

# ВЕДЬМАК СТАРЫЙ МИР

## СКЕЛЛИГЕ ДОПОЛНЕНИЕ

Когда приближается Мидинваэрне, сиречь день зимнего солнцестояния, первый снег и морозец на луговой траве напоминает мне о странствиях на архипелаге Скеллиге. Давешнюю зиму в Каэдвене прозвали «самой лютой за этот век»; но, поверь мне, дорогой читатель, та зима была куда мягче островной погодки. Всего лишь раз мне довелось побывать на Скеллиге, но об островах да островитянах у меня осталось много воспоминаний. И хороших, и плохих, надо признать.

На тех островах живёт необычайный люд. С ними найти общий язык непросто: на Скеллиге так же старательно заслоняются от поспешной дружбы, как укрываются тёплой одеждой от холодов. Но уж если кто со Скеллиге назвал тебя другом, то это на всю жизнь.

А друзья из островитян — лучше некуда, ведь они слов на ветер не бросают и берегут своё доброе имя как зеницу ока. На Скеллиге не расточают время на хитрости и прочие интриги; любую ссору они разрешают решительно и быстро — где надо, крепкими словами, а где и крепкой сталью.

Как на Скеллиге враждуют меж собой, того я не видел. Но зато довелось узреть, как прекратили вражду два клана — ведь островной люд делится на много кланов. Новый мир они отметили большой попойкой, какую бы не выдержал

никто на Континенте; и здесь, дорогой читатель, надо отметить, что выпивка на Скеллиге самого отменного сорта. Лучшей нигде не найдёшь, разве что у краснолюдов в недрах Махакама. Оно и понятно: от островного холода надобно согреться и изнутри.

Но, спросишь ты меня, дорогой читатель — раз всё так хорошо, что же плохого?

А плохого то, что от суровой погоды крепчает не только островной люд, но и всякого рода зверьё. Твари там свирепее, нежели на Континенте; я слышал и об оборотнях, способных порвать в клочья иного ведьмака, и о великанах, что кидаются глыбами льда на много саженей.

Ходят также слухи и о подводном чудище по прозвищу Дагон, кое-где почитаемом за бога. На Скеллиге не любят толковать про Дагона: они смелы, но далеко не глупы. Знают, что некоторые ужасы в нашем мире лучше не тревожить.

Вот что скажу тем, кто захочет повидать острова. Ждёт вас приключение, какое и не снилось! Непременно отведайте свежей океанской рыбы да поспите на тёплых медвежьих шкурах — но берегитесь грозных морских глубин.

— Хроника Бенно Кобарта, глава 20: «Что лежит за Континентом»



# СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



50 карт исследования Скеллиге



5 жетонов следа Дагона



30 карт событий Скеллиге



5 карт даров Дагона



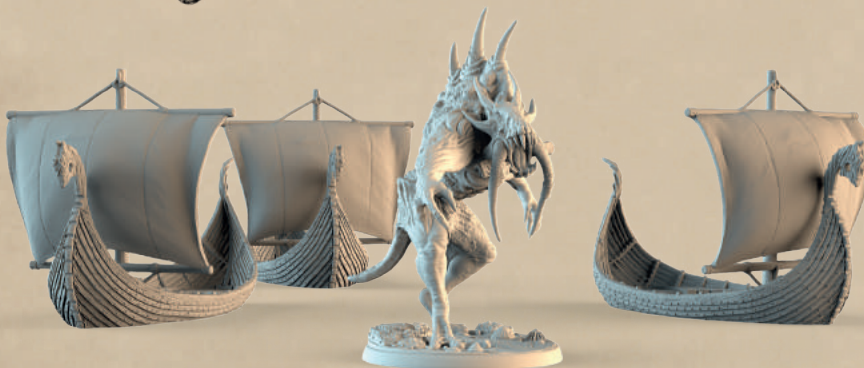
1 карта монстра Дагона



6 жетонов портов



Поле Скеллиге



1 фигурка Дагона и 3 фигурки кораблей



3 жетона локаций



## АВТОРЫ



**Дизайн игры и руководство проектом**  
Лукаш Возняк

**Сюжет**

Барнаба Друкала

**Перевод с польского**

Михал Кубяк

**Маркетинг**

Лукаш Симиньский,  
Павел Подгрудный

**Художественное руководство**

Давид Бартломейчик

**Графический дизайн**

Давид Бартломейчик,  
Михал Длугай,  
Доминика Бартковская

**Дизайн фигурок**

Томаш Калиш, Роберт Курек

**Иллюстрация поля**

Дамиен Маммолити

**Книга правил**

Джонатан Бобал, Михал Длугай,  
Паулина Жак, Мацей Чаплицкий,  
Катажина Фибигер, Лукаш  
Кемпиньский

**Разработка игры**

Лукаш Шопка, Михал Грынь

**Ведущие тестировщики**

Лукаш Шопка, Михал Спрысак,  
Пшемислав Цемниевский, Ола  
Возняк, Михал Грынь,



Pamper Playtesting Group

**Рекламное видео**

Томаш Бар / Hexy Studio,  
Мацей Климчак, Ян Шостаковский,  
Ливия Ключьсь



CD PROJEKT RED®

**Разработка игры и руководство проектом**  
Рафал Яки

**Редакторы по сюжету**

Марцин Блаха, Томаш Матера

**Редакторы-корректоры**

Марцин Лукашевский,  
Роберт Малиновский, Райан Боуд,  
Лукаш Гренда

**Иллюстрация коробки**

Валерий Вегера

**Дизайн логотипов**

Ирина Морару

**Дизайн фигурок и художественное руководство**

Павел Маленчук, Давид Коваль

**Графический дизайн и художественное руководство**

Пшемислав Ющик

**Рекламное видео**

Яцек Крогульский, Марцин  
Бавольский, Гжегож Михалек,  
Адам Дудек

**Видеопроизводство**

Михал Кржеминьский,  
Магдалена Дарда-Ледзион

**Сценарий и озвучка видео**

Борис Пугач-Мурашкевич

**Связи с общественностью и каналы в социальных сетях**

Марцин Момот, Радек Грабовски,  
Алиция Козера

**Юридическая поддержка**

Кинга Палиньска



Русскоязычное издание подготовлено  
GaGa Games

**Художественный переводчик**  
Данила Евстифеев

**Редактор и технический переводчик**  
Даниил Молошников

**Корректоры**

Полина Вольская,  
Марина Герасимова

**Дизайнеры-верстальщики**

Елена Шлюкова,  
Надежда Вартанян

**Руководитель проекта**  
Антон Сковородин

**Общее руководство**  
Антон Сковородин

### Иллюстрации

Адриан Смит, Ала Капустка, Анна Подедворна, Бартломей Гавел, Богна Гавроньска, Бриан Сола, Диего де Альмейда Перес, Grafit Studio, Кароль Берн, Катажина Беус, Катажина Малиновская, Лоренцо Мастроянни, Мацей Лашкевич, Мануэль Кастаньон, Марек Мадей, Неманья Станкович, Сандра Хлевиньская, Яма Орче

CD PROJEKT®, Ведьмак® — зарегистрированные торговые знаки CD PROJEKT S.A. © 2021 CD PROJEKT S.A. Все права защищены. Все другие копияты и торговые знаки являются собственностью их правообладателей.



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите поле базовой игры в центре стола и проделайте следующие шаги:

1. Поместите **поле Скеллиге** **1** слева от основного игрового поля (со стороны океана).
2. Добавьте 3 **жетона локаций дополнения** **2** к 18 жетонам локаций базовой игры.
3. Перемешайте все **карты исследования Скеллиге** **3**, сформируйте из них колоду и поместите её на отведённое ей место на поле Скеллиге.
4. Не перемешивайте **колоду событий Скеллиге** **4**! Поместите её лицом вниз на отведённое ей место на поле Скеллиге — так, чтобы карта с номером **1** на рубашке была наверху.
5. Поместите **фигурку Дагона** **5** на деление шкалы, отмеченное количеством игроков:
  - При **одиночной** игре: **1**
  - При игре **вдвоём или втроём**: **2/3**
  - При игре **вчетвером или впятером**: **4/5**

6. Перемешайте все **карты даров Дагона** **6А**, сформируйте из них колоду и поместите её, а также **карту монстра Дагона** **6Б** и **жетоны следов Дагона** **6В** рядом с полем Скеллиге.
  - Карта Дагона двухсторонняя. Используйте сторону с описанием особых атак, если вы играете с ними (дополнение «По следу монстра»). Во всех остальных случаях используйте сторону только с описанием особой способности.
7. Перемешайте 6 **жетонов портов** **7** стороной с якорем вверх и поместите по одному из них рядом с шестью локациями на игровом поле: Каэр Серен (1), Цидарис (5), Новиград (6), Цинтра (9), Гленмор (12) и Долдет (13).
8. Переверните жетоны портов — 3 из них будут отмечены символом корабля . Поместите по одной **фигурке корабля** **8** рядом с этими тремя локациями. Затем переверните все жетоны обратно на сторону с якорем — они останутся лежать так до конца игры, отмечая **портовые локации** Континента.

Продолжите подготовку к игре по базовым правилам. Поскольку вы добавили жетоны локаций Скеллиге к остальным, есть шанс, что монстры появятся на архипелаге.





# ХОД ИГРЫ

При игре с дополнением «Скеллиге» следуйте правилам для обычной игры, но с указанными в этой книге правил нововведениями.



## ШКАЛА ДАГОНА

Вдоль края поля Скеллиге расположена шкала Дагона. Его фигурка на этой шкале отмечает уровень опасности океана.

При игре вдвоём и троём не используется самое нижнее деление шкалы. В одиночной игре не используются два самых нижних деления.

Держите фигурку Дагона сбоку от игрового поля, когда перемещаете его по нижним делениям шкалы — он ещё не участвует в игре. Но когда он достигнет самого верхнего деления шкалы, он поднимется из океанской пучины и появится на поле. Океан станет опасным как никогда — а самые смелые смогут вступить в битву с Дагоном.

Это верхнее деление шкалы считается отдельной локацией, но игроки могут перемещаться туда, только когда там находится Дагон.

## НОВЫЕ ЛОКАЦИИ






На поле Скеллиге расположены 3 новые локации. Они являются островами и не соединены с другими локациями: попасть на них можно на корабле. К островам применяются все обычные правила локаций, на них могут появляться монстры и они могут оказываться местом выполнения задания.

### Действия локаций Скеллиге

**Ард Скеллиг** +  /  /  / 

Увеличьте любой свой навык на 1.

**Остров Туманов** +  / +  -1 

Выполните 1 из действий на выбор:

- Возьмите 1 любую карту действия со стоимостью 0 из ряда на поле и положите её в свой сброс.
- Сбросьте 1 золото, чтобы взять 1 любую карту действия со стоимостью 1 из ряда на поле и положить её в свой сброс.

Если в ряду на поле нет карт с нужной стоимостью, то вы не можете выполнять соответствующее действие.

### Эйна



Выполните 1 из действий на выбор:

- Если у вас нет трофеев монстров I или II уровня, получите трофей случайного монстра I уровня.
- Уберите из игры 1 свой трофей монстра I уровня, чтобы получить трофей случайного монстра II уровня.
- Уберите из игры 1 свой трофей монстра II уровня, чтобы получить трофей случайного монстра III уровня.

Чтобы получить трофей случайного монстра возьмите 1 случайный жетон из стопки монстров нужного уровня, найдите соответствующую ему карту монстра, переверните её на сторону с трофеем и поместите под свой планшет. Не перемещайте свой жетон трофеев и не испытывайте истощение. Затем уберите из игры этот жетон монстра.









5. Закончив выполнять все эффекты с карты исследования, переместите корабль со своей фигуркой на выбранный остров.

Переместившись на остров, вы можете выполнить действие локации и/или задание по обычным правилам.

Затем вы можете продолжить фазу I, переместившись в любую портовую локацию Континента (по правилам описанным ниже), либо завершить её и остаться на острове.

### Только 1 карта исследования в ход

Если вам уже зачитали карту исследования Скеллиге в этом ходу, вы не можете исследовать в фазу II этого хода. Если вы не можете или не хотите начать битву или медитировать, вы полностью пропускаете фазу II и переходите к фазе III.

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ С ОСТРОВА НА КОНТИНЕНТ



Чтобы переместиться с острова на Континент:

1. Выберите, в какую портовую локацию вы хотите переместиться, и сбросьте из руки карты по обычным правилам перемещения (1 карту с подходящим символом местности / 2 любые карты / 1 любую карту и 1 золото / 1 карту с джокером).
2. Переместите корабль со своей фигуркой в выбранную портовую локацию, а затем поместите свою фигурку из корабля в эту локацию.

Вернуться на большую землю гораздо легче. Если вы плывёте обратно на Континент, не открывайте карту исследования Скеллиге!

Вернувшись на Континент, вы можете сразу выполнять действия в портовой локации, как и при обычном перемещении, и продолжать фазу I по обычным правилам.

На количество перемещений на Континент нет ограничений, но из-за того что вы можете перемещаться на остров только 1 раз за ход, вернуться на Континент у вас получится максимум 2 раза за ход. Это может произойти, если вы начали ход на острове или в локации Дагона, переместились на Континент, затем на остров и снова на Континент.





## ПРИМЕР ОДНОГО ХОДА Для игры вдвоём

Игрок начинает ход в Цидарисе. У него есть 3 карты в руке. Он решает сбросить карту с символом горной местности, чтобы переместиться в Цинтру. Там он выполняет действие локации.



Цинтра — портовая локация, и у неё стоит корабль! Игрок решает отплыть на остров Ард Скеллиг. Для этого он сбрасывает из руки карту с символом горной местности и ставит фигурку своего ведьмака на корабль.



Затем игрок бросает кубик и сравнивает выпавший результат с символами на шкале рядом с Дагоном. На кубике выпало 5: сейчас в океане спокойно! Фигурка Дагона двигается на 1 деление вверх. Игрок справа от активного берёт карту исследования Скеллиге и зачитывает текст на её верхней половине.



Когда эффект карты исследования выполнен, игрок перемещает корабль со своей фигуркой на Ард Скеллиг. После этого он выполняет действие локации.





У игрока осталась карта с символом водной местности. Он решает сбросить её, чтобы вернуться на Континент. Две портовые локации с символом водной местности (Каэр Серен и Гленмор) уже заняты кораблями, поэтому игрок может отплыть только в Цидарис. Он сбрасывает карту и перемещает корабль с фигуркой ведьмака в эту локацию, после чего выполняет действие локации.



В руке у игрока не осталось карт, поэтому он решает завершить фазу I. Так как ему зачитывали карту исследования Скеллиге, игрок не может исследовать в фазу II — поэтому он решает пропустить её и перейти к фазе III.

## ПОЯВЛЕНИЕ ДАГОНА

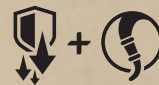


Верхнее деление шкалы Дагона расположено на поле Скеллиге и считается локацией Дагона. Если фигурка Дагона перемещается на это деление, он появляется из пучины!

Это может произойти, если вы плывёте на остров и выбросили на кубике 5 или 6, когда Дагон находится на предпоследнем делении шкалы.

Если Дагон перемещается на верхнее деление шкалы:

- Для этого перемещения в океане по-прежнему **спокойно** — игрок справа зачитывает вам верхнюю часть карты исследования Скеллиге.
- Но затем вы становитесь свидетелем появления Дагона из пучины! Понизьте свой уровень щита до 0 и возьмите жетон следа Дагона.
- После этого вы, как обычно, приплываете на выбранный остров и можете продолжить фазу I.



Также Дагон может появиться из пучины в результате эффекта карты исследования Скеллиге. В этом случае активный игрок также понижает свой уровень щита до 0 и получает жетон следа Дагона.

Однако, если Дагон появился из пучины в момент, когда никто не находится в пути на остров (например по эффекту карты события Скеллиге), никто не понижает свой уровень щита и не берёт жетон следа.

### Пояснения по локации Дагона

- Локация Дагона — это верхнее деление его шкалы. Она не является ни островом, ни частью Континента.
- Вы можете переместиться в локацию Дагона, только если Дагон находится там.
- В локацию Дагона можно отплыть только с Континента и вернуться из неё можно только на Континент.
- В локации Дагона может находиться более 1 корабля. Это значит, что там могут быть несколько игроков одновременно.
- Если Дагона прогоняют, то в его локацию становится снова нельзя попасть, но игроки, уже находящиеся в ней, остаются там и могут отплыть на Континент по обычным правилам.

### Угроза Дагона

Пока Дагон находится на верхнем делении шкалы, в океане всегда опасно: при перемещении с Континента на остров зачитывайте нижнюю половину карты исследования Скеллиге не бросая кубик.





## БИТВА С ДАГОНОМ



Если Дагон появился из пучины и находится в своей локации, игрок может отплыть туда с Континента и начать битву с ним. Это можно сделать, даже если в этот ход игрок уже перемещался на остров и вернулся с него.

Чтобы начать битву с Дагоном:

1. Находясь на Континенте, в локации у которой есть корабль, сбросьте из руки карту с любым символом местности (т. к. локация Дагона отмечена символом джокера).
2. Поместите свою фигурку на корабль.
3. Переместите корабль со своей фигуркой в локацию Дагона. Не открывайте и не читайте карту исследования Скеллиге.
4. Немедленно завершите фазу I и начните битву с Дагоном в фазу II своего хода по обычным правилам битвы с монстром.

На карте Дагона указан его уровень монстра, значение жизни, особая способность и подсказка по последствиям битвы с ним.

### Жетон следа Дагона

Если у вас есть жетон следа Дагона, вы первым делаете ход в битве. В противном случае первым делает ход Дагон.

У вас может быть только 1 жетон следа Дагона. Его можно получить двумя способами:

- Если Дагон появился из пучины, когда вы отплывали на остров.
- Если вы потерпели поражение в битве с Дагоном.

Любые другие эффекты, позволяющие вам взять жетон следа, не могут быть использованы, чтобы получить жетон следа Дагона.

## ПОСЛЕДСТВИЯ БИТВЫ С ДАГОНОМ



Вместо обычных последствий битвы с монстром, битва с Дагоном может закончиться одним из двух результатов.

### Игрок прогоняет Дагона

Если вы побеждаете в битве по обычным правилам или теряете сознание, но в запасе жизни Дагона осталось 0 карт или 1 карта, вы прогоняете Дагона.

Выполните следующие шаги:

1. Поместите фигурку Дагона на начальное деление шкалы угрозы (отмеченное количеством игроков).
2. Возьмите 2 золота.
3. Возьмите карту действия со стоимостью 0 из ряда на игровом поле и положите в свой сброс.
4. Возьмите случайную карту дара Дагона из колоды (если они ещё остались) и положите рядом с собой.



### Пояснение по дарам Дагона

- Дар Дагона не считается трофеем. Получая его, не перемещайте свой жетон трофеев и не испытывайте истощение.
- У вас может быть несколько даров Дагона.
- Дары Дагона имеют 2 эффекта. Второй — одинаковый на всех дарах. Он срабатывает после любой битвы с вашим участием, и перемещает Дагона на 1 деление вверх по шкале. В отличие от остальных эффектов, он обязателен к применению.
- Второй эффект дара Дагона не срабатывает сразу после той битвы, в которой был получен этот дар.
- Если у вас несколько даров Дагона, то их вторые эффекты суммируются.

### Поражение в битве с Дагоном

Если вы теряете сознание и в запасе жизни Дагона осталось 2 карты или более, вы терпите поражение. Дагон остаётся на верхнем делении шкалы. Выполните следующие шаги:

1. Возьмите жетон следа Дагона (только если у вас его ещё нет).
2. Возьмите карту действия со стоимостью 0 из ряда на игровом поле и положите в свой сброс.
3. В фазу III этого хода возьмите из своей колоды на 1 карту меньше.

### Завершение битвы

При любом исходе завершите битву по обычным правилам: повысьте свой уровень щита, сформируйте новые колоды действий и боевых карт монстров и перейдите к фазе III.



## ДЕЙСТВИЯ ЛОКАЦИЙ С КАРТ СОБЫТИЙ СКЕЛЛИГЕ



### ХЕН ИНИС



Если у вас только 1 трофей монстра I уровня или нет таких трофеев, получите трофей случайного монстра I уровня. Для этого возьмите 1 случайный жетон из стопки монстров I уровня, найдите соответствующую ему карту монстра, переверните её на сторону с трофеем и поместите под свой планшет. Не перемещайте свой жетон трофеев и не испытывайте истощение. Затем уберите из игры этот жетон монстра.



### ЛОК ГВЕН

+3

### ХВАНДР ХЕВАНГИ



Выберите стопку монстров I, II или III уровня и возьмите из неё 1 случайный жетон. Найдите соответствующую ему карту монстра и положите перед собой. Затем немедленно завершите фазу I своего хода и начните битву с этим монстром в фазу II по обычным правилам, но с указанными далее изменениями. После битвы на поле не появляется новый монстр. Если вы не победили этого монстра, то замешайте его жетон обратно в соответствующую стопку и верните его карту в колоду.

### ЛОК ГВЕН



Возьмите 3 золота.



### ЭНЬЕ АРД



Возьмите 4 эликсира с верха колоды. Если у вас больше 4 эликсиров, сбросьте лишние.



### ПАВЕН-И-КРЕВАН

+ + +

### ПАВЕН-И-КРЕВАН



Возьмите по 1 жетону следа каждого типа, которого у вас ещё нет.





## «СКЕЛЛИГЕ» И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ



Первую партию со «Скеллиге» рекомендуется сыграть без других дополнений. После этого вы можете сочетать его со следующими дополнениями:

- «Чародеи»
- «Легендарная охота»
- «По следу монстра»
- «Набор приключений»
- «Цири»
- «Потерянная лошадь»

Если вы сочетаете дополнения «Скеллиге» и «По следу монстра», Дагон в битве использует особые атаки, но не имеет уязвимостей.

