



# THE WITCHER

## EL VIEJO MUNDO

### MONSTER TRAIL

EXPANSIÓN

*El brujo se detuvo, sintiendo un escalofrío de ansiedad que le recorría el cuello. Un silencio absoluto reinaba en el bosque desde hacía rato. El sonido de los pájaros que le había acompañado en las últimas horas había cesado. Tampoco había rastro de animales salvajes por ninguna parte.*

*«Todo aquel que se adentre demasiado en el bosque no vuelve jamás», había dicho uno de los aldeanos la noche anterior. «El bosque ahora pertenece a un hombre lobo... o a algún otro demonio».*

*El campesino, por supuesto, estaba equivocado. Los retazos de verdad recogidos de los relatos de los aldeanos dejaban claro que era un demonio, y no un hombre lobo, el que moraba por la espesura.*

*El brujo se agachó, notando un rastro fresco en la maleza. Su corazonada era correcta: era una demonibestia, y una bastante grande además...*

*Se llevó la mano a la cintura para asegurarse de que la bomba, llamada «Bejín del Demonio», se encontraba atada en su sitio. Luego sacó un pequeño*

*frasco de su bolsa y lo descorchó. Aplicó un aceite especial a la hoja con una precisión que venía de la práctica.*

*En un combate contra una bestia que puede matar a un jinete y a su caballo de un solo zarpazo... es absolutamente esencial no andarse con miramientos.*

*Al enderezarse, vio movimiento en un extremo de su campo de visión. Una forma oscura se movía entre los arbustos. El brujo cerró los ojos y respiró profundamente.*

*Estaba preparado...*

*¿Y yo? Entonces estaba sentado en la aldea, esperando su regreso del bosque con los demás. Y regresó, por supuesto. Eso sí, apenas manteniéndose en pie, pero regresó. Y, después de ser cosido y recompuesto, recogió su premio... y continuamos.*

Crónicas de Benno Kobart,  
extracto del capítulo XIII, Peligros en el Camino.

# COMPONENTES

## Componentes de Monstruo Trol

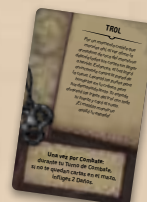
### Componentes de Brujo Mantícora



1 Tablero de Jugador



1 Miniatura de Trol



1 Carta de Trofeo de Trol



1 Ficha de Trol

1 Miniatura de Brujo con una base de color



1 Ficha de Puntuación y 1 Ficha de Puntuación de plástico



1 Indicador de Escudo de Madera 5 cubos de Madera



10 Cartas de Acción Iniciales



4 Cartas de Trofeo de Brujo

### 11 Cartas de Acción Única



1 por cada Brujo del juego básico, cada Mago de la Expansión Mages y el Brujo Mantícora.



28 Cartas de Bomba



15 Cartas de Mutágeno



40 Cartas de Acción Avanzada



4 Cartas Especiales de Combate de Monstruo



29 Cartas Grandes de Monstruo



18 Fichas de Debilidad

# MODOS DE JUEGO

Para jugar a este juego, necesitas el juego básico **The Witcher: El Viejo Mundo**.

La Expansión Monster Trail consiste en unos cuantos modos de juego que pueden usarse juntos o por separado. Sugerimos añadir los modos de juego de uno en uno.

Tanto la preparación como la mecánica no cambian, a excepción de las modificaciones para cada modo que se detallan más adelante.

## BRUJO DE LA ESCUELA DE LA MANTÍCORA



Cuando elijas usarlo, el Brujo de la Escuela de la Manticora se juega como cualquier otro Brujo del juego básico. El Brujo tiene su propia Localización de Escuela, además de sus propios componentes.



### Especialidad de Tolerancia de Pociones:



Una vez por Combate: durante tu Turno de Combate, puedes descartar 1 Poción sin usar (si estás en el nivel 1, descarta 2 Pociones) para realizar tu Especialidad de Tolerancia de Pociones y realizar Daño (y, si tu nivel es 3 o más, robar 2 cartas).

## MONSTRUO TROL



Cuando elijas usarlo, añade el Monstruo Trol a la reserva de Monstruos.

El Monstruo Trol tiene una carta y una ficha (en la versión Deluxe tiene una miniatura).

## CARTAS DE MUTÁGENO



Cuando elijas usarlas, baraja todas las cartas de Mutágeno juntas (para formar el mazo de Mutágenos) y colócalas bocabajo cerca del mazo de Pociones.

Durante la partida, cada vez que llegues al siguiente Nivel, en lugar de robar 1 o 2 cartas (como se muestra en tu Tablero de Jugador), obtienes una nueva carta de Mutágeno.

Cuando obtengas una nueva carta de Mutágeno, roba 3 cartas de la parte superior del mazo de Mutágenos, elige 1 de ellas y baraja las 2 cartas restantes de nuevo con el mazo. Coloca el Mutágeno elegido en tu área de juego.

Cuando consigas 2 cartas de Mutágeno (al alcanzar el 4º y 5º nivel), realiza los pasos descritos anteriormente dos veces.

Cada carta de Mutágeno tiene una Habilidad que puede ser usada durante el Combate. Cada Mutágeno que el Jugador posea puede ser usado una vez por Combate.



## CARTAS DE BOMBA



*Ya he escrito sobre pociones que permiten a los brujos aguantar más tiempo en la batalla y que enviarían, a un mortal ordinario que las use, directo a la tumba. Sin embargo, hay que admitir que todas estas pociones son solo una parte de las especificidades alquímicas que los brujos pueden preparar.*

*Las bombas me son de especial interés, aunque rara vez he conocido a alguien que las utilice. Decían que tener la bomba adecuada en mano no hace daño, pero su preparación es cara, y requiere mucho tiempo. Por lo tanto, solo aquellos que sabían que iban a tener un combate realmente exigente se aseguraban de tener una a mano. Una pena, ¡porque es una visión digna de admiración!*

Crónicas de Benno Kobart, extracto del capítulo XVII, Espadas y Piedras, o Cómo Convertimos Cualquier Cosa en un Arma Mortífera.

Cuando elijas usarlas, baraja todas las cartas de Bomba entre sí (para formar el mazo de Bombas) y colócalas, bocabajo, al lado del mazo de Pociones.



Durante la partida, cada vez que robes una carta de Poción (de cualquier efecto y por cualquier motivo) deberás elegir entre:

- Robar 1 Poción de la parte superior del mazo de Pociones, *como es habitual*, o
- Descartar 1 Poción o 1 de Oro para robar en su lugar la carta superior del **mazo de Bombas**.

Puedes llevar hasta un máximo de 4 cartas de Pociones y 4 cartas de Bomba.

Durante un Combate, puedes usar un número combinado de cartas de Poción y/o de Bomba igual o menor que tu Nivel de Alquimia.

Las Bombas **no** cuentan como Pociones (por ejemplo, si un efecto dice «descarta Pociones», ignora las Bombas que tengas).

### Bomba de Dimerita explicada:

Esta Bomba tiene una habilidad especial que solo funciona si usas el Modo de Juego «Debilidades y Ataques Especiales de Monstruo». Si no juegas ese modo, devuelve las cartas de Bomba de Dimerita a la caja.



## CARTAS DE ACCIÓN AVANZADA



*[...] No diré que soy un maestro de combate o de esgrima, porque solo agarré una espada una vez... cuando me pidieron que la llevara al armero. Pero, he visto «cosas» en mi vida. Fui, entre otras cuestiones, testigo de un asesinato en una taberna, en el que un Brujo de la escuela de la Víbora, tras recibir un potente puñetazo en las costillas con la pata de su silla, entró en trance de combate un momento después y derribó a cuatro grandullones antes de que los demás se dieran cuenta de quién les había golpeado. No dudo en afirmar que, entre los diez mejores guerreros del continente, al menos siete son adeptos de alguna de las escuelas de Brujos. Lo que un Brujo bien entrenado puede hacer en combate es indescriptible. Deseo, querido lector, que un día lo veas por ti mismo, pero al mismo tiempo ¡que no lo sientas en tus carnes!*

Crónicas de Benno Kobart, extracto del Capítulo XVI, ¿Qué es un Brujo?

Hay 10 tipos diferentes de cartas de Acción Avanzada en el juego (4 copias de cada tipo).

Cuando elijas usarlas, puedes añadir inmediatamente **las 40** cartas de Acción Avanzada a la vez, o hacerlo gradualmente. Si eliges añadirlas gradualmente, elige qué tipos de carta quieres añadir, y luego añade **las 4 cartas** de cada uno de los tipos elegidos.

Antes de preparar la reserva de cartas de Acción en el tablero, todas las cartas de Acción Avanzada elegidas se barajan con el mazo principal de cartas de Acción (aunque lo mejor sería que explicases primero las nuevas cartas de Acción a los jugadores).

Todas las cartas de Acción Avanzada tienen textos explicativos en la parte inferior de la carta. ❶

## Cartas grises

Algunas de las cartas de Acción Avanzada tienen un color gris. ❷

Es un nuevo color de carta, así que no coincide con ninguna Extensión de Combo.

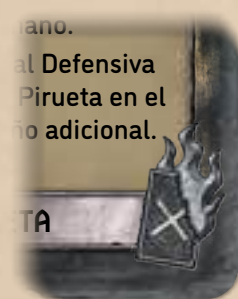
Cada carta gris tiene un símbolo de Terreno Comodín. ❸



## Habilidades pasivas

Algunas de las cartas de Acción Avanzada (Represalia y Evasión) tienen una habilidad pasiva ❹ que se dispara durante el Combate. Dicha habilidad se dispara si la carta es descartada como resultado de un Daño recibido (ya sea desde el mazo o de la mano).

## Destruir una carta como coste



Algunas cartas requieren que destruyas una carta (de tu mano) como parte del coste para comprarla. Al comprar una carta de este tipo, el jugador elige 1 carta de su mano y la destruye. Al obtener esta carta, ignora los símbolos +1/-1 del tablero principal. Destruir una carta es el único coste.

No puedes elegir una carta que requiera destruir como coste en la Acción de Localización de Vengerberg, ni tampoco partiendo de cualquier efecto que diga que tomes una carta de coste 0, 1 o 2.

Sin embargo, cuando se te dice que obtengas **cualquier** carta de la reserva, **puedes** elegir una carta con coste de destruir (y no tienes que destruir una carta en este caso para tomarla).

## Tirar dados

Algunas cartas te piden que tires dados; dependiendo del resultado, el efecto cambia.



## Habilidad de Viaje

La carta de Acción Resistencia tiene una habilidad que puede usarse durante la Fase I del Turno del Jugador. No tiene habilidades adicionales durante un Combate.



## CARTAS DE ACCIÓN ÚNICA DE BRUJO



[...] no se llevan bien, qué quieres que te diga. Pero no es de extrañar que los vendedores de pieles de un mismo mercado no se abracen por las tardes, cuando se pasan el día robándose clientes los unos a los otros.

Sin embargo, de la animosidad de los brujos surgen cosas interesantes. Da la impresión de que cada escuela quiere destacar y brillar por encima del resto. Desde una edad temprana, preparan a los alumnos a su manera, creyendo que sus ideas darán los mejores resultados. ¿Quién tiene razón? No soy quien para juzgar.

Crónicas de Benno Kobart, extracto del Capítulo XVI, ¿Qué es un Brujo?

Cuando las uses, añade la carta Única a cada mazo de Brujo inicial.

Cada carta tiene la ilustración de uno de los Brujos jugables, para que puedas determinar rápidamente a qué mazo debes añadirla.

Cada Jugador comienza ahora la partida con 11 cartas en su mazo inicial.



## Cuando también se jueguen Magos:

Cada mazo de Mago inicial obtiene también 1 carta de Acción Única (al igual que los Brujos, se determina a qué mazo pertenece a través de la ilustración).

# DEBILIDADES Y ATAQUES ESPECIALES DE MONSTRUO



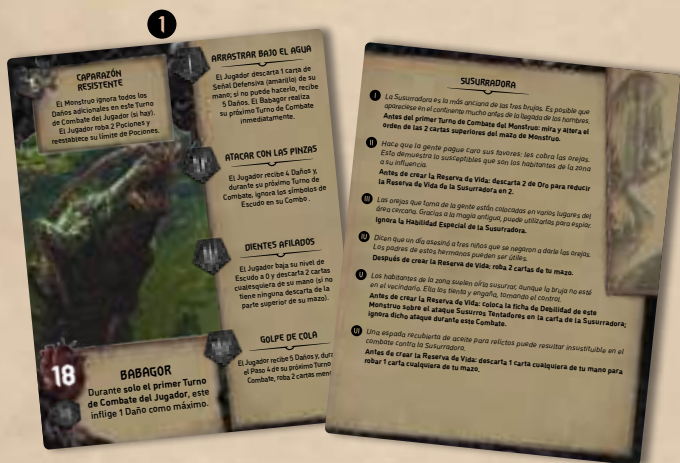
## Preparación de Partida:

Cuando elijas este modo, usa las **cartas grandes de Monstruo** (en lugar de las de tamaño normal), tanto durante la preparación de la partida como cuando aparezcan nuevos Monstruos.

Las **cartas de Monstruo de tamaño normal** se guardan en una pila cerca del Tablero de Juego; se siguen utilizando como Trofeos después de que un jugador mate a un Monstruo.

En lugar de mantener las tres cartas de Monstruo sobre el Tablero de Juego, los Jugadores deben mantenerlas al lado de este.

Las cartas grandes de Monstruo tienen dos caras y los Jugadores deben mantener la cara con los Ataques Especiales boca arriba **1**. Los Jugadores pueden mirar ambas caras de las cartas grandes de Monstruo en cualquier momento.



Hay tres sets de Fichas de Debilidad de Monstruo. Cada set contiene 6 fichas (para un total de 18 fichas). Se barajan y se mantienen boca abajo, separadas de las Fichas de Localización.



Después de colocar los tres Monstruos iniciales en el Tablero de Juego, los Jugadores roban 1 Ficha de Localización de un Tipo de Terreno correspondiente para cada Monstruo, y colocan una Ficha de Debilidad aleatoria boca abajo en esa Localización. Si hay 1 o más Brujos en

esa Localización, descarta esta ficha y roba otra Ficha de Localización en su lugar. Estos pasos se repiten, si es necesario, hasta que se coloque una Ficha de Debilidad en una Localización que no contenga Brujos.



Después de colocar 3 Fichas de Debilidad distintas boca abajo sobre el mapa, todas las Fichas de Localización reveladas durante este paso se barajan juntas.

Hay **4 cartas de Ataque Especial** en esta Expansión.



Los jugadores barajan las 20 cartas de Combate de Monstruo normales y roban 4 de ellas, las cuales se devuelven a la caja bocabajo (ya que no se usan).

Otras 4 cartas de Combate de Monstruo normales se colocan boca abajo al lado de las cartas grandes de Monstruo. Estas aparecerán en la partida más tarde.

Las 12 cartas de Combate de Monstruo restantes se barajan junto con las 4 cartas de Ataque Especial para crear un Mazo de Ataque de Monstruo de 16 cartas. Cuando combates con un Monstruo, los Jugadores roban un número apropiado de cartas de ese mazo. Después del Combate contra el Monstruo, las 16 cartas se barajan juntas de nuevo.

Cuando un Monstruo de Nivel 3 aparece por primera vez en una partida, las 4 cartas de Combate de Monstruo que se pusieron a un lado anteriormente se añaden al mazo. En este momento debe incluir 20 cartas, y permanece así durante el resto de la partida.

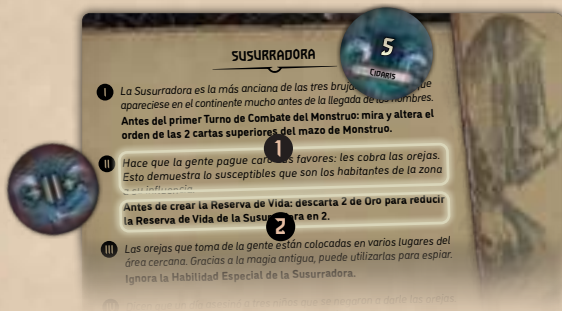
## Cómo se juega:

### Debilidades de Monstruo:

#### Entrar en una Localización con una Ficha de Debilidad

Cuando el Jugador entra en una Localización con una Ficha de Debilidad, la revela inmediatamente y la coloca al lado del Tablero de Jugador.

Entonces, el Jugador lee el párrafo de la carta grande de Monstruo que ocupa el mismo Tipo de Terreno que la ficha revelada. El número de la ficha muestra qué párrafo debe leer.



La primera parte del texto ❶ es una descripción temática, y la segunda parte ❷ describe la habilidad especial que el Jugador obtiene cuando combate contra un Monstruo en particular.

El Jugador mantiene la Ficha de Debilidad revelada bocarriba en su Tablero de Jugador. Un Jugador puede tener varias Fichas de Debilidad en cualquier momento (del mismo o diferente tipo).

Después de leer el párrafo, una nueva Ficha de Debilidad con el mismo Tipo de Terreno se coloca en el Tablero de Juego. Para ello, se roba una Ficha de Localización (con el mismo Tipo de Terreno) y se coloca allí la Ficha de Debilidad bocabajo.

Si hay un Brujo en esa Localización, se roba una nueva Ficha de Localización. Estos pasos se repiten (si es necesario) hasta que se coloque una Ficha de Debilidad en una Localización que no contenga Brujos. Entonces, todas las Fichas de Localización reveladas durante este paso se barajan de nuevo. En otras palabras, siempre debe haber 3 Fichas de Debilidad distintas bocabajo en el Tablero de Juego.

Si no hay ninguna Ficha de Localización con el mismo Tipo de Terreno en la reserva, el Jugador a la derecha del Jugador Activo elige cualquier Localización de ese Tipo de Terreno, y la Ficha de Debilidad se coloca allí.

La única excepción a la regla anterior es una situación en la que ya se hayan recogido las 6 Fichas de Debilidad. En esta situación, no se coloca una nueva Ficha de Debilidad en el Tablero de Juego.

### Usar Fichas de Debilidad durante el Combate

Cuando un Jugador comienza el Combate contra un Monstruo, antes de que comience, puede usar Fichas de Debilidad contra ese Monstruo en particular (que pueden ser todas o solo algunas). El Jugador no descarta las Fichas de Debilidad usadas, a no ser que la carta de Monstruo así lo indique.

El Jugador puede usar solo algunas de las Fichas de Debilidad en el Combate.

### Limpieza después del Combate

Si el Monstruo permanece en el Tablero de Juego después del Combate, el Jugador mantiene sus Fichas de Debilidad.

Si el Monstruo fue matado o ahuyentado, todos los Jugadores deben devolver las Fichas de Debilidad relacionadas con ese Monstruo a la reserva. Luego, las 6 Fichas de Debilidad se barajan juntas bocabajo.

Después de colocar un nuevo Monstruo en el Tablero de Juego, los Jugadores colocan 1 Ficha de Debilidad, siguiendo los pasos en la preparación de ese modo.

### Ataques Especiales de Monstruo:

Cuando juegues con este Modo, usa cartas grandes de Monstruo.

Cada carta muestra la Reserva de Vida y una Habilidad del Monstruo que es exactamente la misma que la de su carta de Monstruo normal.

La carta también tiene una descripción de 4 Ataques Especiales y una Habilidad de Ataque Pasivo.

En la Reserva de Vida del Monstruo es muy probable que haya uno o más Ataques Especiales del Monstruo.

1. Si la carta de Ataque Especial del Monstruo se revela durante el Ataque del Monstruo, el Ataque Especial se activa, independientemente de si se eligió «Embostida» o «Mordisco». Se lee la descripción apropiada de la carta grande de Monstruo y se aplica el efecto.



2. La carta de Ataque Especial del Monstruo también puede ser revelada como Resultado del Daño infligido por el Jugador. Si eso ocurre, el Jugador que controla la Reserva de Vida del Monstruo deja de descartar más cartas.



Se lee la Habilidad Pasiva Especial, y el efecto aplicado. Entonces, si supuestamente quedaba Daño adicional por infligir, el Jugador continúa descartando las cartas. Es posible activar una Habilidad Pasiva más de una vez durante el mismo Combate.

### Ganar un Trofeo de Monstruo:

Si el Jugador derrota al Monstruo, gana el Trofeo de ese Monstruo: lo busca en la pila de cartas de Monstruo normales y lo coloca bocarriba bajo su Tablero de Jugador. La carta grande de Monstruo (de ese Monstruo) se devuelve a la caja.

## RASTRO MONSTRUOSO Y OTRAS EXPANSIONES



La Expansión Monster Trail puede combinarse con algunas otras Expansiones. Durante la primera partida con esta Expansión, se sugiere no utilizar ninguna otra Expansión. Cuando los jugadores estén familiarizados con esta Expansión, podrán utilizar la Expansión Monster Trail con:

- Expansión Mages.
- Expansión Legendary Hunt.
- Expansión Adventure Pack.
- Expansión Skellige.
- Expansión Wild Hunt.

Si se combinan las Expansiones Monster Trail y Wild Hunt, recuerda que la mecánica de juego podrá ser más fácil o más difícil dependiendo de los modos de juego que uses.

## CRÉDITOS



CD PROJEKT RED®

### Diseño de Juego y Supervisión de Proyecto

Łukasz Woźniak

#### Historia

Barnaba Drukata

#### Marketing

Łukasz Simiński, Paweł Podgrudny

#### Dirección de Arte

Dawid Bartłomiejczyk

#### Diseño Gráfico

Dawid Bartłomiejczyk, Michał Długaj,  
Dominika Bartkowska

#### Diseño de Miniaturas

Tomasz Kalisz, Robert Kurek

#### Arte de Mapa

Damien Mammoliti

#### Reglamento

Jonathan Bobal, Katarzyna Fiebiger,  
Łukasz Kempniński, Michał Długaj

#### Desarrollo de Juego

Łukasz Szopka, Michał Gryń

#### Pruebas de juego

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



#### Vídeo Publicitario

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

### Desarrollo de Juego y Supervisión de Proyecto

Rafał Jaki

#### Redacción

Marcin Blacha, Tomasz Matera

#### Corrección

Marcin Łukaszewski, Robert  
Malinowski, Ryan Bowd, Łukasz Gręda

#### Arte de Cubierta

Valeriy Vegeera

#### Diseño de Logotipo

Irina Moraru

#### Diseño de Miniaturas y

#### Dirección de Arte

Paweł Mielniczuk, Dawid Kowal

#### Diseño Gráfico y Dirección de Arte

Przemysław Juszczyk

#### Vídeo Publicitario

Jacek Krogulski, Marcin Bawolski,  
Grzegorz Michalak, Adam Dudek

#### Producción de Vídeo

Michał Krzemiński,  
Magdalena Darda-Ledzion

#### Guión y Narración

Borys Pugacz-Muraszkiewicz

#### RRSS y RRPP

Marcin Momot, Radek Grabowski,  
Alicja Kozera

#### Texto Legal

Kinga Palińska

### Ilustraciones

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

### Edición en español

#### Gen X Games S.L.

C/ Severo Ochoa 15, Nave 14,  
28521 Rivas Vaciamadrid, Madrid



[www.genxgames.es](http://www.genxgames.es)

#### Maquetación

Gen X Games Studio

#### Traducción

Guillermo Carballar

#### Corrección

Meritxell Martín

©2024 CD PROJEKT S.A. Todos los derechos reservados. CD PROJEKT, el logotipo de CD PROJEKT, The Witcher y el logotipo de The Witcher son marcas comerciales y/o marcas registradas de CD PROJEKT S.A. en EE.UU. y/o en otros países. El juego The Witcher está ambientado en el universo creado por Andrzej Sapkowski a través de su serie de libros.