und Layout

Max Breidenbach