

WIEDZMIN STARY ŚWIAT

SKELLIGE DODATEK

Co roku, gdy zbliża się Midinváerne – jak elfy zwą przesilenie zimowe – pierwszy śnieg i pokrywający tąki szron przywołują we mnie wspomnienia wyprawy na archipelag Skellige. Uwierz, drogi czytelniku, że nawet zeszłoroczne mrozy – przez wielu w Kaedwen zwane zimą stulecia – nie mogą równać się z aurą, jaka panuje na tych górzystych wyspach.

Dotąd tylko raz udało mi się odwiedzić Skellige. W tym miejscu należy przyznać otwarcie, że wspomnienia, które przywozłem z tej wyprawy, można porównać do beczki słodkiego miodu zaprawionej łyżką dziegciu.

Wyspiarze to niezwykle interesujący lud. Trudno nawiązać bliską relację ze Skelligijczykiem, zupełnie jakby gruba warstwa futer i skór chroniła ich nie tylko przed mrozem, lecz także przed nawiązywaniem znajomości.

Wiedz jednak, że gdy któryś z nich nazwie cię przyjacielem, zyskujesz druha na całe życie. A nie ulega wątpliwości, że takiego druha warto mieć. Skelligijczycy są honorowi i lojalni. Nie zwykli też tracić czasu na znane z naszych dworów podchody i fortele. Spory rozwiązują szybko i konkretnie – siłą argumentów lub mięśni, zależnie od przedmiotu sprawy.

Nie miałem okazji przyglądać się starciu wyspiarzy, widziałem za to, jak zwaśnione klany – ich społeczność dzieli się bowiem na takowe – zakopywały topór wojenny. Nie wiem, czy ktokolwiek na Kontynencie sprostaby im

wtedy w picu. Należy tutaj dodać, że trunki na archipelagu mają najwyższej klasy. Jedynie krasnoludy z gór Mahakamu pędzą lepszą gorzałkę. Widocznie srogi mróz sprzyja doskonaleniu sposobów na ogrzewanie się.

Gdzie więc ta łyżka dziegciu, o której wspomniałem wcześniej?

Surowy klimat zahartował nie tylko mieszkających tam ludzi. Żyjące na wyspach bestie bywają o wiele groźniejsze od tych, z którymi dzielimy Kontynent. Słyszałem o wilkołakach zdolnych rozszarpać dwóch wiedźminów jednocześnie. Słyszałem o lodowych gigantach ciskających potężnymi brytami lodu na wiele sążni.

Słyszałem też o Dagonie. Podwodnym stworze, który w oczach wielu urósł do rangi bóstwa. Skelligijczycy niechętnie o nim rozmawiają. Są odważni, ale nie głupi. Wiedzą, że są na tym świecie istoty zbyt przerażające, aby stawić im czoła. Dagon jest jedną z nich.

Jeśli zechcesz odwiedzić archipelag, z pewnością czeka cię niezapomniana przygoda. Skosztuj świeżej ryby i sprawdź, jak grzeje niedźwiedzie futro. Miej się jednak na baczności – wody Wielkiego Morza skrywają wiele niebezpieczeństw.

Kroniki Benno Kobarta,
fragment rozdziału XX „Poza Kontynentem”

ELEMENTY



50 kart eksploracji Skellige



5 żetonów tropów Dagona



30 kart zdarzeń Skellige



5 kart bonusów Dagona



duża karta Dagona



6 żetonów przystani



plansza Skellige



figurka Dagona i 3 figurki statków



3 żetony obszarów

OPRACOWANIE



CD PROJEKT RED®

rebel

Projekt gry i nadzór projektu

Łukasz Woźniak

Fabula

Barnaba Drukata

Tłumaczenie

Michał Kubiak

Marketing

Łukasz Simiński, Paweł Podgrudny

Nadzór artystyczny

Dawid Bartłomiejczyk

Projekt graficzny

Dawid Bartłomiejczyk, Michał Długaj,
Dominika Bartkowska

Projekt figurek

Tomasz Kalisz, Robert Kurek

Ilustracja mapy

Damien Mammoliti

Instrukcja

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

Rozwój gry

Łukasz Szopka, Michał Gryń

Główni testerzy

Łukasz Szopka, Michał Sprysak,
Przemysław Ciemniejewski,
Ola Woźniak, Michał Gryń,



Pamper Playtesting Group

Wideo

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

Rozwój gry i nadzór projektu

Rafał Jaki

Edycja warstwy fabularnej

Marcin Blacha, Tomasz Matera

Edycja tekstów

Marcin Łukaszewski, Robert
Malinowski, Ryan Bowd, Łukasz Gręda

Ilustracja na okładce

Valeriy Vegera

Projekt graficzny logo

Irina Moraru

Projekt figurek i nadzór artystyczny

Paweł Mielniczuk, Dawid Kowal

Projekt graficzny i nadzór artystyczny

Przemysław Juszczyk

Wideo

Jacek Krogulski, Marcin Bawolski,
Grzegorz Michalak, Adam Dudek

Produkcja

Michał Krzemiński,
Magdalena Darda-Ledzion

Skrypt i narracja

Borys Pugacz-Muraszkiewicz

Social media i PR

Marcin Momot, Radek Grabowski,
Alicja Kozera

Dział prawny

Kinga Palińska

Tłumaczenie z języka angielskiego

Agnieszka Chrzanowska,
zespół Rebel

Redakcja

zespół Rebel

Ilustracje

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

CD PROJEKT® i Wiedźmin®
są zarejestrowanymi znakami
towarowymi CD PROJEKT S.A.

© 2022 CD PROJEKT S.A.
Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wszystkie pozostałe prawa autorskie
i znaki towarowe są własnością ich
odpowiednich właścicieli.



PRZYGOTOWANIE GRY

Po przygotowaniu planszy z podstawowej wersji gry (krok 1.) należy przygotować elementy z dodatku *Skellige*.

1. **Planszę Skellige** ① należy umieścić po lewej stronie planszy z podstawowej wersji gry.
2. **Trzy żetony obszarów** ② należy dołożyć do 18 żetonów obszarów z podstawowej wersji gry.
3. **Talię eksploracji Skellige** ③ należy potasować i umieścić zakrytą na wyznaczonym polu na planszy Skellige.
4. **Talię zdarzeń Skellige** ④ należy umieścić na wyznaczonym polu na planszy Skellige. Karty zdarzeń powinny być ułożone w kolejności rosnącej według numerów na rewersach. Na wierzchu talii powinna znajdować się karta z numerem 1.
5. W zależności od liczby graczy uczestniczących w rozgrywce **figurkę Dagona** ⑤ należy umieścić obok odpowiedniego pola na torze Dagona.
 - 1 W rozgrywce 1-osobowej figurkę umieszcza się obok pola z tym symbolem.
 - 2/3 W rozgrywce 2- i 3-osobowej figurkę umieszcza się obok pola z tym symbolem.
 - 4/5 W rozgrywce 4- i 5-osobowej figurkę umieszcza się obok pola z tym symbolem.

6. Wszystkie **karty bonusów Dagona** ⑥ należy potasować, stworzyć zakrytą talię bonusów Dagona i umieścić obok planszy Skellige. **Dużą kartę Dagona** ⑥A i **żetony tropów Dagona** ⑥B należy umieścić obok tej talii.

a. **Duża karta Dagona** jest dwustronna. W rozgrywce standardowej umieszcza się ją stroną ze zdolnością specjalną potwora do góry. W rozgrywce z dodatkiem *Na tropie potworów* umieszcza się ją stroną z 4 atakami specjalnymi do góry.

7. **Sześć żetonów przystani** ⑦ należy pomieszać (stroną z symbolem kotwicy do góry) i umieścić obok następujących obszarów na planszy: 1. Kaer Seren, 5. Cidarar, 6. Novigrad, 9. Cintra, 12. Glenmore i 13. Doldeth.
8. Następnie umieszczone w ten sposób żetony przystani należy odwrócić. Na 3 z nich widnieje **symbol statku** ⑧ – takie obszary to **przystanie**. Należy postawić po 1 **figurce statku** ⑧ obok każdego z nich. Podczas rozgrywki żetony przystani powinny się znajdować obok odpowiednich obszarów stroną z symbolem kotwicy do góry.

Dalsze przygotowanie gry przeprowadza się według standardowych zasad. Może się zdarzyć, że na planszy Skellige pojawi się kilka potworów.



OPIS ROZGRYWKI

W rozgrywce z dodatkiem *Skellige* cel gry jest taki sam jak w podstawowej wersji gry (zwiększenie swojej reputacji do 4). Wszelkie zmiany w strukturze rozgrywki zostały wyjaśnione niżej.



TOR DAGONA

Ten dodatek zawiera planszę Skellige, na której znajduje się tor Dagona – to obok niego umieszcza się figurkę Dagona.

W zależności od liczby graczy uczestniczących w rozgrywce figurkę Dagona stawia się obok odpowiedniego pola, oznaczając w ten sposób poziom zagrożenia podczas morskich podróży.

Pole znajdujące się najwyżej na torze jest nazywane obszarem Dagona. Gdy figurka Dagona znajdzie się na tym polu, Dagon wynurza się z morskich głębin i pojawia się w grze. Jego obecność wpływa na morskie podróże, a gracze mogą próbować z nim walczyć.

Gracz nie może wejść na obszar Dagona, dopóki ten nie pojawi się w grze. Więcej informacji na ten temat znajduje się na kolejnych stronach.

NOWE OBSZARY



Na mapie Skellige znajdują się 3 nowe obszary. Na potrzeby rozgrywki te obszary są traktowane jak dowolne inne obszary. Podczas przygotowania 3 żetony tych obszarów miesza się z żetonami obszarów z podstawowej wersji gry, więc potwory mogą się pojawić na obszarach na wyspach. Ponadto niektóre zadania mogą wymagać wejścia na obszar znajdujący się na 1 z wysp.

Akcje obszarów

Ard Skellig + / / /

Na tym obszarze możesz podnieść swój poziom wybranego atrybutu o 1. Możesz wybrać: atak, obronę, alchemię albo zdolność specjalną.

Wyspa Mgieł + / + -1

Na tym obszarze możesz wybrać 1 z 2 akcji:

- Weź z puli odkrytych kart akcji dowolną kartę o koszcie 0 i odłóż ją na swój stos kart odrzuconych. Nie możesz wykonać tej akcji obszaru, jeśli w puli odkrytych kart akcji nie ma karty o koszcie 0. Następnie uzupełnij puste pole po karcie według standardowych zasad.
- Zwróć 1 żeton złota do banku, aby wziąć z puli odkrytych kart akcji dowolną kartę o koszcie 1 i odłożyć ją na swój stos kart odrzuconych. Nie możesz wykonać tej akcji obszaru, jeśli w puli odkrytych kart akcji nie ma karty o koszcie 1. Następnie uzupełnij puste pole po karcie według standardowych zasad.

Eyna

0 : +
 → / →

Jeśli nie masz kart trofeów potworów poziomu I albo II, weź żeton potwora poziomu I z wierzchu stosu. Następnie weź pasującą kartę potwora i wsuń ją pod swoją planszę, tak aby zdolność trofeum była widoczna.

Odłóż ten żeton potwora do pudełka.

Nie zwiększaj swojej reputacji ani nie doznawaj zmęczenia.

Jeśli masz 1 albo kilka kart trofeów potworów poziomu I albo II, wybierz i odrzuć 1 z nich.

Jeśli odrzucisz kartę trofeum potwora poziomu I, weź żeton potwora poziomu II z wierzchu stosu i wykonaj czynności opisane wyżej.

Jeśli odrzucisz kartę trofeum potwora poziomu II, weź żeton potwora poziomu III z wierzchu stosu i wykonaj czynności opisane wyżej.

Nowe wyspy

Podczas podróży gracze mogą także odkryć nowe obszary na wyspach – znajdują się one w talii zdarzeń Skellige. Gdy gracz odkryje nowy obszar, umieszcza odkrytą kartę zdarzenia Skellige obok innego obszaru na planszy Skellige. Od tej pory gracze mogą podróżować z obszarów z żetonami przystani na Kontynencie do nowo odkrytych obszarów na archipelagu Skellige.

Aby nie psuć niespodzianki, akcje obszarów na kartach zdarzeń Skellige zostały opisane na str. 11.

PODRÓŻ STATKIEM



Jedynym sposobem dotarcia na obszary na wyspach jest podróż statkiem. W grze występują 3 figurki statków.

Na tym samym obszarze na wyspie albo na Kontynencie może się znajdować maksymalnie 1 statek.

Jeśli gracz skończy swoją turę na obszarze na wyspie, pozostali gracze nie mogą się poruszyć na ten obszar, dopóki gracz go nie opuści.

Gracze korzystają z figurek statków, aby podróżować z obszaru na Kontynencie na dowolny obszar na wyspie i z powrotem. Figurek statków nie używa się do podróżowania między:

- dwiema przystaniami na Kontynencie,
- dwoma obszarami na wyspach,
- obszarem na wyspie a obszarem Dagona.

Gdy gracz poruszy się na obszar ze statkiem, po wykonaniu akcji tego obszaru może się zdecydować na podróż na obszar na wyspie. Może zrobić to także wtedy, gdy rozpoczyna swoją turę na obszarze, na którym znajduje się figurka statku.

PODRÓŻ Z KONTYNENTU NA WYSPĘ



Gracz może podróżować na obszar na wyspie tylko wtedy, gdy znajduje się na obszarze przystani na Kontynencie z figurką statku.

Gracz może podróżować na wyspę **tylko raz na turę**.

Gdy gracz chce podróżować na statku z obszaru na Kontynencie, wykonuje następujące kroki:

1. Odrzuca kartę akcji z symbolem terenu pasującym do symbolu terenu na obszarze, na który chce się poruszyć. Gracz może odrzucić 1 dowolną kartę akcji (z dowolnym symbolem terenu) i zwrócić 1 żeton

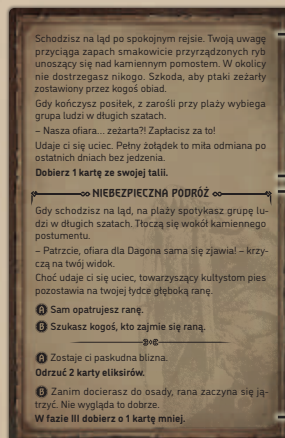
złota do banku albo odrzucić 2 dowolne karty akcji (z dowolnymi symbolami terenu). Na planszy Skellige znajdują się 3 obszary – kolejne mogą się pojawić podczas rozgrywki.

2. Umieszcza swoją figurkę wiedzmina na figurce statku.
3. Rzuca kością i porównuje otrzymany wynik z **oznaczeniem obok pola na torze Dagona A**, przy którym znajduje się figurka Dagona.
 - a. Jeśli wynik pasuje do **górnego oznaczenia B**, podróż jest **bezpieczna**. Figurkę Dagona należy przesunąć o 1 pole w górę na torze Dagona C.



(Więcej o efekcie przesunięcia figurki Dagona – zob. str. 9).

- b. Jeśli wynik pasuje do **dolnego oznaczenia D**, podróż jest **niebezpieczna**.
4. Gracz po prawej stronie aktywnego gracza dobiera wierzchnią kartę z talii eksploracji Skellige i odczytuje odpowiednią sekcję podróżującemu graczowi.
 - a. Jeśli podróż jest **bezpieczna**, gracz odczytuje tekst w **górnjej sekcji E** karty eksploracji Skellige.
 - b. Jeśli podróż jest **niebezpieczna**, gracz odczytuje tekst w **dolnej sekcji F** karty eksploracji Skellige.



E
symbol bezpiecznej
podróży



F
symbol niebezpiecznej
podróży



5. Jeśli na podróż nie wpływają żadne inne efekty, gracz przenosi swoją figurkę z figurki statku na obszar, który wybrał w 1. kroku.
- Następnie gracz może wykonać akcję tego obszaru i wykonać dowolne zadania albo zadania tropienia powiązane z tym obszarem, które posiada.
 - Gracz może się zdecydować na kontynuowanie fazy I, podróżując z powrotem na Kontynent, albo na jej zakończenie (aby na przykład w kolejnej fazie walczyć ze znajdującym się na tym obszarze potworem).

Limit eksploracji

Jeśli w danej turze gracz podróżował z Kontynentu na wyspę, nie może przeprowadzić eksploracji w fazie II swojej tury – może walczyć, medytować albo od razu przejść do fazy III.

PODRÓŻ POWROTNA Z WYSPY NA KONTYNET



Gdy gracz chce odbyć podróż powrotną z obszaru na wyspie na Kontynent, wykonuje następujące kroki:

- Odrzuca kartę akcji z symbolem terenu pasującym do symbolu terenu na obszarze przystani na Kontynencie, na który chce się poruszyć.

Gracz może odrzucić 1 dowolną kartę akcji (z dowolnym symbolem terenu) i zwrócić 1 żeton złota do banku albo odrzucić 2 dowolne karty akcji (z dowolnymi symbolami terenu).

Na Kontynencie znajduje się 6 obszarów przystani, należy jednak pamiętać, że w każdej przystani może być tylko 1 figurka statku.

- Następnie gracz umieszcza swoją figurkę na figurce statku, przesuwa obie figurki na wybrany obszar na Kontynencie i stawia na nim swoją figurkę.

Uwaga! Podczas podróży powrotnej na Kontynent nie odczytuje się karty eksploracji Skellige.

Gracz może wykonać akcję tego obszaru według standardowych zasad i kontynuować fazę I swojej tury.

Gracz może podróżować na Kontynent **maksymalnie 2 razy na turę**. Taka sytuacja może mieć miejsce, gdy gracz zaczyna swoją turę na obszarze na wyspie, podróżuje z powrotem na Kontynent, z którego podróżuje na 1 z wysp, aby następnie wrócić na Kontynent.



OPIS TURY GRACZA

ROZGRYWKA 2-OSOBOWA

Przykład ruchu w rozgrywce 2-osobowej

Gracz rozpoczyna swoją turę w Cidaris z 3 kartami akcji na ręce. Odrzuca z ręki kartę z symbolem górskiego terenu, aby poruszyć się do Cintry. Następnie wykonuje akcję tego obszaru i dobiera 1 kartę eliksiru.



Na tym obszarze znajduje się figurka statku, więc gracz decyduje się na podróż na obszar na wyspie – Ard Skellig. Odrzuca z ręki kolejną kartę z symbolem górskiego terenu i umieszcza swoją figurkę wiedźmina na figurce statku.



Następnie gracz rzuca kością i porównuje otrzymany wynik z oznaczeniem obok pola, na którym znajduje się figurka Dagona. Jego wynik to 5, więc gracz po prawej stronie odczytuje mu tekst w górnej sekcji bezpiecznej podróży na karcie eksploracji Skellige. Figurkę Dagona należy przesunąć o 1 pole w górę.



Po rozpatrzeniu karty eksploracji gracz przesuwa figurkę statku i swoją figurkę wiedźmina na wyspę Ard Skellig. Następnie wykonuje akcję tego obszaru i podnosi swój poziom ataku o 1.



Gracz wciąż ma na ręce 1 kartę akcji z symbolem wodnego terenu. Odrzuca ją, aby poruszyć się na obszar z takim samym symbolem terenu na Kontynencie. Jako że w Kaer Seren i Glenmore znajdują się figurki statków, gracz nie może się tam poruszyć. Postanawia wrócić do Cidaris. Przesuwa figurkę statku i swoją figurkę wiedźmina do Cidaris, a następnie wykonuje akcję tego obszaru.



Gracz nie ma na ręce żadnych kart, więc kończy fazę I swojej tury. Jako że w fazie I podróżował na wyspę (i odczytano mu kartę eksploracji Skellige), nie może przeprowadzić eksploracji w fazie II, więc przechodzi do fazy III.

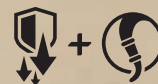
Przesuwanie figurki Dagona na najwyższe pole na torze



Gdy figurka Dagona znajduje się na najwyższym polu na torze Dagona (obszar Dagona), Dagon wynurza się z morskich toni. Taka sytuacja może mieć miejsce, gdy gracz podróżuje na obszar na wyspie i wyrzuci 5 albo 6 na kości (krok 3. podróży z Kontynentu na wyspę).

W takim przypadku:

- Podróż jest bezpieczna i gracz po prawej stronie aktywnego gracza odczytuje tekst w górnej sekcji karty eksploracji Skellige.
- Na aktywnego gracza wpływa efekt wynurzenia się Dagona. Gracz obniża swój poziom tarczy do 0 i bierze żeton tropu Dagona.
- Następnie gracz porusza się na wybrany wcześniej obszar i kontynuuje fazę I swojej tury.



Dagon może się także wynurzyć w wyniku efektu karty eksploracji Skellige. Gdy tak się stanie, gracz, który podróżuje na obszar na wyspie, obniża swój poziom tarczy do 0, bierze żeton tropu Dagona i po dotarciu na wybrany wcześniej obszar kontynuuje fazę I swojej tury.

Dagon może się także wynurzyć w wyniku efektu karty zdarzenia albo innego efektu w grze. Gdy tak się stanie i żaden z graczy nie podróżuje, wynurzenie się Dagona nie ma na nikogo wpływu.

Wyjaśnienia dotyczące obszaru Dagona

Najwyższe pole na torze Dagona jest nazywane obszarem Dagona. Gracze nie mogą się poruszyć na ten obszar, dopóki nie ma na nim figurki Dagona. Ponadto gracze nie mogą się poruszyć na obszar Dagona z obszaru na wyspie – poruszyć się można wyłącznie z obszaru na Kontynencie.

Na obszarze Dagona może się znajdować kilka figurek statków, co oznacza, że w tym samym czasie może tam przebywać kilkoro graczy.

Gdy Dagon zostanie odpędzony, a jego figurka zostanie przeniesiona na odpowiednie pole toru, gracze nie mogą poruszyć się na obszar Dagona, dopóki Dagon znów się nie wynurzy. Z obszaru Dagona można poruszyć się wyłącznie z powrotem na obszar na Kontynencie.

Wynurzenie się Dagona

Dopóki figurka Dagona znajduje się na obszarze Dagona (co oznacza, że potwór wynurzył się z morskich toni), gracze nie rzucają kością przed podróżą na obszar na wyspie – wszystkie podróże są uważane za niebezpieczne. Oznacza to także, że odczytuje się treść w dolnej sekcji karty eksploracji Skellige.



PODRÓŻ I WALKA Z DAGONEM



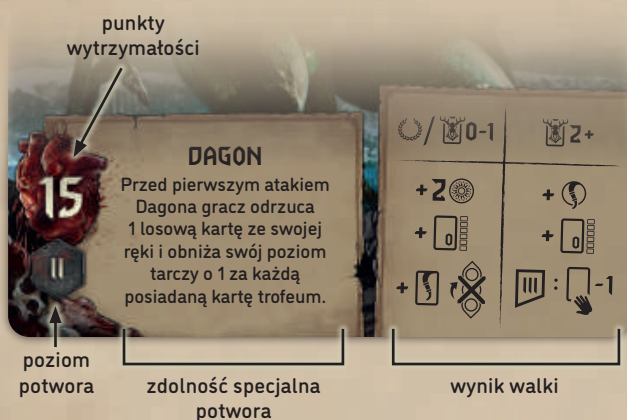
Gdy Dagon się wynurzy (jego figurka znajduje się na obszarze Dagona), gracz może wyruszyć w podróż z obszaru z figurką statku na Kontynencie, aby stanąć z nim do walki.

Uwaga! Gracz nie może wejść na obszar Dagona, dopóki ten nie pojawi się w grze.

Aby wyruszyć do walki z Dagonem:

- Figurka gracza musi się znajdować na obszarze na Kontynencie, na którym jest figurka statku.
- Gracz umieszcza swoją figurkę na figurce statku i odrzuca kartę akcji z dowolnym symbolem terenu (na obszarze Dagona widnieje uniwersalny symbol terenu).
- Nie odczytuje się karty eksploracji Skellige.
- Gracz przesuwa figurkę statku ze swoją figurką na obszar Dagona.
- Gracz przechodzi do fazy II swojej tury i walczy z Dagonem według standardowych zasad walki.

Na dużej karcie Dagona znajdują się informacje dotyczące jego poziomu, punktów wytrzymałości i zdolności specjalnej, a także wynik walki.



Gracz może zdobyć żeton tropu Dagona tylko na 1 z 2 sposobów:

- Gracz podróżuje na 1 z obszarów na wyspach i podczas jego podróży wynurza się Dagon.
- Gracz walczy z Dagonem i przegrywa.

Jeśli efekt karty każe graczowi wziąć dowolny żeton tropu, gracz może wziąć tylko żeton z symbolem terenu (**nie może** wziąć żetonu tropu Dagona).

Wynik walki z Dagonem

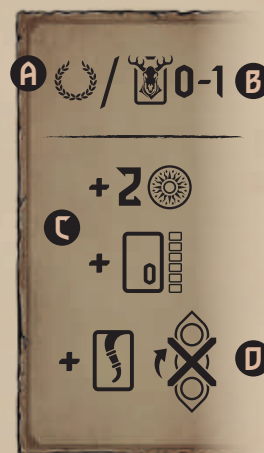
Jak pokazano na dużej karcie Dagona, walka z tym potworem może się zakończyć na 1 z 2 sposobów:

1. Odpędzenie Dagona. Dzieje się tak, gdy:

- Gracz wygrywa walkę **A**.
- Gracz zostaje powalony, a w talii wytrzymałości Dagona są mniej niż 2 karty **B**.

W takiej sytuacji figurkę Dagona należy umieścić na odpowiednim polu na torze Dagona w zależności od liczby graczy uczestniczących w rozgrywce. W nagrodę gracz **C**:

- Pobiera 2 żetony złota z banku.
- Bierze z puli odkrytych kart akcji dowolną kartę o koszcie 0 i odkłada ją na swój stos kart odrzuconych.
- Bierze wierzchnią kartę z talii bonusów Dagona i wsuwa pod swoją planszatkę (karta bonusu nie jest trofeum).



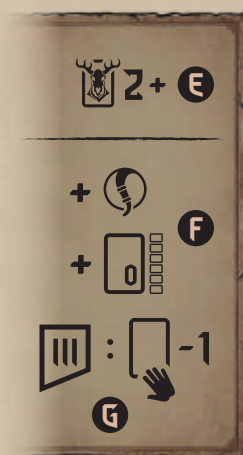
Gracz nie zwiększa swojej reputacji ani nie doznaje zmęczenia **D**.

2. Klęska gracza. Dzieje się tak, gdy gracz zostaje powalony, a Dagon ma 2 albo więcej kart w swojej talii wytrzymałości **E**.

W takiej sytuacji Dagon pozostaje w grze – jego figurkę zostawia się na obszarze Dagona. Gracz natomiast **F**:

- Bierze 1 żeton tropu Dagona (jeśli go nie ma).
- Bierze 1 kartę o koszcie 0 z puli odkrytych kart akcji i odkłada na swój stos kart odrzuconych.

Ponadto w tej turze dobiera o 1 kartę mniej w fazie III **G**.



W obu przypadkach gracz wykonuje czynności związane z wynikiem walki z potworem i przechodzi do fazy III swojej tury.

AKCJE NOWYCH OBSZARÓW Z KART ZDARZEŃ SKELLIGE



HEN INIS



Jeśli masz mniej niż 2 karty trofeów potworów poziomu I, weź 1 żeton potwora poziomu I z wierzchu stosu. Następnie weź pasującą kartę potwora i wsuń ją pod swoją planszatkę, tak aby zdolność trofeum była widoczna. Odłóż ten żeton potwora do pudełka. Nie zwiększaj swojej reputacji ani nie doznawaj zmęczenia.



HUANDRE HEUANGI



Dobierz żeton potwora poziomu I, II albo III z wierzchu odpowiedniego stosu i weź pasującą kartę potwora. Następnie natychmiast przejdź do fazy II swojej tury i przeprowadź walkę z potworem widniejącym na tej karcie potwora. Rozpatrz wynik walki według standardowych zasad z następującą zmianą: jeśli poniosłeś klęskę, wtasuj ten żeton potwora do odpowiedniego stosu.



LOC GWEN



Pobierz 3 żetony złota z banku.



AENYE ARD



Dobierz 4 karty eliksirów. Jeśli przekroczysz limit 4 kart eliksirów, odrzuć tyle kart eliksirów, aby zostały Ci 4 karty.



PAWEN Y CREUAN



Weź po 1 żetonie tropu każdego rodzaju, którego nie masz.



„SKELLIGE” I INNE DODATKI



Dodatek *Skellige* można łączyć z niektórymi dodatkami. Sugerujemy jednak, aby do pierwszej rozgrywki z tym dodatkiem nie dołączać żadnego dodatku. Gdy gracze dobrze poznają zasady dodatku *Skellige*, mogą go łączyć z następującymi dodatkami:

- *Magowie*,
- *Legendarne łowy*,
- *Na tropie potworów*,
- *Zestaw przygód*.

Należy pamiętać, że podczas rozgrywki z dodatkami *Skellige* i *Na tropie potworów* Dagon korzysta z ataku specjalnego podczas walki, ale nie ma żadnych słabości, więc żetony słabości nie mają wpływu na walkę.

