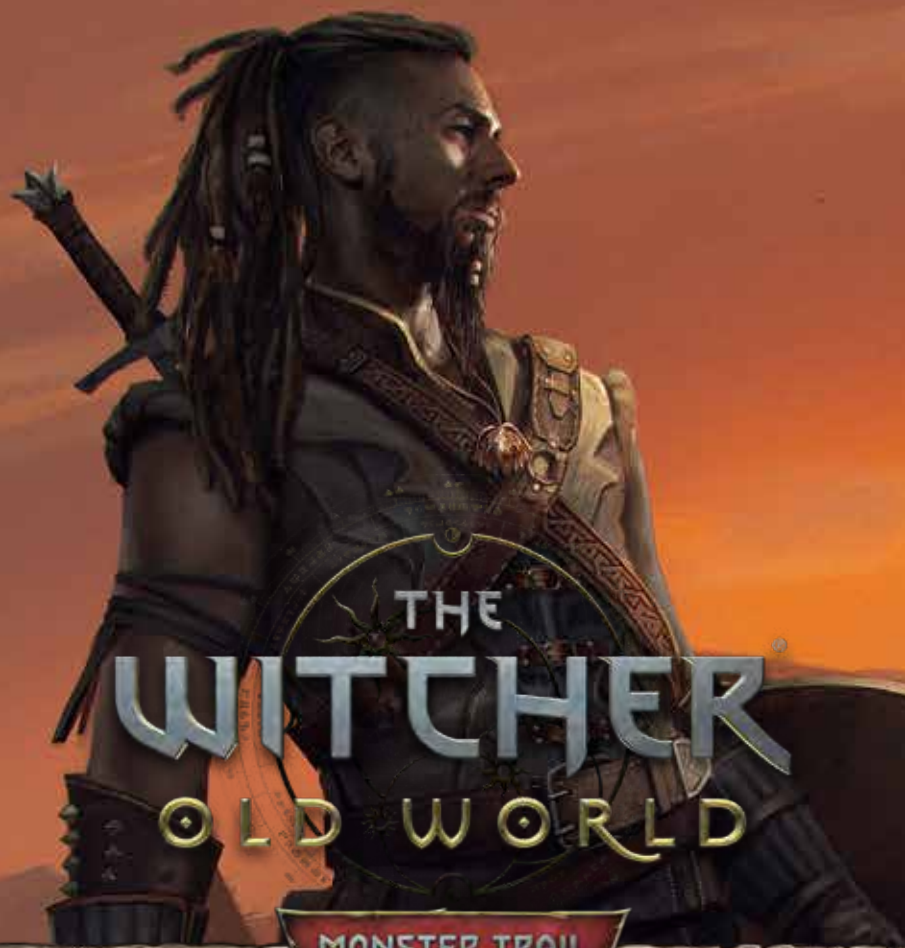




THE WITCHER OLD WORLD

MONSTER TRAIL EXPANSÃO

O bruxo parou, sentindo um calafrio de ansiedade descendo pelo pescoço. Houve um silêncio absoluto na floresta por certo tempo. O som dos pássaros que o acompanharam durante as últimas horas havia cessado. Também não havia sinais de nenhum outro animal em parte alguma.

"Quem se afasta demais nunca volta da floresta," um dos aldeões havia dito na noite anterior. "A floresta agora pertence a um lobisomem... ou algum outro diabo."

É claro que o camponês estava errado. As migalhas de verdade obtidas das histórias dos aldeões deixaram claro que era um diabo - e não um lobisomem - que gostava da mata local.

O bruxo se agachou, notando um rastro recente na vegetação rasteira. O palpite dele estava certo; era um Demônio, e um dos grandes...

Ele levou a mão à cintura para se certificar de que a bomba, chamada de "Fungo Demoníaco", estava

firme no lugar. Então, pegou um pequeno frasco da bolsa e tirou a rolha. Aplicou o óleo especial à lâmina com a precisão de quem tem muita prática.

Na luta contra uma fera que é capaz de matar um cavaleiro e sua montaria com um único golpe de sua pata... nada é considerado golpe baixo. Melhor dizendo, golpes baixos são absolutamente essenciais.

Endireitando-se, ele viu movimento no canto de seu campo de visão. Uma forma escura passou ligeira pelos arbustos. O bruxo fechou os olhos e respirou fundo.

Ele estava pronto...

E eu? Eu estava sentado na vila naquele momento, esperando que ele retornasse da floresta com os outros. E ele voltou, é claro - mal se mantendo de pé, na verdade - mas rastejou de volta. E depois que o costuraram e o remontaram, ele recolheu o prêmio... e seguimos adiante.

Crônicas de Benno Kobart,
trecho do capítulo XIII, Perigos na Trilha.

COMPONENTES

Componentes do Bruxo Mantícora

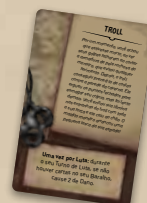
Componentes do Monstro Troll



1 Quadro de Jogador



1 Miniatura do Troll



1 Carta de Troféu do Troll 1 Ficha do Troll



1 Miniatura de Bruxo com base colorida



1 Ficha de Pontuação e 1 Ficha plástica de pontuação

1 Marcador de Escudo de Madeira



5 Cubos de Madeira



4 Witcher Trophy Cards

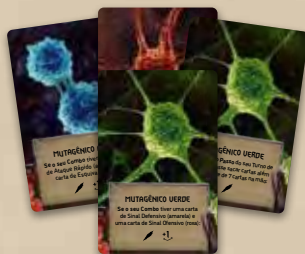
11 Cartas de Ação Única



1 para cada Bruxo no jogo básico, o Bruxo Mantícora e cada Mago da Expansão



28 Cartas de Bomba



15 Cartas de Mutagênico



40 Cartas de Ação Avançada



4 Cartas de Ataque Especial de Monstro



29 Cartas Grandes de Monstro



18 Fichas de Fraqueza de Monstro

VARIANTES

Para jogar este jogo, você precisa do jogo básico **The Witcher: Old World**.

Esta expansão traz algumas variantes que podem ser usadas juntas ou separadamente. Sugerimos acrescentar as variantes uma de cada vez.

A preparação e o desenrolar da partida continuam os mesmos, com exceção das mudanças descritas abaixo para cada variante.

BRUXO DA ESCOLA DO MANTÍCORA

Se optar por usar essa variante, o Bruxo da Escola do Mantícora é usado como qualquer outro Bruxo do jogo básico. Esse Bruxo tem seu próprio Local de Escola e componentes de Bruxo.



Especialidade de Tolerância a Poções:



Uma vez por Luta: durante o seu Turno de Luta, você pode descartar 1 Poção não-usada (ou 2 Poções no nível 1) para realizar sua Especialidade de Tolerância a Poções e causar Dano (e se estiver no nível 3 ou mais, sacar 2 cartas).

MONSTRO TROLL



Se optar por usar essa variante, acrescente o Monstro Troll aos outros Monstros.

O Monstro Troll tem uma carta e uma ficha (e se estiver usando a versão de luxo, ele tem uma miniatura).

CARTAS DE MUTAGÊNICO



Se optar por usar essa variante, monte o Baralho Mutagênico embaralhando todas as cartas de Mutagênico e coloque-o virado para baixo ao lado do Baralho de Poções.

Durante a partida, cada vez que você atingir um novo Nível de Bruxo, em vez de sacar 1 ou 2 cartas (como indicado no Quadro de Jogador), você ganha uma Carta de Mutagênico.

Quando for ganhar uma Carta de Mutagênico, saque 3 cartas do topo do Baralho Mutagênico, escolha 1 delas e embaralhe as 2 restantes de volta no Baralho Mutagênico. Coloque a carta escolhida ao lado do seu Quadro de Jogador.

Ao atingir o Nível 4 ou 5 de Bruxo, você ganha 2 Cartas de Mutagênico em vez de 1 e realiza o passo acima duas vezes para adquirir as 2 cartas.

Cada Carta de Mutagênico tem uma habilidade que pode ser usada durante a Luta. Cada Mutagênico que o Jogador possui pode ser usado uma vez por Luta.

CARTAS DE BOMBA



Já escrevi a respeito de poções que seriam a ruína de um reles mortal, enquanto que para bruxos, pelo contrário, permitem que eles resistam durante mais tempo em uma batalha. Porém, devo admitir com toda a honestidade que todas essas poções são apenas uma parte de todos os sortilégios de alquimia que os bruxos podem preparar.

Bombas são de um interesse específico para mim, embora eu raramente tenha encontrado aqueles que as usam. Eles disseram, sim, que a bomba certa à mão não faria mal, mas que sua preparação é cara e requer bastante tempo. Portanto, somente aqueles que sabiam que tinham uma luta realmente exigente por vir garantiram que tinham a bomba à mão. Uma pena, pois é um espetáculo admirável!

Crônicas de Benno Kobart, fragmento do capítulo XVII, Espadas e Pedras, ou Como Transformamos Tudo em Uma Arma Mortal.

Ao optar por essa variante, embaralhe todas as Cartas de Bomba juntas, formando o Baralho de Bombas, e coloque-o virado para baixo ao lado do Baralho de Poções.



Durante o jogo, cada vez que você for sacar uma Carta de Poção (por qualquer efeito ou motivo), você deve escolher uma destas duas opções:

- Sacar 1 Poção do topo do Baralho de Poções *normalmente*, **ou**
- Descartar 1 Poção ou 1 de Ouro para sacar a carta do topo do **Baralho de Bombas**

Você pode carregar até 4 Cartas de Poção e até 4 Cartas de Bomba (ou seja, até 8 cartas no total).

Durante uma luta, você pode usar uma quantidade combinada de Cartas de Poção e/ou Bomba igual ou menor que o seu Nível de Alquimia.

Bombas **não** contam como Poções (por exemplo, se um efeito disser “descarte Poções”, ignore as Bombas que você tem).

Bomba de Dimerítio explicada:

Esta bomba tem uma habilidade especial que só funciona se você usar a variante “Fraqueza e Ataques Especiais de Monstros”. Se não estiver usando essa variante, coloque as cartas Bomba de Dimerítio de volta na caixa do jogo.



CARTAS DE AÇÃO AVANÇADA



[...] Não direi que sou um mestre do combate ou da esgrima, pois só tive uma espada em mão uma única vez... quando me pediram que eu a levasse ao armeiro. Mas já vi “coisas” em minha vida. Já fui, entre outras coisas, testemunha de um assassinato em uma taverna, no qual o bruxo da escola da Víbora levou um golpe forte nas costelas com a perna de uma cadeira, e um momento depois, estava em um transe de batalha e derrubou quatro grandões antes mesmo que os outros percebessem o que havia atingido eles! Não hesito em dizer que, dentre os dez maiores guerreiros do continente, pelo menos sete são adeptos de uma das escolas de bruxos. O que um bruxo bem-treinado pode fazer em combate é indescritível. Eu gostaria que você, leitor, pudesse ver por si mesmo um dia - mas não sentir em sua própria pele ao mesmo tempo!

Crônicas de Benno Kobart, trecho do Capítulo XVI, O Que É Um Bruxo?

Há 10 tipos diferentes de Cartas de Ação Avançada no jogo, 4 cópias de cada.

Ao optar por usar essa variante, você pode acrescentar ao jogo **todas as 40** Cartas de Ação Avançada juntas ou gradualmente. Se optar por acrescentá-las gradualmente, escolha quais tipos de cartas serão acrescentados e então acrescente **todas as 4** cartas de cada tipo escolhido.

Todas as cartas escolhidas são embaralhadas com o Baralho de Ações, antes que a Área de Cartas de Ação seja preparada no Tabuleiro de Jogo.

Antes de embaralhar as cartas, pode ser útil explicar cada nova Carta de Ação para todos os jogadores na partida.

Todas as Cartas de Ação Avançada têm um texto explicativo na parte de baixo da carta. ❶

Cartas cinza

Algumas Cartas de Ação Avançada têm a cor cinza. ❷

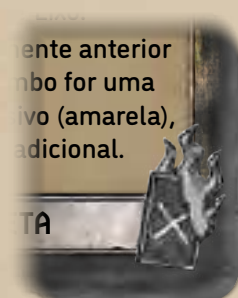
É uma nova cor de carta, portanto ela não combina com nenhuma cor das Extensões de Combo.

Todas as cartas cinza têm um Ícone de Terreno Coringa. ❸

Habilidades Passivas

Algumas Cartas de Ação Avançada (Retaliação e Evasão) têm uma habilidade passiva ❹ que é ativada durante a Luta. A habilidade passiva é ativada se a carta for descartada como resultado de Dano sofrido, tanto do baralho quanto da mão do Jogador.

Trashing a card as a cost



Algumas cartas exigem que você jogue uma carta (da sua mão) no Lixo como parte do custo para adquiri-las. Ao adquirir uma dessas cartas, o Jogador escolhe 1 carta da mão e a joga no Lixo. Ao adquirir essa carta, ignore ícones +1/-1 no Tabuleiro de Jogo. Jogar uma carta no Lixo é o único custo.

Ao realizar a Ação do Local Vengerberg ou qualquer efeito que o instrua a pegar uma carta de custo 0, 1 ou 2, você **não** pode escolher uma carta que tenha custo de jogar uma carta no Lixo.

Porém, se for instruído a escolher **qualquer** carta da Área de Cartas de Ação, você **pode** escolher uma carta que tenha custo de jogar uma carta no Lixo (e nesse caso, você não precisa jogar uma carta no Lixo para adquiri-la).

Jogar dados

Algumas cartas podem dizer para que você jogue dados; o efeito muda de acordo com o resultado.



Habilidade de viajar

A Carta de Ação Vigor tem uma habilidade que pode ser usada durante a Fase I do Turno do Jogador. Ela não tem nenhuma outra habilidade durante uma Luta.



CARTAS DE AÇÃO ÚNICA DOS BRUXOS



[...] eles não gostam uns dos outros, é o que eu posso dizer. Mas não é de se espantar que os vendedores de couro de um mercado não se abracem à noite, após terem passado o dia todo roubando clientes uns dos outros.

Porém, coisas interessantes acontecem como resultado da animosidade dos bruxos. Você pode acabar ficando com a impressão de que cada escola quer se destacar e brilhar mais que as outras. Desde muito tempo atrás, elas preparam os alunos, cada uma à sua própria maneira, acreditando que suas ideias trarão os melhores resultados. Quem está certo? Não cabe a mim julgar.

Crônicas de Benno Kobart, trecho do Capítulo XVI, O Que É Um Bruxo?

Ao optar por usar essa variante, acrescente a Carta de Ação Única às cartas iniciais de cada Bruxo.

Cada carta tem a ilustração do Bruxo, para facilitar ao determinar a qual baralho ela será acrescentada.

Cada Jogador agora começa a partida com 11 cartas iniciais em seu Baralho de Jogador.



Se também estiver usando Magos:

O baralho inicial de cada Mago também recebe 1 Carta de Ação Única. Cada carta tem a ilustração do Mago, para facilitar ao determinar a qual baralho ela será acrescentada.

FRAQUEZA E ATAQUES ESPECIAIS DE MONSTROS



Preparação da Partida:

Ao optar por usar essa variante, use as Cartas Grandes de Monstros (em vez das cartas de tamanho normal) durante a preparação da partida e quando novos Monstros forem gerados.

As Cartas de Monstros de tamanho normal ficam em uma pilha ao lado do Tabuleiro de Jogo; elas ainda são usadas como Troféus depois que um jogador matar um Monstro.

Em vez de colocar as três Cartas de Monstro no Tabuleiro de Jogo, os Jogadores devem colocá-las ao lado do Tabuleiro.

As Cartas Grandes de Monstros têm dois lados e os Jogadores devem manter o lado com os Ataques Especiais para cima ❶. Os Jogadores podem olhar qualquer lado das Cartas Grandes de Monstro a qualquer momento.



Há três conjuntos de Fichas de Fraqueza de Monstro, cada um com 6 fichas (somando um total de 18 fichas). Embaralhe-os e coloque-os em uma pilha virada para baixo e separada das Fichas de Local..



Depois que os três Monstros iniciais forem colocados no Tabuleiro de Jogo, os Jogadores sacam 1 Ficha de Local do Tipo de Terreno correspondente para cada Monstro e colocam uma Ficha de Fraqueza de Monstro aleatória virada para baixo naquele Local. Se houver 1 Bruxo (ou mais) naquele Local, descarte essa ficha e saque outra Ficha de Local no lugar dela. Esses passos

são repetidos - se for necessário - até que uma Ficha de Fraqueza de Monstro seja colocada em um Local que não contém nenhum Bruxo.



Depois que 3 Fichas de Fraqueza de Monstro diferentes forem colocadas viradas para baixo no mapa, todas as Fichas de Local reveladas durante esse passo são embaralhadas de volta em sua pilha.

Há 4 Cartas de Ataque Especial de Monstro nessa Expansão.



Os jogadores embaralham as 20 Cartas de Luta de Monstro normais e sacam 4 delas - essas cartas são colocadas viradas para baixo na caixa de jogo e não são usadas na partida.

Outras 4 Cartas de Luta de Monstro normais são aleatoriamente colocadas viradas para baixo próximo às Cartas Grandes de Monstro. Essas aparecerão posteriormente na partida.

As 12 Cartas de Luta de Monstro restantes são embaralhadas junto com as 4 Cartas de Ataque Especial de Monstro para criar um Baralho de Luta de Monstro com 16 cartas. Ao lutar contra um Monstro, os Jogadores sacam a quantidade apropriada de cartas desse Baralho. Depois da Luta contra o Monstro, todas as 16 cartas são reembalhadas.

Quando um Monstro de Nível 3 aparecer na partida pela primeira vez, as 4 Cartas de Luta de Monstro que haviam sido separadas anteriormente são acrescentadas ao Baralho. Nesse momento, o Baralho deve estar com 20 cartas e continua assim pelo restante da partida.

Durante a partida:

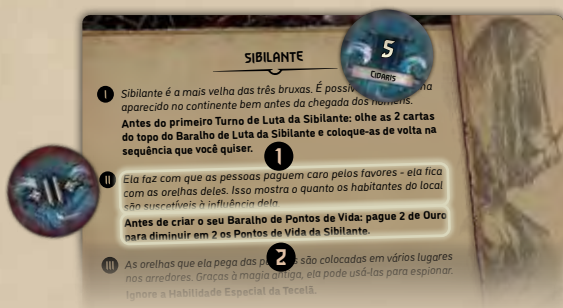
Fichas de Fraqueza de Monstro:

Entrando em um Local com uma Ficha de Fraqueza de Monstro

Quando o Jogador entra em um Local com uma Ficha de Fraqueza de Monstro, ele a revela imediatamente e

a coloca ao lado do seu Quadro de Jogador.

Em seguida, o Jogador lê o parágrafo da Carta Grande de Monstro que ocupa o mesmo Tipo de Terreno que a ficha revelada - o número na ficha mostra qual parágrafo deve ser lido.



A primeira parte do texto ❶ é uma descrição temática e a segunda parte ❷ descreve a habilidade especial que o Jogador ganha se ele decidir usar sua Ficha de Fraqueza de Monstro ao lutar contra aquele Monstro específico.

O Jogador coloca a Ficha de Fraqueza de Monstro revelada virada para cima em seu Quadro de Jogador. Um Jogador pode ter várias Fichas de Fraqueza de Monstro ao mesmo tempo - do mesmo tipo ou de tipos diferentes.

Após ler o parágrafo, uma nova Ficha de Fraqueza de Monstro, com o mesmo Tipo de Terreno, é colocada no Mapa. Para isso, saque uma Ficha de Local (com o mesmo Tipo de Terreno) e verifique onde a Ficha de Fraqueza de Monstro deve ser colocada, virada para baixo.

Se houver um Bruxo naquele Local, saque uma nova Ficha de Local. Esses passos são repetidos - se necessário - até que uma Ficha de Fraqueza de Monstro seja colocada em um Local que não contém nenhum Bruxo. Depois, todas as Fichas de Local reveladas durante esse passo são reembalhadas de volta em sua pilha. *Em outras palavras, sempre deve haver 3 Fichas de Fraqueza de Monstro diferentes viradas para baixo no Tabuleiro de Jogo.*

Se não houver Fichas de Local com o mesmo Tipo de Terreno na pilha, o Jogador à direita do Jogador Ativo escolhe qualquer Local com aquele Tipo de Terreno e a Ficha de Fraqueza de Monstro é colocada ali.

A única exceção para a regra acima é uma situação em que todas as 6 Fichas de Fraqueza de Monstro daquele tipo de Terreno já tenham sido coletadas. Nesse caso, não coloque uma nova Ficha de Fraqueza de Monstro no Tabuleiro de Jogo.

Usando Fichas de Fraqueza de Monstro durante a Luta

Antes que um Jogador inicie uma Luta contra um Monstro, ele pode usar quantas de suas Fichas de Fraqueza de Monstro ele quiser contra esse Monstro específico.

Organização após a Luta

Se o Monstro ainda estiver no Tabuleiro de Jogo depois da Luta, o Jogador fica com suas Fichas de Fraqueza de Monstro.

Se o Monstro for Morto ou Expulso, todos os Jogadores devem devolver as Fichas de Fraqueza de Monstro relacionadas a esse Monstro de volta à sua pilha, que é reembalhada.

Depois que um novo Monstro for colocado no Tabuleiro de Jogo, os Jogadores colocam 1 Ficha de Fraqueza de Monstro, seguindo os passos da preparação da partida para essa variante.

Ataques Especiais de Monstro:

Ao jogar uma partida com essa variante, use as Cartas Grandes de Monstro.

Cada carta mostra abaixo da ilustração os Pontos de Vida e a Habilidade do Monstro, que é exatamente a mesma em sua Carta de Monstro normal.

A carta também tem uma descrição de 4 Ataques Especiais (à direita) e uma Habilidade de Ataque Passiva (acima da ilustração).

No Baralho de Pontos de Vida do Monstro provavelmente haverá um ou mais Ataques Especiais de Monstro.

1. Se uma Carta de Ataque Especial de Monstro for revelada durante o Ataque do Monstro,



o Ataque Especial é ativado, independentemente de qual escolha - "Investida" ou "Mordida" - tenha sido feita.

De acordo com o número na Carta de Ataque Especial de Monstro revelada, a descrição apropriada é lida na Carta Grande de Monstro e o efeito é aplicado.

2. A Carta de Ataque Especial de Monstro também pode ser revelada como resultado de Dano causado pelo Jogador.

Se isso acontecer, o Jogador que controla os Pontos de Vida do Monstro para descartar cartas momentaneamente.



A Habilidade de Ataque Passiva é lida e o efeito é aplicado.

Depois, se ainda for preciso aplicar o restante do Dano, o Jogador continua a descartar cartas.

É possível ativar uma Habilidade de Ataque Passiva mais de uma vez durante o mesmo Turno de Luta

Ganhando um Troféu de Monstro:

Se o Jogador derrotar o Monstro, ele ganha o Troféu daquele Monstro. Ele procura na pilha de Cartas de Monstro normais a carta do Monstro derrotado e coloca-a sob seu Quadro de Jogador, com a descrição do Troféu visível. A Carta Grande daquele Monstro é colocada de volta na caixa do jogo.

MONSTER TRAIL E OUTRAS EXPANSÕES



A expansão Monster Trail pode ser combinada com algumas outras expansões. Durante a sua primeira partida com essa expansão, sugerimos não usar nenhuma outra expansão. Quando os Jogadores estiverem familiarizados com essa expansão, aí então eles poderão usar a expansão Monster Trail com:

- Expansão Mages
- Expansão Legendary Hunt
- Expansão Adventure Pack
- Expansão Skellige
- Expansão Wild Hunt

Se você combinar as expansões Monster Trail e Wild Hunt, lembre-se que a partida pode ficar mais fácil ou mais difícil, dependendo das variantes de jogo que você usar.

CRÉDITOS



Game Design e Supervisão de Projeto

Łukasz Woźniak

História

Barnaba Drukata

Tradução

Aleksander Janus

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

Jonathan Bobal, Katarzyna Fiebigier,
Łukasz Kempniński, Michał Długaj

Desenvolvimento

Łukasz Szopka, Michał Gryń

Playtesters Principais

Łukasz Szopka, Michał Sprysak
Przemysław Ciemniejewski,



Ola Woźniak, Michał Gryń,
Pamper Playtesting Group

Video 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 Michalak, 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 | ilustracje

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

Conclave Editora

Tradução

Victor Scanapieco Queiroz

Revisão

Felipe Féres Valle

Layout Brasileiro

Paula Ambrosio

CD PROJEKT®, The Witcher® are
registered trademarks of CD PROJEKT
S.A. © 2021 CD PROJEKT S.A. All rights
reserved. All other copyrights and
trademarks are the property of their
respective owners.

