

Carreta de Rodolf

“¡Arrimaos, compadres! Vuestro viejo amigo Rodolf ha vuelto d'allá ande las montañas de Tir Tochair, ¡y caray si s'ha traío cosas güenas pa vosotros! ¡Siempre que tengáis cuartos, clartostá!”

Rodolf Kazmer

Mejoras para Ballesta

Las ballestas se cuentan entre las armas más complejas técnicamente del mundo de The Witcher. Son una maravilla mecánica que permite que el pueblo llano dispare proyectiles con la misma potencia y precisión que un arquero experimentado. Sin embargo, las ballestas estándar del mundo de The Witcher no son tan efectivas como podrían parecer. Se pueden mejorar las ballestas y ballestas de mano para volverlas más peligrosas o aún más eficientes. Las ballestas de mano solo pueden recibir una mejora. Otras ballestas, como la estándar o la de cazador de monstruos, pueden recibir dos mejoras. Dichas mejoras deben primero comprarse, encontrarse o fabricarse y luego aplicarse a la ballesta como una acción de asalto completo. No se requiere ninguna tirada. Una vez fijada a una mejora, cuesta una acción de asalto completo retirarla. No se puede acoplar más de una mejora de un mismo tipo a una ballesta.

NOMBRE	DIS.	EFEECTO	TAMAÑO	PESO	PRECIO
Mirilla Nilfgaardiana	E	Suma +1 a la PA de la ballesta	D	0,1	275
Cabestrante Mejorado	R	Permite recargar la ballesta como una Acción o sacrificando tu desplazamiento	P	0,5	440
Refuerzo de Skellige	C	Aumenta la Fiabilidad de la ballesta en 5 y te permite usarla como arma de melé Aplastante con un daño equivalente a su daño con proyectiles y PA -1.	P	0,5	375
Cuerda de Alta Tensión	E	Suma +1d6 al daño de la ballesta.	D	0,1	425
Refuerzo Estabilizador	C	Confiere a la ballesta el Efecto Equilibrada	P	0,5	395

Descripciones

Mirilla Nilfgaardiana

Mira, odio decir que los Negros hayan hecho ná bien, pero sus mirillas no están ná mal. Esas dos puntas en el morro del tablero sirven pa enfi-lar el tiro como si hubieras tenío unos minute-jos p'apuntar. Je, mentiría si dijera que no los he usao.

Cabestrante Mejorado

Este cachivache tan apañao sirve pa rearmar la cuerda en un santiamén. Creo que era un diseño gnómico o algo así. Desde luego que parece lo bastante rebuscao pa ser cosa de gnomos, je je.

Refuerzo de Skellige

Pos mira, no he tenío demasiás ocasiones d'aporrear a nadie con una ballesta pero tengo que decir que está mu bien tener esa opción. ¡Je, este cacho marco de metal hace que una ballesta de mano dé coces como un martillo!

Cuerda de Alta Tensión

Pa mejorar un arco ya están los elfos. Je, bueno, al menos estoy casi seguro de que es cosa d'elfos. Muchos dellos hacen ballestas con esta cuerda gorda, que senrolla en la verga. ¡Le da más caña!

Refuerzo Estabilizador

Un refuerzo estabilizador es la vida si quiés despachar a un enemigo de una. Tiés que tener el camino despejao (acabáramos) pero, si es así la saeta irá recta como... pos como una flecha, digo yo, je je.

Apilar Efectos

Si una ballesta tiene un Refuerzo de Skellige y se está usando como arma de Melé, no se tienen en cuenta los bonificadores debidos a otras mejoras. Dichos bonificadores siguen aplicándose a la ballesta cuando se usa como arma de proyectiles.

MIRILLA NILFGAARDIANA

Dificultad: Adepto

DO: 15 Tiempo: 4 Horas Precio: 550

Inversión: 176

Acero (x1), Piedra de Afilar (x4)

CABESTRANTE MEJORADO

Dificultad: Maestro

DO: 20 Tiempo: 10 Horas Precio: 880

Inversión: 284

Acero (x4), Cera (x3), Grasa Lubricante (x7), Hilo (x10)

REFUERZO DE SKELLIGE

Dificultad: Novicio

DO: 10 Tiempo: 1 Hora Precio: 750

Inversión: 242

Acero Oscuro (x2), Cera de Ogro (x3), Huesos de Bestia (x6)

CUERDA DE ALTA TENSIÓN

Dificultad: Adepto

DO: 17 Tiempo: 4 Horas Precio: 850

Inversión: 280

Cera de Ogro (x10), Hilo (x10), Seda (x3)

REFUERZO ESTABILIZADOR

Dificultad: Novicio

DO: 12 Tiempo: 2 Horas Precio: 790

Inversión: 260

Acero (x3), Cuero (x1), Grasa Lubricante (x1), Madera Endurecida (x5)