Щороку, коли наближається зимове сонцестояння або Мідінваерне, як кажуть ельфи, перший сніг і мороз на луках нагадують про мою подорож на архіпелаг Скелліге. Повір, дорогий читачу: навіть торішня зима, яку багато хто в Кедвені назвав зимою століття, не може зрівнятися з погодою на цих гірських островах. Я був у Скелліге лише раз, і мушу чесно визнати, що про цей край у мене залишилися суперечливі спогади.

Острів'яни — цікаві люди. Заприятелювати зі скелліжанцями нелегко, бо їхні товсті шкури й хутра немов захищають їх не лише від холоду, але й від потенційних друзів. Однак зауважу, що як тільки острів'янин назве вас своїм другом, то ви матимете друга на все життя.

І це буде справжній друг, бо скелліжанці — шляхетний і відданий народ. Вони не марнують часу на інтриги чи хитрощі, а розв'язують свої конфлікти швидко й переконливо, використовуючи силу аргументів або силу зброї залежно від проблеми.

Я ніколи не бачив битв між острів'янами, але був свідком того, як розсварені клани — а скелліжанське суспільство розділене на клани — закопували сокиру війни. Сумніваюся, що хтось на континенті міг би випити стільки з нагоди укладання миру. А ще мушу додати, що спиртні напої на архіпелазі найвищої якості. Ліпшого самогону ви ніде не знайдете, хіба що, можливо, у краснолюдських замках Магакаму. Очевидно, що пронизливий холод островів спонукає до створення алкоголю, здатного зігріти людину зсередини.

Чому ж тоді, запитаєте ви, мої спогади про Скелліге неоднозначні?

Від суворої погоди не тільки люди сильнішають, а й чимало звірів стають лютішими за тих, що на континенті. Чув я про вовкулаків, здатних пошматувати відьмака, і про льодових велетнів, що можуть жбурнути брилу льоду на десятки сажнів.

А ще я чув оповідки про Даґона, підводну істоту, яку багато хто вважає богом. Загалом скелліжанці не люблять говорити про Даґона. Вони хоробрі, але не дурні. Острів'яни добре знають, що в цьому світі є страшні істоти, з якими не варто стикатися віч-на-віч. І Даґон — саме така істота.

Якщо ви все-таки вирішите відвідати архіпелаг, то готуйтеся до незабутньої пригоди. Ви скуштуєте свіжої риби й відчуєте тепло ведмежих шкур, але будьте обережні — у водах Великого моря зачаїлося чимало небезпек.

Літописи Бенно Кобарта, уривок з розділу XX,
«За межами континенту»

GO ON BOARD

GEEKACH

CD PROJEKT RED

МАНДРІВКА НА БІЙ З ДАҐОНОМ

Коли Даґон з'явився (досягнув локації Даґона), гравець може вирішити сісти на корабель на континенті й поплисти на бій з ним.

Пам'ятайте, що ви не можете увійти в локацію Даґона, поки він там не з'явився.

Щоб битися з Даґоном:

- Гравець повинен перебувати в локації на континенті, де є корабель.
- Гравець розміщує свого відьмака на кораблі та грає карту будь-якого типу місцевості (як зображено на локації Даґона на треку небезпеки).
- Карту дослідження Скелліге не треба зачитувати.
- Гравець переміщує корабель зі своїм відьмаком у локацію Даґона.
- Гравець переходить до фази II свого ходу й б'ється з Даґоном, дотримуючись звичних правил бою.

На карті Даґона зображено його рівень, запас здоров'я, особливі здатності й результат бою.

Гравець може отримати жетон слідів Даґона лише одним з двох способів:

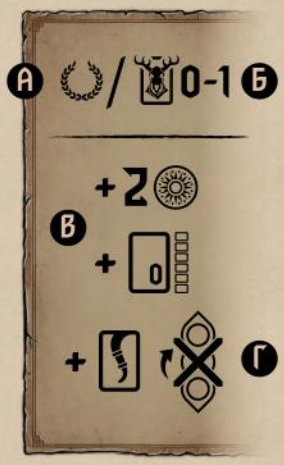
- Гравець мандрує в одну з острівних локацій, і під час цієї мандрівки з'являється Даґон;
- Гравець б'ється з Даґоном і програє.

Результат бою з Даґоном:

Як зазначено на карті Даґона, є два можливі результати бою з Даґоном:

1. Даґон відігнаний, якщо:
   - а) гравцеві вдається виграти бій. А
   - б) гравець зазнає поразки, але в запасі здоров'я Даґона є 0 або тільки 1 карта. Б

У такому разі фігурку Даґона розміщують на відповідній поділці треку небезпеки, що залежить від кількості гравців. Гравець отримує винагороду: В

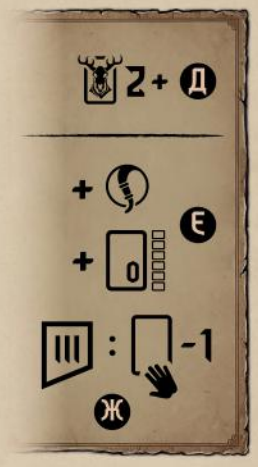


- 2 монети.
- Вибирає будь-яку карту ціною «0» з 6 доступних.
- Бере верхню карту з карт бонусів Даґона та додає її до карт трофеїв, які має.

Гравець не просуває свій маркер треком трофеїв і не зазнає виснаження. Г

2. Гравець повністю переможений, якщо він має 0 карт, а в запасі здоров'я Даґона є 2 або більше карт. Д

За таких умов Даґон залишається в грі в локації Даґона на треку небезпеки, а гравець отримує: Е



- Жетон слідів Даґона (якщо не має його).
- Вибирає будь-яку карту ціною «0» з 6 доступних карт.

Крім того, під час фази III цього ходу гравець бере на 1 карту менше. Ж

Однак за будь-яких умов гравець дотримується всіх інших кроків «Результату бою» і переходить до фази III свого ходу.

НОВІ ЛОКАЦІЇ З КАРТ ПОДІЙ СКЕЛЛІГЕ

Ген Ініш

Якщо гравець має 0 або 1 карту трофея монстра рівня I, він бере жетон монстра рівня I із запасу. Потім гравець бере відповідну карту трофея і підкладає її під свій планшет так, щоб було видно здатність трофея. Жетон монстра скидають. Гравець не просуває свій маркер треком трофеїв і не зазнає виснаження.

Лох Ґвен

Гравець бере 3 монети.

Гвандр Гіванґ

Гравець навмання бере з запасу жетон монстра рівня I, II або III. Потім він отримує відповідну карту монстра. Після цього гравець негайно переходить до фази II свого ходу та б'ється з узятим монстром. Бій завершується одним зі звичайних результатів, однак з таким винятком: якщо гравець переможений, він повертає жетон монстра в запас.

Енье Ард

Гравець бере 4 карти зілля. Якщо він перевищує ліміт у 4 карти зілля, то скидає будь-які надлишкові карти, щоб мати не більше ніж 4 карти зілля.

Павен і Креван

Гравець бере жетони слідів кожного типу, поки не матиме по 1 кожного.

«Скелліге» та інші доповнення

Доповнення «Скелліге» можна поєднувати з деякими іншими доповненнями. Для першої партії з цим доповненням ми радимо не використовувати будь-які інші доповнення. Коли гравці добре ознайомляться з доповненням «Скелліге», то можуть використовувати разом з ним такі доповнення:

- «Маги»
- «Легендарне полювання»
- «Стежки монстрів»
- «Набір пригод»

Якщо ви поєднуєте доповнення «Скелліге» і «Стежки монстрів», то пам'ятайте, що Даґон використовує свої особливі атаки під час бою, але він не має слабкостей, а жетони слабкостей не впливають на бій з Даґоном.

ВМІСТ КОРОБКИ

50 карт досліджень Скелліге

5 жетонів слідів Даґона

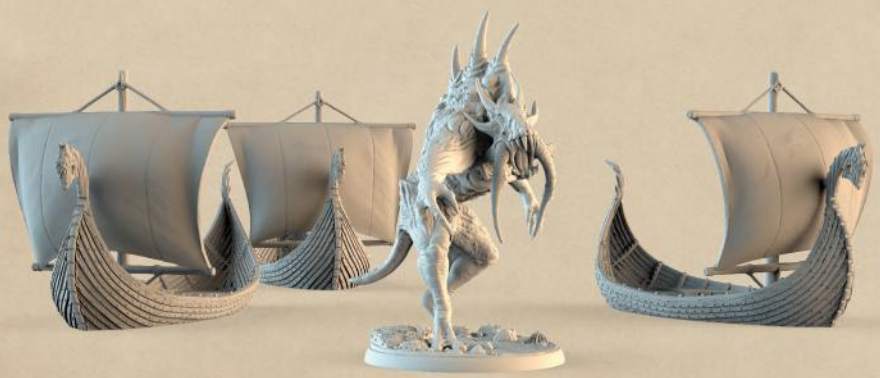
30 карт подій Скелліге

5 карт бонусів Даґона

1 карта монстра Даґона

6 жетонів пристаней

1 поле Скелліге



1 фігурка Даґона та 3 фігурки кораблів

3 жетони локацій

ТВОРЦІ

Автор гри й керівник проєкту
Лукаш Возняк

Сюжет
Барнаба Друкала

Переклад
Міхал Кубяк

Маркетинг
Лукаш Сімінський, Павел Подґрудний

Художнє керівництво
Давид Бартломейчик

Графічний дизайн
Давид Бартломейчик, Міхал Длуґай, Домініка Бартковська

Дизайн фігурок
Томаш Каліш, Роберт Курек

Оформлення мапи
Демієн Маммоліті

Книжка правил
Джонатан Бобал, Міхал Длуґай, Пауліна Жак, Мацей Чаплицький, Катажина Фібіґер, Лукаш Кемпінський

Розробники гри
Лукаш Шопка, Міхал Ґринь

Основні тестувальники
Лукаш Шопка, Міхал Спрісак, Пшемислав Цемнієвський, Оля Возняк, Міхал Ґринь, тестувальна група «Pamper»

Рекламне відео
Томаш Бар / Студія «Неху», Мацей Климчак, Лівія Клупс, Ян Шостаковський

Розроблення гри й керівництво проєктом
Рафал Які

Редактори
Марцін Блаха, Томаш Матера

Коректори
Марцін Лукашевський, Роберт Малиновський, Раян Боуд, Лукаш Ґренда

Оформлення обкладинки
Валерій Веґера

Дизайн логотипа
Ірина Морару

Дизайн фігурок і художнє керівництво
Павел Мельничук, Давид Коваль

Графічний дизайн і художнє керівництво
Пшемислав Ющик

Рекламне відео
Яцек Кроґульський, Марцін Бавольський, Ґжеґож Міхалак, Адам Дудек

Відеопродюсери
Міхал Кшемінський, Маґдалена Дарда-Ледзіон

Сценарій та озвучення
Борис Пугач-Мурашкевич

Соціальні мережі та PR
Марцін Момот, Аліція Козера, Радек Ґрабовський

Юридичні питання
Кінґа Палінська

Керівник проєкту
Олександр Ручка

Випускова редакторка
Алла Костовська

Перекладач
Святослав Михаць

Редактор
Сергій Лисенко

Дизайн і верстка
Артур Патрихалко

Особлива подяка
Юрій Голубенко, Владислав Дубчак, Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Сергій Іщук та Сергій Тодоров

Ілюстрації

Адріан Сміт, Ала Капустка, Анна Подедворна, Бартломей Ґавел, Боґна Ґавронська, Браян Сола, Дієго де Альмейда Перес, студія «Grafit», Кароль Берн, Катажина Беус, Катажина Малиновська, Лоренцо Мастроянні, Мацей Лашкевич, Мануель Кастаньйон, Марек Мадей, Неманья Станкович, Сандра Хлевінська, Яма Орсе

© 2024 CD PROJEKT S. A. Усі права застережено. CD PROJEKT, логотип CD PROJEKT, The Witcher та логотип The Witcher — торгові марки та/або зареєстровані торгові марки CD PROJEKT S. A. у США та/або інших країнах. Події настільної гри «Відьмак» відбуваються у всесвіті однойменної серії книг Анджея Сапковського.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

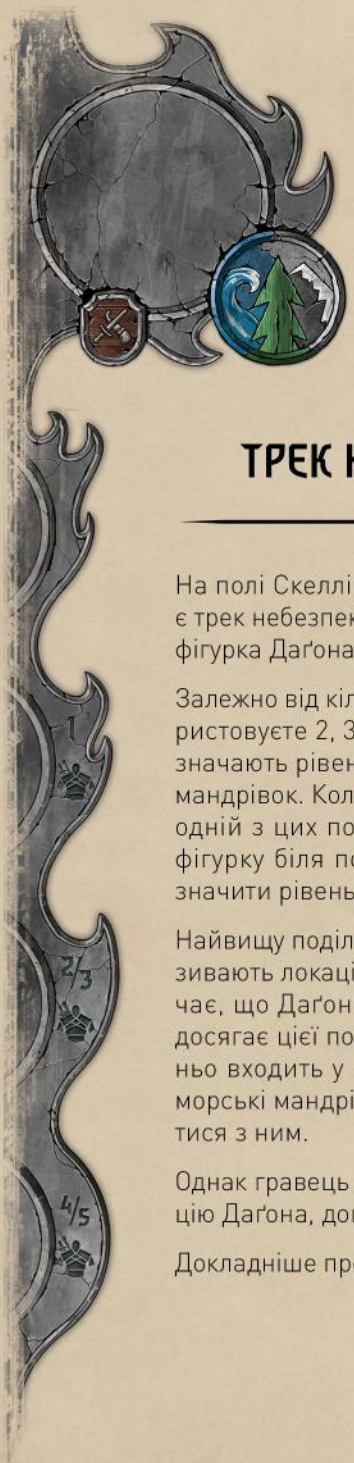
Виконавши крок 1 приготувань до базової гри, відразу перейдіть до приготувань доповнення «Скелліге»:

1. Покладіть **поле Скелліге** ❶ біля лівого краю головного ігрового поля.
2. Додайте **3 жетони локацій** ❷ до 18 жетонів базової гри.
3. Перетасуйте **карти досліджень Скелліге** ❸ і покладіть долілиць на вказане місце поля Скелліге.
4. Не тасуючи, покладіть **карти подій Скелліге** ❹ долілиць на вказане місце поля Скелліге. На верхній карті повинна бути цифра 1 на звороті.
5. Розмістіть **фігурку Даґона** ❺ на відповідній поділці треку небезпеки:
   - а) у **соло-грі** розмістіть Даґона на поділці 1
   - б) у **грі для 2–3 гравців** — на поділці 2/3
   - в) у **грі для 4–5 гравців** — на поділці 4/5
6. Перетасуйте **карти бонусів Даґона**, утворивши колоду. Покладіть колоду, **карту монстра Даґона** й **жетони слідів Даґона** біля **поля Скелліге** ❻.
   - а) **карта монстра Даґона** має дві сторони. У звичайній грі покладіть її особливою здатністю догори. Граючи з доповненням «Стежки монстрів», покладіть її стороною з 4 особливими атаками догори.
7. Перетасуйте **6 жетонів пристаней** ❼ горілиць (стороною з якорем догори) й покладіть їх біля 6 локацій на ігровому полі: Каер Серен (1), Цідаріс (5), Новіград (6), Цінтра (9), Ґленмор (12), Долдет (13).
8. Подивіться на нижню частину кожного жетона пристані. На трьох з них зображено **символ корабля** . Розмістіть 1 фігурку корабля біля кожної з цих **3 пристаней** ❽. Упродовж гри жетони пристаней повинні лежати біля відповідних локацій стороною з якорем догори.

Тепер поверніться до кроків приготування базової гри. Можливо, 1 або більше монстрів з'являться в острівній локації.

ПЕРЕБІГ ГРИ

З використанням доповнення «Скелліге» структура й мета базової гри не змінюються. Усі зміни, які вносить доповнення «Скелліге», описано нижче.



ТРЕК НЕБЕЗПЕКИ

На полі Скелліге з цього доповнення є трек небезпеки, яким переміщується фігурка Даґона.

Залежно від кількості гравців ви використовуєте 2, 3 або 4 поділки, що позначають рівень небезпеки морських мандрівок. Коли Даґон опиняється на одній з цих поділок, розмістіть його фігурку біля поля Скелліге, щоб позначити рівень небезпеки.

Найвищу поділку треку небезпеки називають локацією Даґона. Вона означає, що Даґон з'явився. Коли Даґон досягає цієї поділки, він безпосередньо входить у гру. Даґон впливає на морські мандрівки, гравці можуть битися з ним.

Однак гравець не може ввійти в локацію Даґона, доки не з'явиться Даґон.

Докладніше про це ми розповімо далі.

НОВІ ЛОКАЦІЇ

На полі Скелліге є 3 нові локації. З ігрового погляду ці локації трактують так само, як і будь-які інші локації. Три відповідні жетони локацій змішують зі звичайними жетонами локацій, тож монстри можуть з'являтися на острівних локаціях. Гравцеві може знадобитися відвідати одну з цих локацій, щоб розіграти пригоду.

Дії локацій:

Ард Скелліг + / / /

Гравець вибирає, яку з майстерностей підвищити: напад, захист, алхімію або спеціалізацію. Рівень вибраної майстерності можна підвищити на 1.

Острів туманів + 0 / + 1 -1

Гравець вибирає один з таких варіантів:

- Узяти карту ціною «0» з 6 карт, доступних на ігровому полі, і покласти її у свій скид. Гравець не може виконати цю дію локації, якщо на полі немає карти ціною «0». Після цього поповніть запас карт дій так, як описано в правилах базової гри.
- Заплатити 1 монету, щоб узяти карту ціною «1» з 6 карт, доступних на ігровому полі, і покласти її у свій скид. Гравець не може виконати цю дію локації, якщо на полі немає карти ціною «1». Після цього поповніть запас карт дій так, як описано в правилах базової гри.

Ейна

0 : +1

I → II / II → III

Якщо гравець не має карт трофеїв монстрів рівня I чи II, то навмання вибирає жетон монстра рівня I з запасу. Потім гравець бере відповідну карту трофея і підкладає її під свій планшет так, щоб було видно здатність трофея.

Жетон монстра скидають.

Гравець не просуває свій маркер треком трофеїв і не зазнає виснаження.

Якщо гравець має 1 або більше карт трофеїв монстрів рівня I або II, то він вибирає одну з них і скидає.

Якщо це був трофей за монстра рівня I, гравець бере випадковий жетон монстра рівня II з запасу й виконує описані вище дії.

Якщо це був трофей за монстра рівня II, гравець бере випадковий жетон монстра рівня III з запасу й виконує описані вище дії.

Нові острови

Під час мандрівок гравці також можуть відкривати для себе інші острівні локації. Їх можна знайти в колоді карт подій Скелліге. У такому разі гравець кладе карту події Скелліге з новою острівною локацією біля решти острівних локацій на полі Скелліге. Відтепер кожен гравець може відправитися з континенту в одну з нещодавно відкритих острівних локацій за допомогою жетона пристані.

Щоб не зіпсувати вам сюрприз, дії острівних локацій з колоди карт подій Скелліге описано на останній сторінці цих правил.

МАНДРІВКИ НА КОРАБЛЯХ

Єдиний спосіб дістатися до острівних локацій — це мандрівка кораблем. У грі є 3 кораблі.

У будь-якій острівній чи континентальній локації може перебувати лише 1 корабель. Якщо гравець закінчив свій хід в острівній локації, то жоден інший гравець не зможе відвідати цю локацію, поки вона не звільниться.

Гравець може використовувати кораблі для мандрівки з континенту на один з островів (або навпаки). Гравець не може використовувати кораблі для таких мандрівок:

- між двома пристанями на континенті
- між двома острівними локаціями
- між острівною локацією та локацією Даґона.

Коли гравець переміщується на кораблі в локацію, то після виконання дії локації він може помандрувати в острівну локацію. Гравець також може це зробити, коли починає свій хід у локації з кораблем.

МАНДРІВКИ З КОНТИНЕНТУ НА ОСТРІВ

Гравець може мандрувати з континентальної локації в острівну лише з пристані, де є корабель.

Гравець може помандрувати з континентальної локації на острівну тільки **один раз за хід**.

Коли гравець вирішує помандрувати на кораблі з континентальної локації, він виконує такі кроки:

1. Гравець грає карту з типом місцевості, що відповідає локації, куди він мандрує.

   Також можна зіграти карту, що не відповідає локації прибуття, і заплатити 1 монету або зіграти 2 будь-які карти.

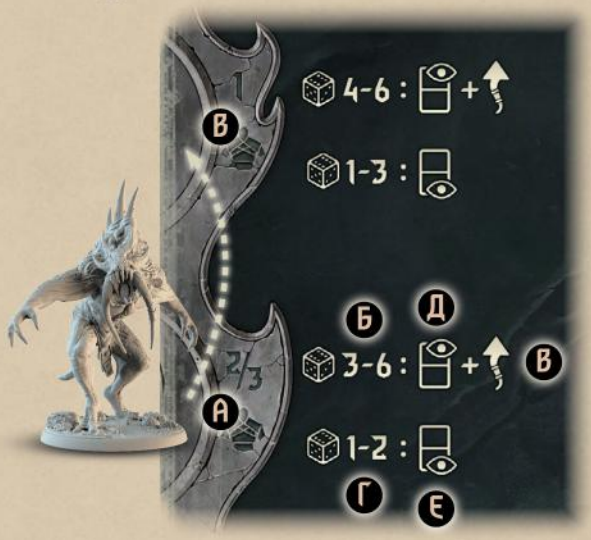
   На полі Скелліге є 3 острівні локації, але протягом гри можуть з'явитися й інші.

2. Гравець переміщує свою фігурку на корабель.

3. Гравець кидає кубик і порівнює результат зі **значенням поділки на треку небезпеки** (А), яку в ту мить займає Даґон.

   а) Якщо результат відповідає **верхньому діапазону результатів** (Б), то мандрівку кораблем вважають «безпечною».

   Потім Даґона переміщують **на 1 поділку вгору** (В) треком небезпеки.



   (Про результати переміщення Даґона на найвищу поділку треку небезпеки читайте на с. 9.)

   б) Якщо результат відповідає **нижньому діапазону результатів** (Г), то мандрівку кораблем вважають «небезпечною».

4. Гравець праворуч від активного гравця бере верхню карту досліджень Скелліге й читає відповідний розділ гравцеві-мандрівнику.

   а) Якщо мандрівка «безпечна», треба прочитати **верхню частину** (Д) карти дослідження Скелліге.

   б) Якщо мандрівка «небезпечна», треба прочитати **нижню частину** (Е) карти дослідження Скелліге.

Коли ви сходите на берег після тихої морської подорожі, вашу увагу відразу привертає запах свіжоприготованої риби на кам'яному постаменті. Поблизу нікого. Шкода залишати чиюсь їжу чайкам.
Доївши рибу, ви бачите, як із заростей у дюнах виходить група людей у довгих мантіях.
— *Наше підношення... з'їдено?! Ти заплатиш за це!*
Вам вдається втекти, а після останніх днів надголодь відчуття повного шлунку дуже тішить вас.
Візьміть 1 карту зі своєї колоди.

∞ НЕБЕЗПЕЧНА МАНДРІВКА ∞

Зійшовши на берег, ви бачите групу людей у довгих мантіях, що зібралися навколо кам'яного постаменту.
— *Дивіться, підношення Даґону само йде до нас!* — викрикують вони, зауваживши вас. Хоч вам і вдається втекти, але собака одного з культистів залишає глибоку рану на вашій литці.
А Самостійно перев'язати рану.
Б Попросити когось про допомогу.

∞

А У вас залишається потворний шрам.
Скиньте 2 карти зілля.
Б Рана починає гноїтися ще до того, як ви добираєтеся до поселення. Кепські справи.
Під час фази III візьміть на 1 карту менше.

Д Мандрівка «безпечна»

Е Мандрівка «небезпечна»

5. Якщо більше нічого не впливає на дію мандрування, активний гравець досягає острівної локації, оголошеної ним під час кроку 1.

   а) Потім гравець може виконати дію локації та розіграти будь-яку свою пригоду чи пошук слідів.

   б) Гравець може продовжити свою фазу I, помандрувавши назад на континент, або завершити свою фазу I на острові (вступивши в бій з тамтешнім монстром або просто вирішивши залишитися).

Лише одне дослідження:

Коли гравцеві зачитують карту дослідження Скелліге під час подорожі з континентальних на острівні локації, він не виконує дослідження у фазі II свого ходу. У такому разі гравець просто пропускає цей крок і переходить до фази III.

Гравець може отримати карту дослідження Скелліге, а потім битися або медитувати під час фази II.

МАНДРІВКИ З ОСТРОВА НАЗАД НА КОНТИНЕНТ

Коли гравець мандрує з острова назад на континент, він виконує такі дії:

1. Гравець грає карту з типом місцевості, що відповідає локації пристані на континенті, куди він мандрує.

   Також можна зіграти карту, що не відповідає локації прибуття, і заплатити 1 монету або зіграти будь-які 2 карти.

   На континенті є 6 пристаней, але пам'ятайте, що на кожній пристані може бути лише 1 корабель.

2. Потім гравець переміщує свою фігурку на корабель, переміщує корабель у потрібне місце й розміщує свою фігурку там.

Пам'ятайте, що ви не читаєте карту дослідження Скелліге під час зворотної мандрівки на континент.

Гравець може виконати дію локації, дотримуючись звичайних правил, а потім продовжити свою фазу I.

Гравець може виконати таку мандрівку **до двох разів за один хід**. Це може статися лише тоді, коли гравець починає свій хід на острівній локації, мандрує кораблем назад на континент, потім мандрує звідти в одну з острівних локацій і знову кораблем назад на континент.

ПОВНИЙ ХІД ГРАВЦЯ
Приклад для гри вдвох

Приклад для гри вдвох

Гравець починає свій хід у Цідарісі, маючи 3 карти на руці. Він грає карту з символом гірської місцевості, щоб переміститися в Цінтру. Потім виконує дію локації, щоб узяти 1 карту зілля.

У цій локації є корабель, тому гравець вирішує переміститися в острівну локацію Ард Скелліг. Він грає з руки ще одну карту з символом гірської місцевості й розміщує свою фігурку відьмака на кораблі.

Далі гравець кидає кубик і звіряє результат з треком небезпеки. Випадає «5», тому гравець праворуч читає активному гравцеві верхню частину карти дослідження, а Даґон просувається вгору треком небезпеки.

Розігравши карту дослідження, гравець переміщує фігурку корабля зі своїм відьмаком в Ард Скелліг. Тепер гравець виконує дію острівної локації. Він підвищує свій рівень нападу на 1.

У гравця ще залишається 1 карта на руці. Він грає її. На цій карті є символ водної місцевості. У Каер Серені та Ґленморі є кораблі, тому гравець не може переміститися туди. Він переміщує фігурку корабля зі своїм відьмаком у Цідаріс і виконує дію локації.

Рука гравця порожня, тому він завершує фазу I свого ходу. Прочитавши карту дослідження Скелліге, гравець не може досліджувати у фазі II свого ходу й переходить до фази III.

Переміщення Даґона на найвищу поділку треку небезпеки

Коли Даґон переміщується на найвищу поділку треку небезпеки (локація Даґона), то це означає, що Даґон з'являється у грі.

Це може статися, коли гравець мандрує в острівну локацію і викидає на кубику «5» або «6» (крок 3 «Мандрівки з континенту на острів»). За таких умов:

- Морська мандрівка «безпечна», і гравець праворуч читає верхню частину карти дослідження Скелліге.
- На активного гравця також впливає поява Даґона. Гравець знижує свій рівень щита до 0 й отримує жетон слідів Даґона.
- Потім гравець прибуває на місце й продовжує свою фазу I.

Це також може статися внаслідок ефекту карти дослідження Скелліге. Далі гравець, що мандрує морем в острівну локацію, втрачає всі свої щити й отримує жетон слідів Даґона, а потім досягає місця прибуття і продовжує фазу I.

Даґон також може з'явитися внаслідок ефекту карти події або різних особливих ефектів. Якщо це відбувається, а жоден гравець не виконує мандрівки морем, Даґон з'являється, але не впливає ні на кого.

Роз'яснення щодо локації Даґона

Локація Даґона — це найвища поділка треку небезпеки. Гравці не можуть переміститися в локацію Даґона, поки Даґон не досягне цієї поділки. Гравці не можуть переміститися в локацію Даґона з острівної локації; потрапити туди можна лише з континентальної локації.

У локації Даґона може бути більше ніж 1 корабель, а це означає, що в цій локації може бути більше ніж 1 гравець.

Якщо Даґона вдалося відігнати й розмістити на найнижчій поділці треку небезпеки, то гравці не зможуть переміститися в локацію Даґона, поки той не з'явиться там знову. Гравці можуть лише переміститися з локації Даґона назад на континент.

Поява Даґона

Поки Даґон перебуває в локації Даґона (тобто він з'явився з глибин), гравці не кидають кубик під час мандрівок в острівні локації, адже такі мандрівки завжди вважають «небезпечними». У такому разі зачитують нижню частину карти дослідження Скелліге.