

THE WITCHER OLD WORLD

SKELLIGE

EXPANSÃO

Todo ano, ao nos aproximarmos do solstício de inverno, ou Midinværne em élfico, a primeira neve e gelo nas campinas me fazem lembrar de minha jornada ao arquipélago de Skellige. Acredite em mim, caro leitor, que nem mesmo o inverno do ano passado, chamado de "inverno do século" por muitos em Kaedwen, pode ser comparado ao tempo nessas ilhas montanhosas. Só visitei Skellige uma vez e sinto a necessidade de admitir abertamente que as memórias que eu trouxe de lá são boas e ruins.

Os ilhéus são um povo interessante. Não é fácil criar uma relação profunda com os skelliganos, como se as peles e casacos grossos que eles usam não os protegessem apenas do frio, mas também de fazer amigos. Porém, saiba que depois que um ilhéu o considera amigo dele, você passará a ter um amigo para toda a vida.

E um amigo realmente digno, pois os skelliganos são honrados e leais. Eles não desperdiçam tempo com jogos corteses nem tecendo estratégias e preferem resolver conflitos com rapidez e firmeza, através da força dos argumentos ou força de armas, dependendo do assunto.

Nunca vi lutas entre os ilhéus, mas fui testemunha de clãs rivais - pois a sociedade skelligana é dividida em clãs - esquecendo suas desavenças. Duvido que qualquer um no continente consiga acompanhar a bebedeira que se seguiu naque-

la ocasião e devo acrescentar que as bebidas do arquipélago são da melhor qualidade. Você não vai encontrar um luar melhor em lugar nenhum - exceto talvez nos fortes dos anões em Mahakam. Certamente, o frio impiedoso das ilhas levou ao desenvolvimento de bebidas que conseguem aquecer um homem por dentro.

Por que, então, você me pergunta, minhas memórias de Skellige são boas e ruins?

As intempéries fortalecem o povo, mas também fazem com que várias feras sejam mais ferozes do que aquelas que vemos no Continente. Ouvi falar de lobisomens capazes de estraçalhar um bruxo e gigantes de gelo que conseguem arremessar um bloco de gelo a dezenas de quilômetros.

Também ouvi falar de Dagon, uma criatura aquática que muitos veem como um deus. Os skelliganos não gostam de falar sobre Dagon. Eles são valentes, mas não estúpidos. Eles sabem que há criaturas nesse mundo que são aterrorizantes demais para se enfrentar e que Dagon é uma delas.

Se você decidir visitar o arquipélago, terá uma aventura memorável. Prove o peixe fresco e sinta o calor de uma pele de urso, mas tome cuidado: as águas do Grande Mar escondem muitos perigos.

Crônicas de Benno Kobart, fragmentos do capítulo XX,
Além do Continente

COMPONENTES



50 Cartas de Exploração de Skellige



5 Fichas de Rastro de Dagon



30 Cartas de Evento de Skellige



5 Cartas de Bônus de Dagon



1 Carta de Monstro de Dagon



6 Fichas de Porto



1 Tabuleiro de Skellige



1 Miniatura de Dagon e 3 Miniaturas de Navios



3 Fichas de Local

CRÉDITOS



Game Design e Supervisão de Projeto

Łukasz Woźniak

História

Barnaba Drukata

Tradução

Michał Kubiak

Marketing

Łukasz Simiński, Paweł Podgrudny

Direção de Arte

Dawid Bartłomiejczyk

Design Gráfico

Dawid Bartłomiejczyk, Michał Długaj

Design de Miniaturas

Tomasz Kalisz, Robert Kurek

Arte do Mapa

Damien Mammoliti

Livro de Regras

Paulina Żak, ArtSun Maciej Czaplicki,
Jonathan Bobal, Katarzyna Fiebiger,
Łukasz Kempński

Desenvolvimento

Łukasz Szopka, Michał Gryń

Playtesters Principais

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



Vídeo de Marketing

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



CD PROJEKT RED®

Desenvolvimento e Supervisão de Projeto

Rafał Jaki

Editores de História

Marcin Blacha, Tomasz Matera

Editores de Cópia

Marcin Łukaszewski, Robert Malinowski, Ryan Bowd, Łukasz Gręda

Ilustração da Capa

Valeriy Vegera

Design do Logo

Irina Moraru

Design de Miniaturas e Direção de Arte

Paweł Maleńczuk, Dawid Kowal

Design Gráfico e Direção de Arte

Przemysław Juszczyk

Vídeo de Marketing

Jacek Krogulski, Marcin Bawolski,
Grzegorz Michałak, Adam Dudek

Produtores de Vídeo

Michał Krzemiński,
Magdalena Darda-Ledzion

Script e Voz

Borys Pugacz-Muraszkiewicz

Mídias Sociais and Relações Públicas

Marcin Momot, Radek Grabowski,
Alicja Kozera

Licenciamento

Kinga Palińska



conclave
comic shop | games

Tradução

Victor Scanapieco Queiroz

Revisão

Felipe Féres Valle

Layout Brasileiro

Paula Ambrosio



Ilustrações

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 Łaszkiewicz, Manuel Castañón,
Marek Madej, Nemanja Stankovic,
Sandra Chlewińska, Yama Orce



PREPARAÇÃO DO JOGO

Depois que o Tabuleiro de Jogo for preparado (passo 1 da preparação do jogo básico), interrompa toda a preparação restante e prepare a Expansão Skellige:

1. Acrescente o **Tabuleiro de Skellige** ❶ à borda esquerda do Tabuleiro de Jogo.
2. Acrescente as 3 Fichas de Local ❷ às 18 fichas disponíveis no jogo básico.
3. Embaralhe as Cartas de Exploração de Skellige ❸ e coloque-as viradas para baixo no local indicado no Tabuleiro de Skellige.
4. Coloque as Cartas de Evento de Skellige ❹ viradas para baixo na sequência numérica de seu verso no local indicado no Tabuleiro de Skellige. A carta do topo deve ter o número ❶ no verso.
5. Coloque a Miniatura de Dagon ❺ ao lado do Tabuleiro de Skellige, alinhada com o nível apropriado da Trilha de Dagon:
 - a. Em uma partida com **1 Jogador**, ❶ use o nível marcado com
 - b. Em uma partida com **2 ou 3 Jogadores**, ❷ use o nível marcado com

- c. Em uma partida com **4 ou 5 Jogadores**, ❸ use o nível marcado com

6. Embaralhe as **Cartas de Bônus de Dagon** e coloque-as, juntamente com a **Carta de Monstro de Dagon** e as **Fichas de Rastro de Dagon**, ao lado do **Tabuleiro de Skellige** ❹

- a. A **Carta de Monstro de Dagon** tem dois lados. Em uma partida padrão, mantenha o lado com a Habilidade Especial virado para cima. Se estiver usando a Expansão Monster Trail, mantenha o lado com os 4 Ataques Especiais virado para cima.

7. Embaralhe as 6 Fichas de Porto ❷ com o lado da âncora virado para cima e coloque-as ao lado daqueles 6 Locais no Tabuleiro de Jogo: Kaer Seren (1), Cidarís (5), Novigrad (6), Cintra (9), Glenmore (12) e Doldeth (13).

8. Olhe o outro lado de cada Ficha de Porto: 3 delas têm um **ícone de Navio** ❸. Coloque 1 Miniatura de Navio ao lado de cada um desses 3 Portos ❸. Durante a partida, mantenha as Fichas de Porto ao lado dos Locais correspondentes com o lado da âncora virado para cima.

Continue com a preparação do jogo básico. É possível que 1 ou mais Monstros apareçam em um Local Ilha.



JOGANDO UMA PARTIDA

A estrutura e o objetivo do jogo continuam os mesmos ao jogar com a Expansão Skellige. Todas as mudanças em Skellige estão explicadas abaixo:

TRILHA DE DAGON

O Tabuleiro de Skellige da Expansão Skellige contém uma Trilha de Dagon. A Miniatura de Dagon é usada ali.

Há 2, 3 ou 4 níveis (dependendo do número de Jogadores) que marcam o grau de perigo das viagens marítimas. A Miniatura de Dagon fica ao lado do Tabuleiro de Skellige, alinhada com o nível da Trilha em que Dagon estiver.

O nível mais alto da trilha é chamado de Local de Dagon e significa que Dagon emergiu. Quando Dagon chegar àquele nível, ele aparece na partida. Ele afeta as viagens marítimas e os Jogadores podem tentar Lutar contra ele.

Os Jogadores não podem entrar no Local de Dagon até que Dagon tenha emergido.

Mais detalhes serão explicados adiante.

NOVOS LOCAIS

Há 3 Locais no Tabuleiro de Skellige. Para todos os propósitos de jogo, todos esses Locais são tratados como qualquer outro Local. Três Fichas de Local correspondentes são embaralhadas juntamente com as Fichas de Local do jogo básico, portanto os Monstros podem aparecer em Locais Ilha e Missões podem requerer que o Jogador visite um daqueles Locais.

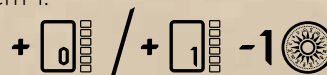
Ações de Local:

Ard Skellig



O Jogador escolhe 1 Atributo para treinar: Combate, Defesa, Alquimia ou Especialidade. O Nível do Atributo escolhido é aumentado em 1.

Ilha da Neblina



O Jogador escolhe 1 das seguintes opções:

- Ele escolhe uma Carta de Ação de custo 0 disponível no Tabuleiro de Jogo e acrescenta-a à sua Pilha de Descarte. Essa opção não pode ser escolhida se não houver nenhuma Carta de Ação de custo 0 disponível no Tabuleiro de Jogo. Em seguida, complete a Área de Cartas de Ação normalmente, como descrito no livro de regras do jogo básico.
- Ele paga 1 de Ouro e escolhe uma Carta de Ação de custo 1 disponível no Tabuleiro de Jogo e acrescenta-a à sua Pilha de Descarte. Essa opção não pode ser escolhida se não houver nenhuma Carta de Ação de custo 1 disponível no Tabuleiro de Jogo. Em seguida, complete a Área de Cartas de Ação normalmente, como descrito no livro de regras do jogo básico.

Eyna



Se o Jogador não tiver nenhuma Carta de Troféu de Monstro de Nível I ou II, ele saca 1 Ficha de Monstro de Nível I e ganha a Carta de Troféu do Monstro correspondente. A Ficha de Monstro é descartada. O Jogador não move seu marcador na Trilha de Troféus e não sofre Fadiga.

Se o Jogador tiver 1 ou mais Cartas de Troféu de Monstro de Nível I ou II, ele deve descartar 1 delas.

Se a carta descartada for um Troféu de um Monstro de Nível I, o Jogador saca uma Ficha de Monstro de Nível II e ganha a Carta de Troféu do Monstro correspondente. A Ficha de Monstro é descartada. O Jogador não move seu marcador na Trilha de Troféus e não sofre Fadiga.

Se a carta descartada for um Troféu de um Monstro de Nível II, o Jogador saca uma Ficha de Monstro de Nível III e ganha a Carta de Troféu do Monstro correspondente. A Ficha de Monstro é descartada. O Jogador não move seu marcador na Trilha de Troféus e não sofre Fadiga.

Novas Ilhas

Durante as viagens, os Jogadores também podem descobrir outros Locais Ilha. Esses Locais podem ser encontrados nas Cartas de Evento de Skellige. Se isso acontecer, o Jogador coloca a Carta de Evento de Skellige que tiver um novo Local Ilha ao lado dos outros Locais Ilha no Tabuleiro de Jogo. Daí para frente, todos os Jogadores podem navegar de um Local do Continente com uma Ficha de Porto para um dos recém-descobertos Locais Ilha.

Para não estragar a surpresa, as Ações de Local dos Locais Ilha das Cartas de Evento de Skellige estão descritas na última página desse livro de regras.

UIAJANDO DE NAVIO



A única forma de chegar aos Locais Ilha é viajando de Navio. Há 3 Navios no jogo.

Só pode haver 1 Navio em cada Ilha ou Local do Continente. Se um Jogador terminar o Turno em um Local Ilha, aquele Local não pode ser visitado por nenhum outro Jogador até que o Jogador que está ali vá embora.

O Jogador pode usar Navios para viajar de um Local do Continente para um dos Locais Ilha (ou voltar). O Jogador não pode usar Navios para viajar:

- entre dois Portos no Continente.
- entre dois Locais Ilha.
- entre um Local Ilha e o Local de Dagon

Quando um Jogador se mover para um Local com um Navio, depois de realizar a Ação do Local, ele pode decidir viajar para um Local Ilha. Ele também pode fazer essa escolha ao começar o Turno em um Local onde houver um Navio.

UIAJANDO DO CONTINENTE PARA UMA ILHA



O Jogador só pode viajar de um Local do Continente para um Local Ilha saindo de um Local com um Porto se houver um Navio ali.

O Jogador só pode viajar de um Local do Continente para um Local Ilha **uma vez por Turno**.

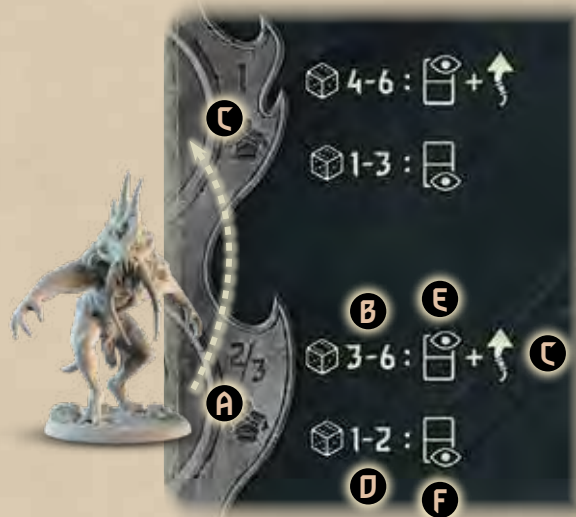
Quando o Jogador decidir viajar de um Local do Continente com um Navio, ele deve realizar os seguintes passos:

1. O Jogador descarta uma carta com um Tipo de Terreno que seja o mesmo do Local para onde ele quer ir.
Ele também pode descartar uma carta que não tenha o mesmo Tipo de Terreno e pagar 1 de Ouro ou descartar quaisquer 2 cartas.

Inicialmente, há 3 Locais Ilha que podem ser opções de destino, mas outros podem aparecer durante a partida.

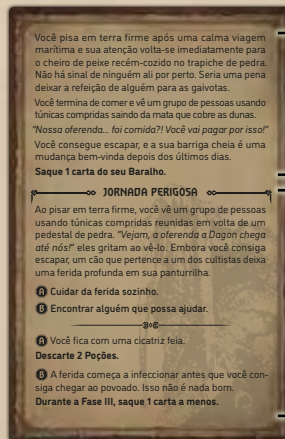
2. O Jogador move sua Miniatura para o Navio.
3. O Jogador joga um dado e compara o resultado com o **nível na Trilha de Dagon A** que está ocupado por Dagon no momento.
 - a. Se o Jogador obtiver um dos **resultados superiores B** daquele nível, a viagem de Navio foi Segura.

Mova a Miniatura de Dagon **1 nível acima C** na Trilha de Dagon.



(O resultado de mover Dagon para o nível mais ao topo será explicado adiante nesse livro de regras, veja a página 9.)

- b. Se o Jogador obtiver um dos resultados inferiores **D** daquele nível, a viagem de Navio foi Perigosa.
4. O Jogador à direita do Jogador ativo saca 1 Carta de Exploração de Skellige e lê a seção apropriada para o Jogador viajante.
 - a. Se a viagem for Segura, ele deve ler a **seção superior E** da Carta de Exploração de Skellige.
 - b. Se a viagem for Perigosa, ele deve ler a seção inferior **F** da Carta de Exploração de Skellige.



E
A viagem
é Segura



F
A viagem é
Perigosa



5. A menos que a Ação de Viagem seja afetada de alguma forma, o Jogador ativo chega ao Local Ilha que ele havia declarado como seu destino durante o Passo 1.
 - a. Então, o Jogador pode realizar a Ação de Local e resolver qualquer Missão ou Missão de Rastro que ele tenha.
 - b. O Jogador pode decidir continuar sua Fase I viajando de volta para o Continente ou terminar sua Fase I ali (para Lutar contra um Monstro que esteja ali ou simplesmente porque deseja ficar).

Limite de Uma Exploração:

Se alguém tiver lido uma Carta de Exploração de Skellige para um Jogador durante a Viagem do Continente para um Local Ilha, esse Jogador que viajou não pode Explorar durante a Fase II de seu Turno. Pule aquele passo e prosiga para a Fase III.

As opções de Lutar e Meditar durante a Fase II ainda estão disponíveis para o Jogador nesse caso.

VIAJANDO DE UMA ILHA DE VOLTA PARA O CONTINENTE



Quando o Jogador viajar de um Local Ilha de volta para o Continente, siga esses passos:

1. O Jogador descarta uma carta com o mesmo Tipo de Terreno que o Local com Porto no Continente para onde ele deseja ir.

Ele também pode descartar uma carta que não tenha o mesmo Tipo de Terreno e pagar 1 de Ouro ou descartar quaisquer 2 cartas.

Há 6 Locais com Porto no Continente, mas lembre-se que só pode haver 1 Navio em cada Porto.

2. O Jogador então move sua miniatura para o Navio, move o Navio para o Local escolhido e coloca a miniatura ali.

Lembre-se: Não leia Cartas de Exploração de Skellige durante a viagem de volta para o Continente.

O Jogador pode realizar a Ação de Local daquele Local, seguindo as regras do jogo básico, e pode prosseguir com a Fase I.

O Jogador pode realizar essa Viagem **até duas vezes por Turno**. A segunda viagem só pode acontecer se ele iniciar o Turno em um Local Ilha, Viajar de Navio para o Continente, Viajar de Navio para um Local Ilha e então voltar para o Continente.



TURNO COMPLETO DO JOGADOR **EXEMPLO DE UMA PARTIDA COM 2 JOGADORES**

Exemplo de Uma Partida com 2 Jogadores

O Jogador começa o Turno em Cidarís com 3 cartas na mão. Ele descarta uma carta com o Ícone de Terreno de Montanha para mover-se para Cintra. Depois disso, ele realiza a Ação do Local para sacar 1 Poção.



Há um Navio naquele Local, portanto o Jogador decide mover-se para um Local Ilha: Ard Skellig. Ele descarta outra carta da mão com o Ícone de Terreno de Montanha e coloca sua miniatura de Bruxo no Navio.



O Jogador joga um dado e compara o resultado com a Trilha de Dagon. O resultado é 5, portanto o Jogador à direita dele lê para ele a seção superior da Carta de Exploração de Skellige.



Depois que a Carta de Exploração for resolvida, o Jogador move a miniatura do Navio com a miniatura do seu Bruxo para Ard Skellig. Então, o Jogador realiza a Ação do Local Ilha e aumenta o Nível de Combate dele em 1.



O Jogador ainda tem 1 carta restante na mão. Ele a descarta. Há um Ícone de Terreno de Água nessa carta. Como já há navios em Kaer Seren e Glenmore, o Jogador não pode se mover para lá. Ele move a miniatura do Navio com sua miniatura de Bruxo para Cidaris e realiza a Ação do Local.



Não há mais cartas na mão do Jogador, portanto ele decide terminar a Fase I de seu Turno. Como uma Carta de Exploração de Skellige já foi lida para ele nesse Turno, ele não Explora durante a Fase II desse Turno e prossegue para a Fase III.

Movendo Dagon para o nível mais alto da Trilha de Dagon



Quando Dagon estiver no último nível do lado de fora do Tabuleiro de Skellige e mover-se para o nível mais alto (o Local de Dagon), ele emerge.

Isso pode acontecer quando um Jogador estiver viajando para um Local Ilha e obter um resultado de 5 ou 6 no dado (passo 3 da Viagem do Continente para uma Ilha). Nesse caso:

- A Viagem Marítima é Segura e o Jogador à direita lê a seção superior da Carta de Exploração de Skellige.
- Ao emergir, Dagon também afeta o Jogador ativo. Ele reduz seu Nível de Escudo para 0 e ganha 1 Ficha de Rastro de Dagon.
- Então, o Jogador chega ao seu destino e continua a Fase I.

Isso também pode acontecer como efeito de uma Carta de Exploração de Skellige. Nesse caso, o Jogador que está realizando a Viagem Marítima para um Local Ilha reduz seu Nível de Escudo para 0, ganha 1 Ficha de Rastro de Dagon, chega ao seu destino e continua a Fase I.

Dagon também pode emergir como resultado de uma Carta de Evento ou outros efeitos especiais. Se isso acontecer enquanto nenhum Jogador estiver realizando uma Viagem Marítima, Dagon emerge, mas ninguém é afetado.

Esclarecimento sobre o Local de Dagon

O Local de Dagon é uma área no alto da Trilha de Dagon. Os Jogadores não podem mover-se para o Local de Dagon até que Dagon chegue àquela área. Os Jogadores não podem mover-se para o Local de Dagon a partir de um Local Ilha; só é possível chegar lá saindo de um Local no Continente.

Pode haver mais do que 1 Navio no Local de Dagon (o que significa que pode haver mais de 1 Jogador nesse Local).

Se Dagon for expulso e colocado de volta no nível inferior de sua Trilha, os Jogadores não podem mover-se para esse Local até Dagon emergir novamente. Ao sair desse Local, eles só podem mover-se para um Local no Continente.

Dagon Emergiu

Enquanto Dagon estiver no Local de Dagon (ou seja, ele emergiu dos mares), os Jogadores não jogam um dado ao viajar para Locais Ilha, já que a Viagem é sempre considerada Perigosa. Leia sempre a seção inferior da Carta de Exploração de Skellige nesse caso.



UIAJANDO PARA LUTAR CONTRA DAGON



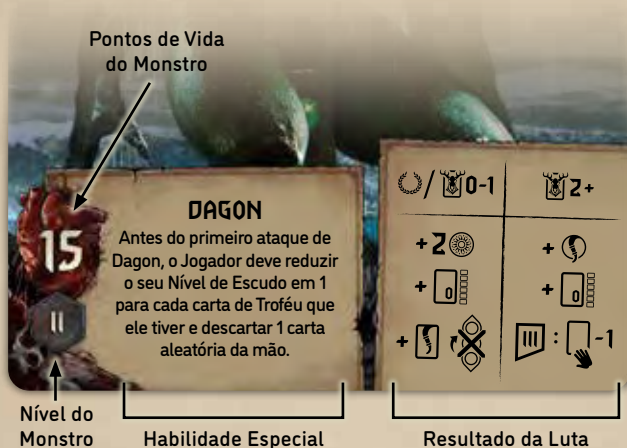
Quando Dagon tiver emergido (chegado ao Local de Dagon), o Jogador pode decidir pegar um Navio no Continente e navegar para Lutar contra ele.

Lembre-se: Você só pode entrar no Local de Dagon depois que Dagon emergir.

Para Lutar:

- O Jogador tem que estar em um Local no Continente onde haja um Navio.
- O Jogador coloca sua miniatura no Navio e descarta uma carta com qualquer Ícone de Terreno (como mostrado no Local de Dagon na Trilha).
- Não leia uma Carta de Exploração de Skellige.
- O Jogador move o Navio com sua miniatura para o Local de Dagon.
- O Jogador prossegue para a Fase II do Turno e Luta contra Dagon, seguindo todas as regras de Luta do jogo básico.
- O Jogador move o Navio com sua miniatura para o Local de Dagon.

A carta de Dagon mostra o Nível, Pontos de Vida, Habilidade Especial e resultado da Luta contra ele.



Só há duas formas de se obter uma Ficha de Rastro de Dagon:

- Dagon emergiu enquanto o Jogador viajava para um Local Ilha,
- O Jogador enfrentou Dagon e perdeu.

Resultado da Luta contra Dagon:

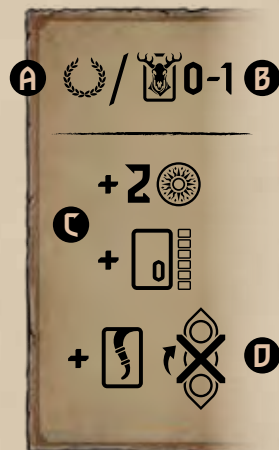
Como mostrado na carta de Dagon, há dois resultados possíveis para a Luta contra Dagon:

1. Dagon é Expulso se:

- o Jogador conseguir vencer a Luta. **A**
- o Jogador for derrotado e Dagon tiver no máximo 1 carta restante em seu Baralho de Pontos de Vida. **B**

Nesse caso, a miniatura de Dagon é colocada no nível apropriado da Trilha de Dagon, que depende do número de Jogadores. O Jogador é recompensado **C** com:

- 2 de Ouro
- qualquer Carta de Ação de custo 0 disponível no Tabuleiro de Jogo, que é acrescentada à sua Pilha de Descarte.
- a carta do topo do Baralho de Bônus de Dagon, que é colocada junto com os Troféus do Jogador.



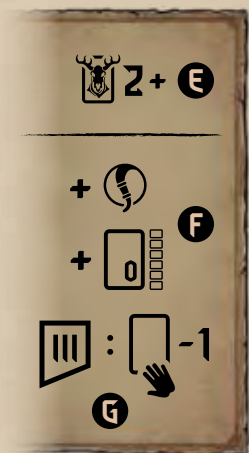
O Jogador não move seu marcador na Trilha de Troféus e não sofre Fadiga. **D**

2. O Jogador é completamente derrotado se ele não tiver mais nenhuma carta restante e se Dagon tiver 2 ou mais cartas em seu Baralho de Pontos de Vida. **E**

Nesse caso, Dagon permanece em jogo no Local de Dagon e o Jogador ganha **F**:

- 1 Ficha de Rastro de Dagon (se ele já não tiver uma).
- qualquer Carta de Ação de custo 0 disponível no Tabuleiro de Jogo, que é acrescentada à sua Pilha de Descarte.

Além disso, durante a Fase III desse Turno, o Jogador saca 1 carta a menos **G**.



Em ambos os casos, o Jogador segue todos os outros passos do resultado de uma Luta contra um Monstro e prossegue para a Fase III do Turno.

NOVOS LOCAIS DAS CARTAS DE EVENTO DE SKELLIGE



HEN INIS



Se o Jogador tiver no máximo 1 Carta de Troféu de Monstro de Nível I, ele saca uma Ficha de Monstro de Nível I e ganha a Carta de Troféu do Monstro correspondente. A Ficha do Monstro é descartada. O Jogador não move seu marcador na Trilha de Troféus e não sofre Fadiga.



LOC GWEN

+3



ULF'HEID



O Jogador saca uma Ficha de Monstro da pilha que ele escolher (Nível I, II ou III) e pega a Carta de Monstro correspondente. Em seguida, ele prossegue imediatamente para a Fase II do Turno e Luta contra o Monstro que ele sacou.



LOC MAR'SANDE

O Jogador ganha 3 de Ouro.



AËYNE AËD



O Jogador saca 4 Poções.



PAWEN Y CREUAN

+1 +1 +1

HUANDR HEUANG



O Jogador ganha 1 Ficha de Rastro de cada Tipo de Terreno.



SKELLIGE E OUTRAS EXPANSÕES



A Expansão Skellige pode ser combinada com algumas outras Expansões. Durante a primeira partida com essa Expansão, recomendamos não usar nenhuma outra Expansão. Quando os Jogadores já estiverem familiarizados com essa Expansão, eles podem usar a Expansão Skellige com:

- a Expansão Mages
- a Expansão Legendary Hunt
- a Expansão Monster Trail
- a Expansão Adventure Pack.

Se for combinar as Expansões Skellige e Monster Trail, lembre-se que Dagon usa seus Ataques Especiais durante a Luta, mas não tem nenhuma Fraqueza e Fichas de Fraqueza de Monstro não têm efeito durante uma Luta contra Dagon.

