

ZAKLÍNAČ

STARÝ SVĚT

SKELLIGE ROZŠÍŘENÍ

Každý rok s blížícím se zimním slunovratem nebo-li Midinváerne v elfštině, mi první sních a mrazivá pokrývka na lukách připomínají moji cestu na souostroví Skellige. Věř mi, milý čtenáři, že ani loňská zima, mnohými v Kaedwenu nazvaná „zimou století“, se nedá srovnat s počasím, které vládne na těchto hornatých ostrovech. Skellige jsem navštívil jenom jednou a cítím potřebu otevřeně přiznat, že vzpomínky, které jsem si odtamtud odnesl, jsou smíšené.

Ostrované jsou zajímaví lidé. Není snadné s obyvateli Skellige navázat těsnější vztah. Jakoby je jejich tlusté kožešiny a kožichy chránily nejen před zimou, ale i před navazováním přátelství. Vězte ovšem, že pokud už vás ostrovan nazve svým přítelem, je to přátelství na celý život.

A jde o cenného přítele, protože obyvatelé Skellige jsou čestní a věrní. Neztrácejí čas dvorskými intrikami a osnováním léček, spíše své konflikty řeší rychle a efektivně silou zbraní nebo argumentů (podle jejich povahy).

Nikdy jsem neviděl mezi ostrovany boje, ale byl jsem svědkem toho, jak znepřátelené klany (společnost na Skellige je rozdělena na klany) zakopávají válečnou sekeru. Pochybuji, že by někdo na pevnině dokázal vydržet pijatiku, ke které při té příležitosti došlo.

Musím dodat, že pálenky na souostroví jsou té nejvyšší kvality. Lepší pálenku nikde nenajdete - snad s výjimkou té z trpasličích pevností v Mahakamu. Kousavý chlad na ostrovech vedl k rozmachu přípravy takových pálenek, které člověka prohřejí skrz naskrz.

Ptáte se tedy, proč jsou moje vzpomínky na Skellige smíšené?

Drsné počasí lidi zoceluje, ale také způsobuje, že jsou některé nestvůry divočejší než jejich obdoby, které vídáme na Kontinentu. Slyšel jsem o vlkodlacích, kteří dokáží roztrhat zaklínače na kousky, a o ledových obrech schopných vrhat kusy ledu na desítky sáhů.

Slyšel jsem také šeptandu o Dagonovi, podvodním stvoření, které mnozí považují za boha. Obyvatelé Skellige o Dagonovi neradi mluví. Jsou stateční, ale ne hloupí. Vědí, že na světě existují stvoření příliš děsivá, než aby se jim někdo postavil a Dagon je jedním z nich.

Pokud se rozhodnete souostroví navštívit, čeká vás nezapomenutelné dobrodružství. Pochutnejte si na čerstvé rybě a zachumlejte se do tepla medvědí kožešiny, ale dejte si pozor - vody Velkého moře skrývají mnohá nebezpečí.

Kroniky Benno Kobarta, úryvek z kapitoly XX
Za hranice Kontinentu

HERNÍ SOUČÁSTI



50 karet průzkumu Skellige



5 žetonů stopování Dagona



30 karet událostí Skellige



5 bonusových karet Dagona



1 karta nestvůry Dagona



6 žetonů přístavů



1 herní plán Skellige



1 figurka Dagona a 3 figurky lodí



3 žetony lokací

AUTOŘI



Návrh hry a řízení projektu
Łukasz Woźniak

Příběh
Barnaba Drukata

Překlad
Michał Kubiak

Marketing
Łukasz Simiński, Paweł Podgrudny

Umělecké vedení
Dawid Bartłomiejczyk

Návrh grafiky
Dawid Bartłomiejczyk, Michał Długaj,
Dominika Bartkowska

Návrh figurek
Tomasz Kalisz, Robert Kurek

Umělecký návrh mapy
Damien Mammoliti

Pravidla
Jonathan Bobał, Michał Długaj,
Paulina Żak, Maciej Czaplicki,
Katarzyna Fiebigier, Łukasz Kempański

Vývojáři hry
Łukasz Szopka, Michał Gryń

Hlavní herní testéři
Łukasz Szopka, Michał Sprysak,
Przemysław Ciemniejewski,
Ola Woźniak, Michał Gryń,
Pamper Playtesting Group



Vizuální propagace hry
Tomasz Bar / Hexy Studio,
Maciej Klimczak, Jan Szostakowski,
Liwia Klupś



CD PROJEKT RED®

Vývoj hry a řízení projektu
Rafał Jaki

Korektura příběhu
Marcin Blacha, Tomasz Matera

Korektura
Marcin Łukaszewski, Robert Malinowski,
Ryan Bowd, Łukasz Gręda

Obraz na obálce
Valeriy Vegera

Návrh loga
Irina Moraru

Návrh figurek a umělecké vedení
Paweł Mielniczuk, Dawid Kowal

Návrh grafiky a umělecké vedení
Przemysław Juszczak

Vizuální propagace hry
Jacek Krogulski, Marcin Bawolski,
Grzegorz Michalak, Adam Dudek

Producent videa
Michał Krzemiński,
Magdalena Darda-Ledzion

Scénář a zvuk
Borys Pugacz-Muraszkiewicz

Sociální média a PR
Marcin Momot, Radek Grabowski,
Alicja Kozera

Právní služby
Kinga Palińska

Příprava české verze
Gamerock Studio, s. r. o.

Český překlad
Ondřej Šesták

Odborný dohled
Marek Tvrdý

Editor
Michał Ekrt



Ilustrace

Adrian Smith, Ala Kapustka,
Anna Podedworna, Bartłomiej Gawęta,
Bogna Gawrońska, Bryan Sola,
Diego De Almeida Peres, Grafit Studio,
Karol Bern, Katarzyna Beus,
Katarzyna Malinowska,
Lorenzo Mastroianni, Maciej Łaszkiewicz,
Manuel Castañón, Marek Madej,
Nemanja Stanković, Sandra Chlewińska,
Yama Orce

CD PROJEKT®, The Witcher® are
registered trademarks of CD PROJEKT
S.A. © 2022 CD PROJEKT S.A. All rights
reserved. All other copyrights and
trademarks are the property of their
respective owners.



PŘÍPRAVA HRY

Po přípravě herního plánu (krok 1 přípravy základní hry) přerušte přípravu hry podle základní hry a připravte rozšíření Skellige:

1. Přiložte **herní plán Skellige** **1** k levému okraji herního plánu základní hry.
2. Přidejte **3 žetony lokací** **2** k 18 žetonům lokací dostupných v základní hře.
3. Zamíchejte **karty průzkumu Skellige** **3** a umístěte je lícem dolů na vyznačenou pozici na herním plánu Skellige.
4. Umístěte **karty událostí Skellige** **4** lícem dolů bez zamíchání na vyznačenou pozici na herním plánu Skellige. Vrchní karta by měla mít číslo **1** na rubu.
5. Umístěte **figurku Dagona** **5** na odpovídající pozici na stupnici nebezpečí:
 - a. Ve **hře 1 hráče** použijte pozici označenou  **1**
 - b. Ve **hře 2 nebo 3 hráčů**  použijte pozici označenou
 - c. Ve **hře 4 nebo 5 hráčů**  použijte pozici označenou

6. Zamíchejte do balíčku **Dagonovy bonusové karty** a umístěte je, **Dagonovu kartu nestvůry** a **žetony sto-pování Dagona** poblíž herního plánu Skellige **6**.

- a. **Dagonova karta nestvůry** má dvě strany. V běžné hře ponechte lícem nahoru stranu se zvláštní schopností. Pokud hrajete s rozšířením Stezka nestvůr, otočte lícem nahoru stranu se 4 zvláštními útoky.

7. Zamíchejte **6 žetonů přístavů** **7** lícem nahoru (strana se zvednutou kotvou) a umístěte je poblíž příslušných 6 lokací na herním plánu základní hry: Kaer Seren (1), Cidaris (5), Novigrad (6), Cintra (9), Glenmore (12), Doldeth (13).

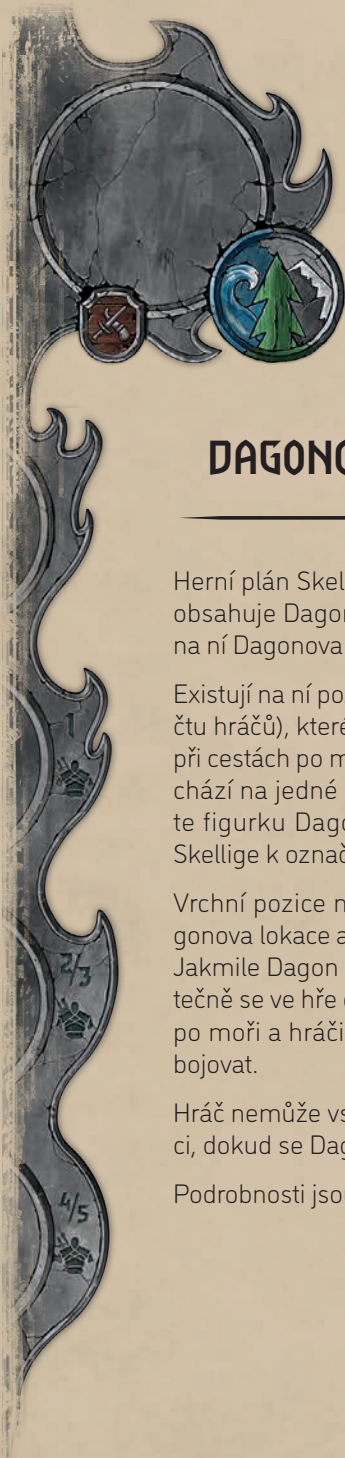
8. Podívejte se na spodní část všech žetonů přístavů – 3 z nich na sobě mají **Symbol lodě** . Umístěte 1 figurku lodě poblíž každého z těchto **3 přístavů** **8**. Během hry uchovávejte žetony přístavů poblíž odpovídajících lokací stranou se zvednutou kotvou nahoru.

Pokračujte s přípravou hry jako v základní hře. Je možné, že se 1 nebo více nestvůr objeví na ostrovní lokaci.



HRANÍ HRY

Při hraní s rozšířením Skellige zůstávají struktura a cíl hry stejné jako v základní hře. Všechny změny ve Skellige jsou vysvětleny níže.



DAGONOVA STUPNICE

Herní plán Skellige pro rozšíření Skellige obsahuje Dagonovu stupnici. Používá se na ní Dagonova figurka.

Existují na ní pozice 2, 3 nebo 4 (podle počtu hráčů), které označují míru nebezpečí při cestách po moři. Jakmile se Dagon nachází na jedné z těchto pozic, ponechte figurku Dagona vedle herního plánu Skellige k označení úrovně nebezpečí.

Vrchní pozice na stupnici se nazývá Dagonova lokace a značí, že se zjevil Dagon. Jakmile Dagon dosáhne této pozice, skutečně se ve hře objeví. Ovlivňuje cestování po moři a hráči se s ním mohou pokusit bojovat.

Hráč nemůže vstoupit na Dagonovu lokaci, dokud se Dagon nezjeví.

Podrobnosti jsou vysvětleny později.

NOVÉ LOKACE



Na přídatné mapě se nacházejí 3 lokace. Pro všechny herní účely se dané lokace berou stejně jako jakékoliv jiné lokace. Tři odpovídající žetony lokací se smíchají s běžnými žetony lokací tak, aby se nestvůry mohly objevovat i na ostrovních lokacích. Vyřešení úkolu může vyžadovat návštěvu těchto lokací daným hráčem.

Akce lokací:

Ard Skellig + / / /

Hráč si vybere 1 z vlastností k výcviku - Boj, Obranu, Alchymii nebo Specializaci. Zvýší svou úroveň vybrané vlastnosti o 1.

Ostrov mlh + / + -1

Hráč si vybere 1 z následujících možností:

- Vyberte si kartu s cenou 0 ze 6 dostupných karet na herním plánu a přidejte ji na svou odhazovací hromádku. Hráč nemůže provést tuto lokační akci, pokud v zásobě není žádná karta s cenou 0. Poté doplňte zásobu karet akcí jako obvykle (popsáno v pravidlech základní hry).
- Přijmete o 1 zlaťák a vyberte si kartu s cenou 1 ze 6 dostupných karet na herním plánu a přidejte ji na svou odhazovací hromádku. Hráč nemůže provést tuto lokační akci, pokud v zásobě není žádná karta s cenou 1. Poté doplňte zásobu karet akcí jako obvykle (popsáno v pravidlech základní hry).

Ejna

0 : +
 → / →

Pokud nemá hráč žádné karty trofejí nestvůr úrovně 1 nebo 2, náhodně vybere ze zásoby žeton nestvůry úrovně 1. Poté získá odpovídající kartu trofeje a zasune ji pod svůj plán hráče takovým způsobem, aby byla schopnost trofeje viditelná.

Žeton nestvůry je odhozen.

Hráč se neposune nahoru na stupnici trofejí a neutrpí únavu.

Pokud má hráč 1 nebo více karet trofejí nestvůr úrovně 1 nebo 2, vybere 1 a odhodí ji.

Pokud šlo o trofej nestvůry úrovně 1, hráč si náhodně ze zásoby dobere žeton nestvůry úrovně 2 a postupuje podle kroků popsanych výše.

Pokud šlo o trofej nestvůry úrovně 2, hráč si náhodně ze zásoby dobere žeton nestvůry úrovně 3 a postupuje podle kroků popsanych výše.



Nové ostrovy

V průběhu svých cest mohou hráči narazit i na další ostrovní lokace. Lze je najít v balíčku událostí Skellige. V takovém případě hráč umístí kartu události Skellige s novou ostrovní lokací hned vedle ostatních ostrovních lokací zobrazených na herním plánu Skellige. Od této chvíle může každý hráč plout z lokace na Kontinentu s žetonem přistavu na jednu z nově objevených ostrovních lokací.

Abychom vám nezkazili překvapení, jsou akce lokací ostrovních lokací z balíčku událostí Skellige popsány na poslední straně těchto pravidel.

CESTOVÁNÍ POMOCÍ LODÍ



Jediný způsob, jak se dostat do ostrovních lokací, je plavit se lodí. Ve hře se nacházejí 3 lodě.

Na 1 ostrově nebo lokaci na Kontinentu se může nacházet pouze 1 loď. Pokud hráč skončil svůj tah na ostrovní lokaci, nemůže tuto lokaci navštívit žádný jiný hráč, dokud ji původní hráč neopustí.

Hráč může použít loď pro cestování z lokace na Kontinentu na jednu z ostrovních lokací (nebo zpět). Hráč nemůže k cestování používat loď:

- Mezi dvěma přístavy na Kontinentu.
- Mezi dvěma ostrovními lokacemi.
- Mezi ostrovní lokací a Dagonovou lokací.

Jakmile se hráč přesune na lokaci s lodí, po provedení akce lokace se může rozhodnout odcestovat na ostrovní lokaci. Je možné se pro to také rozhodnout, pokud svůj tah začínáte na lokaci s lodí.

CESTOVÁNÍ Z KONTINENTU NA OSTROUVY



Hráč může cestovat z lokace na Kontinentu na ostrovní lokaci pouze z přístavní lokace s lodí.

Hráč může cestovat z lokace na Kontinentu na ostrovní lokaci pouze **1x za tah**.

Pokud se hráč rozhodne cestovat z lokace na Kontinentu lodí, provede následující kroky:

1. Hráč zahraje kartu s druhem terénu, odpovídajícím lokaci na kterou se chce dostat.

Může také zahrát kartu s jiným druhem terénu, než je na cílové lokaci a zaplatit 1 zlaťák nebo zahrát 2 libovolné karty.

Na výběr jsou 3 ostrovní lokace, ale během hry se jich může objevit více.

2. Hráč přesune svou figurku na loď.

3. Hráč hodí kostkou a porovná svůj výsledek s **pozicí na stupnici nebezpečí A** na které se momentálně nachází Dagon.

- a. Pokud výsledek odpovídá **hornímu rozsahu B** výsledků – je cesta lodí „bezpečná“.

Posuňte Dagona o **1 pozici nahoru C** na stupnici nebezpečí.

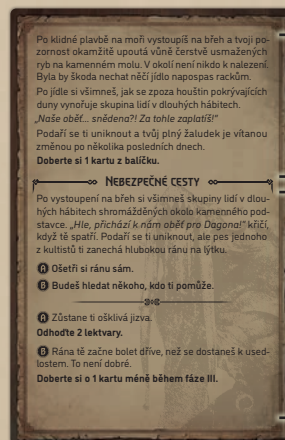


(Následky posunu Dagona na nejvyšší pozici jsou později vysvětleny v těchto pravidlech, viz strana 9.)

- b. Pokud výsledek odpovídá **spodnímu rozsahu D** výsledků – je cesta lodí „nebezpečná“.

4. Hráč napravo od aktivního hráče si vezme vrchní kartu průzkumu Skellige a přečte příslušnou část cestujícímu hráči.

- a. Pokud je cestování „bezpečné“, přečte **horní část E** karty průzkumu Skellige.
- b. Pokud je cestování „nebezpečné“, přečte **spodní část F** karty průzkumu Skellige.



E
Cestování je „bezpečné“

F
Cestování je „nebezpečné“

5. Pokud není akce cestování ničím ovlivněna, dosáhne aktivní hráč ostrovní lokace, kterou jmenoval jako cílovou v kroku 1.
- Poté může hráč provést akci lokace a vyřešit libovolné své úkoly nebo stopovací úkoly.
 - Hráč se může rozhodnout pokračovat ve své fázi I cestováním zpět na Kontinent nebo ji ukončit (buď bojem s nestvůrou na daném místě nebo proto, že se tak rozhodl).

Limit 1 průzkumu:

Když je hráči přečtena karta průzkumu Skellige při cestování z Kontinentu na ostrovní lokace, neprovede průzkum ve fázi II svého tahu. Pokud by tak učinil, jednoduše tento krok přeskočí a přesune se k fázi III.

Hráč může získat kartu průzkumu Skellige a poté bojovat nebo meditovat během fáze II.

CESTOVÁNÍ Z OSTROVA ZPĚT NA KONTINENT



Pokud hráč cestuje z ostrovní lokace zpět na Kontinent provede následující kroky:

- Hráč zahraje kartu s druhem terénu, odpovídajícímu přístavní lokaci na Kontinentu, na kterou se chce dostat.

Může také zahrát kartu s jiným druhem terénu, než je na cílové lokaci a zaplatit 1 zlaťák nebo zahrát 2 libovolné karty.

Na Kontinentu je 6 přístavních lokací, ale nezapomeňte, že v každém přístavu může být jen 1 loď.
- Poté hráč přesune svou figurku na loď, přesune loď na vybranou lokaci a umístí na ni svou figurku.

Nezapomeňte: Při cestování zpět na Kontinent nečtete kartu průzkumu Skellige.

Hráč může provést akci lokace na této lokaci podle běžných pravidel a může pokračovat se svou fází I.

Hráč může provést cestování **až 2x v jednom tahu**. Může k tomu dojít pouze, když hráč začne svůj tah na ostrovní lokaci, odpluje zpět na Kontinent, potom na jednu z ostrovních lokací a nakonec zpět na Kontinent.



CELÝ TAH HRÁČE PŘÍKLAD PRO HRU Z HRÁČŮ

Příklad hry 2 hráčů

Hráč zahajuje svůj tah v Cidaris se 3 kartami v ruce. Zahraje kartu z ruky se symbolem horského terénu, aby se přesunul do Cintry. Poté provede akci lokace k dobrání si 1 lektvaru.



Na lokaci se nachází loď, takže se hráč rozhodne přesunout na ostrovní lokaci - Ard Skellig. Zahraje další kartu z ruky se symbolem horského terénu a umístí figurku svého zaklínače na loď.



Hráč hodí kostkou a porovná výsledek s Dagonovou stupnicí. Výsledek je 5, takže hráč napravo přečte aktivnímu hráči horní část karty průzkumu, a Dagon se posune nahoru na své stupnici.



Po vyhodnocení karty průzkumu hráč přesune figurku loď s figurkou zaklínače do Ard Skellig. Nyní hráč provede akci ostrovní lokace. Zvýší svou úroveň Boje o 1.



Hráči stále zbývá 1 karta v ruce. Zahraje ji. Je na ní symbol vodního terénu. Protože v Kaer Seren a Glenmore jsou lodě, hráč se tam nemůže přesunout. Přesune figurku lodě a figurku svého zaklínače do Cidaris a provede akci lokace.



Hráč nemá žádnou kartu ve své ruce a tak se rozhodne ukončit fázi I svého tahu. Protože mu byla přečtena karta průzkumu Skellige, neprovede průzkum ve fázi II svého tahu. Pokračuje fází III.

Posunutí Dagona na nejvyšší pozici stupnice nebezpečí



Když se Dagon posune na nejvyšší pozici na Dagonově stupnici (Dagonova lokace), dojde k jeho zjevení.

Může k tomu dojít, když hráč cestuje na ostrovní lokaci a hodí na kostce 5 nebo 6 (krok 3 cestování z Kontinentu na ostrov). V takovém případě:

- Cestování po moři je „bezpečné“ a hráč po jeho pravici přečte horní část karty průzkumu Skellige.
- Aktivní hráč je zjevením Dagona rovněž zasažen. Hráč si sníží svou úroveň Štítu na 0 a získává žeton stopování Dagona.
- Poté hráč dosáhne svého cíle a pokračuje fází I.



Může k tomu také dojít pomocí efektu karty průzkumu Skellige. Poté hráč, který právě provádí cestování po moři na ostrovní lokaci přijde o všechny své Štíty a získává žeton stopování Dagona. Poté dosáhne svého cíle a pokračuje fází I.

Dagon se může rovněž zjevit jako následek karty události nebo jiného zvláštního efektu. Pokud k tomu dojde a žádný hráč neprovádí cestování po moři, Dagon se zjeví, ale nikdo tím není zasažen.

Vysvětlení Dagonovy lokace

Dagonova lokace je pozice na vrchu Dagonovy stupnice. Hráči se nemohou přesunout na Dagonovu lokaci, dokud se na tuto pozici nedostane sám Dagon. Hráči se nemohou přesunout na Dagonovu lokaci z ostrovní lokace. Je možné se na ni dostat jen z lokace na Kontinentu.

Na Dagonově lokaci může být více než 1 loď (což znamená, že na této lokaci může být více než 1 hráč).

Pokud je Dagon zahnán a umístěn zpět na spodní pozici své stupnice, hráči se na tuto lokaci nemohou přesunout, dokud se Dagon opět nezjeví. Hráči se z této lokace mohou přesunout pouze zpět na lokaci na Kontinentu.

Zjevení Dagona

Jakmile se Dagon nachází na Dagonově lokaci (tj. zjevil se v mořích), hráči si nehází při cestování na ostrovní lokace kostkou, protože je cesta vždy považována za „nebezpečnou“. Přečte se spodní část karty průzkumu Skellige.



CESTOVÁNÍ K BOJI S DAGONEM



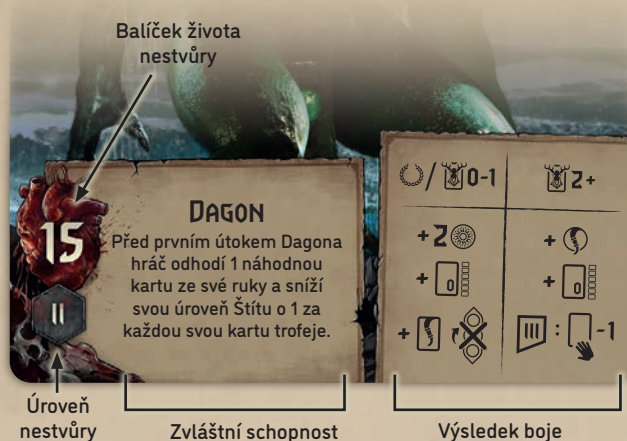
Jakmile se Dagon zjevil (dosáhl Dagonovy lokace), hráč se může rozhodnout nalodit se na loď na Kontinentu a vyplout k boji proti Dagonovi.

Nezapomeňte: Nelze vstoupit na Dagonovu lokaci, dokud se Dagon nezjeví.

K boji:

- Hráč musí být na lokaci s lodí na Kontinentu.
- Hráč umístí svou figurku na loď a zahraje kartu libovolného druhu terénu (jak je znázorněno na Dagonově lokaci na stupnici).
- Nechte se karta průzkumu Skellige.
- Hráč přesune loď se svou figurkou na Dagonovu lokaci.
- Hráč pokračuje k fázi II svého tahu a bojuje s Dagonem podle běžných pravidel boje.

Na Dagonově kartě je uvedena jeho úroveň, balíček životů, zvláštní schopnost a výsledek boje.



Hráč může získat žeton stopování Dagona pouze jedním ze dvou způsobů:

- Cestuje na jednu z ostrovních lokací a během této cesty dojde ke zjevení Dagona.
- Bojoval s Dagonem a prohrál.

Výsledek boje s Dagonem:

Jak je uvedeno na Dagonově kartě, existují dva možné výsledky boje s Dagonem:

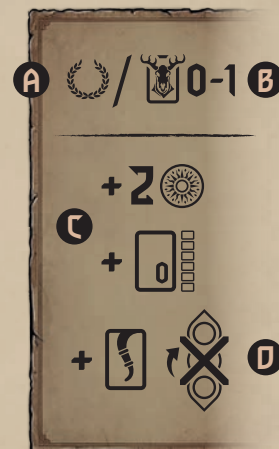
1. Dagon je zahnán pokud:

- a. Hráči se podařilo boj vyhrát. **A**
- b. Hráč je poražen, ale Dagon nemá žádnou nebo 1 zbývající kartu ve svém balíčku života. **B**

V takovém případě je figurka Dagona umístěna na odpovídající pozici na stupnici nebezpečí podle počtu hráčů. Hráč je odměněn:



- 2 zlaťáky.
- Libovolnou vybranou kartou s cenou 0 ze zásoby 6 dostupných karet.
- Vrchní kartou z bonusových karet Dagona a umístí ji ke svým trofejím.



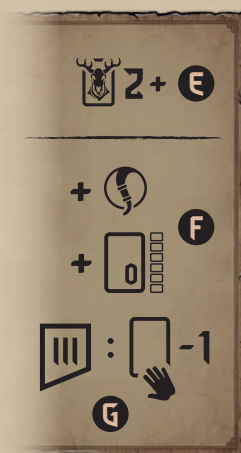
Hráč se neposune nahoru na stupnici trofejí a neutrpí únavu. **D**

2. Hráč je zcela poražen, pokud nemá žádnou kartu ve svém balíčku života a Dagon v něm má 2 nebo více karet. **E**

V takovém případě zůstává Dagon ve hře na Dagonově lokaci na stupnici nebezpečí a hráč získává:

- Žeton stopování Dagona (pokud žádný nemá).
- Libovolnou vybranou kartou s cenou 0 ze zásoby 6 dostupných karet.

Během fáze III svého tahu si hráč dobere o 1 kartu méně.



V obou případech hráč provede všechny ostatní kroky „výsledku boje“ a přejde k fázi III svého tahu.



NOVÉ LOKACE Z KARET UDÁLOSTÍ SKELLIGE



HEN INIS



Pokud hráč nemá žádnou nebo má 1 kartu trofeje nestvůry úrovně 1, dobere si žeton nestvůry úrovně 1 ze zásoby. Poté získá odpovídající kartu trofeje a zasune ji pod svůj plán hráče takovým způsobem, aby byla schopnost trofeje viditelná. Žeton nestvůry je odhozen. Hráč se neposune nahoru na stupnici trofejí a neutrpí únavu.



HUANDRE HEUANGI



Hráč ze zásoby náhodně dobere žeton nestvůry úrovně 1, 2, nebo 3. Poté získá odpovídající kartu nestvůry. Ihned poté hráč pokračuje fází II svého tahu a bojuje s dobrou nestvůrou. Uplatněte běžný výsledek boje s jedinou změnou: Pokud je hráč poražen, zamíchejte žeton nestvůry zpět do zásoby.



LOC GWEN



Hráč získává 3 zlaťáky.



ÆENYE ARO



Hráč si dobere 4 lektvary. Pokud překročíte limit 4 lektvarů, odhodte vybrané lektvary do počtu 4.



PAWEN Y CREUAN



Hráč získává až 1 stopu každého typu.



SKELLIGE A DALŠÍ ROZŠÍŘENÍ



Rozšíření Skellige může být kombinováno s některými dalšími rozšířeními. Pro první hru s tímto rozšířením doporučujeme nepoužívat žádná další rozšíření. Jakmile si hráči osvojí hru s tímto rozšířením, je možné hrát Skellige s těmito rozšířeními:

- Mágové
- Legendární lov
- Stezka nestvůr
- Balíček dobrodružství

Pokud kombinujete rozšíření Skellige a Stezku nestvůr, nezapomeňte, že Dagon během boje používá své zvláštní útoky, ale nemá žádné slabiny a žetony oslabení nemají na boj s Dagonem žádný vliv.

