



THE WITCHER®

LA SENDA DEL DESTINO

MONSTRUOS LEGENDARIOS

EXPANSIÓN

REGLAMENTO

CRÉDITOS



Diseño de juego

Łukasz Woźniak

Propietario del proyecto

Barnaba Drukała

Director de arte

Dawid Bartłomiejczyk

Desarrolladores principales

Eryk Nowak

Michał Sprysak

Desarrolladores

Łukasz Szopka

Franciszek Ostojski

Wojciech Wiśniewski

Ilustraciones

Agata Skowronek

Katarzyna Przeździecka

Concepto, diseño gráfico

y arte de tapete

Michał Długaj

Diseño gráfico principal

Łukasz Dudas

Diseño gráfico

Jakub Litwornia

Maciej Simiński

Autoedición

Michał Kulasek

Diseño de miniaturas y UX

Nika Bartkowska

Diseño de miniaturas

Jakub Kacperski

Patryk Ornoch

Anna Drewniak

Klaudia Niewinowska

Katarzyna Żurawiecka

Robert Kurek

Tomasz Kalisz

Titan Forge

Historia

Piotr Grzymistawski

Editor

Jarostaw Wójcicki

Marketing

Łukasz Simiński

Krzysztof Baranowski

Paweł Bożydaj

Jolanta Jaworska

Mateusz Pachciarz

Kamil Wargin

Wojciech Woźniak

Ventas

Paweł Podgrudny

Michał Gryń

Jan Psiuk

Producción y logística

Filip Buchalski

Szymon Faferko

Servicio al cliente

Katarzyna Majewska

IT

Tomasz Kozak

Recursos Humanos

Aleksandra Banaszak

Pruebas de juego

Artur Lutyński

Przemysław Ciemniejewski

Vídeo

Tomasz Bar / Hexy Studio

Maciej Klimczak

Revisores de campaña

Hugues-Arnaud Lamot,

Francesco Alfieri, Hanna Schier,

David Ledesma Moraga,

Javier Rodriguez, Rémy Moreau,

Logan Wintgens, Emilien Sire,

Kevin Michaud, Bartek Zawadzki,

Gérald Fruchart, Bernhard Thöresz,

Markus, Benjamin Dupont,

Christian Meneses, Bonnard Johnny,

Arne Ruddat, Martin Frommherz



CD PROJEKT RED

Desarrollo de producto

Magdalena Drązek
Jan Rosner
Rafał Jaki

Dirección artística

Paweł Mielniczuk
Remigiusz Nowakowski

Gerente de marca

Gabriela Jaroszyńska

Gerente nacional

Satoru Homma

Diseñador de franquicias y trasfondo

Marcin Batylda

Comunicación

Robert Malinowski
Paweł Burza

Gestión de comunidad

Dominika Burza
Beatrice Pancalli
Camille Nogueira
Ryan Schou
Maria Delgado de Torres
Marcin Momot
Alicja Kozera

Texto legal

Kinga Palińska

Pruebas de juego

Anna Dzitkowska
Kacper Ullmann

RRPP

Radek Grabowski
Marta Piwońska
Michał Platkow-Gilewski

Producción

Anna Czaplińska
Magdalena Darda-Ledzion
Luigi Annicchiarico

Revisión

Marcin Łukaszewski
Ryan Bowd
Alicja Zapalska
Łukasz Gręda

Artista y escultor de personajes sénior

Dawid Kowal

Ilustraciones

Anna Podedworna,
Przemysław Juszczyk, Yama Orce,
Adrian Smith, Ala Kapustka,
Bartłomiej Gawęł,
Bogna Gawrońska, Bryan Sola,
Diego De Almeida Peres, Graft Studio,
Karol Bem, Katarzyna Bekus,
Lorenzo Mastroianni,
Maciej Łaszkiewicz, Manuel Castañón,
Marek Madej, Nemanja Stankovic,
Sandra Chlewińska

©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.

EDICIÓN EN ESPAÑOL

Gen X Games S.L.

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



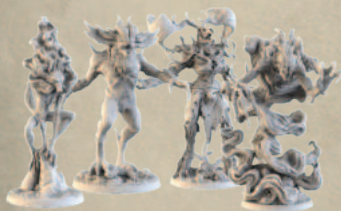
www.genxgames.es

Maquetación: Gen X Games Studio

Traducción: Guillermo Carballar

Revisión: Buster Lehn

LISTA DE COMPONENTES



4 miniaturas de
Monstruo Legendario



8 cartas de Monstruo
(2 cartas de doble cara
por Monstruo)



1 contador de Puntos de Vida
de Monstruo (doble cara)



1 ficha de Poder



8 cartas de Movimiento
de Monstruo



27 cartas de Rastro
(9 por cada Capítulo)



8 cartas de
Piedra Rúnica



40 fichas de
Punto de Salud



11 fichas de Sufrimiento/Raíz



1 dado de Monstruo

EXTRA



4 cartas de Monstruo Legendario
para the Witcher: El Viejo Mundo



10 cartas de Compañero
(5 de Eskel y 5 de Lambert)

INTRODUCCIÓN

Monstruos Legendarios es una expansión cooperativa para *The Witcher: La Senda del Destino*. Los Jugadores luchan juntos contra un único enemigo: un Monstruo Legendario, que vagará por el tablero y lanzará poderosos ataques especiales. Incluso si un solo Jugador es eliminado, la partida acaba en derrota, por lo que un buen trabajo en equipo es crucial para el éxito.

A lo largo del camino, los Jugadores completarán desafíos en las cartas de Rastro que les permitirán obtener los beneficios necesarios para intentar poner fin a la amenaza.

RESUMEN

En lugar de participar en un Relato y decidir qué senda tomar, los Jugadores luchan contra un Monstruo Legendario. A lo largo de la partida, solo hay un Símbolo Activo: Combate, que corresponde tanto a la Senda Izquierda como a la Derecha. Todos los demás Símbolos son No Activos.

Cada monstruo tiene su propio conjunto de reglas, una habilidad pasiva y ataques especiales. Después de que cada Jugador robe sus cartas, el Monstruo se moverá a un espacio en el tapete de juego o robará cartas para lanzar un ataque.



Los Jugadores no ganan Puntos de Victoria. Si un Jugador ganara Puntos, inflige esa cantidad de daño al Monstruo en su lugar. El objetivo del juego es reducir los Puntos de Vida del Monstruo Legendario a 0 antes del final de la partida, sin que ningún Jugador sea eliminado al perder su último Punto de Salud.

Cada Jugador intentará completar el desafío en una carta de Rastro para ganar 3 Puntos de Experiencia. Si no lo consigue, deberá lanzar el dado de Monstruo. La carta de Rastro también muestra cuáles de los Símbolos No Dominantes otorgarán Puntos de Experiencia al Jugador al final del Capítulo.



Además, los Jugadores usarán cartas de Piedra Rúnica de un solo uso a su favor y, opcionalmente, pueden pedir ayuda a Lambert o Eskel.



Los Jugadores pueden discutir libremente su estrategia, decidir juntos qué cartas robar y jugar, y cuándo activar Habilidades. No pueden compartir cartas ni otros componentes entre ellos.

Al jugar con la expansión *Monstruos Legendarios*, no utilices otros módulos, como los sobres de *A Voice of Reason* u otras expansiones.

PREPARACIÓN

Sigue las reglas habituales del juego.

1 COLOCA EL TAPETE DE JUEGO SOBRE LA MESA

2 ELIGE UN MONSTRUO

Elige un Monstruo Legendario cualquiera contra el que combatir.

2A Coloca las cartas del Monstruo elegido en el espacio designado del Tapete, con la cara correspondiente (según el número de Jugadores) boca arriba.

2B Coloca las fichas de Destino a mano.



3 COLOCA LAS CARTAS...

Retira las siguientes cartas del mazo Principal: 2, 7, 9, 50, y coloca el resto en el espacio designado del tapete de juego. Llena la Reserva de espacios disponibles con parejas de cartas:

- Para partidas de 1, 2 y 3 jugadores: hay 4 espacios disponibles.
- Para partidas de 4 y 5 jugadores: hay 5 espacios disponibles.

4 ...FICHA DE EXPERIENCIA EXTRA...

Coloca la Ficha de Experiencia Extra junto al espacio lleno de más abajo.

4A Opcionalmente, puedes usar las reglas de Compañero de Lambert o Eskel.

5 ...Y FICHAS DE SÍMBOLO

Coloca las fichas de Símbolo sobre la mesa.



ORDEN DE INICIATIVA INICIAL

- Triss
- Yennefer
- Ciri
- Letho
- Dijkstra
- Regis
- Vesemir
- Geralt
- Yarpen



PREPARACIÓN

6 ELIGE PERSONAJE

Elige Personajes (no se puede elegir a Jaskier) y sigue su preparación habitual, pero no uses Misiones Secundarias ni coloques ningún marcador de Puntos de Victoria.

6A Coloca los personajes en el registro de Iniciativa siguiendo el orden de Iniciativa.

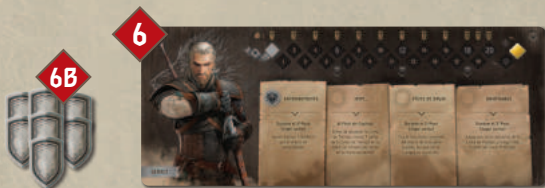
6B Cada Jugador recibe fichas de Puntos de Salud según el número de jugadores:

- 1 jugador - 5 Puntos de Salud
- 2, 3 o 4 jugadores - 7 Puntos de Salud cada uno
- 5 jugadores - 8 Puntos de Salud cada uno

6C Elige cartas de Piedra Rúnica según el número de Jugadores (según los iconos en la esquina). Colócalas bocarriba cerca del tapete de juego. Puedes ajustar el nivel de dificultad:

- añadiendo 1 o 2 cartas con  para una partida fácil/principiante
- retirando 1 o 2 cartas cualesquiera para una partida difícil/muy difícil

6D Divide las cartas de Rastro en 3 montones, según el número de Capítulo en su reverso. Baraja cada montón y colócalos bocabajo junto al tapete de juego.



PREPARACIÓN

7 PREPARACIÓN DEL MONSTRUO

7A Coloca la miniatura del Monstruo junto al tapete de juego.

7B Prepara el mazo de Movimiento del Monstruo según el número de Jugadores (según los iconos en la esquina), barájalo y colócalo junto al tapete de juego.

7C Establece los Puntos de Vida del Monstruo en el contador:

1 	30
2 	60
3 	85
4 	110
5 	130

8 PREPARACIÓN ESPECÍFICA DEL MONSTRUO

- Al enfrentarnos al Leshen Antiguo – coloca las fichas de Raíz cerca (reverso de las fichas de Sufrimiento)



Fichas de Raíz

- Al enfrentarnos al Hym – coloca las fichas de Sufrimiento cerca (reverso de las fichas de Raíz)



Fichas de Sufrimiento

- Al enfrentarnos al Katakan – coloca la ficha de Poder en la carta de Katakan, en su posición inicial dependiendo del número de Jugadores.

Ejemplo: preparación para una partida de 3 jugadores.



CARTAS DE MONSTRUO

Número de Jugadores en la partida

Nombre del Monstruo

Habilidades del Monstruo

Número de cartas en la Reserva de Ataque para realizar el Ataque



Efecto del Ataque

ilustración del Monstruo

Sólo para Katakhan - Contador de nivel de Poder



Nota: tanto los Símbolos de la Senda Izquierda como los de la Derecha son Símbolos de Combate

Nombre del Monstruo

CÓMO JUGAR

INICIO DEL CAPÍTULO

Antes del primer Turno de cada Capítulo, los Jugadores recibirán cartas de Rastro. Estas cartas describen los riesgos y objetivos necesarios para obtener una ventaja táctica sobre el Monstruo.

Roba y revela tantas cartas de Rastro del mazo del Capítulo actual como el número de Jugadores y añade una carta bocabajo.

Cada carta de Rastro muestra cuál de los 3 Símbolos No Activos otorgará Puntos de Experiencia al final del Capítulo. Además, si el Jugador cumple la condición descrita teniendo las cartas correctas en su Línea Temporal al final del Capítulo, gana 3 Puntos de Experiencia. Si no, el Jugador debe lanzar el dado de Monstruo.



cartas con Símbolo de Combate



cartas sin Símbolos



cartas con el efecto multiplicador 1-3



cartas multicolor



cartas del color especificado



cartas con 2 Símbolos



cartas en un color a tu elección



color de las cartas



hay menos cartas en el color especificado que en cualquier otro color

La condición de la carta de Rastro especifica el número de cartas requeridas. Las condiciones con "..." significan "al menos" el número especificado.

Al comprobar las condiciones de las cartas de Rastro, ignora las fichas de Símbolo Perdido en las cartas (léelas tal como están impresas).

CÓMO JUGAR

Los Jugadores discuten sus planes y cada uno de ellos toma 1 de las cartas de Rastro preparadas para este Capítulo. Uno de los Jugadores puede confiar en su destino y robar y revelar la carta de Rastro bocabajo, en lugar de tomar una carta revelada. Descarta la última carta.



Ejemplo para una partida de 4 jugadores.

HACER UN DRAFT

Después de que cada Jugador haya hecho su Draft, el Monstruo se activa.

Roba y revela la carta superior del mazo de Movimiento de Monstruo:

- **Mover** - coloca la carta y la miniatura del Monstruo junto al espacio mostrado y resuelve la Habilidad del Monstruo. Si el espacio no estaba ocupado por ningún Jugador, el Monstruo roba la pareja de cartas junto al espacio y las añade a la reserva de Ataque. Si el espacio estaba ocupado por un Jugador, el Monstruo no roba cartas, pero resuelve su Habilidad (descrita en su carta).
- **Concentración** - coloca la carta junto al mazo Principal y no muevas al Monstruo. Este roba 1 carta del mazo Principal y la añade a la reserva de Ataque.

Estos efectos pueden desencadenar el ataque del Monstruo. Si se desencadenan varios ataques a la vez, resuélvelos de arriba abajo.

Baraja el mazo de Movimiento de Monstruo después de robar y resolver la última carta.



CÓMO JUGAR

ATAQUES DEL MONSTRUO

Cada Monstruo tiene 4 ataques únicos, uno por cada color de carta.

Si en cualquier momento hay en la reserva de Ataque de Monstruo el número de cartas de un color específico indicado en la carta del Monstruo, ¡el Monstruo Legendario ataca!

Descarta el número indicado de cartas de ese color del tablero del Monstruo, descartando las multicolor al final. Aplica el efecto del ataque.

DAÑO, HERIDAS Y DADO DE MONSTRUO

Cada vez que un Jugador sufre una Herida, voltea una de sus fichas de Puntos de Salud a la cara de «herido». **Cuando un Jugador cualquiera pierde su última ficha de Puntos de Salud, la partida acaba inmediatamente y los Jugadores pierden.**



Cuando un Jugador tira un dado de Monstruo, aplica el resultado:



sufre una Herida
(3 caras)



pierde un Símbolo
de Combate



descarta una carta
cualquiera de su
Línea Temporal



pierde 2 Símbolos
cualesquiera

Si un Jugador no puede aplicar el resultado en su totalidad, sufre una Herida en su lugar.

CARTAS DE PIEDRA RÚNICA

Durante la partida, los Jugadores pueden usar las cartas de Piedra Rúnica a su favor. Además, pueden discutir libremente si las deben usar y, en caso afirmativo, cuándo usar cada una. Si la mayoría de los Jugadores está de acuerdo, resuelve la carta elegida y descártala, devolviéndola a la caja.



En cualquier momento,
2 Jugadores eligen
1 carta de sus manos y
la intercambian.



En cualquier momento,
1 Jugador pierde hasta
5 Símbolos de un tipo y
gana el mismo número
de Símbolos de Combate.



En cualquier momento,
reorganiza el orden de los
Personajes en el Registro
de Iniciativa.



Inmediatamente después de
robar una carta de Movimiento
de Monstruo, ignórala (no
resuelvas ninguno de sus
efectos). No robes otra carta
en su lugar.

CÓMO JUGAR

No hay cambios en el Paso de jugar cartas.

COLOCAR LA FICHA DE DESTINO

Pon la siguiente ficha de Destino en la carta del Monstruo Legendario para marcar el final del Turno. Cuando se coloque la 3ª ficha de Destino en la carta, el Capítulo actual termina.

FINAL DEL CAPÍTULO

En lugar de determinar los Símbolos Dominantes, los Jugadores comprueban ahora si cumplieron las condiciones de sus cartas de Rastro y causan daño al Monstruo Legendario.

INFLIGIR DAÑO

Cada Jugador cuenta el número de Símbolos de Combate que tiene y resta el total al contador de Puntos de Vida del Monstruo Legendario. **Si su valor llega a 0 o menos, el Monstruo es derrotado y los Jugadores ganan la partida.**

Despeja las Líneas Temporales siguiendo las reglas habituales: cada Jugador elige y conserva 1 carta en su Línea Temporal después del 1er Capítulo o 2 cartas después del 2º Capítulo.

Al final del 3er Capítulo, los Jugadores tienen una última oportunidad de derrotar al Monstruo.

Cada Jugador comprueba la posición del marcador de Experiencia Dorado en su tablero con respecto a las marcas de Puntos de Victoria. En vez de ganar la cantidad mostrada de Puntos de Victoria (como harían en el juego base), el Jugador causa el valor correspondiente como daño al Monstruo Legendario, restándole esa cantidad al contador de Puntos de Vida de dicho Monstruo.

Si el Monstruo no es derrotado en este punto, los Jugadores pierden la partida.



CÓMO JUGAR

COMPROBAR LA CONDICIÓN DE LA CARTA DE RASTRO

Cada Jugador compara la condición de su carta de Rastro con las cartas en su Línea Temporal.

- Si la cumplen, ganan 3 Puntos de Experiencia.
- Si un Jugador no cumple la condición, este tira el dado de Monstruo y aplica su resultado.

Hayan cumplido o no las condiciones de sus cartas de Rastro, los Jugadores ganan Puntos de Experiencia igual al número de Símbolos No Activos de sus Líneas Temporales y reservas de Fichas que coincidan con los de sus cartas de Rastro.

Descarta todas las cartas de Rastro del Capítulo actual, devolviéndolas a la caja.



Ejemplo: Un Jugador cumple la condición de su carta de Rastro, ya que tiene al menos 3 cartas azules en su Línea Temporal. Gana 3 Puntos de Experiencia y no tira el dado de Monstruo. El Jugador gana 1 Punto de Experiencia por cada Símbolo de Exploración que tiene.

MODO SOLITARIO

A diferencia del juego base, el Modo Solitario de Monstruos Legendarios no incluye Automa. Un Jugador puede enfrentarse al Monstruo en solitario siguiendo las reglas habituales.

Al jugar como Yarpén, su 1ª y 3ª Habilidad se activan como lo harían contra oponentes sin Símbolos, pero sigues necesitando tener al menos 1 Símbolo.

CÓMO JUGAR

COMPAÑEROS

PREPARACIÓN

Elige a Lambert o Eskel y baraja sus cartas boca abajo, colocándolas luego junto al tapete.

HACER UN DRAFT

Al inicio del 1er Turno de un nuevo Capítulo, roba una carta de Compañero y colócala bocarriba junto al espacio disponible más abajo en el tapete, cubriendo cualquier carta de Compañero que ya esté allí. Se usan un total de 3 cartas de Compañero en cada partida (1 por cada Capítulo).

Al elegir el espacio junto a la carta de Compañero, puedes usar su habilidad antes de robar cartas en vez de ganar un Punto de Experiencia adicional.



15

THE WITCHER: EL VIEJO MUNDO

COMPATIBILIDAD CON THE WITCHER: EL VIEJO MUNDO

Los Monstruos Legendarios representan el mal ancestral que aterrizó a la gente durante siglos, incluso en la época del Viejo Mundo...

En la caja, encontrarás 4 cartas para llevar los Monstruos Legendarios al Viejo Mundo. Seguirán las reglas habituales de los Monstruos Legendarios. Para usarlos como enemigos definitivos, necesitarás el juego base de The Witcher: El Viejo Mundo y la expansión Cacería Legendaria.



