



THE
WITCHER[®]

TIERRAS Y SEÑORES

En el oscuro mundo de *The Witcher*, una persona necesita cada ventaja que pueda obtener, simplemente para sobrevivir...



Créditos Edición Original

Autor
Cody Pondsmith

Portada
Anna Podedworna

Ilustraciones
Nemanja Stankovic
Lorenzo Mastroianni
Bogna Gawrońska
Damian Bajowski
Monika Zawistowska
Grafit Studio
Kate Redesiuk
Ilker Serdar Yildiz
Marek Madej
Bartłomiej Gaweł
Nemanja Stankovic
Anna Podedworna
Katarzyna Redesiuk
Lorenzo Mastroianni

Maquetación y Diseño
Cody Pondsmith

Tipografía
Cody Pondsmith

Edición
J Gray
Terri Hayes
Carol Darnell

Pruebas de Juego
J Gray
James Hutt

Agradecimiento especial a CDPR:
Jan Rosner
Joanna Wieliczko
Marcin Batylida
Marcin Blacha
Michał Nowakowski
Przemysław Juszczyk
Monika Janowska

Créditos Edición en Castellano

Traducción
Lorena M. Arnal y Vicente Pons

Edición y Corrección
Eva Vidal

Maquetación
Vanessa García

Dirección Editorial
Ismael de Felipe, Juan Emilio Herranz, José Manuel Palacios.



PRODUCTO: WIT02
ISBN: 978-84-15763-60-4
Depósito Legal: GU-137-2019
© Holocubierto Ediciones, S.L., 2019

THE WITCHER® es una marca registrada de CD PROJEKT S.A. THE WITCHER game © CD PROJEKT S. A. Todos los derechos reservados.
THE WITCHER, el Juego de Rol, está basado en las novelas de Andrzej Sapkowski.

IMPRESO EN ESPAÑA

Índice

Gente del Continente	4	Raza “Mediano”	8	La Carreta de Rodolf	13
Artesano.....	5			Descripciones de Objetos	14
Artista	5	Profesión “Noble”	9		
Criminal.....	5	Árbol de Habilidades del Noble.....	10		
Erudito	6	Reglas para las Tierras	11		
Jornalero	6				
Mercader.....	6				



Gente Común

Las personas que se presentan en este suplemento son simplemente gente normal, del día a día, con la que te podrías encontrar mientras viajas por el Continente. La mayor parte de ellos vive su vida de forma pacífica y rara vez se ven inmiscuidos en combates o intrigas. No son parangones de su profesión o “personajes principales” de tu historia, lo que significa que no serán particularmente impresionantes en comparación con los elaborados Personajes Jugadores.

Brujos

No se crean nuevos Brujos, así que se asume que cada Brujo es un personaje elaborado. Por lo tanto, los Brujos nunca son Figurantes. Cada Brujo es único y debería ser creado con el método de creación de personaje estándar, tal y como se indica en el manual básico.

Razas

Los PNJs Figurantes ganan las mismas habilidades raciales que los demás miembros de su raza. Estas habilidades raciales y modificadores no están descritas en los PNJs Figurantes presentados en *Tierras y Señores*. Las razas de los PNJs son decisión del DJ.

Valor Base de Habilidad

Para facilitar el uso de los PNJs Figurantes presentados en esta sección, sus habilidades están representadas como “Valor Base”, lo que significa que la Característica adecuada ya ha sido sumada al valor de la habilidad.

Gente del Continente



A lo largo del Continente, la gente vive su vida día a día. Puede que mientras estos intentan salir adelante, tus jugadores estén abriéndose camino a través del frente, realizando tratos turbios con figuras de los bajos fondos o elaborando rituales de magia compleja. Por cada atrevido y atractivo mercenario, hay mil personas dedicadas a coser botas, prescribir remedios de hierbas curativas y recaudar impuestos.

Dado que tus jugadores viajan, encontrarán, sin duda alguna, grupos de “figurantes” de los que recopilar información, ayuda, o a los que estafar. Aunque muchos de estos encuentros pueden ser superados con una única tirada de dados contra una DO, podrías descubrir que tus jugadores han cogido cariño a determinado PNJ y quieren desarrollar ese personaje para que pueda tener un papel mayor en la historia de la partida. Ahí es donde este suplemento entra en juego: ofreciéndote unas guías básicas para construir PNJs Figurantes y una pequeña lista con algunos ya preparados para usar en tu partida.

Creación de PNJs

The Witcher, el juego de rol, asume que los jugadores están creando personajes que ya están viviendo aventuras y se encuentran por encima del conjunto de habilidades de una persona media.

Cuando comiences a crear un PNJ Figurante, constrúyelo de manera diferente a los PJs, utilizando la siguiente guía:

- No necesitan un Camino de Vida.
- Tienen 30 puntos para gastar en las características. Además, carecen de la característica SUE.
- Algunos Figurantes altamente entrenados pueden tener Profesión, pero la mayoría carece de ella.
- Los que tienen Profesión, solo pueden tener rangos en su Habilidad Típica y nunca en habilidades de su Árbol de Habilidades por Profesión.
- Los Figurantes con Profesión, gastan 44 puntos en sus Habilidades por Profesión, incluyendo su Habilidad Típica.
- Los Figurantes sin Profesión, gastan 44 puntos en una selección de habilidades determinadas por el DJ.
- No pueden comprar Habilidades a Elección.
- Cualquier otro aspecto de la creación de personajes es igual.

Artesano

Conocí un buen puñao d'artesanos en mis tiempos. ¡Je! Venían en toas las formas y tamaños. Tenías desde tus orfebres con pequeñas y precisas herramientas, hasta tus forjaores con sus grandes martillos, pasando por los queseros en sus ventilaos sótanos. ¡Gente maja... casi tós ellos! Si necesitabas alguien pacerte... pos... cualquier cosa, esta era la gente a la que ir. Pero ten cuidao cuando estés en alredecor dun Alquimista. Gente delicá si me preguntas. ¡La última vez que visité a uno, salí con la cara llena de hollín! Probablemente no debí daberme chocao con el pobre chaval.

~Rodolf Kazmer

TIENDA DEL ARTESANO

Un artesano trabaja en un taller. Este taller está dotado de todas las herramientas necesarias para la fabricación de objetos o la creación de suministros alquímicos, en función del tipo de artesano. Esta tienda también dispone de diez recetas de Novicio o Experto.

Artista

Cada vez que doy con un pueblo nuevo, me gusta pasar la primera noche en la taberna. ¡Je! Si tuviera tiempo pa perder. ¡Una jarra de cerveza, alguna salchicha y pan! ¡La mejor comida sobre la tierra si lo único con lo que has llenao el buche durante una semana han sido champiñones y conejo! Pués apostar a que si hay un artista en la taberna, va a conseguir una succulenta suma de mí. ¡Mencanta una buena actuación! ¡Aunque los malabares y el lanzamiento de cuchillos son lo mejor! Por supuesto siempre pués encontrar un tipo o una tipa que encaje con tus gustos. ¡Hay un mundo de variedades en las filas de los artistas!

~Rodolf Kazmer

LA ACTUACIÓN DE UN ARTISTA

Los artistas vienen en muchas formas y tamaños. Elige uno:

- **Músicos:** Los músicos llevan un instrumento de su elección.
- **Escritores:** Los escritores llevan un set de escritura y un diario.
- **Circenses:** Los circenses reemplazan Bellas Artes con Atletismo.
- **Prostitutas:** Las prostitutas llevan un set de maquillaje.

Criminal

Esos malandrines de mala vida están por toas partes. En algunas ciudades no pués caminar una manzana sin tropezarte con ellos. ¡Je! No debe ser mu difícil pa ellos, mimagino... He viajao con varios que probablemente debían estar encerraos... todos y cá uno dellos. Pero esa es la vida que tiés que vivir cuando te deicas al contrabando de bienes. Las buenas gentes honestas no van a ayudar. Un tipo que conocí, un enano llamao Domonkos, solía robar los marcos de los cuadros. Ese loco bastardo simplemente no era capaz de ver el valor del arte. Sin embargo veía mucho valor en un marco dorao.

~Rodolf Kazmer

TIPOS DE CRIMINALES

Los criminales vienen en muchas formas y tamaños. Elige una:

- **Ladrones:** Los ladrones tienen dos bolsillos secretos y un bonificador de +3 a Juego de Manos.
- **Matones:** Los matones tienen un bonificador de +5 en Melé y una maza.
- **Charlatanes:** Los charlatanes tienen un bonificador de +5 a Falsificar y un Equipo de Falsificación.

INT	4	ATU	4
REF	3	CARR	6
DES	4	SAL	1
TCO	5	AGU	20
MOV	2	EST	50
EMP	3	REC	4
TÉC	6	PV	20
VOL	3	VIGOR	0

ARMADURA

Ninguna

ARMAS

Daga

VALOR BASE DE HABILIDAD

Artesanía o Alquimia	15
Coraje	5
Negociar	5
Pelea	6
Persuasión	5
Proezas de Fuerza	9
Remendar	9
Resistencia	10
Resistir Coacción	6
Supervivencia	7

INVENTARIO

Objetos cotidianos (1d6)	Coronas (3d6)
--------------------------	---------------

INT	4	ATU	3
REF	3	CARR	12
DES	4	SAL	2
TCO	2	AGU	15
MOV	4	EST	20
EMP	7	REC	3
TÉC	2	PV	15
VOL	4	VIGOR	0

ARMADURA

Ninguna

ARMAS

Ninguna

VALOR BASE DE HABILIDAD

Bellas Artes	13
Callejeo	7
Carisma	12
Engaño	11
Etiqueta	8
Interpretar	13
Jugaría	12
Percepción Humana	10
Persuasión	10
Sedución	12

INVENTARIO

Objetos cotidianos (1d6)	Coronas (3d6)
--------------------------	---------------

INT	3	ATU	3
REF	6	CARR	15
DES	5	SAL	3
TCO	3	AGU	15
MOV	5	EST	30
EMP	2	REC	3
TÉC	3	PV	15
VOL	3	VIGOR	0

ARMADURA

Ninguna

ARMAS

Estilete

VALOR BASE DE HABILIDAD

Abrir Cerraduras	10
Advertir/Notar	6
Atletismo	11
Callejeo	6
Engañar	5
Hoja Corta	12
Intimidar	7
Juego de Manos	9
Paranoia Entrenada	7
Sigilo	12

INVENTARIO

Herramientas de Ladrón y Objetos cotidianos (2d6)	Coronas (3d10)
---------------------------------------------------	----------------

Erudito

¡Eh! Conozco a este eruíto que sabe llamar Brandon de Oxenfurt. Un tipo refinado... si lo comparas con un gallotriz. Siempre rajando sobre fechas y batallas y tipos históricos. Pasé algún tiempo rondando sus clases en Oxenfurt y lidié con un porrón deruítos. Paece que se concentran de verdá y tienden a pensar en el mundo basándose en lo que estudian. Mimagino que tiés que concentrarte sólo en una cosa si realmente quíes saber mucho dello. Mu buenos si necesitas información sobre cualquier tema o necesitas investigar algo.

~Rodolf Kazmer

ESPECIALIZACIÓN DE LOS ERUDITOS

La mayoría de eruditos tienen una o dos áreas de estudio específicas. Un erudito tiene un número de tomos de composición propia a los que pueden acceder y que otorgan un +3 a dos cualesquiera de sus habilidades de Inteligencia o Técnica (elegidas por el DJ), si se hace referencia a ellos.

Jornalero

La gente normal simplemente intenta abrirse paso en el mundo. Una pena que siempre acaben en medio de las riñas de nobles e imperios. ¡Je! La mitad de la gente que conozco pasa los días descargando barcos, acarreamo madera o construyendo edificios piedra a piedra. No envidio ese tipo de vida, pero ¡eh!, te da de comer. Pasé un mes acarreamo piedra en Mahakam después de la Segunda Guerra. Pensé cabía vuelto a mis raíces. ¡Je! No pude con ello. ¡Aunque la gente alrededor era buena gente! Eso de trabajar juntos en un proyecto más grande cuno mesmo tace el alma humilde.

~Rodolf Kazmer

EL GREMIO DE JORNALEROS

Los jornaleros a menudo trabajan juntos en grandes grupos y se congregan cuando se ven amenazados. Un jornalero bajo ataque debe hacer una tirada de Coraje con DO 12. Un éxito significa que aguanta y sigue peleando. Un fallo implica que huye o grita pidiendo ayuda, atrayendo 1d6 jornaleros más.

Mercader

¡Nunca confíes en un mercaer! ¡Tós están ahí pa estafarte! ¡Je! Sólo bromeo, por supuesto. Pero hay algo de verdá en ello. Querrás tener la cabeza centrá cuando estés en el mercao del pueblo. Hay un porrón de mercaeres buscando simplemente sacar un beneficio y proveer a la gente de los bienes que necesita. Pero también está lleno de tipos de los bajos fondos buscando librarte de la última corona que te quede en los bolsillos. Tiés que aprender a regatear. No es lo más fácil, pero o tacombrás rápido o pierdes lo que tienes. También es buena idea hablar con un mercaer cuando lo que buscas son contactos.

~Rodolf Kazmer

LA TIENDA DEL MERCADER

Los mercaderes siempre tienen una colección de bienes que venden (separados de sus objetos personales). Ya sea un puesto en el mercado o una tienda en un edificio, este varía en función del status del mercader, pero siempre incluye: herramientas de mercader, un libro de cuentas con un set de escritura y al menos 3000 coronas en productos.

INT	8	ATU	3
REF	2	CARR	6
DES	2	SAL	1
TCO	2	AGU	15
MOV	2	EST	20
EMP	4	REC	3
TÉC	5	PV	15
VOL	5	VIGOR	0

ARMADURA

Ninguna

ARMAS

Ninguna

VALOR BASE DE HABILIDAD

Advertir/Notar	10
Alquimia	6
Cultura	16
Dedución	13
Enseñar	14
Etiqueta	11
Idioma (1 a elegir)	10
Resistir Coacción	11
Supervivencia	12
Táctica	10

INVENTARIO

Objetos cotidianos (1d6)	Coronas (2d10)
--------------------------	----------------

INT	3	ATU	5
REF	4	CARR	9
DES	4	SAL	1
TCO	6	AGU	25
MOV	3	EST	60
EMP	3	REC	5
TÉC	3	PV	25
VOL	4	VIGOR	0

ARMADURA

Ninguna

ARMAS

Hacha de Mano

VALOR BASE DE HABILIDAD

Advertir/Notar	7
Atletismo	12
Coraje	7
Intimidar	6
Montar	5
Pelea	8
Proezas de Fuerza	14
Resistencia	12
Resistir Coacción	7
Supervivencia	6

INVENTARIO

Objetos cotidianos (1d6)	Coronas (1d10)
--------------------------	----------------

INT	6	ATU	3
REF	2	CARR	9
DES	3	SAL	1
TCO	2	AGU	15
MOV	3	EST	20
EMP	6	REC	3
TÉC	3	PV	15
VOL	5	VIGOR	0

ARMADURA

Ninguna

ARMAS

Daga

VALOR BASE DE HABILIDAD

Callejeo	10
Carisma	9
Cultura	11
Idioma (1 a elegir)	8
Juego	9
Negociación	13
Percepción Humana	8
Persuasión	11
Resistir Coacción	11
Trotamundos	11

INVENTARIO

Objetos cotidianos (1d10)	Coronas (4d10)
---------------------------	----------------



Resistencia Mágica

Debido a su naturaleza resistente a la magia, los medianos no son capaces de canalizar magia a través de sus cuerpos y no pueden convertirse en Magos o Sacerdotes.

El Camino de la Vida de los Medianos

Los medianos a menudo son englobados en la misma categoría de "No-Humanos" que elfos y enanos. Sin embargo, al contrario que los elfos, que tienen Dol Blathanna, o los enanos, que tienen Mahakam, los medianos no tienen una tierra natal. Prefieren vivir en asentamientos humanos.

Cuando determines tu Camino de la Vida, puedes elegir venir de un reino humano o de las Tierras Antiguas. Si vienes de las Tierras Antiguas, tira 1d10: si sacas un resultado par, vienes de Dol Blathanna; si sacas un resultado impar, vienes de Mahakam.

Mutaciones en los Medianos

Los medianos pueden ser mutados con la habilidad de Mutación de Mago. Sin embargo, debido a su resistencia a la magia, no pueden ser mutados por los Mutágenos Azules.

Medianos

Tipos interesantes, los medianos. Bajitos como los enanos pero no tan rechonchos. Tienen orejas puntiagudas como un elfo, pero no están tan "en consonancia" con la naturaleza y to eso. ¡Je! ¡Si no fuese por sus grandes pies peludos, habría dicho que eran mestizos! Fuera bromas, ¡son gente simpática! Lo más extraño de los medianos es la forma en que parecen repeler la magia o algo así. Nadie sabe por qué, pero los medianos son inmunes a ciertas magias o cosas por el estilo. Un porrón de conjuros y elixires y to eso simplemente no funcionan con ellos. Creo que llegaron durante la Conjunción, así que a lo mejor tie algo que ver con su tierra natal. En los tiempos que corren pues encontrar medianos viviendo en ciudades humanas, abriéndose paso en segundo plano. En realidad no tratan descondarse, simplemente no salen mucho. Mimagino que como no reclaman tierras y les gusta vivir entre humanos, no se ven mu hostigaos.

~Rodolf Kazmer

Ventajas

ÁGIL

Los medianos son naturalmente ágiles y diestros. Ganan un +1 a su habilidad de Atletismo.

MANO DE GRANJERO

Los medianos a menudo son atraídos por la agricultura, gracias a años de tradición y aparentemente aptitud innata para el trato con animales. Ganan un +2 a su habilidad de Supervivencia y cuando estén intentando calmar, domar o controlar animales.

RESISTENTE A LA MAGIA

Por razones desconocidas, los medianos son resistentes a ciertas fuerzas mágicas. Ganan un +5 inherente a su habilidad de Resistir Magia y pueden realizar una tirada de Resistir Magia para negar los efectos de cualquier conjuro que pudiera afectar a su mente incluso si normalmente esta tirada no está permitida. Sin embargo, las pociones de Brujo y otras pociones mágicas no afectan positivamente a los medianos (incluso aunque tengan éxito en la tirada de Resistencia).

TERRITORIO	EL NORTE	NILFGAARD	SKELLIGE	DOL BLATHANNA	MAHAKAM
Estatus Social	Tolerado	Semejante	Semejante	Semejante	Semejante

La Sociedad Mediana

La sociedad mediana puede ser algo difícil de explicar, porque son una de las pocas razas no-humanas que nunca han tenido una nación unificada. Los medianos han vivido entre otras razas durante siglos, y están bien integrados en sus sociedades de adopción. Tienden a coexistir con otras razas, formando pequeñas comunidades de medianos inmersas en diversas ciudades y convirtiéndose en indispensables para esa sociedad mayor, fundando prósperos negocios y proveyéndola de numerosos productos y servicios.

Los medianos son notablemente excelentes en la ganadería y sobresalen en oficios como la molinería, la apicultura, la cocina, la sastrería y cosas por el estilo. Es muy probable que cualquier mediano que te cruces tenga un pie metido en negocios artesanos o haya invertido algunas coronas en los artesanos locales. Por supuesto, no todos los medianos se meten en negocios y algunos miembros de su raza también son ladrones, miembros de los scoia'tael, doctores y cosas por el estilo.

En general, sin embargo, los medianos se mantienen a lo suyo y evitan verse envueltos en los problemas de otras personas. No es que un mediano no vaya a salir de su camino para ayudar a otro, pero normalmente necesitan una buena razón para hacer tal cosa. Desde hace tiempo, los medianos han mantenido su delicada situación en las sociedades humanas, merced a no causar problemas o escándalos. Desafortunadamente, cuando la tensión es alta, los medianos son los primeros en sufrir por ello debido a su tamaño.

Noble



NOTORIEDAD

La nobleza, tanto si es conseguida mediante nobles hazañas, como si viene dada de nacimiento, garantiza a una persona una grandeza que debe ser reconocida. Los campesinos pueden maldecir el nombre de los nobles y burlarse de ellos en la seguridad de sus cabañas, pero no deben atreverse a insultar a un noble a la cara. Un Noble añade su valor de **Notoriedad** a su puntuación de Reputación cuando esté en su reino natal o uno aliado. Si un Noble viaja a un reino o territorio que esté en guerra activa o sea neutral hacia su tierra natal, sólo gana la mitad de su valor de **Notoriedad**.

“Bueno, el interés nacional hace que uno tenga que forjar alianzas difíciles algunas veces. Alianzas con Brujos incluidas”.

~Morvran Voorhis

¡Je! Pasé las guerras viendo a los nobles hacer alianzas y apuñalarse por la espalda unos a otros, mientras los que luchaban eran escoltaos al campo de batalla con las mejores armas y armaduras. Eh, supongo queso es demasiado duro. No es que no haya conocido nobles que mayan gustao. Cantidad de tipos con títulos nobiliarios y cosas así. La diferencia está en la ambición. Es como los hombres darmas: cualquiera con un título es un aristócrata, pero no tós los aristócratas son nobles. Los nobles de verdá pasan to su tiempo mejorando sustatus, ganando y merendándose a otros nobles y probando su valor y cosas así.

Algunos dellos usan su dinero para reunir conocimientos. Tipos interesantes, siempre aprendiendo nuevas habilidaes, antes de revolotear hasta la siguiente “pasión”. Tién el dinero pacerlo, así que, ¿por qué no? Estos nobles están siempre buscando impresionar con tós los conocimientos que tién y los exóticos objetos que coleccionan y cosas así.

Luego tiés los tipos que verdaderamente muestran liderazgo. ¡Je! El capitán ideal pa cualquier barco. Después de to, se supone que la nobleza tié que liderar a los plebeyos, ¿verdá? Rara vez verás a estos nobles sin un par de criaos alrededor, ofreciendo consejo, entreteniéndolos y cosas así. Aunque tengo cadmitir que son jodiamente carismáticos. ¡Je! Es difícil ignorar una orden dun noble realmente metío en el papel.

Últimamente también tiés los caballeros. Ya ves, un caballero no es lo mesmo cun hombre darmas. Es difícil describir la diferencia, pero está en el entrenamiento y en la cabeza, creo. Los caballeros son “caballeros”, no asesinos. Leales hijoputas que luchan por sus reinos y sus casas. Expertos en armaduras pesadas y normalmente los mejores malditos jinetes que jamás he conocido.

~Rodolf Kazmer

HABILIDAD TÍPICA

Notoriedad

VIGOR

0

VENTAJAS MÁGICAS

Ninguna

HABILIDADES

1 Habilidad de Combate

Advertir/Notar

Cultura

Engaño

Etiqueta

Liderazgo

Montar

Percepción Humana

Persuasión

Vestuario y Estilo

EQUIPO (ESCOGE 5)

Bolsillo Secreto

Caballo

Diario con Candado

Esboda

Joyas

Perfume/Colonia

Ropa Elegante

Set de Escritura

Set de Maquillaje

Tinta Invisible

DINERO INICIAL

200 coronas x 2d6

Media

1200

Sirvientes

Tus **Sirvientes** son PNJs Figurantes. Cuando generes a tus Sirvientes, puedes usar cualquier combinación de los siguientes Figurantes: Artesanos, Jornaleros, Artistas o Eruditos. Tus Sirvientes no ganan P.P. y no pueden mejorar sus habilidades.

Expertos del Engaño

Si la persona a la que intentas convencer de tu experiencia tiene más de cuatro puntos en una habilidad apropiada, esta puede añadir su valor de la habilidad a su tirada de Resistir Coacción.

Organizar un Festival

Un festival se completa con un festín, juegos y entretenimiento apropiado para su función y localización.

Si un Noble lo desea, puede bajar voluntariamente el rango en **Anfitrión** cuando organiza un festival. El evento cuesta menos dinero, pero la DO para rehusar una invitación está basada en el rango reducido de Anfitrión.

Daño con Blindado Hasta la Médula

Si un Noble niega con éxito una herida crítica con **Blindado hasta la Médula**, también niega el daño adicional de la herida crítica. Sin embargo, el daño estándar de un arma se aplica al Noble de forma habitual tras la absorción de daño por la armadura.

Árbol de Habilidades del Noble

Notoriedad

La nobleza, tanto si es conseguida mediante importantes hazañas, como si viene dada de nacimiento, garantiza a una persona una grandeza que debe ser reconocida. Los campesinos pueden maldecir el nombre de los nobles y burlarse de ellos en la seguridad de sus cabañas, pero no deben atreverse a insultar a un noble a la cara. Un Noble añade su valor de **Notoriedad** a su puntuación de Reputación cuando esté en su reino natal o uno aliado. Si un Noble viaja a un reino o territorio que esté en guerra activa o sea neutral hacia su tierra natal, sólo gana la mitad de su valor de **Notoriedad**.

EL DILETANTE	EL LÍDER	EL CABALLERO
[A1] Aficionado	[B1] Dote de Mando (VOL)	[C1] Determinación
Cada vez que un Noble compra un rango de Aficionado , gana dos puntos de habilidad gratuitos para gastar. Éstos deben ser gastados en una habilidad en la que el Noble no tenga ningún rango y no pueden aumentar el valor de una habilidad por encima de 1. Para comprar una habilidad Compleja, el Noble debe gastar ambos puntos gratuitos.	Como acción, el Noble puede ordenar a un objetivo que lleve a cabo una tarea específica en su próximo turno. Si la tirada de Dote de Mando del Noble supera una DO igual a la VOLx3 del objetivo, este gana un bonificador a una tirada relacionada con esta tarea igual a la mitad de la puntuación de Dote de Mando del Noble (mínimo 1).	Un Noble puede sumar su valor de Determinación a sus tiradas de Coraje y Resistir Coacción. Si tiene éxito en cualquiera de estas dos tiradas, cualquier aliado que lo haya presenciado gana un bonificador a sus propias tiradas de Coraje o Resistir Coacción igual a la mitad del valor de Determinación del Noble (mínimo 1) hasta el final de la escena.
[A2] Hacerse el Experto (EMP)	[B2] Sirvientes	[C2] Lazos de Jinete (EMP)
Mediante una tirada enfrentada de Hacerse el Experto contra Resistir Coacción del objetivo, un Noble puede convencer permanentemente a dicha persona de la experiencia que posee sobre un tema específico. El objetivo, entonces, cede ante el Noble y éste ganará un +3 a las tiradas de Engañar contra el objetivo, cuando se mencione dicho tema.	Un Noble gana una cantidad de sirvientes igual a la mitad de su valor de Sirvientes (mínimo 1). Éstos siguen las órdenes del Noble lo mejor posible, pero deben recibir una orden mediante Dote de Mando o ser persuadidos para arriesgar sus vidas. Si un sirviente deja de ser apto para el servicio por cualquier razón, el noble puede solicitar que se envíe otro desde sus dominios.	Si invierte una hora, un noble puede hacer una tirada de Lazos de Jinete contra la VOLx3 de una montura para crear un vínculo permanente con ésta. Cuando el noble la cabalgue, el Modificador de Control de la montura se incrementa la mitad del valor de Lazos de Jinete del Noble. El Noble también puede disminuir el resultado de una pérdida de control la mitad de este valor.
[A3] Anfitrión (EMP)	[B3] Tierras	[C3] Blindado hasta la Médula (REF)
Si invierte un día y gasta una cantidad de dinero igual a su valor de Anfitrión x100, un Noble puede organizar un encuentro festivo. Mientras se encuentre en esta fiesta, el Noble gana +3 a Carisma, Seducción y Persuasión. Cualquiera a quien el Noble invite debe realizar una tirada enfrentada de Resistir Coacción contra una tirada de Anfitrión del Noble en caso de no querer asistir.	Un Noble posee sus propias Tierras , que consisten en una casa principal, un establo y una parcela de tierra. El Noble decide dónde están localizadas las tierras (dentro de lo razonable). Es el administrador de las tierras y gana un beneficio por ello. Cualquiera que viva en esa tierra es su súbdito. Los detalles al respecto se pueden encontrar en la página siguiente.	Si un enemigo consigue asestar una herida crítica a un Noble, este puede realizar inmediatamente una tirada de Blindado hasta la Médula contra una dificultad igual a la tirada de ataque original del enemigo. Si el Noble tiene éxito, puede negar la herida crítica sacrificando la armadura en la localización del impacto. La armadura sufre en esta localización 1d10 puntos de daño ablativo por cada nivel de la herida crítica.

Tierras

Se considera las tierras de un Noble como una agradable propiedad, bien establecida y provista de todos los lujos propios de un miembro de la nobleza. Su apariencia puede ser determinada (dentro de lo razonable) por el jugador, pero una vez haya sido establecida, únicamente se podrá cambiar si se les aplica alguna mejora. Las tierras de un Noble son gestionadas por un mayordomo (Erudito), el cual administra el hogar y a un número de sirvientes (Jornaleros) igual al doble del valor de **Tierras** del Noble, que se encargan de realizar todas las faenas diarias y atienden al Noble. No abandonarán las tierras ni se enzarzarán en combate alguno por el Noble a menos que sean convencidos. Algunos añadidos incorporarán sirvientes específicos a las tierras. Estos sirvientes no cuentan para el límite que te otorga tu valor de **Tierras**.

Añadidos

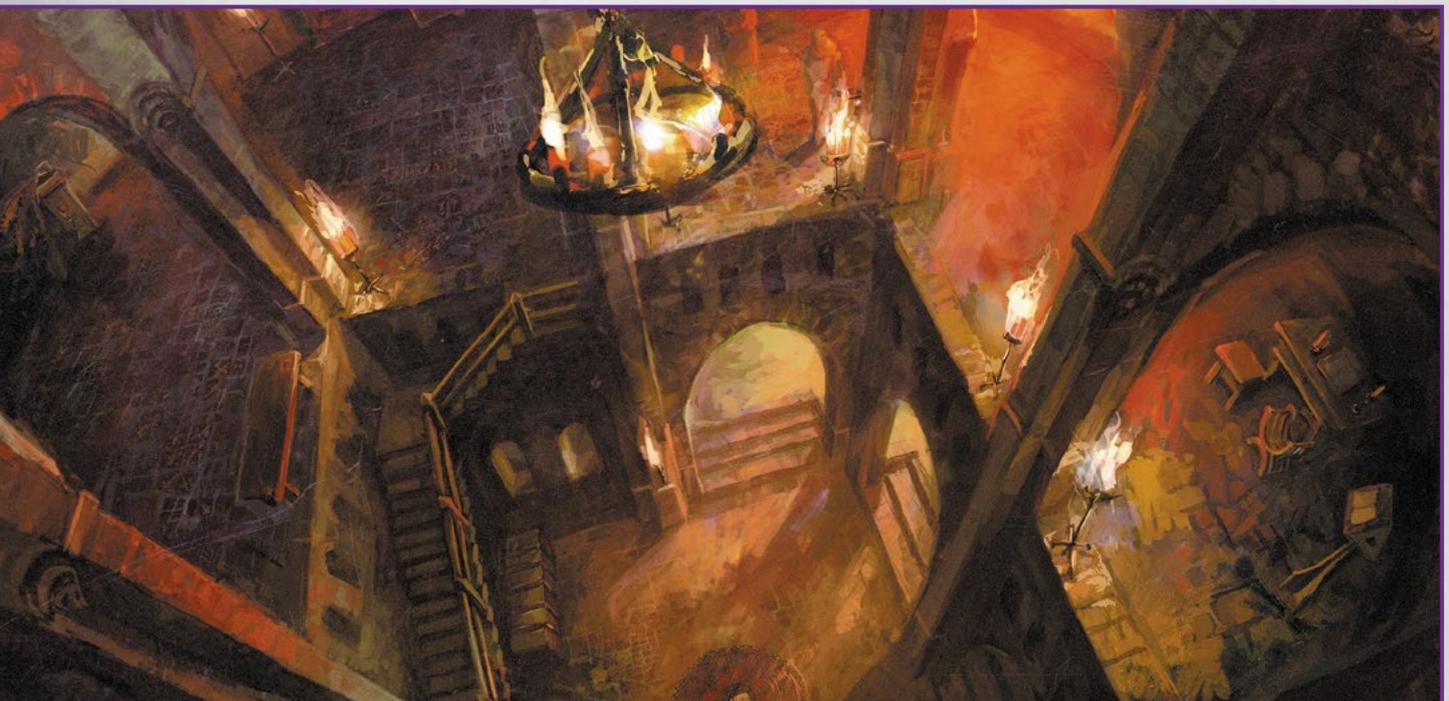
Las tierras de un Noble se localizan en un amplio tramo de tierra que cuenta con espacio suficiente para añadidos. Por cada punto en **Tierras** que el Noble tenga, puede incorporar uno de estos añadidos a las mismas para ganar los beneficios asociados. Se tarda un mes en construir y/o preparar cada añadido, pero se pueden agregar múltiples añadidos al mismo tiempo.

- **Barracones:** Añadir Barracones a tus tierras no sólo incorporará un edificio de ladrillo anexo, sino que también te dará acceso a diez Guardias (utiliza las estadísticas de Bandidos del libro básico). Estos guardias viven en los barracones y siguen tus órdenes. Entrarán en combate para defenderte a ti o a tus tierras y os comunicarán cualquier asunto extraño a ti o a tu mayordomo. Su deber es para con las tierras y no las abandonarán para luchar en ningún otro sitio. Si escoges este añadido otra vez, ganas cinco guardias más.
- **Cámara de Tortura:** Añadir una Cámara de Tortura a tus tierras crea una cámara subterránea cerrada con una cerradura con DO 18 fuera de la habitación. La habitación está amueblada con artilugios de tortura y cinco jaulas cerradas con candados con DO 18. Mientras se utilice esta sala, se gana un +3 a Intimidar, pero se infligen 2d6 de daño al objetivo de la intimidación por cada intento. Si se utiliza Combate Verbal, la Cámara de Tortura otorga un bonificador de +2 a los beneficios obtenidos de la tortura y el tormento. La Cámara de Tortura es mantenida por un Torturador con una Base de 15 en Intimidar.
- **Doctor Personal:** Añadir un Doctor Personal a tus tierras te da acceso a un médico que os tratará a ti y a tus invitados sin coste alguno. El Doctor cuenta como un Erudito con una Base en Manos que Curan de 15.
- **Habitaciones Secretas:** Cada vez que añadas Habitaciones Secretas a tus tierras, creas dos estancias escondidas y dos pasadizos ocultos. Un pasadizo oculto puede conectar hasta tres habitaciones existentes. Se requiere una tirada de Advertir/Notar con DO 16 para descubrir las entradas de estas instalaciones secretas y cada una tiene una cerradura que se abre con una llave especial que tienes en tu posesión. Puedes tener réplicas gratuitas de esta llave. Si alguien descubre una estancia secreta, puede intentar una tirada de Abrir Cerraduras con una DO de 20 para abrir la entrada.
- **Invernadero:** Añadir un Invernadero a tus tierras te da acceso a cierta cantidad de Componentes relacionados con las plantas. Cuando construyes tu Invernadero, puedes seleccionar cuatro Componentes Universales/Comunes y dos Componentes de disponibilidad Escasa que pudieran ser cultivados en un Invernadero. Cada mes, tu Invernadero genera 10 unidades de cada

Visitar tus Dominios

Como Noble, tus dominios pueden ser una increíblemente eficaz fuente de recursos, poder e información. Dicho esto, todas las funciones de un dominio requieren que estés físicamente presente en él. Puedes elegir visitar tus dominios a menudo o, quizás, tratar de persuadir a tus compañeros de que sean vuestra base de operaciones.

- uno de ellos. Si encuentras un componente relacionado con las plantas mientras estés fuera, puedes volver con él a tus tierras y cultivarlo en tu Invernadero, haciendo que produzca el mismo número de unidades al mes. Puedes cultivar un máximo de diez Componentes diferentes en un mismo Invernadero. Tu Invernadero es administrado por un Jardinero con una Base de 15 en Supervivencia.
- **Seguridad:** Añadir Seguridad a tus tierras mejora las cerraduras de todas las puertas y ventanas. Estas cerraduras ahora tienen una DO para Abrir Cerraduras de 18, en lugar de la DO estándar de 15. Esto no afecta a los candados o cerraduras de las Habitaciones Secretas o la Cámara de Tortura. Agregar este añadido una segunda vez aumenta la DO de Abrir Cerraduras a 20.
 - **Taller:** Añadir un Taller a tus tierras crea un edificio pequeño que no sólo contiene todas las herramientas necesarias para poder realizar artesanías, sino que también otorga un bonificador de +2 a cualquier tirada de Artesanía que se haga en él. Cuando construyes tu taller, debes decidir a qué tipo de artesanía está dedicado. Se pueden construir múltiples talleres en tus tierras, cada uno con su propia especialización.
 - **Terrenos de Caza:** Añadir Terrenos de Caza a tus tierras incorpora una gran área salvaje a un día de viaje, que dispone de animales de caza viviendo en su interior. Si pasas tiempo cazando en tus Terrenos de Caza, puedes generar huesos de bestia, plumas y cuero (que es curtido por tu Maestro Cazador). Por cada hora que pases cazando, generas 1d6 unidades de cada componente (máximo 3d6). Tus Terrenos de Caza están administrados por un Maestro Cazador con una Base de 15 en Supervivencia.



La Carreta de Rodolf

¡Acercaros! ¡Acercaros! ¡Lechao el guante a un par de los artículos más raros y busco deshacerme dellos antes de tirar pal sur! ¡Espero caya algunos sangrezules entre vosotros porque tengo algunos bienes mu valiosos!

~Rodolf Kazmer

Armas

NOMBRE	TIPO	PA	DIS.	DAÑO	FIAB.	MANOS	ALCANCE	EFEECTO	CD	MEJ.	PESO	PRECIO
Cazahombres	P	+0	E	3d6+3	15	2	N/A	Largo Alcance Apresadora	I	0	3	463
Daga de Parada	C/P	+0	C	2d6	10	1	N/A	-2 al Penalizador para Desviar	P	1	1	350
Lamia	C	-1	R	3d6+1	5	1	N/A	Largo Alcance Apresadora Sangrar (100%)	P	1	0,5	600
Látigo	C	+0	C	1d6+2	5	1	N/A	Largo Alcance Apresadora	P	0	0,5	152
Mangual	P/A	-1	E	4d6+2	10	1	N/A	Apresadora Perforante	G	1	2	562

Productos Alquímicos

NOMBRE	DIS.	EFEECTO	PESO	PRECIO	FÓRMULA
Decocción de Berserker (Maestro)	R	Quando se consume, un objetivo debe realizar una tirada de Resistencia con DO 16. Si se falla, debe usar su turno para atacar a la persona más cercana. Cada asalto, al principio de su turno, el objetivo puede intentar otra tirada de Resistencia con DO 16. Si tiene éxito, calma su frenesí hasta el próximo turno, en el cual deberá volver a realizar la tirada de Resistencia o caerá de nuevo en el frenesí. La Decocción de Berserker dura 1d10 asaltos.	0,1	105	DO: 22 Tiempo: ½ hora Precio: 157
Celestina (Adepto)	E	Consumir una dosis de Celestina causa que el objetivo tenga alucinaciones formadas por luces de colores y sonidos placenteros. Esto hace que sea difícil concentrarse e impone un penalizador de -2 a Advertir/Notar y cualquier otra tarea que requiera concentración. Esta condición termina en 2d10 minutos, pero una tirada de Resistencia con DO 14 puede hacer que termine antes.	0,1	62	DO: 16 Tiempo: 15 min Precio: 93
Solución de Cadaverina (Adepto)	E	Un arma cortante o perforante recubierta de Cadaverina inflige las condiciones de envenenamiento y náuseas a un objetivo al que se le ha infligido daño con éxito en un ataque. Se deben realizar dos tiradas de Resistencia separadas (DO 16) para acabar con ambas condiciones.	0,1	76	DO: 16 Tiempo: 15 min Precio: 114
Ungüento de Verano (Novicio)	C	Al frotarlo en el cuello y las muñecas, el Ungüento de Verano duplica el número de horas que uno puede sobrevivir en frío extremo y disminuye el penalizador a AGU por calor extremo a ¼ de tu AGU total.	0,1	22	DO: 12 Tiempo: 5 asaltos Precio: 33

Equipo General

NOMBRE	PESO	PRECIO
Antorcha	0,1	1
Bolsa de canicas	0,1	18
Botella	0,1	3
Bozal	0,1	8
Brújula	0,1	32
Capa con Bolsillos	2,5	60

NOMBRE	PESO	PRECIO
Cuerno de señales	0,1	30
Máscara de Carnaval	0,1	36
Máscara de la Peste	0,1	38
Monedas falsas	0,1	10
Odre	1	8
Pala	1,5	15

NOMBRE	PESO	PRECIO
Piedra solar	0,1	36
Raciones de viaje (1 día)	1	5
Revestimiento Dorado	+0,5	100
Silbato de señales	0,1	6
Tarro de Sanguijuelas	0,1	25
Vial de gusanos intestinales	0,1	89

Nota del traductor: El efecto "-2 al Penalizador para Desviar" que aparece en la Daga de Parada, se refiere a que el penalizador pasa a ser -2, en lugar del -3 estándar. Es decir, no es un efecto sumatorio (no sería -5, ya que esto implicaría que es más difícil desviar, cuando con esta daga debería ser más fácil). En las situaciones en las que el modificador sea -5 (bajo el agua, desviar proyectiles, etc.) el penalizador sería de -4.

CAZAHOMBRES

Dificultad: Adepto

DC: 16 Tiempo: 8 horas Precio: 679

Inversión: 347

Acero (x3), Cera (x2), Cuero (x3), Grasa Lubricante (x2), Hilo (x1), Madera Endurecida (x4), Piedra de Afilarse (x1)

DAGA DE PARADA

Dificultad: Adepto

DC: 16 Tiempo: 4 horas Precio: 525

Inversión: 262

Acero (x1), Acero Oscuro (x1), Cera de Ogro (x2), Cuero Endurecido (x2), Madera Endurecida (x1)

LAMIA

Dificultad: Maestro

DC: 24 Tiempo: 12 horas Precio: 937

Inversión: 487

Aceite (x3), Acero Oscuro (x2), Acero de Tretogor (x2), Carbón (x10), Cuero Endurecido (x2), Madera Endurecida (x1), Piedra de Afilarse (x2)

LÁTIGO

Dificultad: Novicio

DC: 10 Tiempo: 2 horas Precio: 228

Inversión: 114

Cera (x1), Cuero (x4)

MANGUAL

Dificultad: Adepto

DC: 16 Tiempo: 8 horas Precio: 843

Inversión: 421

Acero (x4), Cera de Ogro (x1), Aceite de Cometa (x2), Hierro (x2), Madera (x1), Piedra de Afilarse (x2), Resina (x1)

Criaturas que se Tropiezan

Al entrar en una zona con canicas, un ser cuadrúpedo solo debe superar una prueba de Atletismo con DO 12. Los seres sin patas no se ven afectados.

Armas

Cazahombres

Ahora, los Negros tién una larga historia de secuestros y venta de personas en lo profundo del Imperio. Prisioneros de guerra y cosas así... Cuando esa pobre gente escapa, los persiguen con esto. El cazahombres es un garfio grande y puntiaguío en forma de luna creciente al final dun asta. Ponlo alrededor del cuello dun tipo ypués detener sus intenciones de pelear mu rápido.

Daga de Parada

¡Un buen arma dapoyo, la daga de parada! Más resistente cun cuchillo normal y con una elaborada empuñadura con guarda ancha. A veces incluso tienen una guarda pa los nudillos, pa protegerte la mano.

Lamia

Si andas buscando un arma realmente brutal (algo pa despellejar a un hombre vivo), has venío al lugar adecua. La lamia es un látigo largo trenzado con barbas de metal carrancarán la carne dun hombre a tiras en ná de tiempo. Al antiguo jefe de la policía secreta de Novigrado lencantaban estas cosas. He escuchao que los guardias del templo aún las llevan como "insignias del oficio".

Látigo

No tengo mucho más que decir sobre un látigo. Una cuerda larga y delgá. Bueno pa motivar trabajaos o incentivar al ganao. ¡Je! He visto algunos tipos luchar con él. No hace mucho daño, pero es genial pagarrar armas y miembros y cualquier cosa por el estilo.

Mangual

No he visto mucha gente que blanda manguales estos días. Grandes bolas puntiaguías atás a cadenas, suena a que blandirlas sería un infierno. Bué, última vez que vi un bastardo blandiendo un mangual, destrozó el yelmo dun caballero y lo dejó fuera de combate pa siempre.

Productos Alquímicos

Decoción de Berserker

Algunos tipos de Skellige utilizan un hongo llamao Mardroeme para inducirse a sí mismos un frenesí. Mimagino questo fue algún intento dalgún alquimista del continente de copiar eso... Fracaso un poco... Hescuchao de más gente utilizándolo como veneno. Un par de gotas en cualquier bebida dun noble y en de repente lo tiés balanceándose dizquierda a derecha. ¡Je! No es fácil recuperar tu reputación tras clavarle un tenedor a la Duquesa de Attré.

Celestina

Cá país tié sus vicios y Nilfgaard no es inmune. Esto se cultivaba hace tiempo en Nazair y ahora sestá extendiendo. Cómetelo y empezará a ver luces parpadeantes y a escuchar sonidos bonitos y cosas por el estilo.

Solución de Cadaverina

No estoy a toas luces seguro de con qué está hecho esto... ¡Je! Huele como una tumba y revolverá el estómago hasta dun hombre adulto. Hescuchao que si embadurnas una hoja con este potingue, se meterá en las venas de tu contrincante y causará estragos dentro. Dolor, sangrao interno, vómitos... La verdad es que a mí to eso me suena bastante mal.

Ungüento de Verano

Esto solía crecer por allá por Mettina, creo. Los granjeros se luntaban pacer las ardientes horas bajo el sol más llevaderas. Resulta queste potingue te mantiene caliente en invierno y fresco en verano.

Equipo General

“¡Pasen y vean! ¡Sus traigo una carretá de suministros y ganas dacer negocios! ¡Je! Menteré de que tós necesitabais unas cosejas y me dije ‘pásate por ahí y a ver sipués echar una mano’”
~Rodolf Kazmer

Antorcha

Mejor si tiés una linterna, pero en un apuro una antorcha va bien. Da bastante luz y a una malas lapués blandir como un garrote. (Aumenta en un grado la iluminación en 5 m. a la redonda).

Bolsa de Canicas

Hazme caso. ¡Je! Hay un montón de trampas y bombas y cachivaches así. Pero a veces basta con una simple bolsa de canicas. Además, ¿quién va a reconocer que sa resbalao con unas canicas? (Cubre un área de 2x2 m Todo el que la cruce debe superar una prueba de Atletismo con DO 14 o quedará postrado).

Botella

Una botella vacía de vino, birra o dalgún elixir. ¡Pero mejor si lapués cerrar luego! No querrás que se derrame lo que leches...

Bozal

No siempre los llevo. ¡Je! Aunque tuve que conseguir uno pal Brujo con el que estuve viajando. Ese bastardo loco se las arregló pabrochárselo a un hombre lobo por allí por Angren. (Realiza un ataque de Melé para anular el ataque Mordisco de una criatura hasta que se tome una acción para quitarse el bozal con una tirada de Juego de Manos o Proezas de Fuerza con DO 16).

Brújula

No son mu comunes, pero si tencuentras con una brújula querrás tenerla a mano. ¡Je! Siempre podrás encontrar el camino. No te perderás en un pantano cuando se ponga el sol... (+3 a Supervivencia para orientarse).

Capa con Bolsillos

Algunos tipos necesitan más bolsillos de los que sus ropas puén soportar. Normalmente ladrones y asesinos, si me lo permites. Pero esta capa te vendrá bien sin importar qué profesión tengas. (Contiene 6 bolsillos secretos colocados en toda la superficie de la capa).

Cuerno de Señales

Antes usaba uno destos pavisar a los lirios demoscás enemigas y cosas asín. Siempre vale la pena llevar uno pero mejor no usarlo cuando vas a escondías. Se oye a kilómetros.

Máscara de Carnaval

Es raro que un mercaer como yo consiga entrar en un salón de baile. ¡Je! Llamaría latención como un trol en una boda. Pero llevo una selecta variedad de máscaras de lujo pa dichas ocasiones.

Máscara de la Peste

Con la peste del Catriona extendiéndose por toas partes, ves muchos más médicos de la peste hoy en día. Tengo estas máscaras de picos largos rellenos de hierbas y flores y cosas asín. Se supone que no dejan pasar el aire contaminao. (Otorga un bonificador de +3 a Resistencia para resistir venenos, náuseas o enfermedades que se propaguen por el aire).

Monedas Falsas (x100 Coronas)

Resulta peligroso comerciar con monedas falsas, pero si eres lo suficientemente apañao o tiés una lengua de plata, pués comerciar con estas imitaciones baratas como si fueran oro de verdá. (Se requiere una tirada de Advertir/Notar o Negociar con DO 15 para darse cuenta de que son falsas).

Odre

Por los caminos no sueles tropezarte con mucha agua fresca, y no quiés ir tol día pimplando birra cuando andas recorriendo el frente. Ten un odre a mano y nunca tendrás sed, ¡ni andarás achispao pol campo!

Pala

Nunca subestimes la utilidad duna buena y resistente pala. ¡Je! En la primera guerra mi menda llevaba siempre una pala pacer bujeros donde esconderme y espigar a los negros.

Piedra Solar

He charlao con un montón de marinos de Skellige y hasta con algunos mercaderes de Ofir. Si no tién ningún mago a bordo puén usar estas pequeñas gemas pa seguirle el rastro al sol en las tormentas (+2 a Supervivencia para orientarse).

Raciones de Viaje

No es ná del otro mundo pero tós necesitan comer. Unos chuscos de pan negro, algo de fruta seca y pué que hasta algo de cecina o mojama.

Revestimiento Dorado

Nunca le visto mucha utilidá a forrar la espada o larmadura en oro, pero se ve bonito y uno definitivamente no pasa desapercibío. (Otorga un +1 al bonificador de Reputación. Un personaje sólo puede beneficiarse de un único bonificador de este tipo al mismo tiempo).

Silbato de Señales

Es solo un silbato de metal. ¡Je! Fácil desconder, bueno pa llamar latención dalgún menda... pero no soye desde tan lejos como un cuerno.

Tarro de Sanguijuelas

Ves muchas destas cuando estás en las primeras líneas... ¡Puaj! Cosas pequeñas que se retuercen, que te ponen encima pa succionarte el veneno y la sangre infectá y tó eso... (Las sanguijuelas otorgan un bonificador de +3 a Resistencia para deshacerse de la condición de **envenenamiento**).

Vial de Gusanos Intestinales

Este pequeño truco comenzó a germinar entre la nobleza. Viertes un vial de huevos de gusanos intestinales en la bebida dalguien y dejás que la naturaleza siga su curso. (Tras consumir los huevos, el objetivo debe realizar una tirada de Resistencia con DO 16 o estará infestado por gusanos intestinales, que reducen su AGU a $\frac{1}{4}$ y tienen un 25% de posibilidades de causar **náuseas** cada vez que coma. Las náuseas sólo pueden cesar con una tirada de Resistencia con DO 14. Los gusanos deben ser extraídos con una tirada de Manos que Curan con DO 14).

Señales

Un cuerno de señales se oye desde poco más de un kilómetro y medio de distancia. Puede servirte para enviar mensajes sencillos en código a tus aliados. Sin embargo, todo el que esté en la zona podrá oír el cuerno. Un silbato de señales funciona de forma similar a un cuerno pero solo se oye a unos 800 m.

Armas Improvisadas

NOMBRE	TIPO	PA	DIS.	DAÑO	FIAB.	MANOS	ALCANCE	EFEECTO	CD	MEJ.
Antorcha	A	-1	U	1d6	5	1	N/A	Si está encendida, Fuego (25%)	P	0
Pala	A	-2	U	2d6	15	2	N/A		G	0



¡*Tierras y Señores* es la expansión perfecta para ayudar a los Directores de Juego y a los jugadores a dar vida al oscuro y peligroso mundo de *The Witcher* en sus mesas de juego!

Incluye:



Una pantalla de cuatro paneles que agrupa las tablas y la información que un Director de Juego necesita para desarrollar la partida.



Estadísticas e información de varios PNJs comunes para ayudar a poblar el Continente rápidamente.



Estadísticas para una nueva raza jugable, ¡los trabajadores Medianos, resistentes a la magia!



Detalles sobre el Noble, ¡una nueva profesión que combina el poder social y de combate!



Una refinada selección de nuevos bienes, desde armas a objetos alquímicos, pasando por sanguijuelas y monedas falsas.



CD PROJEKT RED®

