

# THE WITCHER<sup>®</sup>

## DIE ALTE WELT

### SKELLIGE ERWEITERUNG

*Jedes Jahr, wenn wir uns der Wintersonnenwende – Midinváerne auf Elfisch – nähern, erinnert mich der erste Schnee und Frost auf den Wiesen an meine Reise zum Skellige-Archipel. Glaubt mir, werter Leser, nicht einmal der letztjährige Winter, der von vielen in Kaedwen als „Jahrhundertwinter“ bezeichnet wurde, ist mit dem Wetter auf diesen gebirgigen Inseln zu vergleichen. Ich habe Skellige nur einmal besucht, und ich muss zugeben, dass meine Erinnerung daran gemischte Gefühle weckt.*

*Die Inselbewohner sind ein interessantes Volk. Es ist nicht leicht, eine tiefe Beziehung zu den Skelligern aufzubauen, als ob ihre dicken Felle und Pelze sie nicht nur vor Kälte, sondern auch vor Gefühlen schützten. Beachtet jedoch, dass eine einmal geschlossene Freundschaft zu einem Skelliger ein Leben lang hält.*

*Und eine tiefe Freundschaft ist es in der Tat, denn die Skelliger sind ehrenhaft und loyal. Sie verschwenden keine Zeit mit politischen Spielchen oder Hofintrigen, sondern lösen ihre Konflikte schnell und entschlossen, je nach Angelegenheit mit Argumenten oder Waffengewalt.*

*Ich sah nie Kämpfe zwischen den Inselbewohnern, wurde aber Zeuge, wie rivalisierende Gruppen – die skelligische Gesellschaft ist in Clans unterteilt – das Kriegsbeil begraben haben. Ich bezweifle, dass irgendjemand auf dem Festland trinkfest genug wäre, um bei diesen Zusammenkünften mithalten*

*zu können, und ich muss hinzufügen, dass die Spirituosen auf dem Archipel von höchster Qualität sind. Besserer Schnaps ist nirgends zu finden – außer vielleicht bei den Zwergen von Mahakam. Offensichtlich hat die klirrende Kälte auf den Inseln zur Herstellung von Spirituosen geführt, die von innen heraus wärmen.*

*Warum, fragt Ihr Euch jetzt bestimmt, sind meine Gefühle über Skellige trotzdem gemischt?*

*Das raue Wetter macht die Menschen stark, lässt aber auch die Bestien wilder werden als die, die wir vom Kontinent kennen. Ich habe von Werwölfen gehört, die Hexer in Stücke reißen, und von Eisriesen, die einen Eisblock meterweit schleudern können.*

*Ich habe auch von Dagon gehört, einer Unterwasser Kreatur, die viele für einen Gott halten. Die Skelliger sprechen nicht gerne über ihn. Sie sind mutig, aber nicht töricht. Sie wissen, dass es Kreaturen gibt, die auch für sie zu furchterregend sind, und Dagon ist eine davon.*

*Wenn Ihr Euch für einen Besuch des Archipels entscheidet, erwartet ein unvergessliches Abenteuer. Kostet den frischen Fisch und spürt die Wärme eines Bärenfells, aber seid vorsichtig – die Gewässer des Großen Meeres bergen viele Gefahren.*

– Auszug aus den Chroniken des Benno Kobart  
Kapitel XX, Jenseits des Kontinents

# SPIELMATERIAL



50 Skellige-Erkundungskarten



5 Dagon-Spurenplättchen



30 Skellige-Ereigniskarten



5 Dagon-Bonuskarten



1 Dagon-Monsterkarte



6 Hafenplättchen



1 Skellige-Spielplan



1 Dagon-Miniatur und 3 Schiff-Miniaturen



3 Ortsplättchen

## CREDITS



CD PROJEKT RED®

### Game Design and Project Oversight

Łukasz Woźniak

#### Story

Barnaba Drukała

#### 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 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

### 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 & Layout

Max Breidenbach



# SPIELAUFBAU

Nachdem ihr den Spielplan ausgelegt habt (Schritt 1 des Spielaufbaus aus dem Grundspiel), fahrt ihr zunächst mit dem Aufbau dieser Erweiterung fort:

1. Legt den **Skellige-Spielplan** **1** links an den Spielplan des Grundspiels an.
2. Sortiert die **3 neuen Ortsplättchen** **2** zu den 18 Ortsplättchen aus dem Grundspiel.
3. Mischt die **Skellige-Erkundungskarten** **3** und legt sie als verdeckten Skellige-Erkundungsstapel an den entsprechenden Platz auf dem Skellige-Spielplan.
4. Nehmt die **Skellige-Ereigniskarten** **4** und legt sie ungemischt als verdeckten Skellige-Ereignisstapel an den entsprechenden Platz auf dem Skellige-Spielplan. Die oberste Karte sollte eine **1** auf der Rückseite haben.
5. Stellt die **Dagon-Miniatur** **5** je nach Spieleranzahl auf das entsprechende Startfeld der Gefahrenleiste:
  - a. Falls du **alleine** spielst, auf das Feld mit dem Symbol 1.
  - b. Falls ihr **zu zweit oder zu dritt** spielt, auf das Feld mit dem Symbol 2/3.

- a. Falls ihr **zu viert** spielt, auf das Feld mit dem Symbol 4/5.
6. Mischt die **Dagon-Bonuskarten** zu einem Stapel und legt diesen gemeinsam mit der **Dagon-Monsterkarte** und den **Dagon-Spurenplättchen** neben den **Skellige-Spielplan** **6**.
    - a. Die **Dagon-Monsterkarte** hat zwei Seiten. Für das Standardspiel verwendet ihr die Seite, auf der nur die Spezialfähigkeit angegeben ist. Wenn ihr mit der Erweiterung **Monsterjagd** spielt, verwendet ihr die Seite mit den 4 Spezialangriffen.
  7. Mischt die **6 Hafenplättchen** **7** und legt je 1 (mit der Anker-Seite nach oben) neben die folgenden 6 Orte auf dem Spielplan: Kaer Seren (1), Cidaris (5), Novigrad (6), Cintra (9), Glenmore (12) und Doldeth (13). Dies sind Hafenorte, an denen im Verlauf des Spiels Schiffe stehen können.
  8. Schaut euch die Rückseiten der Hafenplättchen an – auf 3 von ihnen befindet sich ein **Schiff-Symbol** . Stellt je 1 Schiff-Miniatur auf jeden dieser 3 Orte **8**. Die Hafenplättchen bleiben die gesamte Partie über mit der Anker-Seite nach oben ausgelegt (die Schiff-Symbole werden nur verwendet, um die Hafenorte der Schiffe zu Spielbeginn zu bestimmen).

Fahrt mit dem Spielaufbau des Grundspiels fort. Hinweis: Es ist möglich, dass 1 oder mehrere Monster auf einer Insel erscheinen.



# SPIELABLAUF

Der generelle Spielablauf und das Ziel des Spiels bleiben mit dieser Erweiterung unverändert. Sämtliche neuen Regeln werden im Folgenden erklärt.



## GEFAHRENLEISTE

Auf dem Skellige-Spielplan befindet sich die Gefahrenleiste. Auf dieser bewegt sich die Dagon-Miniatur.

Die untersten vier Felder geben an, wie gefährlich das Reisen zur See ist. Je nach Spieleranzahl nutzt ihr 2, 3 oder 4 dieser Felder. Das unterste Feld, auf das ihr Dagon zu Spielbeginn stellt, wird auch „Startort“ genannt. Je höher Dagon steht, desto gefährlicher kann eine Seereise verlaufen.

Das oberste Feld der Gefahrenleiste ist der Dagon-Ort. Dieser zeigt an, dass sich Dagon aus den Tiefen des Meeres erhoben hat. Sobald die Dagon-Miniatur auf dieses Feld gestellt wird, erscheint Dagon im Spiel. Er beeinflusst das Reisen auf See und kann wie ein Monster angegriffen werden.

Der Dagon-Ort kann erst betreten werden, wenn sich Dagon erhoben hat. Mehr Infos dazu folgen später.

## NEUE ORTE



Auf dem Skellige-Spielplan befinden sich 3 neue Orte. Diese werden wie die Orte auf dem normalen Spielplan behandelt. Sortiert die neuen Ortsplättchen zu denen aus dem Grundspiel und mischt sie zusammen. Durch die neuen Ortsplättchen können auch dort Monster erscheinen und sich Quest-Zielorte befinden.

### Ortsaktionen:

**Ard Skellig** + / / /

Wähle 1 der folgenden Attribute zum Trainieren: Kampf, Verteidigung, Alchemie oder Spezialisierung. Die gewählte Attributstufe steigt um 1.

**Nebelinsel** + / + -1

Wähle 1 der folgenden Optionen:

- Lege 1 beliebige Hexerkarte mit Kosten 0 aus der Kartenreihe auf deinen Ablagestapel. Fülle die Kartenreihe anschließend nach den üblichen Regeln wieder auf. Falls sich keine Karte mit Kosten 0 in der Kartenreihe befindet, kannst du diese Option nicht wählen.
- Lege 1 Gold ab, um 1 beliebige Hexerkarte mit Kosten 1 aus der Kartenreihe auf deinen Ablagestapel zu legen. Fülle die Kartenreihe anschließend nach den üblichen Regeln wieder auf. Falls sich keine Karte mit Kosten 1 in der Kartenreihe befindet, kannst du diese Option nicht wählen.

### Eyna



Falls du keine Monstertrophäen hast:

- Ziehe 1 Monsterplättchen vom Rang-I-Stapel. Du erhältst die dazugehörige Monstertrophäe. Schiebe die Monstertrophäe so unter dein Charaktertableau, dass nur die Trophäenfähigkeit sichtbar ist. Entsorge das Monsterplättchen. Rücke deinen Siegmarker auf der Siegleiste **nicht** nach oben und erleide **keine** Erschöpfung.

Falls du 1 oder mehrere Rang-I- oder Rang-II-Monstertrophäen hast:

- Wähle 1 davon und lege sie ab. Falls die abgelegte Trophäe ein Rang-I-Monster war, ziehe 1 Monsterplättchen vom Rang-II-Stapel und befolge die Anweisungen oben. Falls die abgelegte Trophäe ein Rang-II-Monster war, ziehe stattdessen 1 Monsterplättchen vom Rang-III-Stapel.

## Neue Inseln

Auf euren Reisen könnt ihr noch weitere Inseln entdecken. Diese befinden sich im Skellige-Ereignisstapel. Sobald eine solche Insel gezogen wird, legt ihr die Skellige-Ereigniskarte mit der Insel aufgedeckt neben die Inseln auf dem Skellige-Spielplan. Von nun an könnt ihr euch von allen Hafenorten mit Schiffen auch zu diesen Inseln bewegen.

Um das Geheimnis dieser Inseln möglichst lange zu bewahren, befinden sich die Beschreibungen ihrer Ortsaktionen auf der vorletzten Seite dieser Anleitung.

## BEWEGUNG MIT DEM SCHIFF



Die einzige Möglichkeit, eine Insel zu erreichen, ist per Schiffsreise. Insgesamt gibt es 3 Schiffe im Spiel.

Schiffe können genutzt werden, um sich von einem Hafenort zu einer Insel zu bewegen (und umgekehrt). Schiffe können **nicht** genutzt werden, um:

- sich zwischen Hafenorten zu bewegen,
- sich zwischen Inseln zu bewegen,
- sich zwischen einer Insel und dem Dagon-Ort zu bewegen.

Wenn du dich zu einem Hafenort mit Schiff bewegst, kannst du dich mit dem Schiff zu einer Insel bewegen (du darfst vorher noch die Ortsaktion ausführen). Du darfst dich auch dann zu einer Insel bewegen, wenn du deinen Zug an einem Hafenort mit Schiff beginnst.

Auf jeder Insel und auf jedem Hafenort darf sich immer nur 1 Schiff befinden. Falls du deinen Zug auf einer Insel beendest, kann kein anderer Hexer diese Insel betreten, bis du sie wieder verlässt.

## VOM FESTLAND ZU EINER INSEL BEWEGEN



**Ein Mal pro Zug** kannst du dich von einem Hafenort zu einer Insel (ohne Schiff) bewegen. Dafür musst du dich an einem Hafenort mit Schiff befinden.

Wenn du dich von einem Hafenort zu einer Insel bewegst, führe die folgenden Schritte aus:

1. Spiele eine Hexerkarte von deiner Hand, die das gleiche Geländesymbol wie die Insel hat, zu der du dich bewegen möchtest.

Alternativ kannst du 1 beliebige Karte spielen und 1 Gold ablegen oder 2 beliebige Karten ablegen.

Zu Spielbeginn gibt es 3 Inseln, zu denen ihr euch bewegen könnt. Im Verlauf der Partie können noch weitere hinzukommen.

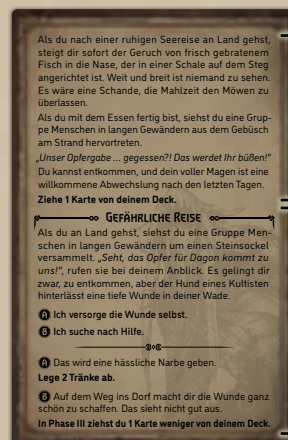
2. Platziere deine Miniatur auf das Schiff.
3. Wirf 1 Würfel. Vergleiche das Ergebnis mit dem **Feld auf der Gefahrenleiste (A)**, auf dem sich Dagon aktuell befindet.
  - a. Falls das Ergebnis im **oberen Bereich (B)** liegt, gilt die Schiffsreise als „sicher“.

Rücke Dagon **um 1 Feld (C)** auf der Gefahrenleiste nach oben.



(Was passiert, wenn Dagon das oberste Feld der Gefahrenleiste erreicht, wird auf Seite 9 erklärt.)

- b. Falls das Ergebnis im **unteren Bereich (D)** liegt, gilt die Schiffsreise als „gefährlich“.
4. Der Spieler rechts von dir zieht eine Skellige-Erkundungskarte und liest dir den entsprechenden Abschnitt vor.
    - a. Falls die Reise „sicher“ ist, liest er den **oberen Abschnitt (E)** der Karte vor.
    - b. Falls die Reise „gefährlich“ ist, liest er den **unteren Abschnitt (F)** der Karte (Gefährliche Reise) vor.



**E**  
Die Reise ist „sicher“.



**F**  
Die Reise ist „gefährlich“.



5. Falls nicht anders angegeben, erreichst du die von dir in Schritt 1 gewählte Insel. Bewege das Schiff mit deiner Miniatur dorthin.
  - a. Du kannst die Ortsaktion und/oder Quest-Aktionen ausführen sowie Gerüchte in Spuren umwandeln.
  - b. Du darfst mit Phase I deines Zugs fortfahren und dich wieder zurück auf einen beliebigen Hafenort (ohne Schiff) bewegen oder sofort zu Phase II übergehen (um z. B. ein Monster an deinem Ort zu bekämpfen). Denke daran, dass du dich nicht zwischen Inseln bewegen darfst.

### Nur eine Erkundung pro Zug:

Falls dir aufgrund einer Bewegung von einem Hafenort zu einer Insel eine Skellige-Erkundungskarte vorgelesen wurde, darfst du in Phase II deines Zugs keine Erkundung wählen. Du darfst weiterhin kämpfen oder meditieren. Sollten diese Optionen für dich nicht zur Verfügung stehen, dann überspringe Phase II und gehe sofort zu Phase III über. Somit kannst du dich innerhalb eines Zugs auch nicht mehr als ein Mal auf eine Insel bewegen, da du sonst mehrere Erkundungen abhandeln müsstest.

## VON EINER INSEL ZURÜCK AUF DAS FESTLAND BEWEGEN



Von einer Insel darfst du dich immer nur an einen Hafenort ohne Schiff bewegen. Wenn du dich von einer Insel zu einem Hafenort bewegst, führe die folgenden Schritte aus:

1. Spiele eine Hexerkarte von deiner Hand, die das gleiche Geländesymbol wie der Hafenort hat, zu dem du dich bewegen möchtest.

Alternativ kannst du 1 beliebige Karte spielen und 1 Gold ablegen oder 2 beliebige Karten ablegen.

**Wichtig:** Wenn du dich von einer Insel zurück auf das Festland bewegst, handelst du keine Skellige-Erkundungskarte ab.

Auf dem Festland gibt es 6 Hafenorte. Denke daran, dass sich an jedem Hafenort immer nur ein Schiff befinden darf.

2. Bewege das Schiff mit deiner Miniatur zum gewählten Hafenort.
  - a. Du kannst die Ortsaktion und/oder Quest-Aktionen ausführen sowie Gerüchte in Spuren umwandeln.
  - b. Du darfst mit Phase I deines Zugs fortfahren oder sofort zu Phase II übergehen (um z. B. ein Monster an deinem Ort zu bekämpfen).

Du kannst dich in deinem Zug **bis zu zwei Mal** von einer Insel zu einem Hafenort bewegen, und zwar dann, wenn du deinen Zug auf einer Insel beginnst.



# SPIELBEISPIEL

## EIN SPIELZUG IM SPIEL ZU ZWEIT

Hanna beginnt ihren Zug mit 3 Karten auf der Hand. Sie spielt zunächst eine Karte mit passendem Geländesymbol (Gebirge), um sich nach Cintra zu bewegen. Dort führt sie die Ortsaktion aus und zieht 1 Trank.



Mit dem Schiff, das sich in Cintra befindet, möchte sich Hanna zu einer Insel bewegen: Ard Skellig. Sie spielt eine Karte mit passendem Geländesymbol (Gebirge) und stellt ihre Miniatur auf das Schiff.



Hanna wirft einen Würfel und vergleicht das Ergebnis (5) mit dem Feld auf der Gefahrenleiste, auf dem sich Dagon befindet. Der andere Spieler zieht eine Skellige-Erkundungskarte und liest ihr dementsprechend den oberen Abschnitt vor (die Reise ist „sicher“). Anschließend bewegt sich Dagon um 1 Feld nach oben.



Nachdem die Erkundungskarte abgehandelt wurde, stellt Hanna das Schiff mit ihrer Miniatur zu Ard Skellig. Dort beschließt sie, die Ortsaktion auszuführen, wodurch ihre Kampfstufe um 1 steigt.





Hanna hat noch 1 Karte mit Wasser-Geländesymbol auf der Hand und möchte sich wieder zurück auf das Festland bewegen. Da sich in Kaer Seren und Glenmore bereits Schiffe befinden, kann sie sich nicht dorthin bewegen. Also spielt sie ihre letzte Karte, um sich nach Cidaris zu bewegen und stellt das Schiff und ihre Miniatur dorthin.



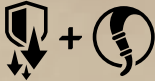
Hanna hat nun keine Karten mehr auf der Hand und beendet Phase I ihres Zugs. Da sie eine Skellige-Erkundungskarte abgehandelt hat, darf sie in Phase II ihres Zugs nicht erkunden. Da sie weder kämpfen noch meditieren kann, geht sie sofort zu Phase III über.

## Dagon auf das oberste Feld der Gefahrenleiste bewegen



Wenn Dagon das oberste Feld der Gefahrenleiste (Dagon-Ort) erreicht hat, erhebt er sich.

Das tritt dann ein, wenn Dagon auf dem vorletzten Feld der Gefahrenleiste steht, du zu einer Insel reist und dabei eine 5 oder 6 wirfst (Schritt 3 unter „Vom Festland zu einer Insel bewegen“). In diesem Fall passiert Folgendes:

- Die Reise ist „sicher“. Der Spieler rechts von dir zieht eine Skellige-Erkundungskarte und liest dir den oberen Abschnitt vor.
- Senke deinen Schildwert auf 0 und nimm dir 1 Dagon-Spurenplättchen. 
- Bewege dich zu deinem Zielort und fahre mit Phase I deines Zugs fort.

Dagon kann sich auch durch einen Effekt erheben. Wenn das durch eine Skellige-Erkundungskarte passiert, senke deinen Schildwert auf 0 und nimm 1 Dagon-Spurenplättchen, bevor du dich an deinen Zielort bewegst und wie gewohnt mit deinem Zug fortfährst. Passiert es durch einen anderen Effekt, fahre direkt mit deinem Zug fort, ohne deinen Schildwert zu senken und 1 Dagon-Spurenplättchen zu nehmen.

## Klarstellungen zum Dagon-Ort

Der Dagon-Ort ist das oberste Feld der Gefahrenleiste. Ihr könnt euch erst zum Dagon-Ort bewegen, wenn Dagon sich erhoben hat. Ihr könnt euch nur von einem Hafenort mit Schiff zum Dagon-Ort bewegen, nicht aber von einer Insel (siehe „Vom Festland zum Dagon-Ort bewegen“ auf Seite 10). Bewegungen vom Dagon-Ort zum Festland funktionieren genau so wie Bewegungen von einer Insel zum Festland.

Auf dem Dagon-Ort dürfen auch mehrere Schiffe stehen (demzufolge können dort auch mehrere Hexer stehen).

Falls Dagon besiegt oder vertrieben wird und wieder auf das Startfeld gerückt wurde, könnt ihr euch nicht mehr zum Dagon-Ort bewegen. Solltet ihr bereits dort stehen, dann könnt ihr euch nur zurück auf einen Hafenort ohne Schiff bewegen.

## Dagon erhebt sich

Solange sich Dagon erhoben hat, gelten alle Bewegungen vom Festland auf eine Insel als „Gefährliche Reise“ (er durchkreuzt die Weiten des Großen Meeres). Ihr werft ab sofort keinen Würfel mehr, wenn ihr euch vom Festland zu einer Insel bewegt und auf Skellige-Erkundungskarten wird immer der untere Abschnitt (Gefährliche Reise) abgehandelt.



## VOM FESTLAND ZUM DAGON-ORT BEWEGEN



Wenn Dagon sich aus den Tiefen des Meeres erhoben (also den Dagon-Ort betreten) hat, könnt ihr vom Festland aus in See stechen und euch der mystischen Kreatur stellen.

**Denkt daran:** Ihr könnt den Dagon-Ort erst betreten, wenn sich Dagon erhoben hat.

Um gegen Dagon zu kämpfen, musst du dich an einem Hafenort mit Schiff befinden. Führe dann die folgenden Schritte aus:

1. Spiele eine Karte mit beliebigem Geländesymbol von deiner Hand (der Dagon-Ort lässt sich mit jedem Geländesymbol betreten). Platziere anschließend deine Miniatur auf das Schiff.
2. Stelle das Schiff mit deiner Miniatur an den Dagon-Ort (Hinweis: Es wird **keine** Skellige-Erkundungskarte abgehandelt).
3. Gehe sofort zu Phase II deines Zugs über und kämpfe gegen Dagon nach den üblichen Regeln für Monsterkämpfe. Dies ist die einzige Option, die du in Phase II am Dagon-Ort wählen kannst.

## KAMPF GEGEN DAGON



Auf der Dagon-Monsterkarte findet ihr den Rang, die Lebenspunkte, die Spezialfähigkeit und das Kampf-Resultat.

**Lebenspunkte des Monsters** (15)

**Rang des Monsters** (II)

**Spezialfähigkeit des Monsters** (Im ersten Kampfzug des Monsters: Der Hexer legt zu Beginn eine zufällige Karte von seiner Hand ab und senkt seinen Schildwert um X. X ist die Anzahl Trophäen in seinem Besitz.)

**Kampf-Resultat** (0-1 / 2+)

Es gibt nur zwei Möglichkeiten, an ein Dagon-Spurenplättchen zu kommen:

- Dagon erhebt sich, während du dich zu einer Insel bewegst.
- Du wurdest im Kampf gegen Dagon besiegt.

### Resultate beim Kampf gegen Dagon:

Bei Kämpfen gegen Dagon gibt es zwei mögliche Resultate, die die üblichen Monsterkampf-Resultate ersetzen (auch abgebildet auf der Dagon-Monsterkarte):

1. Dagon **wird besiegt oder vertrieben** falls:
  - a. Dagon 0 Lebenspunkte hat und der Hexer nicht kampfunfähig ist. **A**
  - b. der Hexer kampfunfähig wird und Dagon zu diesem Zeitpunkt noch 0 oder 1 Karte in seinem Lebenspunkte-Deck hat. **B**

Stelle die Dagon-Miniatur zurück auf ihr Startfeld. Führe dann die folgenden Schritte aus: **C**

- Erhalte 2 Gold
- Lege 1 Hexerkarte mit Kosten 0 aus der Kartenreihe auf deinen Ablagestapel.
- Nimm die oberste Dagon-Bonuskarte und schiebe sie so unter dein Charaktertableau, dass die Fähigkeiten sichtbar sind. Rücke deinen Siegmarker auf der Siegleiste **nicht** nach oben und erleide **keine** Erschöpfung. **D**

2. Der Hexer **wird besiegt**, falls er kampfunfähig ist und Dagon noch 2 oder mehr Karten in seinem Lebenspunkte-Deck hat. **E**

In diesem Fall verbleibt Dagon am Dagon-Ort. Führe dann die folgenden Schritte aus: **F**

- Nimm 1 Dagon-Spurenplättchen (falls du noch keins hast).
- Lege 1 Hexerkarte mit Kosten 0 aus der Kartenreihe auf deinen Ablagestapel.

Zusätzlich ziehst du in Phase III 1 Karte weniger von deinem Deck. **G**

Egal wie der Kampf ausgeht, führst du immer alle üblichen „Nach jedem Monsterkampf“-Schritte aus und gehst anschließend zu Phase III deines Zugs über.

## NEUE ORTE AUF DEN SKELLIGE-EREIGNISKARTEN



### HEN INIS



Falls du 0 oder 1 Rang-I-Monster als Trophäe hast, ziehe 1 Monsterplättchen vom Rang-I-Stapel. Du erhältst die Monsterkarte als Trophäe. Schiebe die Monsterkarte so unter dein Charaktertableau, dass nur die Trophäenfähigkeit sichtbar ist. Entsorge das Monsterplättchen. Rücke deinen Siegmarker auf der Siegliste **nicht** nach oben und erleide **keine** Erschöpfung.



### LOC GWEN

+3

### HUANDRE HEUANGI



Ziehe 1 Monsterplättchen vom Rang-I-, Rang-II- oder Rang-III-Stapel. Nimm die entsprechende Monsterkarte und fahre sofort mit Phase II deines Zugs fort. Kämpfe nach den üblichen Regeln gegen das gezogene Monster, mit folgenden Ausnahmen: Falls du das Monster besiegst oder vertreibst, erscheint kein neues Monster. Falls du besiegt wirst, erhältst du keine Spur und mischst das Monsterplättchen zurück in den entsprechenden Stapel.

### LOC GWEN



Du erhältst 3 Gold.



### PAWEN Y CREUAN

+ + +

### AENYE ARD



Ziehe 4 Tränke. Falls du nun mehr als 4 Tränke hast, lege so viele Tränke deiner Wahl ab, bis du wieder 4 Tränke hast.

### PAWEN Y CREUAN



Du erhältst bis zu 1 Spur jeder Geländeart.

## SKELLIGE 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:

- Zauberinnen und Magier
- Legendäre Jagd
- Monsterjagd
- Abenteuerset

Falls ihr **Skellige** und **Monsterjagd** kombiniert: Denkt daran, dass Dagon seine Spezialangriffe im Kampf einsetzt, aber keine Schwächen besitzt. Schwächeplättchen beeinflussen demnach den Kampf gegen ihn nicht.

