



# THE WITCHER

## DIE ALTE WELT

### ZAUBERINNEN UND MAGIER

ERWEITERUNG

Mir fallen mindestens zwei Gründe ein, warum es mir extrem schwerfällt, etwas über Magie zu schreiben.

Erstens ist es eine Wissenschaft, deren Geheimnisse nur wenigen Auserwählten zugänglich sind. Aus gutem Hause zu stammen, kann durchaus von Vorteil sein, obgleich das seit einiger Zeit keine Voraussetzung mehr für eine Aufnahme ist. Das Wissen, das man sich aneignen kann, ohne selbst eine magische Begabung zu besitzen, ist begrenzt, und wahrscheinlich wird Euch, werter Leser, nicht viel von dem, was ich hier schreibe, überraschen.

Es gibt zwei Akademien, welche die Praktiken der Magie lehren: die reine Mädchenschule in Aretusa und die – von vielen als unterlegen angesehene – Jungenschule in Ban Ard.

In den Akademien lernen sie, Energie aus den Elementen Feuer, Wasser, Erde und Luft zu ziehen. Außerdem trainieren sie ihren Verstand, denn ohne enormes Wissen und mentale Stärke kann ein Zauber leicht außer Kontrolle geraten und zum Spielball einer unberechenbaren Macht werden.

Zauberinnen und Magier genießen ein weitaus höheres Ansehen als Hexer und schauen eher herab-

lassend auf die Monsterjäger. Ich habe aber schon von solchen Magiebegabten gehört, die der Jagd nach Monstern nicht abgeneigt sind und sich in der Wildnis herumtreiben, um allerlei gefährliche Biester zu jagen. Angeblich sind viele magische Zutaten für Experimente notwendig und Tränke können aus den Überresten von Monstern zubereitet werden. Zauberinnen und Magier sehnen sich nach Macht, und so ist es wenig verwunderlich, dass sie begierig nach neuen – und gefährlicheren – Möglichkeiten suchen, um diese anzuhäufen.

Der zweite Grund, warum ich nicht zu tief in die Materie der Magie eindringen möchte, ist wesentlich pragmatischer. Zauberinnen und Magier nehmen sich und die Worte von anderen sehr ernst. Jede unschmeichelhafte Bemerkung wird als persönlicher Angriff gewertet. Ihr außergewöhnliches Gedächtnis erlaubt es ihnen, jeglichen Hass zu kanalisieren und finstere Rachepläne zu schmieden. Das Letzte, das ich gebrauchen kann, ist ein Zauberer, den ich durch eine unglückliche Bemerkung aufgebracht habe, weshalb ich das Kapitel an dieser Stelle nun auch besser beende.

– Auszug aus den Chroniken des Benno Kobart  
Kapitel IV, Die Konjunktion und ihre Folgen

# SPIELMATERIAL

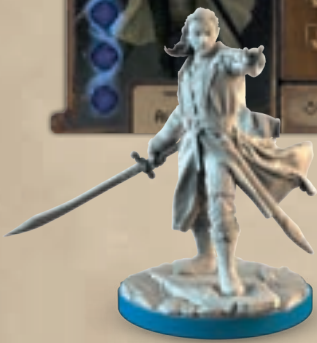
5 Sets Spieler-Komponenten mit jeweils:



90 Magierkarten



1 Charaktertableau



1 Magierminiatur  
mit farbiger Basis



10 Start-Magierkarten



5 Holzwürfel



1 Energiemarker  
aus Holz



1 Spezialisierungs-  
Marker



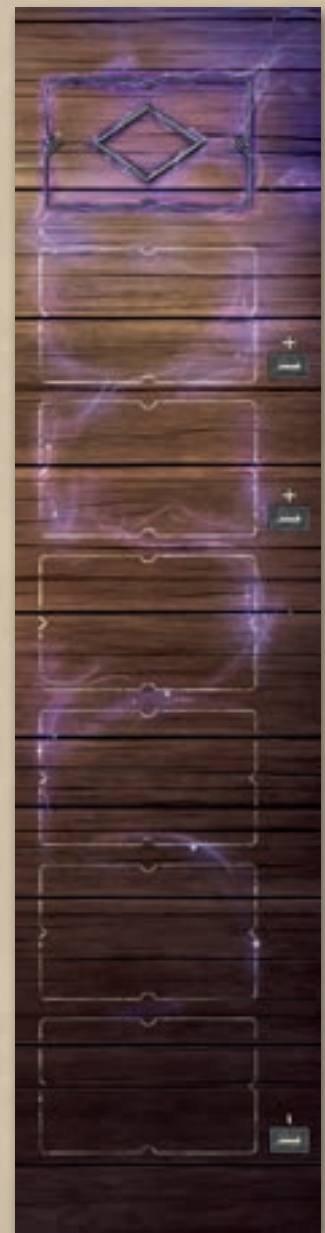
4 Medaillon-Trophäenkarten



2 Siegmarker



1 Siegmarker  
aus Kunststoff



Spielplan-Erweiterung

# SPIELIDEE

Diese Erweiterung beinhaltet 5 neue spielbare Charaktere für *The Witcher: Die Alte Welt*. Übernehmt die Rolle einer Zauberin oder eines Magiers (anstelle eines Hexers) und setzt eure magischen Fähigkeiten ein, um den Gefahren des Kontinents zu trotzen. Ihr könnt dabei beliebige Erweiterungen miteinander kombinieren und eure Abenteuer sogar komplett ohne Hexer bestreiten.

**Hinweis:** Immer wenn in dieser Anleitung der Begriff „Magier“ verwendet wird, sind damit auch Zauberinnen gemeint.



## ⌘ CREDITS ⌘



### 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, Michał Długaj,  
Katarzyna Fiebiger, Łukasz Kempieński

### 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



CD PROJEKT RED®

### 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 Maleńczuk, 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

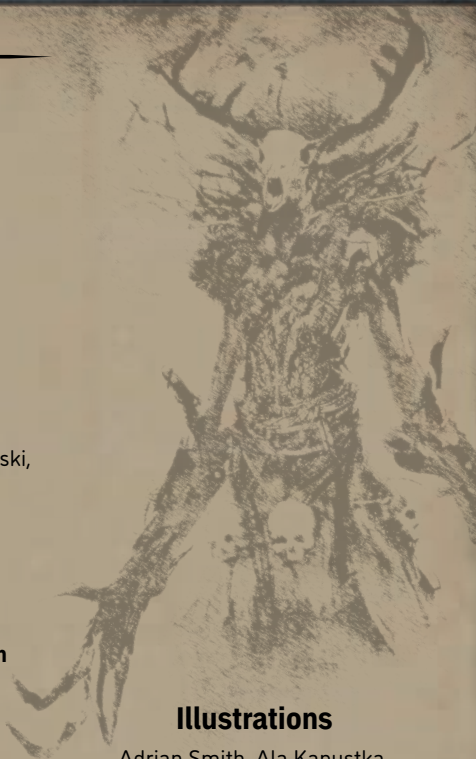
### Social Media and PR

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 Gawęł,  
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 & Layout

Max Breidenbach

# SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau hängt davon ab, mit welchen Charakteren ihr spielt (nur mit Zauberinnen/Magiern oder mit Zauberinnen/Magiern **und** Hexern). Die Änderungen treten ab Schritt 2 der Spielvorbereitung aus dem Grundspiel in Kraft.

Je nachdem, für was ihr euch entschieden habt, handelt die folgenden Schritte aus einem der beiden Abschnitte ab.

## ALLE SPIELEN ALS ZAUBERIN ODER MAGIER



### Änderungen beim Spielaufbau:

- Verwendet nur die Magierkarten aus dieser Erweiterung. Lasst die Hexerkarten aus dem Grundspiel in der Schachtel.
- Mischt alle 90 Magierkarten (nicht die Start-Magierkarten) und legt sie als Magierstapel verdeckt dort hin, wo eigentlich der Hexerstapel liegen würde **1** (ihr benötigt die Spielplan-Erweiterung nicht). Legt die Kartenreihe entsprechend den normalen Regeln aus **2**.



- Nachdem ihr eure Magier gewählt habt (entscheidet selbst, wie gewählt wird) und der Startspieler ermittelt wurde, wählt derjenige rechts vom Startspieler eine beliebige Hexerschule auf dem Spielplan, welche in dieser Partie seine Magierschule repräsentiert. Dazu nimmt er einen seiner Siegmarker und legt ihn an den Ort der Hexerschule auf dem Spielplan **A** (und überdeckt so das Symbol der Hexerschule). An diesem Ort kann ab jetzt die Spezialisierung des Magiers trainiert werden. Um das anzuzeigen, legt er seinen Spezialisierungs-Marker auf das Feld mit der Ortsaktion **B** (und überdeckt so das Symbol der Spezialisierung). Dann stellt er seine Magierminiatur an den Ort dieser Hexerschule **C**. Anschließend wählt die nächste Person gegen den Uhrzeigersinn eine noch nicht gewählte Schule. Macht damit so lange weiter, bis jeder eine Schule gewählt hat.

Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert.



## EINIGE, ABER NICHT ALLE, SPIELEN ALS ZAUBERIN ODER MAGIER



### Änderungen beim Spielaufbau:

- Verwendet sowohl die Hexer- als auch die Magierkarten. Legt zunächst die Spielplan-Erweiterung so an den Spielplan, dass sie sich neben den aufgedruckten Kartenplätzen befindet. Mischt die Hexer- und Magierkarten getrennt voneinander und legt sie als Hexer- und Magierstapel jeweils verdeckt aus **1**. Bildet für beide Stapel eine Kartenreihe mit 6 Karten (entsprechend den üblichen Regeln). Ihr solltet nun zwei Kartenreihen haben, eine mit 6 Hexerkarten **2** und eine mit 6 Magierkarten **3**.



- Nachdem ihr eure Magier und Hexer gewählt habt (entscheidet selbst, wie gewählt wird) und der Startspieler ermittelt wurde, wählt derjenige rechts vom Startspieler, der einen Magier spielt, eine freie Hexerschule auf dem Spielplan, welche in dieser Partie seine Magierschule repräsentiert. Dazu nimmt er einen seiner Siegmarker und legt ihn an den Ort der Hexerschule auf dem Spielplan **A** (und überdeckt so das Symbol der Hexerschule). An diesem Ort kann ab jetzt die Spezialisierung des Magiers trainiert werden. Um das anzuzeigen, legt er seinen Spezialisierungs-Marker auf das Feld mit der Ortsaktion **B** (und überdeckt so das Symbol der Spezialisierung). Dann stellt er seine Magierminiatur an den Ort dieser Hexerschule **C**. Anschließend wählt die nächste Person gegen den Uhrzeigersinn, die einen Magier spielt, eine noch nicht gewählte Schule. Macht damit so lange weiter, bis jeder eine Schule gewählt hat.

Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert.

# SPIELABLAUF

## ALLE SPIELEN ALS MAGIER



### Änderungen beim Spielablauf:

- Wann immer sich eine Regel oder eine Spielkomponente auf einen oder mehrere Hexer bezieht, behandelt sie so, als würde sie sich stattdessen auf einen oder mehrere Magier beziehen.
- Magier können wie Hexer Kämpfe gegeneinander austragen. Für einen Magierkampf gelten dieselben Regeln wie für einen Hexerkampf. Achtung: Magierkombos werden anders abgehandelt als Hexerkombos.
- Magier können an ihrer eigenen Magierschule Gold ausgeben, um ihre Spezialisierung zu trainieren (angezeigt durch den Spezialisierungsmarker, der zu Spielbeginn dort hingelegt wurde).

## EINIGE, ABER NICHT ALLE, SPIELEN ALS MAGIER



### Änderungen beim Spielablauf:

- Wann immer sich eine Regel oder Spielkomponente auf einen Hexer bezieht, behandelt sie so, als würde sie sich, je nach Spielsituation, stattdessen auf einen Hexer oder einen Magier beziehen. Wann immer sich eine Regel oder Spielkomponente auf mehrere Hexer bezieht, behandelt sie so, als würde sie sich stattdessen auf Hexer und Magier beziehen.
- Wann immer eine Formulierung dich anweist, eine „Hexerkarte“ aus der Kartenreihe zu nehmen, behandle die Formulierung so, als würde sie „Hexer- oder Magierkarte“ sagen (als Hexer nimmst du dir also eine Hexer-, als Magier eine Magierkarte).
- Wann immer du angewiesen wirst, eine oder mehrere Karten aus der Kartenreihe zu entsorgen (z. B. durch die Ortsaktion von Wyzima), darfst du sie in beliebiger Kombination aus beiden Kartenreihen entsorgen.
- Wenn du in Phase III deines Zugs eine neue Hexerkarte kaufst, lege die Magierkarte an gleicher Position in der anderen Kartenreihe ab. Kaufst du eine neue Magierkarte, lege die Hexerkarte an gleicher Position in der anderen Kartenreihe ab. Fülle anschließend beide Kartenreihen wieder auf.

*Beispiel:* Anja kauft sich die Hexerkarte, die auf dem untersten Platz in der Kartenreihe liegt **A**. Dann entsorgt sie die Magierkarte an gleicher Position in der anderen Kartenreihe **B**. Zum Schluss rückt sie die Karten beider Kartenreihen nach unten **C** und zieht jeweils eine neue Karte vom Hexer- und Magierstapel, um die Lücken zu schließen.



- Magier können Kämpfe sowohl gegen Hexer als auch gegen andere Magier austragen und umgekehrt. Der Begriff „Hexerkampf“ bezieht sich ebenfalls auf Kämpfe zwischen Magiern und Kämpfe zwischen Magiern und Hexern.
- Magier können an ihrer eigenen Magierschule Gold ausgeben, um ihre Spezialisierung zu trainieren (angezeigt durch den Spezialisierungs-Marker, der zu Spielbeginn dort hingelegt wurde).

## WEISHEIT UND ENERGIE



Magier besitzen genau wie Hexer die Attribute Kampf, Alchemie und eine einzigartige Spezialisierung. Verteidigung wird hingegen ersetzt durch Weisheit. Magier haben außerdem keinen Schildwert und nutzen stattdessen eine neue Ressource: Energie.

### Weisheit trainieren

- Wann immer die Verteidigungsstufe eines Magiers steigt oder sinkt, steigt oder sinkt stattdessen seine Weisheitsstufe.
- Wann immer sich das Spiel auf die Verteidigung bezieht, behandelt ein Magier diese wie Weisheit.

## Energie sammeln

- Wann immer der Schildwert eines Magiers erhöht oder gesenkt wird, erhöht oder senkt sich stattdessen sein Energiewert.
- Wann immer sich das Spiel auf den Schildwert bezieht, behandelt ein Magier diesen als Energie. (Ausnahme: Magier senken niemals ihren Energiewert, nachdem ihnen Schaden zugefügt wurde.)
- Wann immer die Weisheitsstufe eines Magiers steigt, erhöht er sofort auch seinen Energiewert um 1.
- Energie kann gesammelt und im Kampf ausgegeben werden. Während eines Kampfes darf der Energiewert über die Weisheitsstufe des Magiers hinausgehen (anders als die Regeln für Schilde).
- Nach dem Kampf erhöht oder senkt ein Magier seinen Energiewert auf das Maximum (entsprechend seiner Weisheitsstufe).



Dieses Symbol befindet sich auf manchen Magierkarten und Spezialisierungen. Wenn du eine solche Karte oder Spezialisierung einsetzt, erhöhst du deinen Energiewert um 1.

## Energie ausgeben

Magierkarten werden ähnlich wie Hexerkarten verwendet. Du beginnst mit einem Deck aus Start-Magierkarten und ergänzt es mit neuen Karten, um dich zu bewegen und zu kämpfen. Magierkarten haben zudem verschiedene Effekte, die im weiteren Verlauf erklärt werden. Einige der Magierkarten geben beim Abhandeln einer Kombo die Möglichkeit, einen Boost-Effekt zu aktivieren, indem man Energie ausgibt. Zusätzlich gibt es einige Spezialisierungen, für deren Aktivierung Energie ausgegeben werden muss.

## KOMBOS VON MAGIERN ABHANDELN



Als Hexer handelst du eine Kombo ab, indem du Karten von deiner Hand spielst, diese miteinander verkettest und anschließend die gültigen Symbole **aller** gespielten Karten anwendest.

Als Magier handelst du eine Kombo ab, indem du Karten von deiner Hand spielst, diese miteinander verkettest und alle gültigen Symbole einer **einzelnen** Karte anwendest, bis du zur nächsten Karte übergehst (von links nach rechts).

Falls sich auf einer Magierkarte ein „Benötigte Energie“-Symbol **B** befindet, wendest du zunächst alle Basis-Kampfsymbole darüber an **A**. Anschließend **darfst** du die benötigte Energie **B** ausgeben, um den Boost-Effekt darunter zu aktivieren **C**.

Erst **danach** handelst du als Magier, falls vorhanden, die nächste Karte deiner Kombo ab.

„Mehr/weniger Karten ziehen“-Effekte werden wie gewohnt am Ende deines Kampfszugs abgehandelt.



## FARBEN VON MAGIERKARTEN



Magierkarten haben dieselben Farben wie Hexerkarten. Wenn sich also ein Effekt im Spiel auf einen speziellen Typ oder eine spezielle Farbe bezieht, gilt das sowohl für Hexer- als auch für Magierkarten.

Es gibt 5 Arten von Karten: Luft (gelb), Wasser (blau), Erde (grün), Feuer (rot) und Geist (lila). Diese repräsentieren unterschiedliche Aspekte der Magie, wie z. B. das Extrahieren magischer Energie aus den vier Elementen.



# NEUE EFFEKTSYMBOLLE



## Schutzzauber

Magier haben keinen Schildwert, was bedeutet, dass sämtlicher Schaden direkt vom Lebenspunkte-Deck abgezogen wird (und anschließend von der Hand).

Um Schaden abzuwehren, können Magier Schutzzauber einsetzen, um Schutz zu erhalten. Erhaltener Schutz kann immer nur im **nächsten** Kampfung des Gegners eingesetzt werden. Selbst wenn der Gegner keinen Schaden zufügt, geht sämtlicher Schutz am Ende seines Kampfung verloren.

Schutz verhindert nur Schaden. Weist ein Effekt den Spieler an, eine Karte von seiner Hand oder seinem Deck abzulegen, kann dies nicht durch Schutz verhindert werden.

### Beispiele:

1. In ihrem Kampfung erhält Anja 2 Schutz. Anschließend fügt ihr ein Monster 4 Schaden zu, der durch ihren Schutz auf 2 reduziert wird.
2. In ihrem Kampfung erhält Anja 2 Schutz. Anschließend zwingt sie der Effekt eines Monsters, 2 Karten von ihrer Hand abzulegen. Da Schutz nur Schaden verhindert, muss sie die Karten ablegen.
3. In ihrem Kampfung erhält Anja 3 Schutz. Anschließend fügt ihr ein Hexer 2 Schaden (durch einen Trank) zu, der durch ihren Schutz auf 0 reduziert wird. Danach fügt der Hexer 4 Schaden (durch eine Kombo) zu, der durch ihren übrigen Schutz (1) auf 3 reduziert wird. Wichtig: Sämtlicher Schutz geht erst am Ende des gegnerischen Kampfung verloren.



**Nimm 1 beliebige Karte aus deinem Ablagestapel.**

Durchsuche deinen Ablagestapel nach 1 Karte und nimm sie auf die Hand.



**Füge Schaden entsprechend deines Energiewerts zu.**



**Erhalte Schutz entsprechend deines Energiewerts.**



**Ziehe Karten entsprechend deines Energiewerts.**

Diesen Effekt wendest du erst in Schritt 4 deines Kampfung an, zusammen mit allen anderen „Mehr/weniger Karten ziehen“-Effekten.



**Erhöhe deinen Energiewert um 1**



**Behandle diese Karte so, als hätte sie eine Verkettung beliebiger Farbe.**

## SPEZIALISIERUNGEN DER MAGIER



### Alzur – Donner

**Ein Mal pro Kampf, in deinem Kampfszug:** Gib 1 Energie aus, um 1 Würfel zu werfen, und addiere/subtrahiere den Modifikator. Führe dann den Effekt deines Ergebnisses aus (du darfst auch den Effekt eines niedrigeren Ergebnisses wählen):

- 0–1: Füge 0 Schaden zu.
- 2–3: Füge 1 Schaden zu.
- 4–5: Füge 2 Schaden zu.
- 6–8: Füge 3 Schaden zu.



### Ardea – Levitation

**Ein Mal pro Kampf, in deinem Kampfszug:** Erhöhe deinen Energiewert. Ab Stufe 2 ziehst du auch Karten von deinem Deck.



### Gekhira – Nekromantie

**Ein Mal pro Kampf, in deinem Kampfszug:** Lege 1 beliebige Karte von deiner Hand ab, um Schaden zuzufügen. Ab Stufe 3 erhöhst du auch deinen Energiewert.



### Othar – Teleportation

**Ein Mal pro Kampf, in deinem ersten Kampfszug:** Du erhältst Schutz. Ab Stufe 2 erhöhst du auch deinen Energiewert.



### Philippa – Polymorphie

**Ein Mal pro Kampf, in deinem Kampfszug:** Wirf 1 Würfel und addiere/subtrahiere den Modifikator. Führe dann den Effekt deines Ergebnisses aus (du darfst auch den Effekt eines niedrigeren Ergebnisses wählen):

- 1+ (**Katze**): Ziehe 1 Karte von deinem Deck.
- 3+ (**Wolf**): Füge 1 Schaden zu und erhöhe deinen Energiewert um 1.
- 3+ (**Bär**): Ziehe 1 Karte von deinem Deck und erhalte 1 Schutz.
- 5+ (**Eule**): Durchsuche deinen Ablagestapel nach 1 beliebigen Karte und nimm sie auf die Hand. Du darfst dabei nicht die Reihenfolge der Karten in deinem Ablagestapel ändern.

## ZAUBERINNEN UND MAGIER MIT ANDEREN ERWEITERUNGEN 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:

- Abenteuerset
- Legendäre Monster
- Monsterjagd
- Skellige
- Wilde Jagd