

THE
WITCHER
MODO FÁCIL

Un libretto de introducción a The Witcher, el Juego de Rol

El Mundo de *The Witcher*

Créditos

Autores

Cody Pondsmith
J. Gray

Ilustración de Portada

Grafit Studio

Ilustración de Contraportada

Alicja Kaputska
Chris Rallis

Ilustraciones Interiores

Adrian Smith
Nemanja Stankovic
Lorenzo Mastroianni

Maqueta y Diseño

Cody Pondsmith

Tipografía

Cody Pondsmith

Edición

Caroll Darnell
J. Gray

Mapa Ilustrado ©Tad Davis

Algunas ilustraciones de los mapas provienen de Cityographer High Seas City Map Icons, Cityographer October 2015 Monthly Map City Icons, Dungeographer 2016 April Monthly Map Icons y Cityographer Vegetation City Maps Icons, del artista Keith Curtis.



Créditos edición española

Traducción

Vicente Pons

Revisión y corrección

Ismael de Felipe
José Manuel Palacios

Maquetación

Vanessa García

***The Witcher*, el juego de rol, se sitúa en un mundo de fantasía oscura y adulta donde los finales felices son poco comunes y las acciones tienen consecuencias... a menudo inmediatas y brutales.**

En las tierras del Continente, assoladas por la guerra, el asesinato, la agresión y el robo son una amenaza constante y solo los más fuertes sobreviven. Los ladrones campan a sus anchas y hay tantos mercenarios como doctores que los curen o sacerdotes que los entierren. Solo las almas más osadas se aventuran en campo abierto, donde los brujos, blandiendo espadas de plata afiladas como cuchillas, cazan monstruos armados no solo con garras y dientes, sino también con magia.

En las ciudades los pobres luchan por sobrevivir en sucios bloques de viviendas y los ricos se alzan sobre ellos desde la inestable torre de su poder, algunos aconsejados por astutos magos que siempre andan buscando las mejores oportunidades. Los

humanos son la especie soberana, salvo por algunas pequeñas poblaciones. Elfos y enanos, antaño orgullosos, son encerrados en guetos y ejecutados a diario, con frecuencia por delitos que ni siquiera han cometido. El odio y el miedo alimentan esta gran llama y la mayoría seguirá avivándola hasta su último aliento. No hay héroes, solo personas.

Tanto si eres un curtido mercenario que vive de sus encargos sin hacer preguntas, como si eres un bardo idealista que recorre la región para propagar la alegría y la fiesta en estos tiempos oscuros, debes luchar si quieres sobrevivir en un mundo empeñado en destrozarte. Aunque los finales felices son escasos, la oscuridad hace que los momentos alegres se aprecien mucho más y la camaradería es uno de los mayores tesoros que puedes encontrar. Para bien o para mal, este es tu mundo. Para los jugadores novatos de *The Witcher*, el juego de rol, ahí van algunas claves de esta ambientación.

La Conjunción

Hace mucho tiempo, La Conjunción de las Esferas cambió para siempre la manera en que funcionaba el mundo. Muchos reinos distintos chocaron entre sí y dieron lugar a grietas por las que entraron a raudales cientos de seres. El mundo de los gnomos y los enanos, considerablemente sencillo, se llenó de criaturas de todas las formas y tamaños, así como de una fuerza mística a la que se terminó llamando “Caos” o “Magia”. Desgraciadamente, dado que no tenían una gran capacidad para manipular las fuerzas mágicas ni mucha preparación para combatir a los monstruos que llegaron con la Conjunción, muchas razas se vieron sumidas en un periodo extraño, lleno de peligros e incertidumbre. Esta situación caótica duraría muchas generaciones.

Brujos y Monstruos

Los brujos se crearon hace siglos para proteger a la humanidad de los monstruos. Eran una hermandad de mutantes, rigurosamente entrenados durante años, que cada primavera partían a recorrer el Continente, cazando monstruos y salvando a los lugareños de las maldiciones. Aunque muchos se alegraban de ver un brujo cuando necesitaban ayuda, la extraña y temible naturaleza de estos (así como su secretismo y su tendencia a la neutralidad política) solía meterles en aprietos; y sigue haciéndolo siglos después de su creación.

La única meta en la vida de un brujo es cazar monstruos y romper maldiciones, por lo que su formación los hace extremadamente eficaces en dichas tareas. En cierto modo, cumplieron su función demasiado bien. Los brujos y sus espadas meteoríticas y de plata llevaron a la extinción a muchas especies. A medida que estas fueron desapareciendo y los monstruos se volvieron menos comunes, los brujos empezaron a perder su propósito. A pesar de tener poco trabajo, los brujos seguían rechazando habitualmente el trabajar como mercenarios o asesinos. Eso enfurecía a los reyes del Norte, que pronto empezaron a ver a los brujos como individuos más peligrosos que útiles. Hacia 1250, los monstruos eran tan escasos que muchas especies habían pasado a considerarse mitológicas, apenas cuentos de hadas para asustar a los niños. Era poco común que alguien llegase a ver un ghul, ya no hablemos de una demonibestia o una bruja sepulcral. Una a una, las antaño orgullosas Escuelas de Brujos fueron atacadas y destruidas por los humanos a los que protegían.

Las Guerras Nilfgaardianas

Las Guerras Nilfgaardianas, también conocidas por la mayoría como las Guerras del Norte, engloban diversos conflictos en los que la nación de Nilfgaard se expandió por el Continente, absorbiendo cerca de dieciséis países y formando un Imperio sin igual en la historia del mundo conocido. Desgraciadamente, también es famosa la brutalidad que ejerció Nilfgaard en el transcurso de tales guerras.

Técnicamente, estos conflictos empezaron hace décadas con la absorción por parte de Nilfgaard de Ymlac y Rowan, dos vecinos pequeños. Sin embargo, la mayoría señala el año 1239, cuando Nilfgaard marchó sobre Ebbing bajo el mandato de un usurpador que había asesinado al anterior emperador y exiliado a su heredero Emhyr. Aunque para entonces el Imperio ya había absorbido cinco naciones, esta invasión marcó el inicio de una gran campaña que supuso la conquista de seis regiones, lo que prácticamente triplicó la extensión del Imperio y lo llevó hasta las fronteras de los Reinos del Norte. Con la restauración de Emhyr var Emreis como legítimo Emperador de Nilfgaard, se iniciaron las comúnmente llamadas Guerras Nilfgaardianas. Hace nueve años, en 1263, Nilfgaard invadió la nación de Cintra, lo que dio comienzo a la Primera Guerra Nilfgaardiana. Los ejércitos combinados de los Reinos del Norte repelieron a Nilfgaard pero, tras una breve tregua, los subterfugios nilfgaardianos llevaron a los líderes de los Reinos del Norte a provocar la Segunda Guerra con la esperanza de que Nilfgaard tuviera la guardia baja. Les salió mal y Nilfgaard conquistó gran parte del Norte antes de que un nuevo esfuerzo combinado de los monarcas del Norte hiciera retroceder al Imperio. Ahora, solo tres años después del final de la Segunda Guerra Nilfgaardiana en 1272, los ejércitos de Nilfgaard vuelven a asolar los Reinos del Norte, ya debilitados mediante el sabotaje y el asesinato. La situación parece fatídica para los norteños.

Tu Personaje

En *The Witcher*, el juego de rol, tu personaje es el individuo que encarnas al jugar una partida. Aunque suele ser buena idea empezar jugando con un personaje que se parezca a uno mismo, tu personaje puede ser como quieras. En el libro básico hay una extensa sección dedicada a la creación de personajes desde cero: desarrollar su trasfondo, escoger su profesión y raza y demás. Para estas reglas introductorias, proporcionamos seis personajes pregenerados.

Dados que necesitarás

¡Afortunadamente, *The Witcher*, el juego de rol, solo necesita dos tipos de dados! Para jugar, necesitarás dados de diez caras (d10) y de seis caras (d6).

El Continente

En el mundo de *The Witcher*, a la amplia costa occidental en la que transcurre buena parte de la franquicia se la llama únicamente “el Continente”. Es difícil y peligroso viajar más allá de este territorio pero hay otras tierras remotas y exóticas con las que comercian las naciones del Continente.

Conocimientos en el Libro Básico

Si no estás familiarizado con el mundo de *The Witcher*, puede que todos estos nombres, fechas y figuras históricas te estén saturando. En el libro básico, hay una introducción que ofrece un resumen de la historia de *The Witcher* y una sección de 32 páginas con información general que ayudarán a los nuevos jugadores a ir conociendo la ambientación.

Luskar de Hagge

Cómo leer una Hoja de Personaje

Las hojas de personajes pregenerados que os ofrecemos están en el formato que se puede ver aquí. Por favor, tómate un momento para echar un vistazo a la hoja de personaje de ejemplo.

1 Raza

Tu raza proporcionará a tu personaje tres capacidades especiales (incluidas en la parte 9), además de determinar cómo interactuarán contigo los demás.

2 Profesión

Tu profesión establece tu conjunto de habilidades y equipo iniciales.

3 Características y Características Derivadas

Las características de tu personaje están a la izquierda y miden su capacidad respecto a diferentes aspectos de su persona. Las características derivadas están a la derecha y miden aspectos más detallados, como los puntos de vida y el aguante.

4 Puntos de Vida y Aguante

Tus Puntos de Vida y de Aguante se indican aquí por segunda vez de modo que puedas tomar nota cuando gastes Aguante o sufras daño.

5 Valores Base de Habilidades

Los valores base de tus habilidades reflejan en qué está entrenado tu personaje. Cuando quieras realizar una tarea, tirarás 1d10 y sumará el valor base de la habilidad correspondiente.

6 Armadura

Tu Armadura se indica en los tres espacios de esta tabla. El orden, de arriba abajo, es: Cabeza, Parte Superior del Cuerpo y Parte Inferior del Cuerpo.

7 Valores de Armadura

Tu armadura posee valores que reducen la cantidad de daño que sufres de los ataques. Aquí se indica tu "Capacidad de Parada", con un espacio para marcar el daño que sufre tu armadura.

8 Armas

Todas las armas que lleva tu personaje se indican en esta sección. Eso incluye el combate sin armas. Aquí puedes encontrar toda la información útil, como la precisión del arma (PA), el daño o sus efectos.

9 Capacidades

Todas las ventajas raciales y habilidades por profesión de tu personaje se indicarán aquí. Muchas de ellas ya se habrán tenido en cuenta en la hoja de personaje. Cualquier modificador a las Características, Valores Base de Habilidades, etc. ya estarán incluidas en la ficha.

10 Pertenencias y Magia

Junto a tu hoja de personaje se puede encontrar una lista detallada de pertenencias. Si tu personaje tiene magia, también se indicará junto a la hoja de personaje con todos los detalles necesarios, incluyendo el coste en Aguante, el alcance y el objetivo.

1

| | |
|-------------|-------|
| RAZA | Brujo |
|-------------|-------|

| | |
|------------------|-------|
| PROFESIÓN | Brujo |
|------------------|-------|

| | | | |
|------------|----|--------------|----|
| INT | 5 | VIGOR | 2 |
| REF | 11 | ATU | 7 |
| DES | 10 | SAL | 3 |
| TCO | 8 | PV | 35 |
| MOV | 6 | AGU | 35 |
| EMP | 1 | REC | 7 |
| TÉC | 5 | | |
| VOL | 7 | | |
| SUE | 3 | | |

3

| | | | |
|------------|---|------------|----|
| MOV | 6 | AGU | 35 |
|------------|---|------------|----|

| | | | |
|------------|---|------------|---|
| EMP | 1 | REC | 7 |
|------------|---|------------|---|

| | | | |
|------------|---|--|--|
| TÉC | 5 | | |
|------------|---|--|--|

| | | | |
|------------|---|--|--|
| VOL | 7 | | |
|------------|---|--|--|

| | | | |
|------------|---|--|--|
| SUE | 3 | | |
|------------|---|--|--|

5

VALORES BASE

| | |
|-----------------------|------------------------|
| Advertir/Notar (12) | Intimidar (11) |
| Alquimia (6) | Lanzar Hechizos (9) |
| Atletismo (14) | Pelea (12) |
| Callejeo (6) | Proezas de Fuerza (13) |
| Dedución (8) | Resistencia (13) |
| Espada (17) | Sigilo (13) |
| Esquivar/Zafarse (16) | Supervivencia (9) |

8

ARMAS

| NOMBRE | PA | DAÑO | EFEECTO |
|-----------------|----|-------|-------------|
| Puñetazo | +0 | 1d6+1 | No Letal |
| Patada | +0 | 1d6+5 | No Letal |
| Espada de Plata | +0 | 1d6+3 | Plata (3d6) |
| Espada de Acero | +0 | 4d6+3 | Perforante |

9

CAPACIDADES

| | |
|--|---|
| <p>Sentidos Mejorados</p> <p>Los brujos no sufren penalizaciones en zonas con luz tenue y reciben un bonificador innato de +1 a la habilidad Advertir/Notar, así como la capacidad de rastrear algo mediante el olfato.</p> | <p>Resistencia Mutante</p> <p>Tras sufrir las mutaciones necesarias para convertirse en brujos, estos son inmunes a enfermedades y pueden emplear mutágenos.</p> |
| <p>Emociones Embotadas</p> <p>Los brujos no necesitan realizar tiradas de Coraje contra los intentos de Intimidar, pero sufren un penalizador de -4 a su característica Empatía. Este penalizador no puede reducir el valor de la característica por debajo de 1.</p> | <p>Reflejos Fulgurantes</p> <p>Los brujos reciben de forma permanente un +1 a Reflejos y Destreza, que puede elevar ambas características por encima de 10.</p> |

Habilidad Típica: Formación de Brujo (9)

Cuando se encuentra en un entorno hostil o en terreno difícil, un Brujo puede reducir las penalizaciones correspondientes en la mitad de su valor de **Formación de Brujo** (mínimo, 1). **Formación de Brujo** también se puede utilizar en cualquier situación en que normalmente se emplease Saber de Monstruos.

PTOS. DE VIDA

35

PTOS. DE AGUANTE

35

ARMADURA

Gorro de Arquero de Verden

Gambesón con Forro

Pantalón Acolchado

VALORES DE ARMADURA

| | |
|-----------------------|---|
| Cabeza | 3 |
| Parte Superior | 8 |
| Parte Inferior | 5 |

Luskar de Hagge

| | | | |
|-----------|-------|-------|----|
| RAZA | Brujo | | |
| PROFESIÓN | Brujo | | |
| INT | 5 | VIGOR | 2 |
| REF | 11 | ATU | 7 |
| DES | 10 | SAL | 3 |
| TCO | 8 | PV | 35 |
| MOV | 6 | AGU | 35 |
| EMP | 1 | REC | 7 |
| TÉC | 5 | | |
| VOL | 7 | | |
| SUE | 3 | | |

| VALORES BASE | |
|-----------------------|------------------------|
| Advertir/Notar (12) | Intimidar (11) |
| Alquimia (6) | Lanzar Hechizos (9) |
| Atletismo (14) | Pelea (12) |
| Callejeo (6) | Proezas de Fuerza (13) |
| Dedución (8) | Resistencia (13) |
| Espada (17) | Sigilo (13) |
| Esquivar/Zafarse (16) | Supervivencia (9) |

| ARMAS | | | |
|-----------------|----|-------|-------------|
| NOMBRE | PA | DAÑO | EFEECTO |
| Puñetazo | +0 | 1d6+1 | No Letal |
| Patada | +0 | 1d6+5 | No Letal |
| Espada de Plata | +0 | 1d6+3 | Plata (3d6) |
| Espada de Acero | +0 | 4d6+3 | Perforante |

| CAPACIDADES | |
|--|--|
| <p>Sentidos Mejorados Los brujos no sufren penalizaciones en zonas con luz tenue y reciben un bonificador innato de +1 a la habilidad Advertir/Notar, así como la capacidad de rastrear algo mediante el olfato.</p> | <p>Resistencia Mutante Tras sufrir las mutaciones necesarias para convertirse en brujos, estos son inmunes a enfermedades y pueden emplear mutágenos.</p> |
| <p>Emociones Embotadas Los brujos no necesitan realizar tiradas de Coraje contra los intentos de Intimidar, pero sufren un penalizador de -4 a su característica Empatía. Este penalizador no puede reducir el valor de la característica por debajo de 1.</p> | <p>Reflejos Fulgurantes Los brujos reciben de forma permanente un +1 a Reflejos y Destreza, que puede elevar ambas características por encima de 10.</p> |
| <p>Habilidad Típica: Formación de Brujo (9) Cuando se encuentra en un entorno hostil o en terreno difícil, un Brujo puede reducir las penalizaciones correspondientes en la mitad de su valor de Formación de Brujo (mínimo, 1). Formación de Brujo también se puede utilizar en cualquier situación en que normalmente se emplease Saber de Monstruos.</p> | |

| | |
|------------------|----|
| PTOS. DE VIDA | 35 |
| PTOS. DE AGUANTE | 35 |

| ARMADURA |
|----------------------------|
| Gorro de Arquero de Verden |
| Gambesón con Forro |
| Pantalón Acolchado |

| VALORES DE ARMADURA | |
|---------------------|---|
| Cabeza | 3 |
| Parte Superior | 8 |
| Parte Inferior | 5 |

Pertenencias y Señales

| NOMBRE DEL OBJETO | EFEECTO |
|------------------------------|--|
| 15 Coronas | Las coronas son la principal moneda en <i>The Witcher</i> , el juego de rol. |
| Aceite para Necrófagos | Cuando se aplica a un arma cortante, dicha arma recibe un bonificador Mayor (+5) a las tiradas de daño contra necrófagos durante 30 minutos. |
| Equipo de Alquimia | El equipo de alquimia te permite elaborar objetos a partir de fórmulas alquímicas. |
| Fórmula de Poción Golondrina | Esta fórmula te permite elaborar la Poción Golondrina usando Alquimia. Tienes suficientes ingredientes como para elaborar 1 Poción Golondrina. |
| Medallón | Un Medallón de brujo vibra cuando se encuentra a 20 m. o menos de un monstruo o de una fuente de magia activa. |
| Poción Gato (x1) | Durante 2 horas, no sufres penalizadores por luz tenue y recibes un bonificador Moderado (+3) para detectar ilusiones. |
| Poción Golondrina (x1) | Durante 20 asaltos, regeneras 3 PV por asalto al final de tu turno. En los asaltos en que sufras daño antes de regenerarte, no te regeneras. |
| Saquillo | Un saquillo que contiene todas tus pertenencias. |
| Veneno de Ahorcado (x1) | Cuando se aplica a un arma cortante, dicha arma recibe un bonificador Mayor (+5) a las tiradas de daño contra humanoides durante 30 minutos. |

| NOMBRE DE LA SEÑAL | COSTE EN AGU | DEFENSA | ALCANCE | DURACIÓN |
|---|----------------|----------------------|--------------|------------------------------|
| Aard (Magia de Aire) | Variable (1-7) | Área (Físico) | Cono de 2 m. | Inmediata |
| Aard proyecta una oleada de fuerza telequinética en forma de cono de 2 m. que desequilibra a los objetivos y que tiene un 10% de posibilidades de derribar a cada individuo afectado. Este porcentaje aumenta en 10% por cada punto de AGU que gastes más allá del primero. | | | | |
| Axia (Magia de Agua) | Variable (1-7) | Directo | 8 m. | Hasta que se anule el efecto |
| Axia aturde al oponente hasta que este supere una tirada de salvación contra aturdimiento que recibe un penalizador Menor (-1) al número objetivo. Por cada dos puntos de AGU que gastes por encima del primero, la tirada de salvación sufre un penalizador Menor (-1) adicional. | | | | |
| Igni (Magia de Fuego) | Variable (1-7) | Área (Físico) | Cono de 2 m. | Inmediata |
| Igni despide una ráfaga de chispas y llamaradas que causa 1d6 de daño por cada punto de AGU que gastes y tiene un 50% de posibilidades de prender fuego a cualquier cosa en la que impacte. El daño se aplica siempre a la parte superior del cuerpo. | | | | |
| Quen (Magia de Tierra) | Variable (1-7) | Ninguna | — | 10 Asaltos |
| Quen crea un escudo que te protege y cuenta con una cantidad de Puntos de Vida igual a cinco veces la cantidad de AGU gastado. Si no logras, no puedes o no quieres defenderte de un ataque o efecto que cause daño, este se aplicará al escudo de Quen. Si el escudo queda reducido a 0 PV, desaparece; si en ese punto quedaba daño por aplicar, el daño restante se te inflige a ti con normalidad y deberá superar la CP de tu armadura para hacerte perder PV o de Aguante, como cualquier ataque. | | | | |
| Quen no te protege contra hechizos que no puedan Bloquearse, ni contra daño continuo. | | | | |
| No puedes volver a invocar el escudo de Quen hasta que el escudo actual se haya agotado por sufrir daño o por alcanzar el límite de su duración, al cabo de 10 asaltos. | | | | |
| Yrden (Magia Mixta) | Variable (1-7) | Área (3 m. de Radio) | — | 5 Asaltos |
| Yrden crea un círculo mágico de 3 m. de radio en el suelo a tu alrededor. Cualquiera que entre en dicho círculo (salvo tú) sufre, hasta que salga de él, un Penalizador a MOV y REF igual a la cantidad de AGU que gastes. Todo ser incorpóreo que entre en el círculo se vuelve corpóreo. Yrden dura 5 asaltos. | | | | |

Pertenencias y Hechizos

| NOMBRE DEL OBJETO | EFEECTO |
|------------------------|---|
| 100 Coronas | Las coronas son la principal moneda en <i>The Witcher</i> , el juego de rol. |
| Aliento de Súcubo (x1) | Se puede emplear una dosis de <i>aliento de súcubo</i> para mejorar un intento de seducción. Si se aplica sobre la piel, confiere un bonificador Moderado (+3) a Seducción. Si se echa en la bebida de alguien, este sufre un penalizador Mayor (-5) a los intentos de resistirse a la seducción durante media hora o hasta que supere una prueba de Resistencia con DO 16. |
| Licor Fuerte (x1) | Esta botella contiene aguardiente enano de triple destilación. |
| Saquillo | Un saquillo que contiene todas tus pertenencias. |
| Set de Escritura | Un Set de Escritura contiene todos los materiales necesarios para escribir cartas. |
| Tinta Invisible (x1) | Un frasco de tinta invisible te permite escribir notas que solo se pueden leer tras aplicar calor al papel durante un asalto. |

| NOMBRE DEL HECHIZO | COSTE EN AGU | DEFENSA | ALCANCE | DURACIÓN |
|--|--------------|-----------------------|---------|-------------|
| Espejo de Afan (Magia Mixta) | 3 | Ninguna | 10 m. | Activo (2) |
| El Espejo de Afan crea 1d10 copias ilusorias del lanzador. Estas copias son intangibles, son indistinguibles del propio lanzador y están controladas por la mente de este, aunque hacerlo no requiere una acción por su parte. Las copias no pueden abandonar el alcance del hechizo. Este hechizo permanece activo y requiere 2 puntos de AGU. | | | | |
| Agarre de Cadfán (Magia de Fuego) | 4 | Ninguna | 8 m. | 1d6 Asaltos |
| Agarre de Cadfán te permite sobrecalentar durante 1d6 asaltos un objeto de metal que esté a 8 m. o menos. Si no lo suelta, el portador del objeto sufre 2d6 de daño localizado en la parte con que sostiene el objeto (normalmente la parte superior del cuerpo) El hechizo también puede calentar un arma para conferirle +2d6 de daño y un 50% de posibilidades de prender fuego a sus objetivos. | | | | |
| Bruma de Dormyn (Magia de Agua) | 3 | Área (10 m. de Radio) | — | Activo (2) |
| La Bruma de Dormyn inunda con una densa niebla un área de 10 m de radio en torno a ti. La niebla impone un penalizador Moderado (-3) a Advertir/Notar y limita la visibilidad a 4 metros a todo aquél que se encuentre en la niebla (excepto el lanzador). | | | | |
| Púa de Tierra (Magia de Tierra) | 5 | Directo (Físico) | 6 m. | Inmediata |
| Púa de Tierra hace brotar una aguda estalagmita que apuñala al objetivo desde abajo. Esta púa causa 5d6 de daño y permanece en su sitio hasta que la destruyan. Se puede destruir causándole 20 puntos de daño. | | | | |
| Glamour (Magia Mixta) | 5 | Ninguno | — | 1d6 Horas |
| Glamour te permite envolverte en una ilusión que te da un aspecto deslumbrante. Este hechizo te otorga un bonificador Moderado (+3) a Seducción, Carisma y Liderazgo. La ilusión dura 1d6 horas. | | | | |

Aislinn Veil

| RAZA | Humana | | | |
|-----------|--------|-------|----|--|
| PROFESIÓN | Maga | | | |
| INT | 8 | VIGOR | 5 | |
| REF | 5 | ATU | 7 | |
| DES | 6 | SAL | 3 | |
| TCO | 4 | PV | 35 | |
| MOV | 5 | AGU | 35 | |
| EMP | 7 | REC | 7 | |
| TÉC | 6 | | | |
| VOL | 10 | | | |
| SUE | 7 | | | |

| VALORES BASE | |
|---------------------|------------------------|
| Advertir/Notar (10) | Intimidar (13) |
| Atletismo (9) | Lanzar Hechizos (16) |
| Bastón/Lanza (8) | Percepción Humana (12) |
| Cultura (11) | Resistir Magia (13) |
| Dedución (12) | Seducción (11) |
| Engaño (9) | Sigilo (8) |
| Etiqueta (11) | Vestuario y Estilo (8) |

| ARMAS | | | |
|----------|----|-------|-------------------------|
| NOMBRE | PA | DAÑO | EFEECTO |
| Puñetazo | +0 | 1d6-1 | No Letal |
| Patada | +0 | 1d6+3 | No Letal |
| Bastón | +0 | 1d6+1 | Largo Alcance, Foco (1) |

| CAPACIDADES | |
|--|---|
| <p>Fiable Los humanos reciben un bonificador Menor (+1) a las tiradas de Carisma, Seducción y Persuasión dirigidas a otros humanos.</p> | <p>Ingenio Los humanos son astutos y suelen encontrar soluciones ingeniosas a los problemas más difíciles. Reciben un bonificador innato de +1 a su Valor Base de Dedución.</p> |
| <p>Testaruda Tres veces por sesión de juego, un humano puede apelar a su coraje y repetir una tirada fallida de Coraje o Resistir Coacción. Aplican el mejor de los resultados obtenidos y no pueden emplear esta capacidad más de una vez en una misma tirada.</p> | <p>Habilidad Típica: Formación Mágica (15) Un Mago puede realizar una tirada de Formación Mágica cuando presencia un fenómeno mágico, ve un hechizo desconocido o se pregunta sobre teorías de la magia. El DJ establece la DO y, en caso de éxito, el Mago sabe todo lo posible sobre el tema en cuestión. También puede tirar Formación Mágica en lugar de Advertir/Notar para detectar hechizos, maleficios, seres que estén empleando facultades mágicas o seres cuya existencia o presencia en este mundo se deba a la magia.</p> |

| PTOS. DE VIDA | |
|---------------------|--|
| 35 | |
| PTOS. DE AGUANTE | |
| 35 | |
| ARMADURA | |
| — | |
| Gambesón Aedirniano | |
| — | |

| VALORES DE ARMADURA | |
|---------------------|---|
| Cabeza | 0 |
| Parte Superior | 5 |
| Parte Inferior | 0 |

Orban Madaras

| | | | |
|-----------|----------|-------|----|
| RAZA | Enano | | |
| PROFESIÓN | Criminal | | |
| INT | 6 | VIGOR | 0 |
| REF | 8 | ATU | 6 |
| DES | 10 | SAL | 4 |
| TCO | 6 | PV | 30 |
| MOV | 7 | AGU | 30 |
| EMP | 5 | REC | 6 |
| TÉC | 4 | | |
| VOL | 7 | | |
| SUE | 7 | | |

| VALORES BASE | |
|----------------------|------------------------|
| Abrir Cerraduras (8) | Juego (7) |
| Advertir/Notar (8) | Juego de Manos (15) |
| Atletismo (14) | Negociar (10) |
| Callejeo (12) | Persuasión (8) |
| Engaño (9) | Proezas de Fuerza (12) |
| Hoja Corta (14) | Resistir Coacción (11) |
| Intimidar (10) | Sigilo (15) |

| ARMAS | | | |
|--------------------------|----|-------|----------------|
| NOMBRE | PA | DAÑO | EFEECTO |
| Puñetazo | +0 | 1d6 | No Letal |
| Patada | +0 | 1d6+4 | No Letal |
| Puñal | +1 | 2d6+2 | Sangrar (25%) |
| Cuchillo Arrojadizo (x3) | +0 | 1d6 | Alcance: 24 m. |

| CAPACIDADES | |
|---|---|
| <p>Ojo de Artesano Su ojo para los detalles y para tasar objetos hace que sea difícil estafar a un enano. Los enanos tienen un bonificador innato de +1 al Valor Base de Negociar.</p> | <p>Fuerte Dada su complexión robusta y la tendencia a profesiones físicamente arduas y agotadoras, los enanos reciben un bonificador innato de +1 al Valor Base de Proezas de Fuerza.</p> |
| <p>Duro La piel de los enanos hace que, cada vez que el personaje sufra daño físico, dicho daño se reduce en 2 puntos. Esta reducción se aplica después de que el daño haya atravesado la armadura pero antes de que se modifique por la localización.</p> | <p>Habilidad Típica: Paranoia Entrenada (12) Cuando un Criminal se acerca a 10 m o menos de una trampa (incluyendo emboscadas), puede realizar inmediatamente una tirada de Paranoia Entrenada contra la DO que supondría detectar la trampa, contra la tirada de Sigilo del grupo que embosca o contra una DO establecida por el DJ. Aunque no logre detectar la trampa, el Criminal sabe que algo anda mal.</p> |

| | |
|------------------|--------------------|
| PTOS. DE VIDA | 30 |
| PTOS. DE AGUANTE | 30 |
| ARMADURA | — |
| | Brigandina |
| | Pantalón de Jinete |

| VALORES DE ARMADURA | |
|---------------------|----|
| Cabeza | 0 |
| Parte Superior | 12 |
| Parte Inferior | 3 |

Pertenencias

| NOMBRE DEL OBJETO | EFEECTO |
|------------------------|--|
| 50 Coronas | Las coronas son la principal moneda en <i>The Witcher</i> , el juego de rol. |
| Bolsillo Oculto | Un bolsillo oculto en tu brigandina puede contener objetos pequeños. Todo el que te cachee debe superar una prueba de Advertir/Notar con DO 16 para descubrir el bolsillo oculto. |
| Cloroformo (x1) | Una dosis de Cloroformo obliga a todo el que lo inhale a superar una tirada de salvación contra aturdimiento con un penalizador Moderado (-3) o quedar inconsciente . Cada asalto, el objetivo inconsciente puede repetir la tirada de salvación contra aturdimiento con el mismo penalizador. Utilizar Cloroformo supone un ataque de Pelea con un trapo empapado en Cloroformo. Cada botella contiene 25 dosis. |
| Dados Cargados | Los dados cargados proporcionan un bonificador Moderado (+3) a las pruebas de Juego. Se requiere una prueba de Advertir/Notar con DO 16 para darse cuenta de que los dados están cargados. |
| Herramientas de Ladrón | Las Herramientas de Ladrón te permiten Abrir Cerraduras |
| Saquillo | Un saquillo que contiene todas tus pertenencias. |
| Veneno Negro (x3) | Se puede embadurnar con Veneno Negro un arma de filo como una acción. Este recubrimiento dura hasta que el arma haga daño a un objetivo. En tal caso, el objetivo queda envenenado de inmediato. Los efectos terminan si se supera una tirada de Resistencia con DO 16. Alternativamente, si un objetivo ingiere una dosis de Veneno Negro, quedará envenenado como si hubiera sufrido un corte con un arma emponzoñada. |

Pertenencias

| NOMBRE DEL OBJETO | EFEECTO |
|----------------------------------|--|
| 80 Coronas | Las coronas son la principal moneda en <i>The Witcher</i> , el juego de rol. |
| Acero y Pedernal | El acero y el pedernal se pueden usar para encender un pequeño objeto inflamable. |
| Antorcha (x1) | Una vez encendida, una linterna reduce el penalizador por iluminación en 1 grado en un radio de 5 m. de la linterna. |
| Cuerda | 20 metros de cuerda. |
| Cuerno de Señales | Un cuerno de señales te permite producir un sonido que se puede oír a kilómetros de distancia. |
| Diagrama de Saeta de Punta Ancha | El diagrama de saeta de punta ancha te permite elaborar 10 saetas de punta ancha con una única prueba de Artesanía. También tienes componentes suficientes para elaborar 10 saetas de punta ancha. |
| Escudo Temerio | Un escudo temerio se puede emplear para bloquear ataques realizados contra ti. |
| Gancho | Fijar un gancho al extremo de una cuerda te permite lanzarla a lugares elevados con una prueba de Atletismo y proporciona un bonificador Moderado (+3) a las pruebas de Atletismo para trepar por la cuerda. |
| Herramientas de Artesano | Las herramientas de artesano te permiten elaborar objetos a partir de diagramas. |
| Saetas de Ballesta (x20) | Las saetas de ballesta se emplean como munición para la Ballesta. |
| Saetas de Punta Ancha (x3) | Las saetas de punta ancha son munición alternativa para la Ballesta. Cuando haces daño con una saeta de punta ancha, el ataque provoca el efecto sangrado . |
| Saquillo | Un saquillo que contiene todas tus pertenencias. |

Ada de Ban Ard

| | | | |
|-----------|----------------|-------|----|
| RAZA | Humana | | |
| PROFESIÓN | Mujer de Armas | | |
| INT | 4 | VIGOR | 0 |
| REF | 10 | ATU | 9 |
| DES | 8 | SAL | 3 |
| TCO | 10 | PV | 45 |
| MOV | 6 | AGU | 45 |
| EMP | 5 | REC | 9 |
| TÉC | 4 | | |
| VOL | 8 | | |
| SUE | 5 | | |

| | |
|------------------|--|
| PTOS. DE VIDA | |
| 45 | |
| PTOS. DE AGUANTE | |
| 45 | |

| | |
|--------------------|--|
| ARMADURA | |
| Cofia de Malla | |
| Brigandina | |
| Pantalón Acorazado | |

| VALORES BASE | |
|-----------------------|------------------------|
| Advertir/Notar (8) | Intimidar (11) |
| Artesanía (6) | Melé (16) |
| Ballesta (13) | Pelea (13) |
| Bastón/Lanza (14) | Proezas de Fuerza (13) |
| Coraje (14) | Resistencia (13) |
| Deducción (5) | Supervivencia (6) |
| Esquivar/Zafarse (13) | Táctica (10) |

| VALORES DE ARMADURA | |
|---------------------|----|
| Cabeza | 12 |
| Parte Superior | 12 |
| Parte Inferior | 12 |

| ARMAS | | | |
|-----------------|----|-------|-----------------|
| NOMBRE | PA | DAÑO | EFEECTO |
| Puñetazo | +0 | 1d6+3 | No Letal |
| Patada | +0 | 1d6+7 | No Letal |
| Hacha de Guerra | +0 | 5d6+3 | — |
| Ballesta | +1 | 4d6+2 | Alcance: 100 m. |
| Lanza | +0 | 3d6+3 | Largo Alcance |

| CAPACIDADES | |
|--|---|
| <p>Fiable Los humanos reciben un bonificador Menor (+1) a las tiradas de Carisma, Seducción y Persuasión dirigidas a otros humanos.</p> | <p>Ingenio Los humanos son astutos y suelen encontrar soluciones ingeniosas a los problemas más difíciles. Reciben un bonificador innato de +1 a su Valor Base de Deducción.</p> |
| <p>Testaruda Tres veces por sesión de juego, un humano puede apelar a su coraje y repetir una tirada fallida de Coraje o Resistir Coacción. Aplican el mejor de los resultados obtenidos y no pueden emplear esta capacidad más de una vez en una misma tirada.</p> | <p>Habilidad Típica: Dura como un Cuerno (16) Cuando un Hombre de Armas pasa a tener 0 PV o menos, puede realizar una tirada de Duro como un Cuerno con una DO igual al doble de dichos PV negativos. Si tiene éxito, puede seguir luchando aplicando los penalizadores normales por superar su umbral de herida. Si la falla, pasa a Estado Mortal con normalidad.</p> |

Andras “el Rojo”

| | | | |
|-----------|-------|-------|----|
| RAZA | Elfo | | |
| PROFESIÓN | Bardo | | |
| INT | 8 | VIGOR | 0 |
| REF | 5 | ATU | 6 |
| DES | 7 | SAL | 4 |
| TCO | 4 | PV | 30 |
| MOV | 7 | AGU | 30 |
| EMP | 10 | REC | 6 |
| TÉC | 5 | | |
| VOL | 7 | | |
| SUE | 8 | | |

| VALORES BASE | |
|----------------------|------------------------|
| Arco (12) | Etiqueta (12) |
| Atletismo (10) | Interpretar (14) |
| Bellas Artes (14) | Intimidar (10) |
| Callejeo (10) | Juego de Manos (11) |
| Carisma (16) | Percepción Humana (15) |
| Engaño (16) | Persuasión (15) |
| Esquivar/Zafarse (8) | Seducción (15) |

| ARMAS | | | |
|------------|----|-------|-----------------|
| NOMBRE | PA | DAÑO | EFEECTO |
| Puñetazo | +0 | 1d6-1 | No Letal |
| Patada | +0 | 1d6+3 | No Letal |
| Daga | +0 | 1d6+1 | — |
| Arco Corto | +0 | 3d6+3 | Alcance: 100 m. |

| CAPACIDADES | |
|--|---|
| <p>Artístico Los elfos tienen un gran ojo para la belleza y un talento natural para las cuestiones artísticas. Por ello reciben un +1 innato a la habilidad Bellas Artes.</p> | <p>Tirador Los años de tradición y práctica han convertido a los elfos en unos de los mejores arqueros del mundo. Los elfos reciben un +2 innato a la habilidad Arco y pueden empuñar y encordar un arco sin que les cueste una acción.</p> |
| <p>Sintonía con la Naturaleza Los elfos no molestan a los animales, por lo que cualquier bestia que encuentren se considerará amistosa y no les atacará salvo que la provoquen.</p> | <p>Habilidad Típica: Juglaría (15) Un Bardo puede dedicar una hora a realizar una tirada de Juglaría en el centro de un pueblo grande o de una ciudad. El resultado de esta tirada es la cantidad de dinero que reúne el Bardo actuando en las calles. Una pifa se resta al resultado de la tirada y, en caso de que el resultado final de la prueba sea 1, no solo no se consigue ganar dinero sino que el bardo sufre un penalizador Menor (-1) a Carisma con cualquier vecino de la ciudad hasta el día siguiente.</p> |

| | |
|------------------|--|
| PTOS. DE VIDA | |
| 30 | |
| PTOS. DE AGUANTE | |
| 30 | |

| ARMADURA |
|----------------------------|
| Gorro de Arquero de Verden |
| Gambesón Aedirniano |
| Pantalón Acolchado |

| VALORES DE ARMADURA | |
|---------------------|---|
| Cabeza | 3 |
| Parte Superior | 5 |
| Parte Inferior | 5 |

Pertenencias

| NOMBRE DEL OBJETO | EFEECTO |
|----------------------------|---|
| 75 Coronas | Las coronas son la principal moneda en <i>The Witcher</i> , el juego de rol. |
| Adhesivo Alquímico (x1) | Se puede lanzar o verter esta solución sobre una persona o lugar. Tras 2 asaltos, el adhesivo alquímico se endurece, uniéndose indefinidamente a los objetos y/o personas afectados. Se requiere una prueba de Proezas de Fuerza con DO 16 para separar los elementos pegados. Lanzarlo supone un ataque de Atletismo con un alcance en metros igual a 2xTCO. |
| Tablero de Póquer de Dados | Un tablero de póquer de dados es un juego de apuestas. |
| Licor Fuerte | Esta botella contiene aguardiente enano de triple destilación. |
| Espejo de Mano | Un espejo de mano muestra el reflejo del usuario. También le permite ver detrás de sí y a la vuelta de esquinas si se usa con ingenio. |
| Laúd | Un laúd es un instrumento de cuerda que se toca a dos manos. |
| Saquillo | Un saquillo que contiene todas tus pertenencias. |
| Fuego de Zerrikania (x1) | El fuego de Zerrikania prende fuego de inmediato a cualquier cosa que toque. Lanzarlo supone un ataque de Atletismo con un alcance en metros igual a 2xTCO y que cubre un cono de 2 metros que parte del punto de impacto y se extiende alejándose directamente del lanzador, área en la que todo y todos se incendian. |
| Flechas (x20) | Las flechas se emplean como munición para el Arco Corto. |

Pertenencias

| NOMBRE DEL OBJETO | EFEECTO |
|-----------------------------|---|
| 90 Coronas | Las coronas son la principal moneda en <i>The Witcher</i> , el juego de rol. |
| Elixir de Pántagran (x1) | Tomar un trago de elixir de Pántagran otorga una alegría delirante. El efecto dura 1d6/2 horas y hace que el tomador sea increíblemente susceptible a Persuasión, Carisma y Seducción, por lo que sufre un penalizador Moderado (-3) a Resistir Coacción frente a tales intentos. |
| Equipo de Alquimia | El equipo de alquimia te permite elaborar objetos a partir de fórmulas alquímicas. |
| Fórmula de Polvo Coagulante | La fórmula de polvo coagulante te permite crear una dosis de polvo coagulante mediante Alquimia. También tienes ingredientes suficientes para elaborar una dosis de polvo coagulante. |
| Herramientas de Cirujano | Las herramientas de cirujano te permiten practicar cirugía con la habilidad Manos que Curan. |
| Linterna | Una vez encendida, una linterna reduce en 2 grados los penalizadores por iluminación en un radio de 3 m. de la linterna. |
| Polvo Coagulante (x3) | Aplicar polvo coagulante a una herida anula los efectos de sangrar durante 2d10 asaltos. Pasado ese plazo, la hemorragia continúa, pero se puede aplicar otra dosis. |
| Saetas de Ballesta (x20) | Las saetas de ballesta se emplean como munición para la Ballesta de Mano. |
| Sales Aromáticas (x1) | Las sales aromáticas se pueden poner bajo la nariz de una persona o criatura inconsciente o aturdida para sacarla automáticamente de dicho estado. Cada unidad de sales aromáticas se puede emplear 25 veces. |
| Saquillo | Un saquillo que contiene todas tus pertenencias. |
| Tienda Grande | Una tienda grande proporciona refugio para ocho personas. |

Kaska Torma

| | |
|------|-------|
| RAZA | Enano |
|------|-------|

| | |
|-----------|--------|
| PROFESIÓN | Doctor |
|-----------|--------|

| | | | |
|-----|----|-------|----|
| INT | 9 | VIGOR | 0 |
| REF | 6 | ATU | 5 |
| DES | 6 | SAL | 4 |
| TCO | 5 | PV | 25 |
| MOV | 8 | AGU | 25 |
| EMP | 7 | REC | 5 |
| TÉC | 10 | | |
| VOL | 5 | | |
| SUE | 4 | | |

| | |
|---------------|--|
| PTOS. DE VIDA | |
|---------------|--|

| | |
|----|--|
| 25 | |
|----|--|

| | |
|------------------|--|
| PTOS. DE AGUANTE | |
|------------------|--|

| | |
|----|--|
| 25 | |
|----|--|

| | |
|------------------|--|
| PTOS. DE AGUANTE | |
|------------------|--|

| | |
|------------------|--|
| PTOS. DE AGUANTE | |
|------------------|--|

| | |
|----------|--|
| ARMADURA | |
|----------|--|

| |
|----------------------------|
| Gorro de Arquero de Verden |
|----------------------------|

| |
|----------|
| Gambesón |
|----------|

| |
|--------------------|
| Pantalón de Jinete |
|--------------------|

| | |
|---------------------|--|
| VALORES DE ARMADURA | |
|---------------------|--|

| | |
|--------|---|
| Cabeza | 3 |
|--------|---|

| | |
|----------------|---|
| Parte Superior | 3 |
|----------------|---|

| | |
|----------------|---|
| Parte Inferior | 3 |
|----------------|---|

| | |
|----------------|---|
| Parte Superior | 3 |
|----------------|---|

| | |
|----------------|---|
| Parte Inferior | 3 |
|----------------|---|

VALORES BASE

| | |
|---------------------|------------------------|
| Advertir/Notar (15) | Esquivar/Zafarse (10) |
| Alquimia (13) | Etiqueta (11) |
| Atletismo (8) | Hoja Corta (10) |
| Ballesta (8) | Negociar (13) |
| Carisma (11) | Percepción Humana (12) |
| Coraje (10) | Proezas de Fuerza (7) |
| Dedución (14) | Resistir Coacción (9) |

ARMAS

| NOMBRE | PA | DAÑO | EFEECTO |
|------------------|----|-------|----------------|
| Puñetazo | +0 | 1d6 | No Letal |
| Patada | +0 | 1d6+4 | No Letal |
| Daga | +0 | 1d6+2 | — |
| Ballesta de Mano | +1 | 2d6+2 | Alcance: 50 m. |

CAPACIDADES

| | |
|--|--|
| <p>Ojo de Artesano</p> <p>Su ojo para los detalles y para tasar objetos hace que sea difícil estafar a un enano. Los enanos tienen un bonificador innato de +1 al Valor Base de Negociar.</p> | <p>Fuerte</p> <p>Dada su complexión robusta y la tendencia a profesiones físicamente arduas y agotadoras, los enanos reciben un bonificador innato de +1 al Valor Base de Proezas de Fuerza.</p> |
| <p>Duro</p> <p>La piel de los enanos hace que, cada vez que el personaje sufra daño físico, dicho daño se reduce en 2 puntos. Esta reducción se aplica después de que el daño haya atravesado la armadura pero antes de que se modifique por la localización.</p> | <p>Habilidad Típica: Manos que Curan (16)</p> <p>Un Doctor con Manos que Curan es la única persona que puede curar una herida crítica. Los detalles sobre la curación de heridas críticas se encuentran en la sección de Combate. Manos que Curan también se puede utilizar en lugar de la habilidad Primeros Auxilios.</p> |

Camino de la Vida

Este Camino de la Vida de muestra, te dará una oportunidad de añadir trasfondo a tu personaje, haciendo que tu versión sea única y proporcionándote más detalles que te ayuden a interpretarlo. En el juego básico, el Camino de la Vida es increíblemente diverso, incluye distintas tierras natales, una serie de tablas que establecen sucesos especiales en la vida de los personajes e incluso un Camino de la Vida exclusivo para personajes Brujos. Aquí se incluye este pequeño fragmento para que te hagas una idea de cómo funciona el Camino de la Vida. Por favor, empieza tirando en la tabla de Destino Familiar.

| TIRADA | DESTINO FAMILIAR |
|--------|--|
| Par | Parte de tu Familia Está Viva y Unida (Tira en Destino Parental) |
| Impar | Algo le Pasó a tu Familia (tira en la tabla inferior y luego tira en la tabla Destino Parental) |

| TIRADA | NORTEÑO |
|--------|--|
| 1 | La guerra dispersó a tu familia a los cuatro vientos y no tienes ni idea de dónde están. |
| 2 | Tu familia fue encarcelada por sus crímenes o bajo cargos falsos. Solo tú escapaste. Puede que quieras liberarlos... o no. |
| 3 | El hogar familiar quedó maldito y ahora sus cultivos no dan fruto o los espectros moran por sus salones. Se volvió demasiado peligroso quedarse en esa casa. |
| 4 | Con tantas guerras, tu familia perdió su medio de subsistencia y empezó a delinquir para sobrevivir. |
| 5 | Tu familia contrajo una gran deuda apostando o pidiendo prestado. Necesitas dinero desesperadamente. |
| 6 | Tu familia está enzarzada en una reyerta con otra familia. Puede que ni siquiera recordéis cómo empezó. |
| 7 | Por acción u omisión, en vuestra ciudad odian a tu familia y nadie quiere tener nada que ver con vosotros. |
| 8 | Un día, un grupo de bandidos os quitó todo lo que teníais. Tu familia fue masacrada y te quedaste totalmente solo. |
| 9 | Tu familia tiene un oscuro secreto que, si se descubriera, la arruinaría por completo. Puedes decidir cuál es o dejar que lo haga el Director de Juego. |
| 10 | Los miembros de tu familia se odian. Las personas con las que creciste no se hablan y tú tienes suerte de que tus hermanos te saluden al pasar. |

| TIRADA | DESTINO PARENTAL |
|--------|---|
| Par | Tus Padres Están Vivos (Tira en la tabla Estatus Familiar) |
| Impar | Algo les Pasó a tus Padres (tira en la tabla inferior y luego tira en la tabla Estatus Familiar) |

| TIRADA | NORTEÑO |
|--------|--|
| 1 | Uno de tus padres murió en las Guerras del Norte, quizá ambos. Lo más probable es que fuera tu padre, pero también es posible que tu madre luchase o fuese una baja colateral. |
| 2 | Uno de tus padres (o ambos) te abandonó en el campo para que te buscaras la vida. Puede que no pudieran mantenerte o que fueras un accidente. |
| 3 | Uno de tus padres (o ambos) quedó maldito por un mago o por el intenso odio de alguien a quien se enfrentó. La maldición le costó la vida. |
| 4 | Uno de tus padres (o ambos) te vendió por dinero, o tal vez por bienes o servicios. Tus padres lo necesitaban más que a ti. |
| 5 | Uno de tus padres (o ambos) se unió a una banda. Veías a menudo a dicha banda y a veces tenías que trabajar para ellos. |
| 6 | Uno de tus padres (o ambos) murió a manos de un monstruo. Debes decidir qué lo mató. |
| 7 | Uno de tus padres (o ambos) fue ejecutado injustamente. Puede que fuera un chivo expiatorio de alguien o que simplemente estuviera en el lugar equivocado. |
| 8 | Uno de tus padres (o ambos) murió a causa de una epidemia. No se podía hacer nada salvo evitarle el sufrimiento. |
| 9 | Uno de tus padres (o ambos) huyó a Nilfgaard. Puede que le ofreciesen algo por su información o que cruzase la frontera sin más. |
| 10 | Uno de tus padres (o ambos) fue secuestrado por nobles. Probablemente fue tu madre quien llamó la atención de un señor local o de su hijo. |

| TIRADA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6-7 | 8-10 |
|-------------------------|---|---|---|--|--|--|--|
| Estatus Familiar | Aristocracia Creciste en una mansión señorial, con sirvientes que te atendían, pero siempre se esperó que te comportases e impresionases a los demás. | Adoptado por un Mago Siendo joven, te entregaron a un mago. Viviste holgadamente, pero apenas veías a tu tutor, que siempre estaba ocupado. | Caballería Creciste en una mansión donde aprendiste a ser la perfecta dama (o señor). Tienes un destino fijado desde que naciste. | Familia de Mercaderes Creciste entre mercaderes, siempre rodeado de gritos, regateos y dinero. | Familia de Artesanos Creciste en un taller de artesano. Tus días, a menudo largos, estaban llenos del incesante sonido de la creación. | Familia de Artistas Creciste con una <i>troupe</i> de actores. Puede que viajases o que actuases en un teatro. | Familia de Campesinos Creciste en una granja en el campo. No tenías muchas propiedades y tu vida era sencilla, aunque peligrosa. |

Reglas Básicas

¿Qué es el Valor Base?

En el juego básico, cada habilidad que posee un personaje tiene un valor concreto de 1 a 10. Al hacer una prueba de habilidad, los jugadores tiran 1d10 y suman la Característica y Habilidad adecuadas al resultado del dado. En el Modo Fácil, hemos combinado la Característica y la Habilidad en un único número, al que llamamos Valor Base, para acelerar el juego.

Tabla de Dificultad

| DIFICULTAD | EJEMPLO |
|---------------------|---|
| Fácil (10) | Forzar una cerradura sencilla. |
| Normal (14) | Forzar una cerradura normal. |
| Desafío (18) | Forzar una cerradura de buena calidad. |
| Difícil (20) | Reventar una cámara acorazada. |
| Casi Imposible (30) | Reventar una cámara acorazada de buena calidad. |

Gracias por elegir *The Witcher*, el juego de rol: **Modo Fácil. Las páginas siguientes te darán más información sobre cómo jugar. El Modo Fácil es una versión simplificada y fluida de *The Witcher*, el juego de rol, que está disponible en nuestra tienda online y en tu tienda favorita.**

¿Qué es un Juego de Rol?

Un juego de rol, (JdR, o RPG por sus siglas en inglés) es una simulación con reglas interpretada por al menos dos personas. Una persona asume el papel de Director de Juego (o DJ). El DJ es responsable de presentar el mundo y los sucesos de la aventura, de representar a todos los personajes que no interprete ningún otro miembro del grupo (también llamados Personajes No Jugadores, o PNJ) e interpretar las reglas con justicia. Si este juego fuese una obra de teatro, el DJ sería el personal técnico y quien interpretase todos los papeles no principales.

Todos los demás asistentes serán jugadores y se les asignará uno de los seis personajes pregenerados que se encuentran en las páginas 5-10. Los jugadores se concentrarán en interpretar a sus personajes (también llamados Personajes Jugadores, o PJ) a medida que se desarrolla la historia y decidirán sus acciones.

Cuando haya alguna duda respecto a si alguna acción realizada por un PJ o PNJ tiene éxito o fracasa, el DJ puede utilizar las reglas que se presentan en las próximas 2 páginas para determinar el resultado.

Materiales Necesarios

Para jugar al Modo Fácil, el grupo necesitará este libreto, una hoja de personaje (cada jugador debería recibir una), material de escritura (o su equivalente digital) y dados. En *The Witcher*, el juego de rol, se usan dados de seis caras (d6) y de diez caras (d10). Si el grupo no tiene dados, una búsqueda rápida en internet proporcionará diversas páginas web que simulan tiradas de dados.

En la mayoría de circunstancias, el jugador solo tira un dado. En ocasiones, las reglas requieren que se tiren múltiples dados a la vez. Cuando tal sea el caso, las reglas indicarán una cifra antes del tipo de dado. Por ejemplo, 2d6 significa que hay que tirar dos dados de seis caras y sumar sus resultados. Si después de los dados hay un número tras un signo más, ese número también se suma. Por ejemplo, 2d6+1 significa que hay que tirar dos dados de seis

caras, sumarlos y sumar también 1 al resultado.

El 0 de un dado de diez caras representa un 10, no un 0.

Muy puntualmente, las reglas requieren una tirada percentil. Cuando eso suceda, tira un d10 dos veces. La primera tirada será las decenas y la segunda será las unidades. Por ejemplo, un 0 y un 5 son un 5, mientras que un 5 y un 0 son un 50. Un resultado de 0 y 0 es un 100.

Pruebas de Habilidad

La regla principal de *The Witcher*, el juego de rol, es la Prueba de Habilidad. El DJ y los jugadores hacen Pruebas de Habilidad por sus personajes cuando existen dudas sobre la capacidad de dicho personaje para tener éxito en una tarea. Para hacer una Prueba de Habilidad tira 1d10 y suma el Valor Base de la habilidad correspondiente indicado en la hoja de personaje.

Por ejemplo: Andras “el Rojo” intenta cautivar a una multitud tocando el laúd. El jugador de Andras tira 1d10, saca un 6 y suma 14, que es su Valor Base de Interpretar. El resultado total de la Prueba de Habilidad es 20.

Si un personaje no posee un Valor Base apropiado, suma en su lugar la Característica más adecuada.

Por ejemplo: Por algún motivo, Luskar de Hagge está intentando acompañar a Andras con un tambor. Luskar no tiene Valor Base de Interpretar, por lo que el DJ indica al jugador de Luskar que tire 1d10 y sume su valor de Empatía de 1. Luskar saca un 2 y suma 1, para un total de 3.

Éxito y Fallo

Al realizar una tarea sin oposición, como tocar el laúd o forzar una cerradura, la Prueba de Habilidad se hace contra una cifra conocida como DO (Dificultad Objetivo). En ocasiones, las reglas o la aventura proporcionan el DO bajo la forma “DO X”, donde X es un número. En otros casos, el DJ tiene que establecer la DO usando la **Tabla de Dificultad**. Si la Prueba de Habilidad del personaje es superior a la DO, este tiene éxito. Si la Prueba de Habilidad es igual o inferior, el personaje fracasa.

A veces, otro personaje se opondrá directamente a las acciones de un personaje. Cuando ese sea el caso, cada personaje realizará una Prueba de

Habilidad y se compararán los resultados. El personaje con el mayor resultado tiene éxito. Si los resultados son iguales, el defensor (el personaje que reacciona a la acción del otro) tiene éxito. Si ningún personaje es el defensor (por ejemplo al librar un pulso), la Prueba de Habilidad termina en empate y los personajes deben decidir si quieren seguir enfrentándose y hacer otra Prueba de Habilidad.

Modificadores

Puede haber ocasiones en que el DJ decida que otros factores ajenos a las capacidades de un personaje pueden influir en una Prueba de Habilidad. Por ejemplo, un personaje podría estar intentando descubrir a un ladrón en una habitación con escasa luz. Cuando esto suceda, el DJ asigna un modificador a la Prueba de Habilidad en forma de bonificador o penalizador.

Los bonificadores modifican una Prueba de Habilidad positivamente. Los penalizadores la modifican negativamente. Se presentan en tres grados: Menor (+1/-1), Moderado (+3/-3) y Mayor (+5/-5). Cuando el DJ asigna un modificador, este se suma o resta a la Prueba de Habilidad antes de determinar el resultado final.

Por ejemplo: Han arrestado a Orban Madaras y este intenta forzar la cerradura de la celda con una ganzúa improvisada a partir de la hebilla de su cinturón. El DJ decide que trabajar sin las herramientas adecuadas impone un penalizador Moderado (-3) a la Prueba de Habilidad. El jugador de Orban tira 1d10 y saca un 4, suma el Valor Base de 8 que tiene Orban en Abrir Cerraduras y luego resta el penalizador de 3. El total es 9.

Un DJ puede asignar múltiples modificadores a una Prueba de Habilidad. Los DJ pueden emplear la **Tabla de Ejemplos de Modificadores** como guía para decidir si un factor proporciona un bonificador o penalizador. No puede cubrir todas las situaciones posibles pero proporciona a los DJ unos puntos de referencia para que puedan tomar sus propias decisiones.

Explosión de 1 y 10

Cuando se obtiene un 1 o un 10 en el dado al realizar una Prueba de Habilidad, el dado “explota”, lo que quiere decir que el dado se vuelve a tirar y modifica el resultado.

Cuando se saca un 10, se suma 10 a la Prueba de Habilidad, luego se vuelve a tirar el d10 y también se suma el nuevo resultado a la Prueba de Habilidad. Si el segundo resultado es otro 10, se vuelve a sumar

10 y se tira de nuevo. El procedimiento sigue hasta que la nueva tirada no sea un 10.

Por ejemplo: El jugador de Kaska saca un 10 en una Prueba de Habilidad de Advertir/Notar. Suma 10 a su Valor Base de 15 en Advertir/Notar (para un total de 25) y vuelve a tirar, con lo que vuelve a sacar un 10. Suma 10 al resultado actual de 25 (ahora 35) y tira por tercera vez. En esta ocasión saca un 3. Se suma al 35 y obtiene un resultado total de 38 en la Prueba de Habilidad.

Cuando el resultado del dado en una Prueba de Habilidad es 1, se tira el d10 por segunda vez y se resta el nuevo resultado al Valor Base de Habilidad. Si el segundo resultado es un 10, se resta 10 al Valor Base y se tira de nuevo, restando también ese resultado. Se sigue así hasta que el resultado del dado no sea un 10. Una Prueba de Habilidad nunca se puede reducir por debajo de 1.

Por ejemplo: El jugador de Kaska saca un 1 en una Prueba de Habilidad de Percepción Humana. Tira de nuevo y saca un 10, resta ese resultado a su Valor Base de 12 en Percepción Humana para un total de 2. Como la segunda tirada fue un 10, tira por tercera vez y saca un 4. La Prueba de Habilidad de Percepción Humana de Kaska se reduce al valor mínimo de 1.

Tiradas de Salvación

Cuando existe la posibilidad de que un personaje quede aturdido o muera, debe realizar una Tirada de Salvación. Para hacer una Tirada de Salvación, tira 1d10 y compara el resultado con la Característica Derivada Aturdimiento (ATU) del personaje. Si el resultado es inferior al valor de ATU, la tirada es un éxito. Si es igual o superior que el valor de ATU, fallas la tirada y el personaje queda aturdido o muere.

Características

Las Características son capacidades mentales y físicas inherentes al personaje.

- **INTELIGENCIA (INT):** Memoria, percepción, deducción.
- **REFLEJOS (REF):** Montar a caballo y combate cuerpo a cuerpo con o sin armas.
- **DESTREZA (DES):** Combate a distancia, juego de manos y sigilo.
- **TIPO CORPORAL (TCO):** Fuerza y resistencia.
- **MOVIMIENTO (MOV):** La distancia que un personaje puede desplazarse en un turno.
- **EMPATÍA (EMP):** Interpretación, interacción social y comprensión de otras personas.

Ejemplos de Modificadores

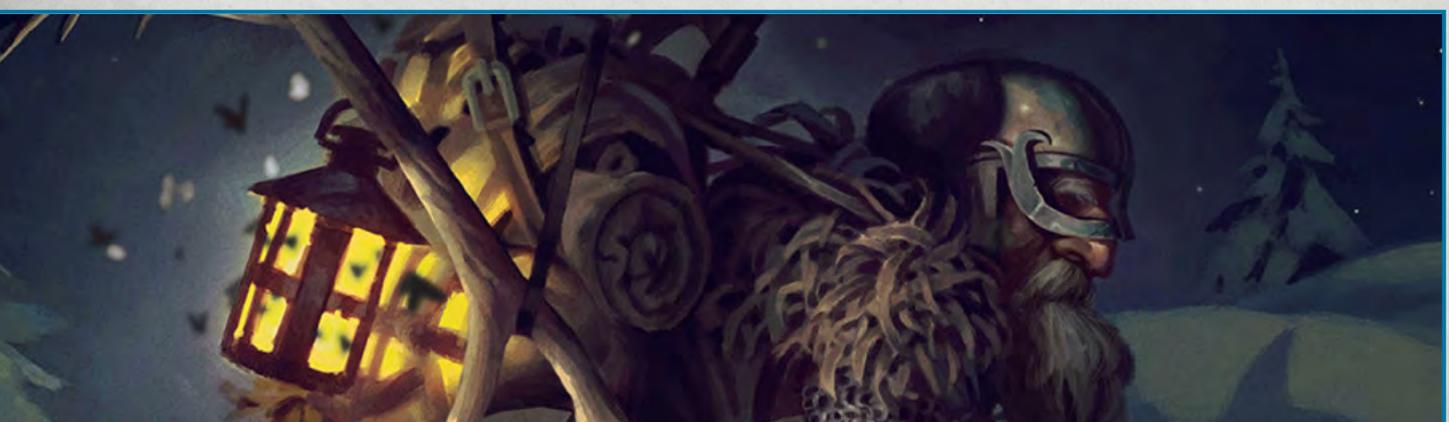
| MOD. | EJEMPLO |
|---------------|--|
| Menor (+1) | Dedicar tiempo adicional a una tarea, contar con mejores herramientas. |
| Menor (-1) | Realizar por primera vez una tarea compleja, leve embriaguez. |
| Moderado (+3) | Ayuda de otro personaje experimentado en la tarea en cuestión, llevar el uniforme militar adecuado al rango al dar órdenes a un soldado. |
| Moderado (-3) | Condiciones de luz tenue, distracciones en el entorno, privación de sueño. |
| Mayor (+5) | Poseer un edicto real al dar una orden, estar muy familiarizado con un lugar al intentar descubrir algo. |
| Mayor (-5) | Oscuridad absoluta, estar bajo ataque, entorno hostil. |

- **TÉCNICA (TÉC):** Crear y usar objetos, medicina.
- **VOLUNTAD (VOL):** Cuestiones mágicas, intimidación y coraje.
- **SUERTE (SUE):** Una reserva de puntos que los jugadores pueden gastar. Cada punto proporciona un bonificador Menor (+1) a una Prueba de Habilidad o aumenta su ATU en 1 para una Tirada de Salvación. Se restablece al inicio de cada sesión.
- **VIGOR:** La cantidad de magia que puede canalizar un usuario de magia.
- **ATURDIMIENTO (ATU):** Se emplea al realizar Tiradas de Salvación.
- **SALTO (SAL):** Se aplica a movimientos especiales (ver **Combate**).
- **PUNTOS DE VIDA (PV):** La cantidad de daño letal que puede soportar un personaje.
- **AGUANTE (AGU):** La cantidad de cansancio y daño no letal que puede soportar un personaje.
- **RECUPERACIÓN (REC):** La cantidad de PV/AGU que puede recuperar un personaje (ver **Combate**).
- **Cultura (INT):** Conocimientos básicos y generales.
- **Deducción (INT):** Conectar indicios para planear una solución.
- **Disfraz (TÉC):** Parecerse a otra persona.
- **Engaño (EMP):** Engañar y embaucar.
- **Espada (REF):** Esgrima y manejo de espadas.
- **Esquivar/Zafarse (REF):** Apartarse de una trayectoria o escapar de restricciones.
- **Etiqueta (INT):** Integrarse en actos sociales.
- **Hoja Corta (REF):** Dagas y cuchillos de cocina.
- **Interpretar (EMP):** Cantar, actuar y tocar instrumentos.
- **Intimidación (VOL):** Asustar a otros.
- **Juego (EMP):** Jugar a juegos, normalmente para conseguir dinero.
- **Juego de Manos (DES):** Trucos de prestidigitación y robar bolsillos.
- **Lanzar Hechizos (VOL):** Conjurar Hechizos y Señales.
- **Melé (REF):** Armas contundentes, escudos y hachas.
- **Montar (REF):** Controlar una montura.
- **Negociar (INT):** Regatear, tasar y hacer negocios.
- **Pelea (REF):** Combate sin armas.
- **Percepción Humana (EMP):** Interpretar emociones (de cualquier ser pensante, no solo humanos).
- **Persuasión (EMP):** Convencer a otros de que hagan algo.
- **Primeros Auxilios (TÉC):** Ayudar a otros a curarse.
- **Proezas de Fuerza (TCO):** Hazañas de vigor.
- **Resistencia (TCO):** Proezas de fortaleza.
- **Resistir Coacción (VOL):** Resistir influencia social.
- **Resistir Magia (VOL):** Resistir influencia mágica.
- **Saber de Monstruos (INT):** Conocimientos específicos sobre monstruos.
- **Seducción (EMP):** Convencer a otros de que adopten una actitud amistosa.
- **Sigilo (DES):** Ocultarse y moverse sin ser visto.
- **Supervivencia (INT):** Vivir en la naturaleza y rastrear.
- **Táctica (INT):** Planear batallas y jugar a Gwent.

Habilidades

Las Habilidades representan la formación de un personaje. Junto a cada Habilidad se indica la Característica que se debe emplear si un personaje no posee un Valor Base en su hoja para dicha Habilidad.

- **Abrir Cerraduras (TÉC):** Forzar cerraduras sin la llave adecuada.
- **Advertir/Notar (INT):** Darse cuenta de cosas y buscar.
- **Alquimia (INT):** Crear productos alquímicos.
- **Arco (DES):** Disparar flechas con un arco.
- **Artesanía (TÉC):** Fabricar armas, armadura y objetos no alquímicos.
- **Atletismo (DES):** Escalar, mantener el equilibrio y lanzar objetos (incluyendo armas).
- **Ballesta (DES):** Disparar saetas con una ballesta.
- **Bastón /Lanza (REF):** Armas de asta, bastones y lanzas.
- **Callejeo (INT):** Saber cómo funciona el mundillo criminal.
- **Coraje (VOL):** Resistir el miedo.



Combate

Oposición y Monstruos

En *The Witcher* el combate es cruento, sangriento y letal. Puedes lanzarte a la batalla dando tajos a diestro y siniestro, pero esa estrategia probablemente no te ayudará demasiado en un combate de verdad contra algo más duro que un matón de taberna. Un guerrero táctico siempre llegará más lejos que un demente salvaje.

Asaltos y Turnos

En *The Witcher*, el juego de rol, el combate se compone de asaltos, una unidad de tiempo que dura aproximadamente 3 segundos y en la que cada participante implicado en el combate tiene un turno para actuar.

Iniciativa

El orden en que se desarrollan los turnos en un asalto se determinan mediante la Iniciativa, que los jugadores deben calcular para sus personajes al inicio del combate. Para establecer la iniciativa, se tira 1d10+REF por cada personaje jugador. El DJ tirará por los demás personajes. El DJ puede tirar individualmente por cada participante que él controle pero también acelerar las cosas haciendo una única tirada de iniciativa para grupos de personajes, como una escuadra de guardias de un castillo, que actuarán al mismo tiempo durante el asalto.

Una vez determinada la iniciativa, se inicia el combate. Cada asalto, el participante con la mayor iniciativa actúa primero, seguido por el que tenga la segunda mayor iniciativa, y así hasta que actúe el personaje con la menor iniciativa. Si hay un empate, va antes el personaje con más Reflejos. Una vez hayan actuado todos los participantes, termina el asalto y empieza uno nuevo.

Un personaje siempre puede optar por retrasar su turno, reduciendo voluntariamente su Iniciativa de manera que actúe en un momento posterior del asalto. Sin embargo, el momento en que decida emprender su turno pasa a ser su nueva Iniciativa durante el resto del combate.

Acciones

En su turno, un personaje puede hacer las siguientes cosas:

- **Movimiento:** Desplazarse hasta una distancia máxima igual a su MOV en metros.
- **Acción:** Realizar una única Acción, tal y como se definen en la **Tabla de Acciones**.

Un personaje puede realizar su Movimiento y su Acción en el orden que prefiera pero no puede dividir su Movimiento para desplazarse, realizar una acción y volver a desplazarse.

Tabla de Acciones

| ACCIONES |
|--|
| Acción de Ataque Atacar a un oponente mediante un Ataque Rápido o Fuerte. |
| Acción de Lanzamiento Lanzar un Hechizo o Señal |
| Acción de Objeto Sacar, recoger o usar un objeto. |
| Acción de Movimiento Desplazarse hasta una distancia máxima igual a su MOV en metros. |
| Acción de Habilidad Usar una Habilidad para realizar una tarea que se pueda completar en 3 segundos. |

Movimiento Especial

En combate un personaje puede tener que desplazarse de manera inusual o en circunstancias complicadas. Salvo que tenga una capacidad que indique lo contrario, cuando un personaje tenga que moverse por terreno poco convencional (por matorrales espinosos, arrastrándose por una angosta tubería, etc.) o de manera inusual (trepando, nadando, etc.) se desplazará una cantidad de metros igual o inferior a su SAL en lugar de a su MOV.

Saltar es una Acción y debería realizarse tras el Movimiento, no antes.

Acción Adicional

Al final de su turno, un personaje jugador tiene la opción de gastar 3 puntos de AGU para realizar una única Acción Adicional. Esta Acción Adicional se resuelve con un penalizador Moderado (-3) si requiere una Prueba de Habilidad. Como una Acción normal, una Acción Adicional puede ser cualquiera de las indicadas en la **Tabla de Acciones**.

Normalmente, los personajes y criaturas controlados por el DJ no pueden realizar Acciones Adicionales.

Precisión del Arma (PA)

En *The Witcher*, el juego de rol, todas las armas tienen una Precisión de Arma que indica lo fácil/difícil que son de empuñar. Al atacar, sumas/restas la PA del arma a tu Prueba.

A diferencia los jugadores, los PNJ y los monstruos controlados por el DJ no realizan ataques Rápidos ni Fuertes. Tienen un valor de Ataque (ATA), que indica cuántas veces pueden realizar determinado ataque cuando emprenden una Acción de Ataque.

Por ejemplo: En el turno del monstruo, el DJ decide que este va a emplear su Acción de Ataque "Garra". El valor ATA es 2, por lo que el DJ realiza dos Pruebas de Ataque.

Si el PNJ o monstruo tiene ATA 2, puede dirigir ambos ataques contra el mismo objetivo o repartirlos.

Alcances

Las armas arrojadas y de proyectiles solo son efectivas dentro de cierta distancia, indicada como su Alcance, y sufren un penalizador Mayor (-5) al dirigirse contra cualquier objetivo fuera de dicho alcance efectivo. El Alcance máximo al que se puede usar un arma es el doble del Alcance indicado.

Bloquear Ataques a Distancia

Los ataques con armas arrojadas o de proyectiles solo se pueden bloquear con un escudo.

Combate Táctico

Las opciones de Ataque y Defensa aquí incluidas son solo una pequeña muestra del combate detallado y táctico de *The Witcher*, el juego de rol. El juego básico ofrece múltiples opciones adicionales, incluyendo una gama de ataques especiales y de combate sin armas, una mecánica para desviar ataques y consecuencias cuando un ataque o defensa sale estrepitosamente mal.

Acciones de Ataque

Al realizar una Acción de Ataque, un personaje jugador puede hacer una de las siguientes cosas:

- **Ataque Rápido Cuerpo a Cuerpo:** Atacar hasta dos veces sin armas o con armas cuerpo a cuerpo como una única Acción. Cada ataque requiere una Prueba distinta pero se pueden realizar contra dos objetivos distintos siempre que ambos estén al alcance del arma.
- **Ataque Rápido a Distancia:** Los personajes solo pueden realizar un ataque al hacer un Ataque Rápido con un arco o ballesta, pero pueden hacer dos con armas arrojadas siempre que ambas armas estuviesen preparadas (en las manos y listas para usarlas).
- **Ataque Fuerte Cuerpo a Cuerpo:** Atacar una vez sin armas o con un arma cuerpo a cuerpo como una Acción contra un objetivo que esté a su alcance. Este ataque sufre una penalización Moderada (-3) pero hace el doble de daño.
- **Ataque Fuerte a Distancia:** Los personajes pueden realizar un Ataque Fuerte con un arco o arma arrojada pero no con una ballesta. Este ataque sufre una penalización Moderada (-3) pero hace el doble de daño.

Los ataques cuerpo a cuerpo (con o sin armas) y a distancia se resuelven según la siguiente fórmula:

$$1d10 + \text{Valor Base apropiado} + PA$$

Acciones de Defensa

Salvo que un personaje esté inconsciente o sea físicamente incapaz de moverse, siempre puede defenderse contra un ataque realizando una de las siguientes Acciones de Defensa. Estas acciones pueden protegerle contra ataques sin armas, con armas cuerpo a cuerpo, a distancia y contra cualquier Hechizo o Señal descrito como Directo (Físico) o con Área (Físico).

- **Bloquear:** Usar un arma, escudo o parte del cuerpo para evitar recibir de lleno un golpe. Si se usa una parte del cuerpo para bloquear y la defensa tiene éxito, dicha localización recibe el impacto automáticamente y sufre el daño correspondiente, aunque este se ve reducido por la armadura con normalidad. Bloquear con un arma requiere aplicar el Valor Base correspondiente al arma. Bloquear con un escudo requiere aplicar el Valor Base de Melé. Bloquear con una parte del cuerpo requiere aplicar el Valor Base de Pelea.
- **Esquivar:** Apartarse de la trayectoria de un ataque, normalmente por unos dedos. Esquivar requiere aplicar el Valor Base de Esquivar/Zafarse.

- **Reposicionarse:** Apartarse de la trayectoria de un ataque rodando o saltando. Si tiene éxito, el personaje no solo evita el ataque sino que además se desplaza como máximo una cantidad de metros igual a su valor de SAL en una dirección que no suponga acercarse al atacante. Reposicionarse requiere aplicar el Valor Base de Atletismo.

Los personajes tienen una Acción de Defensa gratuita por turno, que normalmente se gasta la primera vez que reciben un ataque. A partir de ese punto, pueden realizar Acciones de Defensa adicionales pero cada una (a partir de la segunda) cuesta 1 AGU. Si un personaje no desea o no puede realizar una Acción de Defensa, la Acción de Ataque del agresor solo debe superar una DO 10 para tener éxito.

Localización de Impactos

Una vez tenga éxito una Acción de Ataque, el atacante debe determinar dónde se produjo el impacto. Para eso, tira 1d10 y consulta la **Tabla de Localización de Impactos**. Dependiendo de dónde golpee el ataque, el daño puede verse aumentado o reducido.

Un atacante puede dirigir un ataque a una localización concreta. A eso se le llama hacer un Ataque Apuntado y hacerlo impone una penalización al ataque en función de la localización. Si un Ataque Apuntado tiene éxito, el atacante no debe tirar para determinar la localización del impacto.

Tabla de Localización de Impactos

| 1D10 | LOC. | PENALIZ. | MULTIPLIC. |
|------|---------------------------|---------------|------------|
| 1 | Cabeza | Mayor (-5) | x3 |
| 2-7 | Parte Superior del Cuerpo | Menor (-1) | x1 |
| 8-10 | Parte Inferior del Cuerpo | Moderado (-3) | x1/2 |

Emboscadas

Para emboscar con éxito a un enemigo, primero los objetivos no deben haber detectado a los atacantes. Los atacantes deben superar una Prueba de Habilidad de Sigilo enfrentada a una Prueba de Habilidad de Advertir/Notar de los objetivos potenciales. Los miembros del bando que embosca pueden realizar una única Acción de Ataque contra cualquier objetivo cuya Prueba de Habilidad de Advertir/Notar fuera inferior a su Prueba de Habilidad de Sigilo. Esta Acción de Ataque gratuita se realiza con un bonificador Mayor (+5), aunque el objetivo sigue pudiendo realizar una Acción de Defensa para evitar el ataque. Una vez que todo el bando que embosca haya realizado su Acción de Ataque gratuita, todos deberían tirar Iniciativa y dar paso al primer asalto de combate.

Modificadores en Combate

Diversos factores pueden afectar a una Acción de Ataque o de Defensa. Los DJ pueden usar la **Tabla de Ejemplos de Modificadores en Combate** para decidir si un factor debería imponer un penalizador o conceder un bonificador. No puede cubrir todas las situaciones posibles pero proporciona a los DJ unos puntos de referencia para que puedan tomar sus propias decisiones.

Ejemplos de Modificadores en Combate

| MOD. | EJEMPLO |
|---------------|---|
| Menor (+1) | El objetivo es del tamaño de un caballo o mayor, el objetivo está destacado de alguna manera respecto a la iluminación del entorno. |
| Menor (-1) | El objetivo es del tamaño de un perro o menor, aproximadamente 1/3 del objetivo está a cubierto. |
| Moderado (+3) | El movimiento del objetivo está muy limitado. |
| Moderado (-3) | Luz tenue, cegado por luz/polvo, aproximadamente 1/2 del objetivo está a cubierto. |
| Mayor (+5) | Atacando como parte de una emboscada exitosa. |
| Mayor (-5) | Oscuridad absoluta, hacer que un ataque a distancia rebote contra un objeto para alcanzar al objetivo, objetivo a alcance extremo, el objetivo está casi totalmente a cubierto. |

Un modificador especial que conviene destacar es el penalizador por enemigos múltiples. Al realizar una Acción de Defensa, un objetivo sufre un penalizador Menor (-1) por cada enemigo que esté luchando cuerpo a cuerpo con él por encima del primero. Es más difícil esquivar cuando estás en un lugar abarrotado.

Tipos de Daño

En *The Witcher*, el juego de rol, los personajes pueden sufrir dos tipos de daño. El daño letal reduce la reserva de Puntos de Vida (PV) de un personaje, mientras que el daño no letal reduce su reserva de Aguante (AGU). Salvo que se indique lo contrario, el daño es letal. El daño de combate sin armas es no letal, así como algunos hechizos y capacidades de criaturas.

Calcular el Daño

Cuando un ataque tiene éxito, el atacante debe averiguar cuánto daño ha causado. El siguiente procedimiento se aplica tanto al daño letal como al no letal.

Paso 1: Tirar los Dados y sumar el Penalizador/Bonificador por TCO

Cada arma, hechizo o capacidad que pueda causar daño tiene un código de daño en forma de XdY, donde X es la cantidad de dados que se deben tirar e Y es el tipo de dados que se tiran. Para determinar la cantidad de daño infligido, se debe tirar el código de daño y sumar el resultado de los dados. Algunos códigos de daño incluyen un +Z al final, que se suma al resultado sumado de los dados.

Los atacantes que realicen ataques cuerpo a cuerpo o con armas arrojadas suman también un modificador a su tirada de daño en función de su TCO, tal y como se indica en sus hojas de personaje.

Modificador a Daño por TCO

| TCO | MODIFICADOR AL DAÑO |
|------|---------------------|
| 1-2 | Moderado (-3) |
| 3-4 | Menor (-1) |
| 5-6 | Sin modificador |
| 7-8 | Menor (+1) |
| 9-10 | Moderado (+3) |
| >10 | Mayor (+5) |

Paso 2: Sumar Daño de Plata si Corresponde

La plata es como veneno para los monstruos, que es la razón por la que la mayoría de brujos llevan una espada de este material. Al determinar el daño que causa un ataque con un arma de plata contra un monstruo, el atacante tira una cantidad de dados adicionales indicada en la descripción del arma y suma el resultado al total calculado en el paso 1.

Paso 3: Aplicar el Multiplicador por Ataque Fuerte

Si el ataque era un Ataque Fuerte, multiplica por 2 el total calculado hasta este punto.

Paso 4: No Olvides la Armadura

El combate puede volverse letal muy rápido, que es la razón por la que muchos personajes, que cuentan con entrar en él, llevan Armadura. Toda Armadura tiene un valor de Capacidad de Parada (CP). Resta la CP de la Armadura correspondiente al punto en que se alcanzó al objetivo al total calculado hasta ahora. Si la CP de la Armadura reduce el daño a 0, detente aquí. La Armadura repele el ataque.

Paso 5: Modificador por Localización del Impacto

En tanto que al menos 1 punto de daño atraviese la Armadura del objetivo, aplica al daño calculado hasta ahora por el multiplicador debido a la localización del impacto, redondeando hacia abajo

Efectos de Armas

En el juego básico, muchas armas tienen efectos especiales que alteran su funcionamiento. En el *Modo Fácil*, solo hay algunos ejemplos básicos:

- **Perforante:** Las armas Perforantes ignoran las resistencias al daño salvo la resistencia de los monstruos a las armas que no sean de plata.
- **Sangrar:** Cuando esta arma causa daño a un objetivo, tiene un porcentaje de posibilidades de causar el efecto **sangrado**.
- **Largo Alcance:** Las armas con Largo Alcance pueden emplearse contra objetivos que estén a 2 metros o menos del atacante.

Caídas

Siempre es posible que un personaje caiga de un tejado o que lo suelte un enemigo volador. Los personajes caen a una velocidad de 30 metros por asalto y, si llegan al suelo (o a un tejado o a cualquier superficie dura) sufren 1d6 puntos de daño letal en la parte superior del cuerpo para cada 2 metros que hayan caído. La armadura reduce el daño pero solo tras obtener el resultado total de la tirada. Agarrarse a un oportuno saliente, cuerda o toldo requiere una Prueba de Habilidad de Atletismo con DO 15.

¿No Hay Doctor? ¿No Hay Problema!

Es bastante posible que tu compañía no incluya al Doctor Kaska como personaje jugador. En ese caso, el DJ tiene varias opciones en lo referente a tratar Heridas Críticas.

Puede incluir a Kaska como personaje que controla el DJ pero viaja con la compañía.

Puede que Kaska viva en un pueblo cercano y que se puedan pagar sus servicios a un coste de 25 coronas por paciente atendido. El DJ puede permitir que se use la habilidad Primeros Auxilios en lugar de Manos que Curan para Tratar Heridas Críticas, aunque la curación real no empezará hasta que el personaje visite a un Doctor de verdad.

Tabla de Curación de Heridas Críticas

| TCO DEL PACIENTE | DÍAS |
|------------------|------|
| 1-4 | 5 |
| 5 | 3 |
| 6-7 | 2 |
| 8+ | 1 |

(mínimo, 1). El multiplicador es de x1/2 en la parte inferior del cuerpo, de x1 en la parte superior del cuerpo y de x3 para impactos en la cabeza.

Paso 6: Aplica la Resistencia y la Vulnerabilidad

Algunos personajes son especialmente vulnerables o resistentes a determinados tipos de ataque. Por ejemplo, todos los monstruos son resistentes a cualquier ataque que no se haga con fuego o con armas de plata, mientras que los sumergidos son especialmente vulnerables al fuego. Si un objetivo es resistente a un tipo de ataque y dicho ataque penetra su Armadura, divide el daño causado por la mitad. En lugar de eso, si el objetivo es vulnerable al tipo de ataque y el ataque ha penetrado su Armadura, multiplica el daño calculado hasta ahora por 2.

Paso 7: Aplica el Total de Daño Final.

Daño a la Armadura

Siempre que un ataque penetre la Armadura de un personaje, esta sufre daño. Eso se aplica tanto a la armadura que lleva un humanoide como a la armadura natural de los monstruos. Cuando un ataque penetra la Armadura, reduce en 1 la CP de la Armadura en la localización impactada. Cuando la CP de un elemento de armadura llega a 0, se rompe y queda totalmente inútil.

Heridas Críticas

Si la Prueba de Habilidad de Ataque de un personaje supera la Prueba de Habilidad de Defensa de su objetivo por 10 o más, inflige una Herida Crítica. Un personaje que sufre una Herida Crítica sufre 5 puntos adicionales de daño (que no se pueden anular con armadura) y un efecto adicional en función de la Localización alcanzada, según se indica en la **Tabla de Heridas Críticas**. Estos efectos son continuos y duran hasta que la Herida Crítica se cure totalmente. Aunque un Doctor trate la Herida Crítica, su efecto solo se reduce en lugar de desaparecer del todo.

Tabla de Heridas Críticas

| LOC. | PENALIZ. SIN TRATAMIENTO | PENALIZ. CON TRATAMIENTO |
|---|--|---|
| Cabeza (Conmoción) | -1 a INT, VOL y ATU | -1 a VOL |
| Parte Superior del Cuerpo (Costillas Rotas) | -2 a TCO, -1 a REF y DES | -1 a TCO |
| Parte Inferior del Cuerpo (Piernas Dañadas) | -3 a MOV, y a las Pruebas de Habilidad de Esquivar/Zafarse y Atletismo | -1 a MOV y a las Pruebas de Habilidad de Esquivar/Zafarse y Atletismo |

Estabilización

Un personaje que quede reducido a 0 AGU recibe el efecto **Inconsciente**. Un personaje que quede reducido a 0 PV recibe el efecto **Moribundo** (ver **Efectos**). Ambos efectos concluyen cuando el personaje en cuestión resulta **Estabilizado**. Para Estabilizar a un paciente, otro personaje debe superar una Prueba de Habilidad de Primeros Auxilios (DO 10 para Inconsciente, DO 15 para Moribundo). Si se supera la Prueba de Habilidad, se anula el efecto y el AGU y/o los PV del personaje afectado pasan a ser 1.

Recuperación de Aguante y Puntos de Vida

El AGU se recupera a un ritmo equivalente a tu valor de REC por cada hora que pases descansando. Esta cantidad se reduce a la mitad si parte de esa hora incluye actividades agotadoras como correr, trabajar físicamente o combatir.

Para recuperar Puntos de Vida, un paciente debe primero recibir tratamiento mediante una Prueba de Habilidad de Primeros Auxilios con DO 10. Tras superar esta prueba, el paciente recupera una cantidad de PV por día de descanso igual a su valor de REC. Realizar actividades agotadoras aunque solo sea una parte del día reduce esa cantidad a la mitad. Si se inicia el tratamiento con la habilidad Manos que Curan de un Doctor en lugar de con Primeros Auxilios, el paciente recupera 3PV adicionales por día.

Curar Heridas Críticas

Para curar una Herida Crítica, primero debe tratarla un Doctor. El Doctor debe dedicar cuatro asaltos completos sin hacer otra cosa que atender la Herida y superar una Prueba de Habilidad de Manos que Curan con DO 15. Si el Doctor tiene éxito, la herida queda Tratada y el paciente pasa a sufrir el Penalizador con Tratamiento y no el Penalizador sin Tratamiento.

Una vez tratada una Herida Crítica, esta se cura en la cantidad de días que indica la **Tabla de Curación de Heridas Críticas**.

Efectos

Determinadas capacidades, hechizos y demás factores pueden infligir Efectos a los personajes, que conlleven consecuencias continuas y distintas al daño. Los Efectos de un mismo tipo no se apilan para un mismo personaje.

| NOMBRE | EFEECTO |
|-----------------------|--|
| Aturdimiento | Actuar te resulta difícil, ya sea por razones físicas o emocionales. Mientras estés aturdido no puedes Moverte ni realizar ninguna Acción, incluyendo Acciones de Defensa. Para poner fin a este Efecto debes superar una Tirada de Salvación que te cuesta todo un turno o sufrir una Acción de Ataque exitosa. |
| Ceguera | Tus ojos han sido cubiertos o dañados. Hasta que te destapes los ojos o los cures, recibes un penalizador Moderado (-3) a todas las Acciones de Ataque y de Defensa y un penalizador Mayor (-5) a las Pruebas de Habilidad de Advertir/Notar. |
| Congelación | Todo tu cuerpo se queda rígido y se forma una capa de escarcha sobre él. Hasta que rompas el hielo, recibes un penalizador Moderado (-3) a MOV y un penalizador Menor (-1) a REF. Romper el hielo requiere una Prueba de Habilidad de Proezas de Fuerza con DO 16 que supone una Acción. |
| Envenenamiento | Una sustancia tóxica recorre tu cuerpo y, al inicio de cada turno tuyo, te inflige 3 puntos de daño que la Armadura no puede absorber. El efecto concluye cuando la toxina se trata con medicina (Prueba de Habilidad de Primeros Auxilios con DO 15) o cuando la resistes (Prueba de Habilidad de Resistencia con DO 15). En ambos casos, la prueba supone una Acción. |
| Fuego | Quedas envuelto en llamas. Al inicio de cada turno tuyo, sufres 5 de daño en la parte superior del cuerpo, en la parte inferior del cuerpo y en la cabeza. La armadura absorbe el daño, pero también pierde 1 punto de CP en cada localización cada asalto. Para eliminar el Efecto debes dedicar un turno entero a apagar las llamas rodando por el suelo o echándote agua encima. No puedes realizar ninguna otra Acción o Movimiento cuando decidas apagar las llamas. |
| Inconsciente | Estás inconsciente. También sufres el Efecto postrado y no puedes desplazarte o realizar Acción alguna, incluyendo Acciones de Defensa. Este efecto concluye cuando resultas Estabilizado (ver Estabilización). |
| Moribundo | Tus PV se han reducido a 0. También sufres los Efectos postrado e inconsciente y debes superar una Tirada de Salvación de inmediato o morirás. Al inicio de cada turno tuyo en cada asalto posterior o si sufres otra Acción de Ataque con éxito, debes superar una Tirada de Salvación adicional o morirás. Estas Tiradas de Salvación tienen un penalizador Menor (-1) acumulativo por cada Tirada de Salvación realizada tras la primera. Este efecto termina cuando quedas Estabilizado (ver Estabilización) o mueras. |
| Postrado | Te han derribado. Sufres un penalizador Moderado (-2) a todas tus Acciones de Ataque y de Defensa. Levantarte requiere que alguien dedique una Acción a alzarte o que tú sacrifiques tu Movimiento para ponerte en pie. Una vez te levantes, puedes terminar el turno con normalidad. |
| Sangrado | Tienes una hemorragia. Al inicio de cada turno tuyo sufres 2 puntos de daño hasta que se interrumpa este efecto con una prueba de Primeros Auxilios con DO 15 que requiere una Acción. |

Infligir Efectos

En algunos casos, se impone automáticamente un Efecto a un personaje. Algunos Efectos se activan automáticamente cuando se dan determinados sucesos, como quedarse con 0 PV.

En otros casos, hay un porcentaje de posibilidades de que se inflija el Efecto en cuestión. Cuando un ataque, hechizo u otro peligro indique un porcentaje de posibilidades de que se inflija un Efecto, el jugador o DJ debería hacer una tirada percentil. Si el resultado está por encima del porcentaje de posibilidades, el personaje no sufre el Efecto. Si el resultado es igual o está por debajo, lo sufre.

***Por ejemplo:** Un mago enemigo alcanza a Kaska con un hechizo que tiene un 75% de posibilidades de causar el Efecto **fuego**. El jugador de Kaska tira dos d10 y saca un 3 y un 5, es decir, un 35. Como el resultado está por debajo del 75% de posibilidades, ahora Kaska no solo está herido sino también envuelto en **fuego**.*

El **aturdimiento** es un caso especial. Si un ataque, hechizo o capacidad tiene la posibilidad de causar **aturdimiento**, el personaje debe realizar una Tirada de Salvación. Si la falla, recibe el efecto **aturdimiento**.

Magia

¿Y los Sacerdotes?

Los Sacerdotes del mundo de *The Witcher* pueden usar magia, normalmente en forma de plegarias. En general, los sacerdotes creen que los dioses les conceden su magia, aunque los magos suponen que los sacerdotes se engañan a sí mismos. No se ha incluido a los Sacerdotes en el Modo Fácil pero están disponibles como Profesión en el juego básico.

El Efecto “Foco”

Las armas u objetos con el efecto Foco permiten al portador reducir en la cantidad indicada entre paréntesis el Coste en Aguante del primer hechizo que lance en cada asalto. El coste no se puede reducir por debajo de 1.

Desde la **Conjunción de las Esferas**, han nacido determinadas personas por todo el mundo con la capacidad de acceder a la magia y manipularla, hasta cierto punto, a su voluntad. Dicha fuerza, conocida como **Caos Primordial**, se extrae de los cuatro planos elementales que rodean el mundo. Los que tienen una fuerte conexión con el Caos Primordial suelen recibir formación en las maneras de emplear su poder y en conjunto se los conoce como magos, aunque puede que tengan diversos nombres, como brujas, hechiceros o conjuradores.

Los magos utilizan principalmente un estilo de magia llamado “hechizos”, una forma compleja de entretrejer energía procedente de una los planos elementales y canalizarla de una manera concreta a través del cuerpo del mago para que produzca un efecto mágico concreto.

Como parte de su entrenamiento, los brujos aprenden a lanzar Señales, una forma menos potente y más versátil de magia. A efectos de juego, el procedimiento para lanzar Señales y Hechizos es el mismo con una diferencia fundamental, como se indica en la sección de Aguante y Umbral de Vigor.

Lanzar Hechizos

Un hechizo se puede lanzar como Acción o como Acción Adicional, lo que significa que un usuario de magia puede lanzar más de un hechizo en un mismo asalto. Las Pruebas de Habilidad para lanzar hechizos se realizan según la siguiente fórmula:

$$1d10 + \text{Valor Base de Lanzar Hechizos}$$

Si el usuario supera la DO, el hechizo es un éxito y se produce el efecto indicado en la descripción del hechizo. Si el usuario no supera la DO, el hechizo falla.

Dificultad Objetivo

La DO que un jugador debe superar depende del tipo de hechizo.

- Los **Hechizos Directos** afectan a objetivos concretos de forma negativa. Es posible defenderse de los hechizos señalados como Directo (Físico) con cualquier Acción de Defensa. De lo contrario la Prueba de Habilidad precisa para defenderse contra el hechizo se indica en su descripción.

- Los **Hechizos de Área** inundan una zona con un efecto. Cualquier objetivo en el área cuando se lance el hechizo o que entre en el área mientras el hechizo esté activo debe realizar una Prueba de Habilidad. Es posible defenderse de los hechizos señalados como Área (Físico) con cualquier Acción de Defensa. De lo contrario la Prueba de Habilidad precisa para defenderse contra el hechizo se indica en su descripción.
- No es posible defenderse en modo alguno contra los **Hechizos con Defensa “Ninguna”**. Para tener éxito con estos hechizos, el lanzador solo debe hacer una Prueba de Habilidad de Lanzar Hechizos y no obtener un 1 en el dado.

Aguante y Umbral de Vigor

Lanzar hechizos no es fácil. Los magos extraen Caos Primordial y lo canalizan por su cuerpo para activar un hechizo y eso es agotador. Cada hechizo tiene un coste en Aguante. Cuando un usuario lanza un hechizo, agota una cantidad de puntos de su reserva de AGU igual al Coste en Aguante del hechizo.

Hay un límite a la cantidad de Caos Primordial que puede canalizar un usuario por su cuerpo, representado por su Umbral de Vigor. Si el total de Coste en Aguante de todos los hechizos lanzados por el usuario en un mismo asalto supera su Umbral de Vigor, este sufre una pérdida de Puntos de Vida. Un usuario pierde 5PV por cada punto de Coste en Aguante que exceda su Umbral de Vigor.

Por ejemplo: Aislinn tiene un Umbral de Vigor de 5. En su turno, lanza Púa de Tierra, que tiene un Coste en Aguante de 5 para atacar a un enemigo. A continuación gasta 3 AGU para realizar una Acción Adicional y lanza Bruma de Dormyn, que tiene un Coste en Aguante de 3, para ocultarse. El Coste en Aguante total de los hechizos lanzados por Aislinn este turno es 8, que es 3 más que su Umbral de Vigor. Sufre un total de 15 PV por canalizar demasiada energía a través de su cuerpo muy rápido.

A diferencia de los hechizos, la Señales tienen un Coste en Aguante variable. Cuando lanza una Señal, un brujo puede elegir gastar entre 1 y 7 puntos de Aguante. Cuanto más AGU gaste, más potente será el efecto.

Alcance y Duración

Todos los hechizos tienen un alcance efectivo y una duración. A diferencia de las armas a distancia mundanas, un hechizo no puede afectar a un objetivo que esté más allá del alcance indicado.

Algunos hechizos tienen definido un alcance de Área. Los hechizos de Área saturan un cono con la anchura máxima indicada y con el lanzador como vértice o bien inundan un círculo con un radio concreto centrado en un punto que escoge el lanzador dentro del alcance del hechizo.

Los hechizos con duración Inmediata tienen un efecto instantáneo y luego terminan. Los hechizos con duración aleatoria (por ejemplo, 1d10 asaltos) requieren que se tire un dado para determinar cuánto duran y concluyen al final del turno del usuario dentro del último asalto de duración del hechizo. Los hechizos con una duración de Activo requieren que se gaste AGU adicional cada asalto para mantenerlos o concluyen. El AGU debe gastarse al inicio del turno del usuario y se tiene

en cuenta de cara a comparar el total de Coste en Aguante con el Umbral de Vigor. Un usuario no puede lanzar otro hechizo mientras mantiene un hechizo Activo, pero puede anularlo en cualquier momento sin que ello suponga una Acción.

Heridas Críticas

Los hechizos con un componente físico, como un hechizo que prenda fuego a un objetivo o que le golpee con esquirlas de roca pueden causar Heridas Críticas si la Prueba de Habilidad de Lanzar Hechizos supera la Acción de Defensa del objetivo por la cantidad suficiente (ver **Combate**).

Pifias

Si un jugador saca un 1 en el dado al realizar una Prueba de Habilidad de Lanzar Hechizos, el usuario no solo no logra lanzar el hechizo sino que sufre daños. El DJ debería pedir al jugador que tire un segundo d10, consultar la siguiente tabla y aplicar un efecto en función del resultado.

Tabla de Pifias

| RESULTADO | EFEECTO |
|-----------|--|
| 1-6 | La magia crepita y chisporrotea y sufres una cantidad de daño igual al Coste en Aguante del hechizo. La Armadura no anula este daño. |
| 7-9 | Además de lo indicado en el resultado anterior, sufres un efecto que depende del elemento al que estuviera asociado el hechizo. <ul style="list-style-type: none"> • Tierra: El usuario queda Aturdido. • Aire: El usuario sale despedido 2 metros en dirección contraria y queda Postrado. • Fuego: El usuario se prende Fuego. • Agua: El usuario queda Congelado. • Mixto: Tira 1d6. <ul style="list-style-type: none"> ♦ 1: El efecto de Tierra. ♦ 2: El efecto de Aire. ♦ 3-5: El efecto de Fuego. ♦ 6: El efecto de Agua. |
| 10 | Además de lo indicado en los resultados anteriores, se produce una explosión centrada en el usuario. Todo el que se encuentre en un radio de 2 metros sufre también una cantidad de daño igual al Coste en Aguante del hechizo en la parte superior del cuerpo. La Armadura sí se aplica a este daño. |

Artesanía

Artesanía en el Juego Básico

Como este es el Modo Fácil, hemos simplificado el proceso de artesanía. En el juego básico, la artesanía puede ser una parte importante (incluso vital) de cualquier aventura. Hay reglas para fabricar casi cualquier arma o sustancia, normalmente a un tercio del precio de compra de dicho objeto. ¡También hay reglas para buscar componentes en la naturaleza usando la habilidad Supervivencia para abaratar aún más el resultado! Finalmente, hay toda una Profesión, Artesano, dedicada a la fabricación. Aunque cualquier personaje con las habilidades adecuadas puede elaborar objetos, los Artesanos reciben ventajas especiales al fabricar o mezclar sustancias.

Los artesanos son profesionales duros y, a menudo, rudos. En todas partes la gente necesita que alguien les arregle o fabrique algo. ¡Tanto los ejércitos como los pueblos necesitan artesanos que creen armas, aperos de labranza, joyas, toneles, pociones químicas y demás!

En el Modo Fácil, tres Personajes Jugadores pregenerados tienen las aptitudes necesarias para elaborar objetos. Kaska Torma y Luskar de Hagge tienen la Habilidad Alquimia, que se emplea para elaborar sustancias químicas y pociones de brujo, mientras que Ada de Ban Ard tiene la Habilidad Artesanía, que se puede emplear para elaborar desde una silla hasta una espada. El procedimiento para utilizar cualquiera de estas Habilidades es el mismo.

Kaska Torma, Luskar de Hagge y Ada de Ban Ard empiezan con un diagrama o fórmula, que se encuentran en las tablas siguientes.

Paso 1: El Diagrama/Fórmula

Para cada utensilio que puede fabricar un artesano, existe un diagrama o fórmula que explica los componentes necesarios y cómo combinarlos. El

artesano debe poseer el diagrama/fórmula correspondiente para fabricar el objeto en cuestión, sea armadura, escudo, arma o producto alquímico.

Paso 2: Los Componentes

Madera, acero, hígado de ghul. Todos son componentes útiles. Cada diagrama/fórmula indica cuáles son necesarios para fabricar el objeto en cuestión.

Paso 3: La Prueba

Una vez que un artesano posee los componentes y acceso a las herramientas de fabricación adecuadas, empieza la elaboración. Cada diagrama/fórmula señala el tiempo que cuesta fabricar un objeto y la DO que debe superar el jugador en una Prueba de Habilidad de Alquimia o de Artesanía. Si el jugador tiene éxito en la Prueba de Habilidad, los componentes se agotan y su personaje ha creado el objeto en cuestión. Si falla, los componentes se agotan igualmente pero su personaje solo crea un amasijo inútil. Puede volver a intentarlo pero solo tras adquirir componentes adicionales.

Fórmulas y Diagramas

| FÓRMULA DE KASKA | | | |
|------------------|----------------|-----------|-----------------------|
| NOMBRE | DO DE ALQUIMIA | TIEMPO | COMPONENTES |
| Polvo Coagulante | 12 | 5 Asaltos | Éter (x1), Rebis (x1) |

| FÓRMULA DE LUSKAR | | | |
|-------------------|----------------|--------|---------------------------------------|
| NOMBRE | DO DE ALQUIMIA | TIEMPO | COMPONENTES |
| Poción Golondrina | 16 | ½ Hora | Éter (x1), Caelum (x1), Vitriolo (x1) |

| FÓRMULA DE ADA | | | |
|-------------------------------|-----------------|--------|---|
| NOMBRE | DO DE ARTESANÍA | TIEMPO | COMPONENTES |
| Munición de Punta Ancha (x10) | 15 | 1 Hora | Hierro (x1), Madera (x1), Piedra de Afilar (x1), Plumas (x1), |

Consejos para el DJ

Al dirigir una partida de *The Witcher*, hay que tener en cuenta algunas cosas para que los jugadores entren en ambiente. Este breve extracto de la Guía del Director de Juego te aportará algunos de esos conceptos básicos.

La Vida Es Dura, ¡Disfrútala!

A estas alturas ya te habrás dado cuenta de que *The Witcher*, el juego de rol, es bastante despiadado. El equipo vale mucho y la vida poco. Esto es así porque así es *The Witcher*. Mortífero e implacable. La economía está tan descontrolada que un simple cuchillo arrojadizo te cuesta un ojo de la cara; y puede que pierdas un ojo de la cara reuniendo el dinero para comprar el cuchillo arrojadizo de marras. Este mundo es duro y hostil, pero eso hace que los momentos felices lo sean mucho más. Tras un largo día de muerte y destrucción, una casa medio normal o un abrazo tierno y sincero pueden ser la mayor recompensa que uno pueda esperar. Las luces más intensas que pueden lucir en *The Witcher* son la amistad y el amor. Estas dos cosas hacen que valga la pena el arduo esfuerzo que supone seguir adelante.

Como DJ, es importante que tengas presente que, aunque el mundo de *The Witcher* es un lugar oscuro, siniestro y letal, alcanzar la felicidad es posible. Los jugadores pueden encontrar a quien amar, establecerse y tener una familia feliz. Pero eso no

se consigue como si tal cosa. La felicidad siempre debería estar ahí para que los jugadores puedan alcanzarla y, si lo logran, eso no significa que la partida termine y no pueda hacerse nada más. Una vez se logra la felicidad, hay que protegerla. Tienes que defender todo lo que te importa ante los estragos de este mundo desgarrado por la guerra. Aunque tus jugadores encuentren la felicidad, haz que luchen por ella. Haz que unos monstruos ataquen sus hogares, que unos soldados intenten llevarse a sus familias. Deja claro que pueden tener una vida feliz pero que todo tiene un precio.

Ninguna Pregunta Tiene una Respuesta Sencilla

El mundo de *The Witcher* no es un lugar bonito y agradable en el que la respuesta correcta sea evidente en cuanto se plantea la pregunta. En muchos casos, ni siquiera *existe* una respuesta "correcta". Los jugadores suelen tener que escoger entre dos respuestas que parecen igualmente "correctas" o "equivocadas". Puede que cometan errores que les persigan el resto de sus vidas.

El mundo de *The Witcher* puede ser confuso, complicado y violento. Nunca dejes que tus jugadores terminen teniendo una respuesta clara a una pregunta difícil. Haz que se mojen. Si toda la compañía termina debatiendo las implicaciones éticas de lo que se disponen a hacer, has hecho un buen trabajo.

Los Monstruos No Son el Único Mal

En *The Witcher*, los monstruos no son lo único de lo que hay que preocuparse. Entre las sangrientas luchas de poder, los crímenes de odio y el descontento general, los habitantes del Continente pueden ser tan peligrosos como los monstruos. En algunos aspectos, son incluso más letales: al menos con un monstruo sabes a lo que te enfrentas. No estás seguro entre los muros de una ciudad. Puede que haya guardias y gente "civilizada" a tu alrededor. Puede que estés tras unas murallas de un metro de grosor custodiadas por arqueros, pero vigila tus espaldas porque en toda aldea habrá alguien dispuesto a hundirte un cuchillo entre las costillas por dinero, por venganza o simplemente porque no le gustas.



Agua Estancada



Combate Verbal en el Juego Básico

Muchos aspectos de esta misión se pueden resolver de forma no violenta, mediante el uso de dotes sociales. En el libro básico de *The Witcher*, el juego de rol, hay un conjunto de reglas opcionales que te permiten convertir un simple intercambio de tiradas en todo un combate, incluyendo aceradas respuestas, convincentes argumentos y maniobras especiales para estudiar a tu oponente o aprovechar sus debilidades.

Una Anotación sobre los Scoia'tael

Puede parecer extraño pero un grupo de scoia'tael se conoce como un comando. No es una errata.

Trasfondo (Lee en Voz Alta)

Wyzima, la capital de Temeria, ha caído ante una marea negra y dorada. Vosotros estabais ahí. Lo visteis todo. Los invasores ni se molestaron en lanzar vacas podridas y cabezas de soldado por encima de las murallas. La maquinaria de guerra nilfgaardiana arremetió contra los muros de la capital y de repente todo era sangre y acero, gritos y muerte. Lograsteis escabulliros de ese infierno y dirigiros al norte. Con patrullas de exploradores nilfgaardianos acosando a los pocos supervivientes de la masacre, habéis dejado de reconocer las profundidades del bosque y los poblados que atravesáis. Solo cuando alcanzasteis el pantano os disteis cuenta de que estabais cerca del río Pontar. Ahora solo queda cruzarlo y buscar refugio en Redania.

El Resto de la Historia

Los jugadores son refugiados de Temeria. Aunque puede que no todos sean de origen temerio,

todos se encontraban en la ciudad de Wyzima la mañana del asedio nilfgaardiano. Habiendo escapado con vida, los jugadores han cruzado Temeria y han llegado a los pantanos que rodean el río Pontar, que marca la frontera natural entre las naciones de Temeria y Redania. Lo que no saben es que, a medida que se adentran en la ciénaga y buscan una manera de vadear el río, no solo tendrán que evitar una horda de sumergidos sedientos de sangre sino también un comando de scoia'tael. Este grupo de radicales antihumanos resentidos llevan unas semanas ocultos en el pantano, masacrando caravanas humanas.

Ambientación

Los jugadores han entrado en una ciénaga en las riberas del Pontar. Este es el marco de toda la aventura. A un día de viaje hacia el sur hay campo abierto pero los nilfgaardianos patrullan esa zona. Al norte

está el río Pontar. Es un río ancho y vadearlo en este tramo resulta imposible. Cruzarlo a nado sería difícil aunque no estuviera infestado de sumergidos. Directamente hacia el este hay un pueblecillo que un comando de scoia'tael ha conquistado y convertido en su campamento. Este campamento scoia'tael rodea uno de los pocos embarcaderos de esta sección del río.

Los Antagonistas Serán

- **Sumergidos** que viven en las profundidades de este tramo del río Pontar. Son agresivos y, cuando los jugadores intenten tomar el transbordador para cruzar el río, atacarán. Hay tantos sumergidos como jugadores.
- **Arqueros Scoia'tael** asentados en un pueblecillo anónimo a orillas del Pontar. Son agresivos con los viajeros pero no directamente hostiles. Hay tantos arqueros scoia'tael como jugadores.
- La **Comandante Ciara** es la líder del campamento scoia'tael. Es una astuta y joven elfa con gran aplomo y habilidad con la espada.

Ambientación (Lee en Voz Alta)

Finalmente podéis descansar en condiciones, o al menos descansar. Mientras los mosquitos zumban en torno a vuestras cabezas y las sombras danzan en los matorrales, os encaramáis a un islote de tierra seca en los confines del río Pontar. No es grande pero os servirá para tomaros un respiro. Los nilfgaardianos no deberían pasar por aquí. Tomarán rutas más despejadas hacia Redania cuando acaben de destrozarse Temería. La pregunta es ¿cómo cruzar el Pontar? Aparte de esta isla de tierra seca, el terreno es todo fango y aguas cenagosas. Quién sabe lo profundo que es el Pontar... o qué podéis encontraros al cruzarlo. ¿Puede que siga habiendo un transbordador funcional? ¿Un puente? ¿Algo?

El Gancho

Los jugadores se encuentran en las riberas del río Pontar. Están rodeados de pantano por todos lados y el sol empieza a ponerse. Consulta la nota al margen **Condiciones en el Pantano** para ver con qué deben lidiar los jugadores. Mientras los personajes estudian el río, les acecha una banda de arqueros scoia'tael compuesta por tantos arqueros como la mitad de jugadores. Los jugadores pueden hacer una Prueba de Habilidad de Advertir/Notar enfrentada a una Prueba de Habilidad de Sigilo por parte de los scoia'tael. El DJ debería hacer una única Prueba de Habilidad de Sigilo, empleando el Valor

Base de Sigilo de los arqueros scoia'tael, y compararlo con la Prueba de Habilidad de cada jugador. Todo el que obtenga en su Prueba de Habilidad de Advertir/Notar un resultado inferior al de la Prueba de Habilidad de Sigilo de los arqueros está desprevenido. Todo jugador que iguale o supere la Prueba de Habilidad de Sigilo de los arqueros puede emprender una acción antes de que los scoia'tael se dejen ver en el borde del claro y hablen. Los scoia'tael están armados pero no muestran una actitud hostil. Si los personajes jugadores no logran detectar a los scoia'tael, estos les sorprenderán cuando uno salude a la compañía. Si hay humanos en la compañía, consulta la nota al margen **Hostilidad Scoia'tael**. De lo contrario, uno de los arqueros scoia'tael dice:

Viajeros. ¿Qué os trae a las orillas del Pontar? Esta ciénaga es oscura y está infestada de peligros.

Los scoia'tael no se dirigen a los jugadores de forma hostil de inmediato, aunque haya humanos entre ellos. Sin embargo, si los jugadores les atacan, los scoia'tael devolverán el ataque. En este caso, pasa a **Batalla en la Ribera**. De lo contrario ve a **Reunión con los Scoia'tael**.

Batalla en la Ribera

Si los jugadores han provocado un enfrentamiento con los scoia'tael, todos deberían tirar Iniciativa y el combate empieza. Los scoia'tael saben que están en desventaja numérica y no lucharán a muerte. Tras un asalto de combate, se retirarán al campamento. A los scoia'tael les cuesta 3 asaltos volver al campamento, asaltos que pasan corriendo a toda velocidad. Si los jugadores no matan a todos los miembros de los scoia'tael pasados esos tres asaltos, estos darán un grito y alertarán a los arqueros scoia'tael del campamento. Mientras la Comandante Ciara siga viva, los scoia'tael lucharán hasta la muerte. Si la Comandante Ciara muere, todo scoia'tael que quede reducido a menos de la mitad de Puntos de Vida huirá. Si los jugadores huyen, los scoia'tael no los perseguirán por el pantano pero permanecerán alerta. Si los jugadores quieren ir hacia el campamento scoia'tael, ve a **Atacar el Campamento** para tener una idea general. Si los jugadores logran matar a todos los scoia'tael, son libres de saquear sus cuerpos y de tomar el transbordador del campamento. Ve a **Travesía en Transbordador**.

Condiciones en el Pantano

Al viajar y luchar en ciénagas o maleza, debes prestar atención al terreno que te rodea. Sufres un penalizador Moderado (-3) a Esquivar/Zafarse y a Atletismo.

Hostilidad Scoia'tael

Los arqueros scoia'tael odian a los humanos. Muchos de ellos sufrieron en el pasado a manos de los humanos y eso les ha dejado huella. Los humanos sufren un penalizador Moderado (-3) a Carisma, Seducción, Persuasión y Liderazgo al tratar con scoia'tael, pero además estos menosprecian a los humanos, les interrumpen, les llaman dh'oine (término en Lengua Antigua para los humanos que se emplea como insulto racial), hablan de ellos como si no estuvieran y les amenazan constantemente.

Un Humano en el Campamento

A ninguno de los scoia'tael le hace gracia ver a un humano entrando en su campamento. No atacarán activamente al humano pero una Prueba de Habilidad de Percepción Humana con DO 10 revelará a los jugadores que sus pensamientos cubren todo el abanico desde desear matar al humano a estar aterrados por la posibilidad de que haya más humanos por la zona. En cualquier caso, los scoia'tael no quitan el ojo de encima al humano, se mantienen cerca y no dejan nunca sus armas.

Indicios de Advertir Notar

| DO | INDICIO |
|----|--|
| 12 | El campamento está lleno de arqueros scoia'tael. En total, los jugadores pueden ver una cantidad de ellos igual a su propio número. |
| 14 | Este campamento era antes un pueblito y los jugadores pueden ver en los edificios daños y salpicaduras de sangre. |
| 16 | En un tramo de la empalizada, los personajes jugadores pueden ver una hilera de estacas coronadas por cráneos con diversos cascos. |
| 18 | Por un breve instante, el jugador puede echar un vistazo al interior de una tienda y ve dos o tres scoia'tael heridos. Estos están gravemente lesionados y no tomarán parte en ningún enfrentamiento en el campamento. |

Reunión con los Scoia'tael

Asumiendo que los personajes no atacan a los scoia'tael, estos hablan con los jugadores. Este comando no está especialmente interesado en la violencia gratuita y lleva un tiempo asaltando caravanas humanas que se adentraban en el pantano. Sin embargo, no les gusta la idea de ayudar a los jugadores sin sacar algo a cambio. El comando scoia'tael necesita dos cosas: dinero para comprar suministros y ayuda para arreglar las puertas de la aldea en la que están acampados.

Si los jugadores piden abiertamente a los scoia'tael que les ayuden a cruzar el Pontar, estos mencionarán que tienen acceso a un transbordador pero no les interesa dejar que los jugadores lo usen. Mediante Persuasión, Carisma y Seducción (ante las cuales los scoia'tael se defenderían con Resistir Coacción) o mediante Intimidación (a la que los scoia'tael se defenderían con Coraje), los jugadores pueden convencerlos de que se planteen dejarles usarlo. Si los jugadores logran convencer a los scoia'tael de que consideren ayudarles, los elfos ofrecen hacerlo a cambio de dinero o de que reparen las puertas rotas.

Si no superan una Prueba de Habilidad de Negociar enfrentada a una Prueba de Habilidad de Resistir Coacción por parte de los scoia'tael, estos no aceptarán un pago inferior a 300 Coronas. Si superan una Prueba de Habilidad de Negociar enfrentada a una Prueba de Habilidad de Resistir Coacción por parte de los scoia'tael, aceptarán 150 Coronas. Si los jugadores se ofrecen a ayudar a arreglar las puertas, los scoia'tael aceptan estos términos y los conducen al campamento. Ve a **El Campamento**.

Atacar el Campamento

Si, por alguna razón, los jugadores deciden atacar el campamento, tienen que entablar combate con los scoia'tael. Mientras la Comandante Ciara siga viva, los scoia'tael lucharán hasta la muerte. Si la Comandante Ciara muere, todo scoia'tael que quede reducido a menos de la mitad de Puntos de Vida huirá. Si los jugadores intentan entrar a escondidas en el campamento, deben superar Pruebas de Habilidad de Sigilo enfrentadas a Pruebas de Habilidad de los arqueros scoia'tael. De día, los jugadores deben desplazarse por los límites del campamento. Si se dirigen al centro de este, los descubrirán de inmediato. De noche, los jugadores reciben un bonificador Moderado (+3) a Sigilo y pueden atravesar el centro del campamento sin ser vistos. Si logran llegar al

transbordador, deben superar una Prueba de Habilidad de Sigilo con DO 16 para abandonar el embarcadero sin alertar al campamento. Si fracasan, se inicia un combate con el campamento de scoia'tael. Si los jugadores logran zarpar discretamente, ve a **Travesía en Transbordador**.

Si los jugadores llegan hasta el transbordador pero los atacan los scoia'tael, un jugador puede dedicar su acción a tirar de la línea del transbordador. Cuesta cuatro asaltos tirando de la línea llegar a la otra orilla del río. Tras un asalto ve a **Travesía en Transbordador**. Una vez que los sumergidos empiecen a atacar a los jugadores, los scoia'tael dejan de disparar.

El Campamento

Si los jugadores convencen a los scoia'tael de que les ayuden, estos los conducen al campamento. Lee lo siguiente:

Tras unos minutos caminando por la ciénaga y los zarzales, alcanzáis un pequeño claro a orillas del Pontar. La mayor parte de este está rodeada por una empalizada de madera de aspecto rudimentario, hecha de troncos pelados atados con cuerdas. El muro tiene unos ocho metros de altura y en lo alto podéis ver las caras pintadas de elfos que os miran con suspicacia desde el improvisado parapeto. Los scoia'tael os llevan por una entrada que hay en el lado más alejado del agua. Aunque están remendadas, es fácil ver que estas puertas han sufrido graves daños y están chamuscadas y agrietadas.

Al cruzar la entrada al campamento, os encontráis con las miradas de varios elfos de aspecto desaliñado. Cada uno lleva un arco encordado y muchos juguetean con las plumas de sus flechas mientras os ven entrar.

Si hay un humano en la compañía, consulta la nota al margen **Un Humano en el Campamento**. De lo contrario, la escena prosigue.

Mientras los jugadores atraviesan el campamento, pueden realizar una Prueba de Habilidad de Advertir/Notar para descubrir indicios. Estos indicios que pueden descubrir se encuentran en la nota al margen **Indicios de Advertir/Notar**.

Si los jugadores pagaron a los scoia'tael, estos los llevan a través del campamento hasta un muelle de aspecto destartado con un transbordador dañado pero totalmente funcional. Ve a **La Comandante**.

Si los jugadores acordaron reparar la puerta, ve a **Arreglar la Puerta**.

La Comandante

Conducen a los jugadores hasta el transbordador y los scoia'tael empiezan a prepararlo para cruzar. Unos instantes tras empezar los preparativos, Ciara les interrumpe. Ciara ha terminado de interrogar hace poco a un viajero humano y sospecha de los jugadores. A su orden, los scoia'tael que acompañan a los jugadores se detienen y ella se dirige al jugador con mayor Liderazgo o Empatía.

¿Quiénes sois y qué hacéis en mi campamento? No tengo tiempo para parloteos y me queda poca paciencia para los mentirosos.

A la comandante Ciara le preocupa que los jugadores sean espías nilfgaardianos. Sabe que Nilfgaard está asediando el Norte y que les gusta enviar espías en avanzada para recabar inteligencia y desestabilizar la zona.

Si los jugadores intentan mentir a la Comandante Ciara, deben superar una Prueba de Habilidad de Engaño enfrentada a una Prueba de Habilidad de Percepción Humana por parte de ella. Si descubre que los jugadores mienten en algún aspecto, alerta a los arqueros scoia'tael del lugar y da a los jugadores una última oportunidad de decir la verdad. Si se da cuenta de que le miente un humano, el combate empieza dado que ella desenfunda de inmediato su messer élfico.

Si los jugadores pueden convencer a la Comandante Ciara de que no son espías nilfgaardianos, los deja en paz. Pasa a **Travesía en Transbordador**.

Arreglar la Puerta

Los jugadores reciben unas cuantas herramientas improvisadas y se les dice que arreglen la puerta. Los jugadores pueden hacer una Prueba de Habilidad de Táctica para comprender que la puerta se dañó con bombas. Si preguntan por el tema, los scoia'tael les dicen (sinceramente) que usaron bombas que habían robado de un convoy militar unos meses antes para derribar las puertas y apoderarse del poblado. Los scoia'tael relatan alegremente cómo echaron la puerta abajo y se encontraron con que la mayoría de habitantes ya se habían echado al río para escapar. Pero ninguno de los pueblerinos llegó a la otra orilla. En cuanto el agua les llegó a la cintura, los sumergidos los arrastraron al fondo.

A la puerta le quedan tres problemas importantes por arreglar:

- La bisagra de la puerta izquierda está doblada y deformada. Arreglarla requiere una Prueba de

Habilidad de Artesanía con DO 16.

- La puerta derecha tiene una grieta que la recorre de arriba abajo y que hay que apuntalar con un travesaño. Se requiere una Prueba de Habilidad de Proezas de Fuerza con DO 13 para poner la pieza en su sitio y una Prueba de Habilidad de Artesanía con DO 13 para fijar el travesaño.
- El fuego ha debilitado una gran superficie de la puerta izquierda. Hace falta reforzarla con un compuesto elaborado mediante una Prueba de Habilidad de Alquimia con DO 15 o apuntalarla con listones mediante una Prueba de Habilidad de Artesanía con DO 15.

Tras arreglar la puerta, los scoia'tael conducen a los jugadores al transbordador. Ve a **La Comandante**.

Travesía en Transbordador

Si los jugadores han colaborado con los arqueros scoia'tael, uno de estos empieza a tirar de la línea del transbordador para llevarlo al otro lado del río. Si los jugadores han robado el transbordador, uno puede dedicar su Acción para tirar de la línea. Cuesta 4 asaltos tirando de la línea cruzar el río. En el primer asalto que el transbordador empiece a cruzar el río, haz que los jugadores realicen una Prueba de Habilidad de Advertir/Notar enfrentada a una Prueba de Habilidad de Sigilo de los sumergidos. Si un jugador la supera, será consciente de la emboscada de los sumergidos antes de que se produzca. Una cantidad de sumergidos igual a la de jugadores sale de golpe del agua y atacan a los jugadores. Si ayudaron a los scoia'tael, uno de ellos sigue tirando de la línea, llevando el transbordador al otro lado del río y, tras otros tres asaltos, llegan a la otra orilla del Pontar. Si, por algún motivo, alguien acaba en el agua, consulta la nota al margen **Combate en el Agua**.

Al otro Lado del Río

Habiendo logrado cruzar el río, los jugadores pueden proseguir su camino por Redania para intentar buscar refugio contra la maquinaria de guerra nilfgaardiana. Lee lo siguiente:

A medida que el río desaparece en la distancia a vuestras espaldas, podéis ver los bosques de Redania que se extienden ante vosotros. Os costará varios días más encontrar un pueblo pero ha pasado lo más difícil y, por ahora, habéis dejado el frente muy atrás.

Combate en el Agua

Los personajes que caen al agua sufren un penalizador Moderado (-3) a las Acciones de Ataque y de Defensa y, cuando se mueven, solo pueden desplazarse la distancia indicada por su característica Salto.

Huir al Bosque

Si los jugadores alcanzan la orilla opuesta del Pontar, los sumergidos solo los perseguirán un asalto. El terreno al otro lado del río es similar al entorno cenagoso de la ribera sur.

Mapa



Comandante Ciara

| TIPO | | Humanoide (Elfa) | |
|------|---|------------------|----|
| INT | 6 | VIGOR | 0 |
| REF | 8 | ATU | 7 |
| DES | 9 | SAL | 3 |
| TCO | 7 | PV | 35 |
| MOV | 6 | AGU | 35 |
| EMP | 5 | REC | 7 |
| TÉC | 5 | | |
| VOL | 7 | | |
| SUE | 0 | | |

| VALORES BASE | |
|-----------------------|------------------------|
| Advertir/Notar (15) | Liderazgo (14) |
| Arco (15) | Pelea (12) |
| Atletismo (16) | Resistencia (14) |
| Coraje (16) | Resistir Coacción (14) |
| Espada (16) | Resistir Magia (13) |
| Esquivar/Zafarse (15) | Sigilo (16) |
| Hoja Corta (14) | Supervivencia (16) |

| ARMAS | | | | |
|---------------|-----|----|-------|-----------------|
| NOMBRE | ATA | PA | DAÑO | EFEECTO |
| Puñetazo | 2 | +0 | 1d6+1 | No Letal |
| Patada | 2 | +0 | 1d6+5 | No Letal |
| Daga | 2 | +0 | 1d6+3 | — |
| Messer Élfico | 2 | +2 | 3d6+5 | — |
| Arco Largo | 1 | +0 | 4d6 | Alcance: 200 m. |

| VULNERABILIDAD | |
|---|--|
| Veneno de Ahorcado | |
| Las comandante Ciara sufre daño adicional de las armas embadurnadas con Veneno de Ahorcado. | |

| CAPACIDADES | |
|---|--|
| <p>Artística</p> <p>Los elfos tienen un gran ojo para la belleza y un talento natural para las cuestiones artísticas. Por ello reciben un +1 innato a la habilidad Bellas Artes.</p> | <p>Tiradora</p> <p>Los años de tradición y práctica han convertido a los elfos en unos de los mejores arqueros del mundo. Los elfos reciben un +2 innato a la habilidad Arco y pueden empuñar y encordar un arco sin que les cueste una acción.</p> |
| <p>Sintonía con la Naturaleza</p> <p>Los elfos no molestan a los animales, por lo que cualquier bestia que encuentren se considerará amistosa y no les atacará salvo que la provoquen.</p> | |

| PTOS. DE VIDA | |
|------------------|--|
| 35 | |
| PTOS. DE AGUANTE | |
| 35 | |

| ARMADURA | |
|---------------------|--|
| Gorro con Forro | |
| Gambesón Aedirniano | |
| Pantalón Acolchado | |

| VALORES DE ARMADURA | |
|---------------------|---|
| Cabeza | 5 |
| Parte Superior | 5 |
| Parte Inferior | 5 |

Pertenencias

| NOMBRE DEL OBJETO | EFEECTO |
|-------------------------------------|--|
| 45 Coronas | Las coronas son la principal moneda en <i>The Witcher</i> , el juego de rol. |
| Flechas (x30) | Las flechas se emplean como munición para el Arco Largo. |
| Flechas Desgarradoras Élficas (x10) | Las Flechas Desgarradoras Élficas son un tipo de munición especial para arcos. Cuando una Desgarradora Élfica hace daño a un objetivo, este sufre el efecto sangrado . Además, la punta de la flecha se queda clavada y solo se puede quitar mediante una Prueba de Habilidad de Primeros Auxilios (o Manos que Curan) con DO 16. Hasta que se retire la punta de flecha, no se puede detener el efecto sangrado . |
| Laúd | Un laúd es un instrumento de cuerda que se toca a dos manos. |
| Licor Fuerte | Esta botella contiene aguardiente enano de triple destilación. |
| Saquillo | Un saquillo que contiene todas sus pertenencias. |
| Tablero de Póquer de Dados | Un tablero de póquer de dados es un juego de apuestas. |

Trasfondo

La comandante Ciara es una elfa relativamente joven del corazón de Redania, uno de los Reinos del Norte. Cuando era una niña, el omnipresente racismo de los Reinos del Norte provocó la muerte del padre de Ciara y el exilio de los supervivientes de su familia. Expulsada al campo y obligada a aprender a sobrevivir, Ciara se convirtió en una curtida asesina que mataba y que extorsionaba a las aldeas cercanas para así obtener comida y suministros. Una cosa llevó a otra y Ciara terminó trabajando para los scoia'tael, encabezando asaltos a asentamientos humanos y cazando a los pueblerinos por deporte.

Sin embargo, recientemente los ánimos de Ciara se han calmado un poco al darse cuenta de que no importa cuántos humanos mate, dado que eso no restituirá a su pueblo su posición de poder y no le devolverá a los amigos que ha perdido. Después de un combate especialmente encarnizado con las fuerzas especiales de Redania, los Redanos Rojos, Ciara ha replegado a su comando a este poblado a orillas del Pontar para recuperarse y replantearse su siguiente movimiento.

Ahora, a Ciara le interesa menos abatir humanos opresores y más mantener su comando a salvo. Especialmente con Nilfgaard avanzando hacia el Norte.

Arquero Scoia'tael

Pertenencias

| NOMBRE DEL OBJETO | EFEECTO |
|-------------------------------------|--|
| 1d10 Coronas | Las coronas son la principal moneda en <i>The Witcher</i> , el juego de rol. |
| Flechas (x30) | Las flechas se emplean como munición para el Arco Largo. |
| Flechas Desgarradoras Élficas (x10) | Las Flechas Desgarradoras Élficas son un tipo de munición especial para arcos. Cuando una Desgarradora Élfica hace daño a un objetivo, este sufre el efecto sangrado . Además, la punta de la flecha se queda clavada y solo se puede quitar mediante una Prueba de Habilidad de Primeros Auxilios (o Manos que Curan) con DO 16. Hasta que se retire la punta de flecha, no se puede detener el efecto sangrado . |

Conocimiento Académico (DO de Cultura 14)

Es difícil combatir a los scoia'tael. Rara vez se lanzan sobre ti y atacan al tuntún. Los scoia'tael, que reciben entrenamiento de guerrilla, viajan en grupos llamados "comandos" y preparan emboscadas para sus presas. Al viajar por las densas zonas silvestres del Norte, mantén siempre un ojo en árboles y matorrales. A menudo, los comandos de scoia'tael siguen a su presa durante horas hasta alcanzar el mejor lugar donde emboscarla.

Cuando atacan, suelen iniciar el asalto con una andanada de flechas lanzadas desde la linde del bosque. Tras la andanada inicial, la mitad de la unidad blande sus sables y carga, en ocasiones lanzando un grito de batalla como "¡Aelirenn!" o "¡Shaerrawedd!", que evoca a la gran heroína elfa Aelirenn y al lugar de su muerte, el palacio de Shaerrawedd. Mientras el grupo de cuerpo a cuerpo se traba contigo, la otra mitad permanece en la retaguardia, disparando contra la melé. Los scoia'tael que se quedan demasiado lejos para llegar al combate pero a unos 10 metros suelen lanzar cuchillos al objetivo más cercano. La mejor manera de enfrentarse a los arqueros scoia'tael es ponerse a cubierto. Si tienes una carreta o caravana, ponte tras ella (o, mejor aún, métete en ella) y oblígales a acercarse. Haz lo que puedas por permanecer fuera de la línea de visión de los arqueros y ocúpate primero de los luchadores cuerpo a cuerpo. No se recomienda negociar.

| TIPO | | Humanoide (Elfo) | |
|------|---|------------------|----|
| INT | 4 | VIGOR | 0 |
| REF | 6 | ATU | 5 |
| DES | 7 | SAL | 4 |
| TCO | 5 | PV | 25 |
| MOV | 7 | AGU | 25 |
| EMP | 3 | REC | 5 |
| TÉC | 4 | | |
| VOL | 6 | | |
| SUE | 0 | | |

| PTOS. DE VIDA | |
|------------------|--|
| 25 | |
| PTOS. DE AGUANTE | |
| 25 | |

| ARMADURA |
|---------------------|
| Gorro con Forro |
| Gambesón Aedirniano |
| Pantalón Acolchado |

| VALORES BASE | |
|-----------------------|------------------------|
| Advertir/Notar (13) | Pelea (10) |
| Arco (15) | Resistencia (12) |
| Atletismo (14) | Resistir Coacción (10) |
| Coraje (12) | Resistir Magia (10) |
| Espada (12) | Sigilo (15) |
| Esquivar/Zafarse (13) | Supervivencia (14) |
| Hoja Corta (12) | |

| VALORES DE ARMADURA | |
|---------------------|---|
| Cabeza | 5 |
| Parte Superior | 5 |
| Parte Inferior | 5 |

| ARMAS | | | | |
|----------------------------|-----|----|-------|-----------------|
| NOMBRE | ATA | PA | DAÑO | EFEECTO |
| Puñetazo | 1 | +0 | 1d6 | No Letal |
| Patada | 1 | +0 | 1d6+4 | No Letal |
| Daga | 1 | +0 | 1d6+2 | — |
| Sable de Cazador | 1 | +0 | 3d6 | — |
| Arco Largo | 1 | +0 | 4d6 | Alcance: 200 m. |
| Cuchillos Arrojadizos (x3) | 1 | +0 | 1d6 | Alcance: 20 m. |

| VULNERABILIDAD |
|---|
| Veneno de Ahorcado |
| Los arqueros scoia'tael sufren daño adicional de las armas embadurnadas con Veneno de Ahorcado. |

| CAPACIDADES |
|---|
| Especialistas en Emboscadas |
| Al realizar una Prueba de Habilidad de Sigilo para ocultarse de un objetivo, los arqueros scoia'tael aplican el resultado más alto que obtenga un miembro del grupo. Dicho resultado se aplica a todo el grupo. |

Sumergido

| TIPO | | Necrófago | |
|------|---|-----------|----|
| INT | 1 | VIGOR | 0 |
| REF | 7 | ATU | 5 |
| DES | 7 | SAL | 3 |
| TCO | 6 | PV | 25 |
| MOV | 6 | AGU | 25 |
| EMP | 1 | REC | 5 |
| TÉC | 1 | | |
| VOL | 4 | | |
| SUE | 0 | | |

| VALORES BASE | |
|-----------------------|--------------------|
| Advertir/Notar (15) | Pelea (13) |
| Atletismo (13) | Resistencia (12) |
| Coraje (12) | Resistir Magia (8) |
| Esquivar/Zafarse (12) | Sigilo (12) |
| Melé (13) | Supervivencia (13) |

| ARMAS | | | | |
|--------|-----|----|------|---------|
| NOMBRE | ATA | PA | DAÑO | EFEECTO |
| Garras | 1 | +0 | 3d6 | — |

| VULNERABILIDAD | |
|--|---|
| Aceite para Necrófagos Los sumergidos sufren daño adicional de las armas empuñadas con Aceite para Necrófagos. | Vulnerabilidad al Fuego Los sumergidos sufren el doble de daño de los ataques de fuego y por estar en llamas. |

| CAPACIDADES | |
|--|--|
| Feral Al resolver pruebas de Advertir/Notar y de Supervivencia, el instinto de esta criatura le proporciona INT 7. | Inmunidad a Veneno Los sumergidos son inmunes al efecto envenenamiento . |
| Anfibio Los sumergidos pueden vivir indefinidamente bajo el agua y no se pueden ahogar. | Insondablemente Tonto Los sumergidos son tan estúpidos que son inmunes a los efectos mágicos que afecten al pensamiento o las emociones. |

| PTOS. DE VIDA | |
|------------------|--|
| 25 | |
| PTOS. DE AGUANTE | |
| 25 | |

| ARMADURA | |
|----------|--|
| — | |
| — | |
| — | |

| VALORES DE ARMADURA | |
|---------------------|---|
| Cabeza | 0 |
| Parte Superior | 0 |
| Parte Inferior | 0 |

Botín

| NOMBRE DEL OBJETO | EFEECTO |
|--------------------------|---|
| Seso de Sumergido (x1) | El Seso de Sumergido contiene una unidad de Rebis. |
| Lengua de Sumergido (x1) | La Lengua de Sumergido contiene una unidad de Caelum. |
| Esencia Acuática (1d6/2) | La Esencia Acuática contiene una unidad de Azogue |

Conocimiento de Brujo (DO de Saber de Monstruos 10)

Los sumergidos *no* son malhechores resucitados. La mayoría así lo cree por los cuentos populares y libros muy difundidos sobre monstruos. Los sumergidos, como todos los necrófagos, son criaturas de otro plano que llegaron a este durante la Conjunción de las Esferas hace muchos siglos. Al no tener un nicho ecológico, se han convertido en una plaga en nuestras tierras. Los sumergidos prefieren las costas, ríos y zonas cenagosas. Son anfibios y pasan la mayoría del tiempo bajo el agua. Cuando salen, normalmente suelen hacerlo porque se lo manda el estómago: para agarrar algo que esté cerca de la orilla o buscar comida en tierra. Cuando encuentran algo que comer, se abalanzan sobre la presa rodeándola, atacando el grupo y lanzando una avalancha de garras.

Puede resultar terrible enfrentarse a un gran grupo de sumergidos. Abruman a un objetivo individual atacándole en masa y desde todas direcciones. Son inmunes al veneno gracias a las horribles y turbias aguas tóxicas a las que están acostumbrados, y cuesta bastante desalentarlos. Sin embargo, también son increíble y sorprendentemente *tontos*. Los pocos estudios que hay sobre los sumergidos coinciden en que tienen una inteligencia equivalente a la de un pez depredador. Actúan por instinto, no se puede razonar con ellos en modo alguno e incluso son inmunes a hechizos que afecten a la mente o las emociones. Eso significa que nunca organizan planes más complejos que “atacar” y se les puede distraer con cosas bastante brillantes hasta que prueban la sangre. Los sumergidos también son muy vulnerables al fuego: esa es tu mejor arma. Al ser tan simples, los sumergidos siguen luchando aunque estén en llamas y no intentarán apagarlas hasta que estén casi muertos (con menos de 10 PV).

Este mundo no
necesita un héroe...
Necesita un profesional.



El Continente está enzarzado de nuevo en una brutal guerra y los monstruos vuelven a merodear por el mundo. Un millón de historias de amor, pérdida, venganza, ambición, y gloria se desarrollan ante este telón de fondo. ¿Cuál será la tuya?

Con reglas simplificadas y fáciles de entender, personajes pregenerados y una aventura lista para jugar, este libreto proporciona todo lo que un grupo necesita para adentrarse en el oscuro y peligroso mundo de *The Witcher*.

Ten cuidado y recuerda: asegúrate de mantener tu espada afilada y tu mente alerta.



Ya disponible