



THE WITCHER

EASY MODE

Un Manuale Introduttivo al GdR di *The Witcher*.

IL MONDO DI THE WITCHER

CREDITI

Scritto da
Cody Pondsmith,
J. Gray

Copertina
Grafit Studio

Quarta di copertina
Alicja Kapustka
Chris Rallis

Illustrazioni
Adrian Smith
Nemanja Stankovic
Lorenzo Mastroianni

Impaginazione e Grafica
Cody Pondsmith

Tipografia
Cody Pondsmith

Editing
Carol Darnell
J. Gray

Iconic Maps © Tad Davis

Alcune mappe e icone sono state tratte da Cityographer High Seas City Map Icons, Cityographer October 2015 Monthly Map City Icons, Dungeonographer 2016 April Monthly Map Icons e Cityographer Vegetation City Map Icons, tutte realizzate da Keith Curtis.

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI NEED GAMES

Direttore Editoriale: Nicola Degobbis
Supervisione: Marco Munari
Traduzione: Francesco Castelli
Grafica: Susanna Danae Grasselli, *Mana Project Studio*
Playtester edizione italiana e cacciatori di errori:
Cristiano Di Trocchio, Marco Munari, Eugenio Nuzzo, Silvia Paindelli, Matteo Pedroni

THE WITCHER® è un marchio registrato di CD PROJEKT S.A.
THE WITCHER game © CD PROJEKT S.A.
Tutti i diritti riservati.
THE WITCHER game è basato sui racconti di Andrzej Sapkowski.



Il Gioco di Ruolo di *The Witcher* è ambientato in un mondo fantasy cupo e maturo, dove il lieto fine è molto raro e ogni azione ha conseguenze, spesso immediate e brutali.

Nelle terre del Continente, devastate dalla guerra, omicidi, aggressioni e razzie sono all'ordine del giorno e solo i forti sopravvivono. I ladri scorrazzano impunemente e i mercenari sono numerosi quanto i medici che li curano e i preti che li seppelliscono. Solo le anime più valorose si avventurano nelle selve, dove i witcher, armati di affilate spade d'argento, vanno a caccia di mostri che si difendono non solo con zanne e artigli, ma anche con la magia.

Nelle città, i poveri stentano a sopravvivere tra luride baracche, mentre i ricchi restano aggrappati alle torri traballanti del loro potere, spesso facendosi consigliare da astuti maghi sempre in cerca di una migliore

opportunità. Gli umani dominano incontrastati, eccetto in poche piccole comunità. Gli elfi – un tempo fieri – e i nani vengono ghettizzati e giustiziati ogni giorno, spesso per crimini che non hanno mai commesso. L'odio e la paura alimentano questo rogo e tanti continueranno a farlo fino al loro ultimo respiro. Non esistono gli eroi, solo persone.

Sia che si interpreti un incallito mercenario pronto a passare da un incarico all'altro senza porsi domande o un bardo idealista che viaggia per donare un poco di gioia e di allegria in questi tempi cupi, se si vuole sopravvivere si dovrà combattere contro un mondo ostile e terribile. I finali lieti sono rari, ma proprio questa oscurità rende i momenti felici ancor più dolci e l'amicizia uno dei più grandi tesori che si possano conquistare. Nel bene o nel male, questo è il mondo di *The Witcher* e questi sono alcuni dei suoi elementi fondamentali.

LA CONGIUNZIONE

Molto tempo fa, la Congiunzione delle Sfere mutò per sempre il funzionamento del mondo. Numerosi reami entrarono in collisione, aprendo baratri da cui fuoriuscirono centinaia e centinaia di creature. All'improvviso, questo relativamente tranquillo mondo venne invaso da creature di ogni forma e dimensione, oltre che da una forza mistica che divenne nota come "Caos" o "Magia". Sfortunatamente, a causa della poca esperienza nel dominare il potere della magia o nel combattere i mostri giunti con la Congiunzione, molte razze precipitarono in un lungo periodo di caos e incertezza. Questi disordini perdurarono per molte generazioni.

WITCHER & MOSTRI

I witcher furono creati secoli fa per salvare l'umanità dai mostri. Erano una confraternita di mutanti, addestrati rigorosamente per anni e inviati, ogni primavera, qua e là per il Continente per dare la caccia ai mostri e salvare i paesani dalle maledizioni. Molti erano lieti di vederli nel momento del bisogno ma, allora come oggi, la loro natura bizzarra e spaventosa (oltre alla tendenza alla segretezza e alla neutralità in politica) li mise spesso nei guai... in particolare alcuni secoli dopo la fondazione della confraternita.

I witcher esistono solo per dare la caccia ai mostri e spezzare maledizioni, e il loro addestramento li rende estremamente abili... forse fin troppo. Armati delle loro lame di argento e di ferro meteorico hanno portato molte specie di mostri all'estinzione. Con la loro scomparsa anche la ragion d'essere dei witcher venne meno. Nonostante la scarsità di lavoro, i witcher si rifiutavano pervicacemente di trasformarsi in assassini o mercenari e questo irritò i sovrani che, ben presto, iniziarono a considerarli più un pericolo che una risorsa. Nel 1250, i mostri erano divenuti tanto rari che numerose specie erano ormai considerate solo leggende, favole usate per spaventare i bambini. Era insolito incontrare anche solo un ghoul, per non parlare di specie più pericolose, come demoni o streghe dei sepolcri. Le paure del popolino si rivolsero contro quei mutanti che, un tempo, erano stati i suoi protettori. Una dopo l'altra, le antiche e rinomate Scuole dei Witcher vennero assaltate e distrutte dagli stessi umani che avevano difeso.

LE GUERRE NILFGAARDIANE

Le Guerre Nilfgaardiane, note anche come Guerre Settentrionali, sono una serie di conflitti durante i quali Nilfgaard si è espansa verso nord attraverso il Continente, assimilando numerosi paesi e creando un impero che non ha eguali nella storia conosciuta. Purtroppo, durante questi conflitti, Nilfgaard è divenuta nota anche per la sua brutalità.

Ufficialmente queste guerre iniziarono decenni fa, con la conquista di Ymlac e Rowan, due piccoli stati vicini di Nilfgaard, ma molti spostano la data al 1239, quando l'Impero marciò su Ebbing agli ordini dell'Usurpatore, che aveva ucciso il precedente imperatore ed esiliato il legittimo erede: Emhyr. L'Impero aveva già conquistato cinque stati e questa enorme campagna ne aggiunse altri sei. Le dimensioni di Nilfgaard triplicarono e arrivò a confinare con i cosiddetti Regni Settentrionali. Quelle che oggi vengono dette Guerre Nilfgaardiane ebbero inizio con il ritorno di Emhyr var Emreis sul trono imperiale. Nel 1263 – appena nove anni fa – Nilfgaard invase Cintra, dando il via alla Prima Guerra Nilfgaardiana. Le forze combinate dei Regni Settentrionali respinsero gli invasori ma, dopo un breve interludio, gli agenti imperiali spinsero i regnanti del Nord a dare il via alla Seconda Guerra Nilfgaardiana, nella speranza di cogliere l'Impero impreparato. Questa fretta si ritorse contro di loro e Nilfgaard conquistò gran parte del Nord prima che un'altra alleanza tra i sovrani lo respingesse. Oggi, 1272, ad appena tre anni dalla fine di quel conflitto, gli eserciti imperiali hanno assalito di nuovo i Regni Settentrionali, dopo averli indeboliti con sabotaggi e assassinii. L'avvenire di queste terre appare sempre più oscuro.

PERSONAGGI

Nel *GdR di The Witcher* un personaggio è il ruolo interpretato da un giocatore durante la partita. Spesso è una buona idea iniziare con un individuo simile a sé, ma un personaggio può assumere qualsiasi ruolo. Nel manuale base c'è un lungo capitolo dedicato alla creazione e al background dei personaggi, comprese razze e professioni. Questo quickstart fornisce sei personaggi già pronti.

DADI NECESSARI

Per fortuna, il *GdR di The Witcher* richiede solo due tipi di dadi: a dieci facce (d10) e a sei facce (d6).

IL CONTINENTE

Nel mondo di *The Witcher*, gran parte degli eventi noti si svolge lungo la costa occidentale di quello che viene indicato solo come "Continente". I viaggi oltre i suoi confini sono difficili e pericolosi, ma ci sono diverse terre lontane ed esotiche che commerciano con il Continente.

CONOSCENZA DEL GIOCO

Chi non conosce il mondo di *The Witcher* potrebbe sentirsi sopraffatto dalla quantità di nomi, date e figure storiche. Nel manuale base sono presenti un'introduzione generale e una sezione da 32 pagine per aiutare i nuovi giocatori a conoscere l'ambientazione.

COME LEGGERE UNA SCHEDA DEL PERSONAGGIO

I personaggi pregenerati sono presentati nel formato seguente, quindi è meglio legger con attenzione questo esempio.

LUSKAN DI HAGGE

1

Razza

Witcher

Professione

Witcher

INT

5

RIF

11

DES

10

FIS

8

VEL

6

EMP

1

MAN

5

VOL

7

FOR

3

GRI

7

BAL

3

RES

35

REC

7

PS

35

VIGORE

2

4

Salute

35

Resistenza

35

7

Valori dell'Armatura

Localizzazione

PR

Danni

Testa

3

Torace

8

Arti Inferiori

5

5

Basi di Abilità

Accortezza (12)

Nascondersi (13)

Alchimia (6)

Prestanza (13)

Atletica (14)

Rissa (12)

Deduzione (8)

Scaltrezza (6)

Eludere (16)

Scherma (17)

Intimidire (11)

Sopravvivenza (9)

Lanciare Incantesimi (9)

Tempra (13)

8

Armi

Nome

PA

Danno

Effetti

Pugno

+0

1d6+2

Non-Letale

Calcio

+0

1d6+2

Non-Letale

Spada d'Acciaio

+0

4d6+4

Trapassare

Spada d'Argento

+0

1d6+2

Argento (3d6)

9

Capacità

Sensi Acuiti

I witcher non subiscono penalità a causa della luce fioca e hanno un + 1 innato all'Abilità Accortezza, oltre alla facoltà di seguire le tracce solo con l'olfatto.

Emozioni Attenuate

I witcher non devono effettuare prove di Coraggio per resistere a Intimidire, ma hanno -4 Empatia (minimo 1).

Mutazione Resiliente

A causa delle mutazioni subite durante l'iniziazione, i witcher sono immuni alle malattie e possono usare i mutageni.

Riflessi Fulminei

I witcher hanno +1 permanente a Riflessi e Destrezza e possono portare entrambe oltre 10.

Abilità Esclusiva: Arte del Witcher (9)

Quando un witcher si trova in ambiente ostile o su terreno accidentato, può ridurre le penalità di metà del suo grado di Arte del Witcher (minimo 1). Arte del Witcher può essere utilizzata al posto dell'abilità Bestiario.

1 Razza

Ogni razza fornisce tre capacità speciali elencate nella sezione 9, inoltre indica come i PNG si approcceranno al personaggio.

2 Professione

La Professione determina le abilità e l'equipaggiamento iniziale del personaggio.

3 Statistiche & Statistiche Derivate

Le Statistiche del personaggio sono elencate sulla sinistra e definiscono le sue capacità innate. Le Statistiche Derivate si trovano sulla destra e indicano elementi più granulari come Salute e Resistenza.

4 Salute & Resistenza

Punti Salute e Resistenza vengono indicati una seconda volta in modo da consentire di segnarsi il consumo di Resistenza e i danni accumulati.

5 Basi di Abilità

Le Basi di Abilità indicano l'addestramento del personaggio che, quando esegue un'azione, dovrà tirare 1d10 e sommare il risultato alla Base appropriata.

6 Armatura

Questa sezione indica l'Armatura indossata divisa in Testa, Torace e Arti Inferiori.

7 Valore dell'Armatura

Ogni Armatura ha un valore che riduce i danni. Questa sezione indica tale "Protezione" e include uno spazio per segnare i danni subiti dalla corazza.

8 Armi

Qui sono elencate tutte le armi portate dal personaggio, comprese le mani nude, e ognuna include le informazioni rilevanti, come Precisione, Danno ed Effetti.

9 Capacità

Qui sono riassunte tutte le capacità razziali e professionali. Gli effetti di molte (come modifiche a Statistiche, Basi di Abilità, ecc.) sono già inclusi nel resto della scheda.

10 Equipaggiamento e Magia

I dettagli relativi agli oggetti posseduti dal personaggio si trovano accanto alla scheda. Se è capace di lanciare incantesimi anche questi saranno inclusi, assieme ai dettagli necessari come Costo in Resistenza, Portata e Difesa.

LUSKAN DI HAGGE

Equipaggiamento & Segni	
Oggetto	Effetti
15 Corone	Le Corone sono la principale valuta nel GdR di <i>The Witcher</i> .
Attrezzatura Alchemica	Permette di realizzare oggetti alchemici a partire dalle formule.
Formula della Rondine	Questa formula permette di creare una dose di Rondine con una Prova di Alchimia. Il personaggio ha con sé gli ingredienti per produrre 1 dose.
Medaglione	Un medaglione da witcher vibra quando si trova entro 20m da un mostro o fonte di magia attiva.
Pozione Gatto (×1)	Per 2 ore il witcher non subisce penalità a causa dell'oscurità e ottiene un bonus Moderato (+3) alle Prove di Resistere alla Magia contro le illusioni.
Pozione Rondine (×1)	Il witcher rigenera 3 PS a round. Non rigenera nei round in cui viene colpito.
Sacca da Viaggio	Una sacca per trasportare tutti i propri averi.
Unguento Anti-Necrofagi (×1)	Applicato a una lama conferisce +5 danni contro i necrofagi per 30 minuti.
Veleno dell'Impiccato(×1)	Applicato a una lama conferisce +5 danni contro gli umanoidi per 30 minuti.

Nome del Segno	Costo in RES	Difesa	Portata	Durata
Aard (Aria)	Vario(1-7)	Area (Fisica)	Cono di 2m	Istantanea
Aard emette una scarica telecinetica in un cono di 2m che rende vacillanti i bersagli e ha una probabilità del 10% per punto RES speso di gettarli a terra.				
Axii (Acqua)	Vario (1-7)	Diretta	8m	Finché l'effetto non viene interrotto.
Axii stordisce un avversario entro 8m, finché non riuscirà a superare un tiro salvezza di Grinta con una penalità Minore (-1). Per ogni 2 punti RES spesi, oltre al primo, la penalità aumenta di -1.				
Igni (Fuoco)	Vario (1-7)	Area (Fisica)	Cono di 2m	Istantanea
Igni scaglia un getto conico di 2m di fiamme e scintille che causa 1d6 danni per punto RES speso e ha una probabilità del 50% di mandare A Fuoco ogni bersaglio. Il danno è inflitto sempre alla Parte Superiore del corpo.				
Quen (Terra)	Vario (1-7)	Nessuna	-	10 Round
Quen crea uno scudo con 5 PS per punto RES speso. Se il witcher fallisce (anche volontariamente, o non è in grado) nel difendersi da un attacco o effetto dannoso, i danni saranno applicati prima allo scudo. Quando questo è ridotto a 0 PS ogni danno ulteriore sarà applicato al witcher e dovrà superare l'armatura prima di intaccare Salute o Resistenza. Non si può attivare di nuovo Quen finché lo scudo attivo non si è esaurito o al termine della normale durata di 10 Round.				
Yrden (Misto)	Vario (1-7)	Area (Raggio 3m)	-	5 Round
Yrden crea un cerchio magico di 3m di raggio sul terreno attorno al witcher. Chiunque vi entri subisce una penalità pari ai punti RES spesi a VEL e RIF, finché non ne esce. Le creature incorporee che vi entrano diventano tangibili.				

Salute	
35	
Resistenza	
35	

Armatura	
Cappuccio d'Aciere di Verden	
Gambesone a Doppia Trama	
Brache Imbottite	

Valori dell'Armatura		
Locazione	PR	Danni
Testa	3	
Torace	8	
Arti Inferiori	5	

Razza	Witcher
Professione	Witcher

INT	5	GRI	7
RIF	11	BAL	3
DES	10	RES	35
FIS	8	REC	7
VEL	6	PS	35
EMP	1	VIGORE	2
MAN	5		
VOL	7		
FOR	3		

Basi di Abilità	
Accortezza (12)	Nascondersi (13)
Alchimia (6)	Prestanza (13)
Atletica (14)	Rissa (12)
Deduzione (8)	Scaltrezza (6)
Eludere (16)	Scherma (17)
Intimidire (11)	Sopravvivenza (9)
Lanciare Incantesimi (9)	Tempra (13)

Armi				
Nome	N° Att	PA	Danno	Effetti
Pugno		+0	1d6+2	Non-Letale
Calcio		+0	1d6+2	Non-Letale
Spada d'Acciaio		+0	4d6+4	Trapassare
Spada d'Argento		+0	1d6+2	Argento (3d6)

Capacità	
Sensi Acuiti I witcher non subiscono penalità a causa della luce fioca e hanno un +1 innato all'Abilità Accortezza, oltre alla facoltà di seguire le tracce solo con l'olfatto.	Mutazione Resiliente A causa delle mutazioni subite durante l'iniziazione, i witcher sono immuni alle malattie e possono usare i mutageni.
Emozioni Attenuate I witcher non devono effettuare prove di Coraggio per resistere a Intimidire, ma hanno -4 Empatia (minimo 1).	Riflessi Fulminei I witcher hanno +1 permanente a Riflessi e Destrezza e possono portare entrambe oltre 10.

Abilità Esclusiva: Arte del Witcher (9)

Quando un witcher si trova in ambiente ostile o su terreno accidentato, può ridurre le penalità di metà del suo grado di **Arte del Witcher** (minimo 1). **Arte del Witcher** può essere utilizzata al posto dell'abilità Bestiario.

AISLINN VEIL

Razza	Umana
-------	-------

Professione	Maga
-------------	------

INT	8	GRI	7
RIF	5	BAL	3
DES	6	RES	35
FIS	4	REC	7
VEL	5	PS	35
EMP	7	VIGORE	5
MAN	6		
VOL	10		
FOR	7		

Basi di Abilità	
Accortezza (10)	Intimidire (13)
Armi in Asta (8)	Istruzione (11)
Atletica (9)	Lanciare Incantesimi (16)
Deduzione (12)	Nascondersi (8)
Eleganza (8)	Resistere alla Magia (13)
Etichetta (11)	Seduzione (11)
Inganno (9)	Sensibilità (12)

Armi				
Nome	N°Att	PA	Danno	Effetti
Pugno	-	+0	1d6-2	Non-Letale
Calcio	-	+0	1d6+2	Non-Letale
Bastone	-	+0	1d6	Portata, Focus

Capacità	
Affidabile	Ingegno
Gli umani hanno un innato bonus Minore (+1) alle Prove di Carisma, Seduzione e Persuasione nei confronti di altri umani.	Gli umani sono astuti e spesso trovano soluzioni brillanti a problemi complessi. Hanno un +1 innato alla Base di Deduzione.
Cocciuto	Abilità Esclusiva: Arte del Mago (15)
Fino a 3 volte per sessione, un umano può raccogliere tutto il proprio coraggio e tirare di nuovo un fallimento in Resistere a Coercizione o Coraggio. Deve scegliere il risultato più alto tra i due tiri, ma se anche questo è un fallimento non potrà utilizzare questa facoltà per tirare di nuovo.	Un Mago può usare Arte del Mago ogni volta che incontra un fenomeno magico, un incantesimo sconosciuto o per rispondere ad una domanda teorica sulla magia. La CD è stabilita dal GM. Se il Mago ha successo comprende tutto il possibile sul fenomeno. Arte del Mago può essere usata al posto di Accortezza per individuare effetti magici attivi o spettri.

Salute	
35	
Resistenza	
35	

Valori dell'Armatura		
Locazione	PR	Danni
Testa	0	
Torace	5	
Arti Inferiori	0	

Armatura
-
Gambesone Aedirniano
-

Equipaggiamento & Incantesimi	
Oggetto	Effetti
100 Corone	Le Corone sono la principale valuta nel GdR di <i>The Witcher</i> .
Fiasca di Spirito (x1)	Una fiasca di spirito alcolico distillato tre volte dai nani.
Inchiostro Invisibile (x1)	Una boccetta di Inchiostro Invisibile, che permette di scrivere messaggi che appaiono solo dopo avervi applicato calore per almeno 1 Round.
Occorrente per Scrivere	Tutto il necessario per scrivere una lettera.
Respiro di Succube (x1)	Il Respiro di Succube può essere strofinato sulla pelle per ottenere un bonus di +3 a Seduzione per 1 ora. In alternativa, chi lo beve subisce una penalità di -5 a Resistere a Coercizione per ½ ora o finché non supera una Prova di Tempra CD 16.
Sacca da Viaggio	Una sacca per trasportare tutti i propri averi.

Nome del Segno	Costo in RES	Difesa	Portata	Durata
Fascino (Misto)	5	Nessuna	-	1d6 Ore
Fascino consente al mago di creare un'illusione attorno a sé che lo fa apparire bellissimo, conferendogli un bonus Moderato (+3) a Seduzione, Carisma e Autorità per 1d6 ore.				
Nebbia di Dormyn (Acqua)	3	Area (Raggio 10m)	-	Attivo (2)
La Nebbia di Dormyn crea un'area di nebbia fitta con un raggio di 10m, centrata sull'incantatore, che impone una penalità Media (-3) ad Accortezza e riduce la visibilità a 4m.				
Specchio di Afan (Misto)	3	Nessuna	10m	Attivo (2)
Lo Specchio di Afan crea 1d10 copie illusorie del mago. Queste sono immateriali, ma indistinguibili dall'originale, che le controlla mentalmente. Ciò non richiede azioni, ma le copie non possono superare il raggio dell'incantesimo.				
Spuntone di Terra (Terra)	5	Diretta	6m	Istantanea
Spuntone di Terra crea una stalattite acuminata che trafigge un bersaglio entro 6m dal mago. La stalattite causa 5d6 danni e permane finché non viene distrutta, dopo aver subito 20 danni.				
Stretta di Cadfan (Fuoco)	4	Nessuna	8m	1d6 Round
La Stretta di Cadfan consente di surriscaldare un oggetto metallico, costringendo chi lo impugna a lasciarlo cadere o subire 2d6 danni alla Parte Superiore del corpo. Può anche arroventare un'arma, conferendole +2d6 danni e il 50% di probabilità di provocare l'effetto A Fuoco al bersaglio.				

ORBAN MADARAS

Equipaggiamento & Segni	
Oggetto	Effetti
50 Corone	Le Corone sono la principale valuta nel GdR di <i>The Witcher</i> .
Arnesi da Scasso	Gli strumenti necessari per scassinare le serrature.
Cloroformio (x1)	Chi respira una dose di cloroformio deve superare un tiro salvezza Grinta con una penalità Media (-3) per non perdere i sensi. Durante ogni Round successivo, chi è svenuto può ritentare il tiro salvezza con la stessa penalità. Usare il cloroformio richiede un attacco in Mischia con un panno imbevuto. La bottiglia contiene 25 dosi.
Dado Truccato	Un Dado Truccato fornisce un bonus Moderato (+3) alle Prove di Gioco d'Azzardo. Occorre una Prova d'Accortezza per notare che il dado è truccato.
Sacca da Viaggio	Una sacca per trasportare tutti i propri averi.
Tasca Segreta	Una tasca segreta nella brigantina che può contenere oggetti piccoli. Chi voglia trovarla deve superare una Prova di Accortezza CD 16.
Veleno Nero (x3)	Applicare questo veleno a una lama richiede 1 Azione e la sostanza permane solo fino al primo colpo a segno. Se la lama infligge danni, il bersaglio sarà Avvelenato. Per interrompere l'effetto è necessario superare una Prova di Tempra CD 16. In alternativa, è possibile somministrare il veleno per bocca con gli stessi effetti.

Salute	
30	
Resistenza	
30	

Armatura	
-	
Brigantina	
Brache da Cavallerizzo	

Valori dell'Armatura		
Localione	PR	Danni
Testa	0	
Torace	12	
Arti Inferiori	3	

Razza	Nano
-------	------

Professione	Criminale
-------------	-----------

INT	6	GRI	6
RIF	8	BAL	4
DES	10	RES	30
FIS	6	REC	6
VEL	7	PS	30
EMP	5	VIGORE	0
MAN	4		
VOL	7		
FOR	7		

Basi di Abilità	
Accortezza (8)	Nascondersi (15)
Atletica (14)	Persuasione (8)
Commercio (10)	Prestanza (12)
Gioco d'Azzardo (7)	Rapidità di Mano (15)
Inganno (9)	Resistere a Coercizione (11)
Intimidire (10)	Scaltrezza (12)
Lame Corte (14)	Scassinare (8)

Armi				
Nome	N° Att	PA	Danno	Effetti
Pugno		+0	1d6+2	Non-Letale
Calcio		+0	1d6+6	Non-Letale
Coltello da Lancio (x3)		+0	1d6	Gittata: 24m
Costoliere		+1	2d6	Sanguinamento 25%

Capacità	
Occhi d'Artigiano Grazie alla loro attenzione ai dettagli e nelle valutazioni: è difficile gabbare un nano. Ottengono +1 innato alla Base di Commercio.	Forte Grazie alla loro struttura tozza e all'abitudine ai lavori faticosi, i nani ottengono +1 innato alla Base di Prestanza.
Coriaceo I nani hanno una pelle coriacea, che riduce di 2 tutti i danni fisici che subiscono. Questa Protezione si applica dopo l'Armatura, ma prima delle modifiche dovute alla Localione.	Abilità Esclusiva: Paranoico Esperto (12) Quando un Criminale arriva entro 10 m da una trappola (comprese le imboscate), può effettuare un tiro su Paranoico Esperto con la medesima CD necessaria all'individuare la trappola o contrapposto al tiro di Nascondersi di chi è in agguato. Anche se il Criminale non riesce a individuare il pericolo, sarà comunque consapevole che qualcosa non va.

ADA DI BAN ARD

Razza	Umana
--------------	-------

Professione	Armigera
--------------------	----------

INT	4	GRI	9
RIF	10	BAL	3
DES	8	RES	45
FIS	10	REC	9
VEL	6	PS	45
EMP	5	VIGORE	0
MAN	4		
VOL	8		
FOR	5		

Basi di Abilità	
Accortezza (8)	Manifattura (6)
Armi in Asta (14)	Mischia (16)
Balestre (13)	Prestanza (13)
Coraggio (14)	Rissa (13)
Deduzione (5)	Sopravvivenza (6)
Eludere (13)	Tattica (14)
Intimidire (11)	Tempra (13)

Armi				
Nome	N°Att	PA	Danno	Effetti
Pugno	-	+0	1d6+2	Non-Letale
Calcio	-	+0	1d6+4	Non-Letale
Ascia da Battaglia	-	+0	5d6+4	-
Balestra	-	+1	4d6+2	Gittata: 100m
Lancia	-	+0	3d6+4	Portata

Capacità	
Affidabile Gli umani hanno un innato bonus Minore (+1) alle Prove di Carisma, Seduzione e Persuasione nei confronti di altri umani.	Ingegno Gli umani sono astuti e spesso trovano soluzioni brillanti a problemi complessi. Hanno un +1 innato alla Base di Deduzione.
Cocciuto Fino a 3 volte per sessione, un umano può raccogliere tutto il proprio coraggio e tirare di nuovo un fallimento in Resistere a Coercizione o Coraggio. Deve scegliere il risultato più alto tra i due tiri, ma se anche questo è un fallimento non potrà utilizzare questa facoltà per tirare di nuovo.	Abilità Esclusiva: Duro Come una Roccia (16) Quando un Armigero scende a 0 PS o meno, può tirare Duro Come una Roccia con CD pari al doppio della quantità di PS negativi. Se fallisce, cade a terra normalmente, Moribondo. Se ha successo, continua a combattere come se fosse solamente alla Soglia di Ferite.

Salute	
45	
Resistenza	
45	

Valori dell'Armatura		
Locazione	PR	Danni
Testa	12	
Torace	12	
Arti Inferiori	12	

Armatura
Camaglio
Brigantina
Brache Corazzate

Equipaggiamento	
Oggetto	Effetti
80 Corone	Le Corone sono la principale valuta nel GdR di <i>The Witcher</i> .
Acciarino	L'acciarino può essere usato per dare fuoco a piccoli oggetti infiammabili.
Corda	20m di corda.
Corno da Segnalazione	Il suono di questo corno può essere udito a molti chilometri di distanza.
Dardi a Punta Larga (x3)	Quando questi dardi speciali causano danno provocano anche la condizione Sanguinamento.
Dardi da Balestra (x20)	Munizioni per la balestra.
Diagramma del Dardo a Punta Larga	Questo diagramma permette di produrre 10 Dardi a Punta Larga con una Prova di Manifattura. Il personaggio ha anche il materiale necessario a produrne 10.
Rampino	Un rampino permette di agganciare una corda dopo averla lanciata, con una Prova di Atletica. Questo fornisce un bonus Moderato (+3) alle prove per arrampicarsi.
Sacca da Viaggio	Una sacca per trasportare tutti i propri averi.
Scudo Temeriano	Uno scudo può essere usato per bloccare gli attacchi nemici.
Torcia (x1)	Una torcia accesa riduce di un livello, nel raggio di 5m, le penalità causate dall'oscurità.

ANDRAS IL ROSSO

Equipaggiamento & Segni	
Oggetto	Effetti
75 Corone	Le Corone sono la principale valuta nel GdR di <i>The Witcher</i> .
Colla Alchemica (×1)	La Colla Alchemica può essere lanciata o versata in un punto o su una persona. Dopo 2 round si indurisce, incollando insieme oggetti e persone. Per separarli occorre superare una Prova di Prestanza CD 16. Lanciare la colla richiede una Prova di Atletica e la gittata è pari al FIS×2 m del lanciatore.
Fiasca di Spirito (×1)	Una fiasca di spirito alcolico distillato tre volte dai nani.
Frecce (×20)	Munizioni per l'arco corto.
Fuoco Zerrikaniano (×1)	Una dose di Fuoco Zerrikaniano incendia tutto ciò che tocca (causando A Fuoco). Può essere lanciato con una Prova di Atletica e gittata pari al FIS×2 del lanciatore. Si spande in un cono di 2m dal punto d'impatto, incendiando tutta l'area.
Liuto	Il liuto è uno strumento a corde che richiede entrambe le mani per essere suonato.
Plancia da Poker coi Dadi	Il poker coi dadi è un gioco d'azzardo.
Sacca da Viaggio	Una sacca per trasportare tutti i propri averi.
Specchietto	Utile per vedere la propria immagine riflessa e, se si è astuti, controllare chi c'è dietro di sé e oltre gli angoli.

Salute	
30	
Resistenza	
30	

Armatura	
Cappuccio d'Arciere di Verden	
Gambesone Aedirniano	
Brache Imbottite	

Valori dell'Armatura		
Locazione	PR	Danni
Testa	3	
Torace	5	
Arti Inferiori	5	

Razza	Elfo
-------	------

Professione	Bardo
-------------	-------

INT	8	GRI	6
RIF	5	BAL	4
DES	7	RES	30
FIS	4	REC	6
VEL	7	PS	30
EMP	10	VIGORE	0
MAN	5		
VOL	7		
FOR	8		

Basi di Abilità	
Archivi (12)	Inganno (16)
Atletica (10)	Intimidire (10)
Belle Arti (14)	Persuasione (13)
Carisma (16)	Rapidità di Mano (11)
Eludere (8)	Scaltrezza (10)
Esibirsi (14)	Seduzione (15)
Etichetta (12)	Sensibilità (15)

Armi				
Nome	N°Att	PA	Danno	Effetti
Pugno		+0	1d6-2	Non-Letale
Calcio		+0	1d6+2	Non-Letale
Arco Corto		+0	3d6+3	Gittata: 100m
Pugnale		+0	1d6	-

Capacità	
Artistico Gli elfi hanno occhio per la bellezza e un talento per l'espressione artistica. Ottengono +1 innato alla Base di Belle Arti.	Tiratore Anni di tradizione e di pratica pongono gli elfi tra i migliori arcieri al mondo. Ottengono un +2 innato alla Base di Archi e possono estrarre e incordare un arco senza impiegare un'Azione.
Sintonia Naturale Gli elfi non infastidiscono gli animali e ogni bestia che incontrano li considera amichevoli e non li attacca senza provocazione.	Abilità Esclusiva: Artista di Strada (15) Un Bardo può impiegare un'ora per effettuare una Prova di Artista di Strada nell'insediamento più vicino. Il risultato è il totale di denaro racimolato con questa esibizione. Un disastro può diminuire il risultato e uno negativo causerà, per il resto della giornata, una penalità Minore (-1) alle Prove di Carisma nei confronti degli abitanti.

KASKA TORMA

Razza	Nano
--------------	------

Professione	Medico
--------------------	--------

INT	9	GRI	5
RIF	6	BAL	4
DES	6	RES	25
FIS	5	REC	5
VEL	8	PS	25
EMP	7	VIGORE	0
MAN	10		
VOL	5		
FOR	4		

Basi di Abilità	
Accortezza (15)	Deduzione (14)
Alchimia (13)	Eludere (10)
Atletica (8)	Etichetta (11)
Balestre (8)	Lame Corte (10)
Carisma (11)	Prestanza (7)
Commercio (13)	Resistere a Coercizione (9)
Coraggio (10)	Sensibilità (12)

Armi				
Nome	N°Att	PA	Danno	Effetti
Pugno	-	+0	1d6+4	Non-Letale
Calcio	-	+0	1d6+6	Non-Letale
Balestrino		+0	2d6+2	Gittata: 50m
Pugnale	-	+0	1d6+2	-

Capacità	
Occhi d'Artigiano Grazie alla loro attenzione ai dettagli e nelle valutazioni: è difficile gabbare un nano. Ottengono +1 innato alla Base di Commercio.	Forte Grazie alla loro struttura tozza e all'abitudine ai lavori faticosi, i nani ottengono +1 innato alla Base di Prestanza.
Coriaceo I nani hanno una pelle coriacea, che riduce di 2 tutti i danni fisici che subiscono. Questa Protezione si applica dopo l'Armatura, ma prima delle modifiche dovute alla Locazione.	Abilità Esclusiva: Mani Guaritrici (16) Solo un Medico con Mani Guaritrici può curare una Ferita Critica (vedere la sezione Combattimento). Inoltre, Mani Guaritrici può essere utilizzata al posto di Pronto Soccorso.

Salute	
25	
Resistenza	
25	

Valori dell'Armatura		
Locazione	PR	Danni
Testa	3	
Torace	3	
Arti Inferiori	3	

Armatura
Cappuccio d'Aciere di Verden
Gambesone
Brache da Cavallerizzo

Equipaggiamento	
Oggetto	Effetti
90 Corone	Le Corone sono la principale valuta nel GdR di <i>The Witcher</i> .
Attrezzatura Alchemica	Permette di realizzare oggetti alchemici a partire dalle formule.
Dardi da Balestra (×20)	Munizioni per il balestrino.
Elisir di Pantagran (×1)	Una dose di Elisir di Pantagran provoca una felicità delirante. L'effetto dura per 1d6/2 ore e rende il bersaglio eccezionalmente sensibile a Persuasione, Carisma e Seduzione, infliggendo una penalità Media (-3) a Resistere a Coercizioni.
Formula della Polvere Coagulante	Questa formula permette di creare una dose di Polvere Coagulante con una Prova di Alchimia. Il personaggio ha con sé gli ingredienti per produrre 1 dose.
Lanterna	Una lanterna accesa riduce di due livelli, nel raggio di 3m, le penalità causate dall'oscurità.
Polvere Coagulante (×3)	Applicare la Polvere Coagulante su una ferita arresta il Sanguinamento per 2d10 round. Dopo di che la ferita riprenderà a sanguinare. È possibile applicare un'altra dose.
Sacca da Viaggio	Una sacca per trasportare tutti i propri averi.
Sali da Fiuto (×1)	I Sali da Fiuto posti sotto il naso di una creatura priva di sensi o stordita né la fanno riprendere subito. Possono essere usati fino a 25 volte.
Strumenti Chirurgici	Consentono di compiere operazioni chirurgiche usando l'abilità Mani Guaritrici.
Tenda Grande	Questa tenda può ospitare 5 o 6 persone.

BACKGROUND

Questo Background semplificato permette di aggiungere dettagli ai personaggi, rendendoli unici e fornendo al giocatore maggiori spunti d'interpretazione. Nel manuale base, questa sezione è molto più varia con diverse origini ed

eventi speciali, compresa una sezione a parte per i witcher. La sezione presentata qui ne è solo un piccolo assaggio. Per cominciare, tirare sulla tabella della Sorte della Famiglia.

Tiro	Sorte della Famiglia
Pari	Almeno parte della tua famiglia è ancora viva (tirare sulla Tabella Sorte dei Genitori)
Dispari	È accaduto qualcosa alla tua famiglia (tirare sulla tabella sottostante e poi su quella della Sorte dei Genitori)

Tiro	Origini Settentrionali
1	La famiglia si è dispersa durante la guerra e non ha idea di dove sia trovi la maggior parte dei tuoi parenti.
2	La famiglia è stata imprigionata per crimini o accuse false. Sei stato l'unico a fuggire e ora intendi liberarli... o forse no.
3	La casa di famiglia è stata maledetta, i campi non producono più grano o spettri infestano le stanze. Era troppo pericoloso restarvi.
4	Con così tante guerre, la ricchezza di famiglia è andata persa. I tuoi parenti si sono dati al crimine per sopravvivere.
5	La famiglia ha accumulato un enorme debito giocando d'azzardo o chiedendo favori. Hai un disperato bisogno di denaro.
6	La tua famiglia ha una faida con un'altra. Non ricordi nemmeno come sia cominciata questa rivalità.
7	A causa di qualche azione – o mancanza – la famiglia è ora odiata nella tua città natale e nessuno vuole avere a che fare con voi.
8	Un giorno tutti i beni della famiglia sono stati razziati dai banditi. I tuoi parenti sono stati massacrati e sei rimasto solo al mondo.
9	La tua famiglia cela un terribile segreto che, se venisse alla luce, vi rovinerebbe per sempre. Il giocatore può decidere quale sia questo segreto o lasciare che lo faccia il GM.
10	I tuoi parenti si disprezzano. Nessuno di quelli con cui sei cresciuto è rimasto in buoni rapporti con gli altri ed è già tanto se i tuoi fratelli ti salutano.

Tiro	Sorte dei Genitori
Pari	I tuoi genitori sono vivi (tirare sulla Tabella Situazione Familiare)
Dispari	È accaduto qualcosa ai tuoi genitori (tirare sulla tabella sottostante e poi su quella della Situazione Familiare)

Tiro	Origini Settentrionali
1	Uno dei tuoi genitori, o entrambi, è stato ucciso nelle Guerre Settentrionali. Probabilmente si trattava del padre, ma anche la madre potrebbe aver combattuto o essere una vittima.
2	I tuoi genitori ti hanno abbandonato nelle selve. Forse non potevano permettersi di crescerti, oppure eri un figlio non voluto.
3	Uno dei tuoi genitori, o entrambi, è stato maledetto da un mago o dal terribile odio di qualcuno che aveva incontrato. La maledizione lo ha ucciso.
4	Uno dei tuoi genitori ti ha venduto o scambiato per un bene o servizio. La famiglia aveva più bisogno di quello che di te.
5	Uno dei tuoi genitori, o entrambi, si è unito a una banda di criminali. Ci hai avuto spesso a che fare e, a volte, sei stato costretto a collaborare.
6	Uno dei tuoi genitori, o entrambi, è stato ucciso da un mostro. Il giocatore può decidere di cosa si trattasse.
7	Uno dei tuoi genitori, o entrambi, è stato messo a morte ingiustamente. Poteva essere un capro espiatorio o solo un trovarsi nel posto sbagliato.
8	Uno dei tuoi genitori, o entrambi, è morto di peste. Non c'era nulla che tu potessi fare, eccetto rendergli indolore il trapasso.
9	Uno dei tuoi genitori, o entrambi, si è schierato con Nilfgaard. Potrebbe averti lasciato qualche informazione o aver solo cambiato bandiera.
10	Uno dei tuoi genitori, o entrambi, è stato rapito da un nobile. È probabile fosse tua madre, che aveva attirato l'attenzione del signore locale o del suo erede.

Tiro	1	2	3	4	5	6-7	8-10
Situazione Familiare	Aristocrazia Sei cresciuto in una tenuta, accudito dai servi, dovresti avere ricevuto un'ottima istruzione.	Adottato da un Mago Da piccolo sei stato affidato a un mago. Hai vissuto al sicuro, ma vedendo di rado il tuo, molto occupato, tutore.	Cavalieri Sei cresciuto in un maniero, imparando l'etichetta. Il tuo fato era già deciso alla nascita.	Mercanti Sei cresciuto tra i mercanti, sempre circondato da urla, contrattazioni e denaro.	Artigiani Sei cresciuto in una bottega, con le lunghe giornate scandite dall'incessante suono del lavoro.	Intrattenitori Sei cresciuto in una troupe di artisti. Potresti aver viaggiato molto oppure esserti esibito in un teatro.	Popolani Sei cresciuto in una fattoria e non hai mai posseduto granché. La tua è stata una vita semplice, ma pericolosa.

LE BASI

COS'È UNA BASE DI ABILITÀ?

Nel manuale base, ogni Abilità posseduta da un personaggio ha un grado da 1 a 10. Quando effettua una Prova, il giocatore lancia 1d10 e somma Abilità e Statistica appropriate. Nell'*Easy Mode* Abilità e Statistica sono già state combinate in un solo valore detto Base di Abilità, così da velocizzare il gioco.

TABELLA DELLA DIFFICOLTÀ

Difficoltà	Esempio
Facile (10)	Scassinare una serratura semplice.
Media (14)	Scassinare una serratura comune.
Impegnativa (18)	Scassinare una serratura ben fatta.
Difficile (20)	Scassinare una cassaforte.
Quasi Impossibile (30)	Scassinare una cassaforte ben fatta.

Grazie di leggere *The Witcher: Easy Mode*. Nelle pagine seguenti verrà spiegato come giocare questa versione semplificata del *Gioco di Ruolo di The Witcher* disponibile online e in molti negozi.

COS'È UN GIOCO DI RUOLO?

Un gioco di ruolo, o GdR, è simile a quando da piccoli ci si divertiva con “facciamo che io sono”. Occorrono minimo due persone e una deve assumere il ruolo del Game Master, o GM, che si occupa di presentare il mondo e gli eventi dell'avventura, interpretare i personaggi non controllati da altri giocatori (detti personaggi non giocanti o PNG) e agire come arbitro. Se la partita fosse una rappresentazione teatrale il GM sarebbe il regista, i macchinisti e tutti gli attori secondari.

Gli altri presenti saranno i giocatori, che interpreteranno uno dei personaggi presentati alle pagine 5-10. Ognuno controlla il proprio personaggio giocante (o PG) e le sue azioni nel corso della storia.

Quando esiste un dubbio sulla riuscita o fallimento di un'azione da parte di un PG o PNG, il GM potrà usare le regole presentate qui determinarne l'esito.

MATERIALI RICHIESTI

Per giocare all'*Easy Mode* occorrono questo manuale, una scheda personaggio per ogni giocatore, cancelleria (o l'equivalente digitale) e dei dadi. Il GdR di *The Witcher* impiega dadi a sei facce (d6) e a dieci facce (d10). Se il gruppo non ne ha, una rapida ricerca online permetterà di trovare diversi simulatori.

Di solito si usa un dado alla volta, ma in alcune circostanze è necessario lanciarne diversi. In tal caso sarà indicato un numero prima del tipo di dado (per esempio, 2d6 significa che occorre lanciare due dadi a sei facce e sommare i risultati). Se questa indicazione è seguita da un numero con un segno più, si dovrà aggiungere anche questo al risultato (per esempio, 2d6+1 significa lanciare due dadi, sommarli e aggiungere 1 al totale).

Lo 0 sul dado a dieci facce viene considerato un 10.

In rari casi, potrebbe essere necessario un tiro percentuale. In tal caso bisogna tirare due volte un d10, la prima volta per le “decine”, la seconda per le “unità”. Un risultato di 0 e 5 sarà un “5”, mentre 5 e 0 sarà “50”. un doppio 0 sarà 100.

PROVE DI ABILITÀ

Il cuore delle regole sono le Prove di Abilità. Ogni volta che la riuscita di un'azione tentata da un personaggio controllato da un giocatore o dal GM è in dubbio, si effettua una Prova. Per farlo si lancia 1d10 e si somma il risultato alla Base di Abilità indicata sulla scheda.

Esempio: Andras il Rosso sta cercando di affascinare la folla suonando il liuto. Il giocatore lancia 1d10, ottenendo un 6 che somma a 14, la propria Base di Esibirsi. Il risultato della Prova è 20.

Se un personaggio non ha la Base di Abilità adatta può usare invece la Statistica più adatta.

Esempio: Per qualche ragione Luskar di Hagge sta cercando di accompagnare l'esibizione di Andras con un tamburo. Luskar non ha una Base di Esibirsi, perciò il GM dice al giocatore di tirare 1d10 e sommare la sua Empatia di 1. Luskar ottiene 2, per un totale di 3.

SUCCESSO E FALLIMENTO

Quando si compie un'azione senza un avversario, come suonare il liuto o scassinare una serratura, la Prova di Abilità sarà effettuata contro un valore noto, detto CD. A volte questo sarà definito dalle regole dall'avventura e indicato come CD X, dove X è un numero. In altri casi sarà il GM a deciderlo usando la **Tabella della Difficoltà**.

Se il risultato della Prova di Abilità è superiore alla CD, il personaggio avrà successo. Se è uguale o inferiore fallirà.

A volte, un altro personaggio potrebbe opporsi direttamente all'azione. In tal caso, entrambi i contendenti effettuano una Prova di Abilità e confrontano i risultati. Chi ottiene il più alto vince. In caso di pareggio, vince il difensore (chi stava reagendo invece che agendo). Se nessuno dei due personaggi era il difensore (per esempio in una sfida di braccio

di ferro), l'azione si conclude in un pareggio e i personaggi devono decidere se vogliono continuare, effettuando un'altra Prova di Abilità.

MODIFICATORI

In certi casi, il GM potrebbe decidere che la Prova di Abilità sia influenzata da fattori esterni alle capacità del personaggio (per esempio, tentare di localizzare un ladro in una stanza poco illuminata). In tal caso, il GM assegnerà un modificatore alla Prova, che potrebbe essere un bonus o una penalità.

I bonus forniscono un modificatore positivo, le penalità uno negativo. In entrambi casi si dividono in tre livelli: Minore (+1/-1), Moderato (+3/-3) e Maggiore (+5/-5). Il valore assegnato dal GM sarà sommato o sottratto alla Prova prima di decidere il risultato.

Esempio: Orban Madaras è stato arrestato e sta cercando di forzare la porta della cella con un grimaldello improvvisato, costruito con la fibbia della sua cintura. Il GM decide che il non avere gli strumenti adatti impone una penalità Media (-3) alla Prova. Il giocatore lancia 1d10 e ottiene 4, quindi somma la propria Base di Scassinare di 9 e sottrae 3. Il totale è 10.

Il GM può assegnare modificatori multipli a una singola Prova.

La **Tabella dei Modificatori** non copre ogni possibile situazione, ma è una linea guida per aiutare il GM nel valutare bonus e penalità.

1 E 10 ESPLOSIVI

Quando si tira un 1 o un 10 in una Prova di Abilità, il dado “esplode”, ossia viene lanciato di nuovo e modifica il risultato.

Nel caso di un 10, questo viene sommato al risultato della Prova. Quindi si lancia di nuovo il dado e si somma anche questo secondo risultato. Se il dado ottiene un altro 10 si sommerà e si continuerà a tirare. Questo meccanismo continua finché non si ottiene un risultato diverso da 10.

Esempio: Il giocatore di Kaska ottiene un 10 in una Prova d'Accortezza. A questo punto sommerà 10 alla propria Base d'Abilità di 15, per un totale di 25 e tirerà ancora. Ottiene un altro 10 che viene sommato producendo un 35 e tira per la terza volta. Questa volta ottiene un 3 e il risultato finale è 38.

Quando il tiro su una Prova di Abilità produce un 1, il dado deve essere lanciato di nuovo e sottratto dalla Base di Abilità. Se

questo secondo risultato è un 10, bisognerà sottrarlo e tirare di nuovo, finché non si ottiene un risultato diverso. Una Prova non può mai essere portata sotto 1.

Esempio: Il giocatore di Kaska ottiene un 1 su una Prova di Sensibilità. Tira di nuovo e ottiene un 10, che viene sottratto alla Base d'Abilità di 12, producendo un 2. Dato che il secondo tiro era un 10 deve tirare una terza volta, un 4. La Prova, però, non potrà essere ridotta sotto un minimo di 1.

TIRI SALVEZZA

Quando il personaggio rischia di essere stordito o morire, deve effettuare un Tiro Salvezza lanciando 1d10 e confrontando il risultato con la sua Grinta. Se il dado è inferiore sarà un successo. Se è uguale o superiore sarà un fallimento e il personaggio verrà stordito o ucciso.

STATISTICHE

Le Statistiche sono le capacità fisiche e mentali innate del personaggio.

- **INTELLIGENZA (INT):** Memoria, percezione e capacità deduttiva.
- **RIFLESSI (RIF):** Cavalcare e combattere in mischia con e senza armi.
- **DESTREZZA (DES):** Combattere a distanza, rapidità di mano e nascondersi.
- **FISICO (FIS):** Forza e robustezza.
- **VELOCITÀ (VEL):** La distanza che un personaggio può coprire in un Turno.
- **EMPATIA (EMP):** Esibirsi, interazioni sociali e comprendere le persone.
- **MANUALITÀ (MAN):** Medicina, creare e manipolare oggetti.
- **VOLONTÀ (VOL):** Intimidire, coraggio e tutto ciò che è legato alla magia.
- **FORTUNA (FOR):** Una riserva di punti a disposizione del giocatore. Ogni punto speso aggiunge un bonus Minore (+1) a una Prova d'Abilità o aumenta di 1 la Grinta durante un Tiro Salvezza.
- **Vigore:** La quantità di magia che un incantatore può incanalare (vedere Magia).
- **Grinta (GRI):** Il valore usato nei Tiri Salvezza.
- **Balzo (BAL):** Un tipo speciale di movimento (vedere Combattimento).
- **Punti Salute (PS):** La quantità di danni letali che un personaggio può sopportare.
- **Resistenza (RES):** La quantità di danno non-letale che un personaggio può sopportare.

ESEMPI DI MODIFICATORI

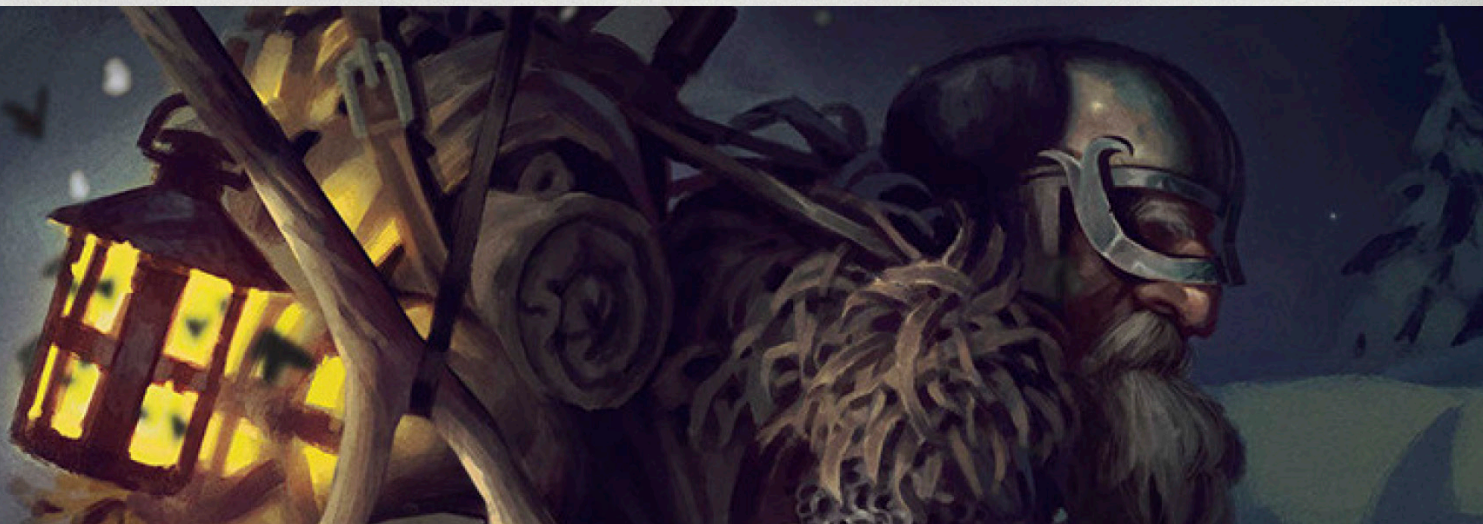
Modificatore	Esempio
Minore (+1)	Passare del tempo extra, strumenti di qualità
Minore (-1)	Compiere per la prima volta un'azione difficile, essere leggermente ubriaco
Moderato (+3)	Venire aiutato da un esperto, indossare l'uniforme giusta mentre si danno ordini a un soldato
Moderato (-3)	Luce fioca, distrazioni, non dormire da alcuni giorni
Maggiore (+5)	Dare ordini avendo un editto reale, cercare qualcosa in un luogo che si conosce come le proprie tasche
Maggiore (-5)	Oscurità completa, essere sotto attacco, ambiente ostile

- **Recupero (REC):** Il numero di PS/RES che un personaggio può recuperare (vedere **combattimento**).

ABILITÀ

Le Abilità rappresentano l'addestramento del personaggio. Accanto a ciascuna è indicata la Statistica da utilizzare se sulla scheda non c'è una Base d'Abilità.

- **Accortezza (INT):** Notare e cercare particolari.
- **Alchimia (INT):** Creare oggetti alchemici.
- **Archi (DES):** Scagliare frecce con un arco.
- **Armi in Asta (RIF):** Uso di bastoni, lance e altre armi in asta.
- **Atletica (DES):** Arrampicarsi, restare in equilibrio e lanciare oggetti (comprese armi).
- **Balestre (DES):** Scagliare dardi con una balestra.
- **Bestiario (INT):** Conoscenza specifica dei mostri.
- **Camuffare (MAN):** Capacità di sembrare un altro.
- **Cavalcare (RIF):** Controllare una cavalcatura.
- **Commercio (INT):** Mercanteggiare, valutare merci e condurre affari.
- **Coraggio (VOL):** Resistere alla paura.
- **Deduzione (INT):** Riunire indizi per trovare una soluzione.
- **Eludere (RIF):** Schivare i pericoli e liberarsi dai vincoli.
- **Esibirsi (EMP):** Cantare, recitare e suonare strumenti musicali.
- **Etichetta (INT):** Capacità di mescolarsi durante un evento in società.
- **Gioco d'Azzardo (EMP):** Partecipare a giochi e scommesse, di solito per soldi.
- **Inganno (EMP):** Mentire e raggirare.
- **Intimidire (VOL):** Spaventare il prossimo.
- **Istruzione (INT):** Cultura generale.
- **Lame Corte (RIF):** Uso di pugnali e coltellacci.
- **Lanciare Incantesimi (VOL):** Lanciare Incantesimi e Segni.
- **Manifattura (MAN):** Costruire armi, armature e oggetti non alchemici.
- **Mischia (RIF):** Uso di armi contundenti, scudi e asce.
- **Nascondersi (DES):** Capacità di nascondersi o muoversi non visti.
- **Persuasione (EMP):** Convincere il prossimo a fare qualcosa.
- **Prestanza (FIS):** Azioni di forza.
- **Pronto Soccorso (MAN):** Guarire il prossimo.
- **Rapidità di Mano (DES):** Trucchi da prestigiatore e borseggio.
- **Resistere a Coercizione (VOL):** Resistere alle capacità sociali.
- **Resistere alla Magia (VOL):** Resistere alle influenze magiche.
- **Rissa (RIF):** Combattere a mani nude.
- **Scaltrezza (INT):** Conoscenza del mondo criminale.
- **Scassinare (MAN):** Aprire le serrature senza avere le chiavi.
- **Scherma (RIF):** Uso delle spade.
- **Seduzione (EMP):** Convincere il prossimo ad appartarsi per un interludio romantico.
- **Sensibilità (EMP):** Leggere le emozioni altrui (funziona su tutte le creature senzienti, non solo gli umani).
- **Sopravvivenza (INT):** Capacità di sopravvivere all'aperto e seguire le tracce.
- **Tattica (INT):** Pianificazione di battaglie e partite di Gwent.
- **Tempra (FIS):** Azioni di resistenza.



COMBATTIMENTO

In *The Witcher* il combattimento è letale e sanguinoso. I personaggi possono gettarvisi a testa bassa mulinando le spade, ma è improbabile che questo funzioni contro avversari più pericolosi di un ubriaco in taverna. Un combattente attento sopravvive sempre più a lungo di un pazzo sanguinario.

ROUND E TURNI

Il combattimento è suddiviso in Round, unità di tempo pari a circa 3 secondi, durante i quali ogni partecipante agisce nel proprio Turno.

INIZIATIVA

L'ordine dei Turni è definito dall'Iniziativa, che i giocatori determinano all'inizio dello scontro, tirando ciascuno 1d10+RIFLESSI per il proprio personaggio. Il GM tira per ogni altro partecipante; può decidere se farlo individualmente o, per velocizzare, per gruppi, come una squadra di guardie del castello, i cui membri agiranno tutti insieme.

Una volta determinata l'Iniziativa lo scontro ha inizio. Durante ogni Round, il personaggio con l'Iniziativa più alta agisce per primo, seguito da quello successivo e così via, fino a chi ha ottenuto il risultato più basso. In caso di pareggio inizierà chi ha i RIFLESSI più alti. Quando tutti hanno agito il Round avrà termine e ne comincerà uno nuovo.

Un personaggio può sempre decidere di agire dopo ritardando il proprio Turno. Così facendo, però, abbasserà volontariamente la propria Iniziativa e il nuovo valore resterà fisso per il resto dello scontro.

AZIONI

Durante il proprio Turno un personaggio può effettuare:

- **Movimento.** Spostarsi fino alla propria VELOCITÀ in metri.
- **Azione.** Compiere una singola azione tra quelle indicate nella Tabella delle Azioni.

Movimento e Azione possono essere eseguiti in qualsiasi ordine, ma non è possibile suddividere il proprio Movimento eseguendone parte prima e parte dopo l'Azione.

AZIONI

Attacco
Assalire un avversario con un Colpo Rapido o Potente.
Lancio
Lanciare un Segno o Incantesimo.
Usare Oggetto
Estrarre, raccogliere o manipolare un oggetto.
Movimento
Muoversi fino alla propria VELOCITÀ in metri.
Abilità
Sfruttare un'Abilità per compiere qualcosa di fattibile in 3 secondi.

MOVIMENTI SPECIALI

Durante uno scontro, un personaggio potrebbe doversi spostare in modi insoliti o in circostanze difficili. A meno di possedere una capacità che permetta di superare agevolmente certi terreni (come un rovetto, un cunicolo stretto, ecc.) o muoversi in modi poco comuni (arrampicarsi, nuotare, ecc.) un personaggio potrà muoversi solo fino al proprio valore di Balzo in queste circostanze.

Saltare è un'Azione che deve essere eseguita dopo il proprio Movimento, non prima.

AZIONI EXTRA

Alla fine del proprio Turno, un PG può spendere 3 punti RES per compiere un'Azione Extra. Questa subirà una penalità Media (-3), se necessario. Come per l'Azione normale, questa dovrà essere scelta tra quelle della **Tabella delle Azioni**.

Di solito, PNG e creature controllate dal GM non possono compiere Azioni Extra.

PRECISIONE DELL'ARMA (PA)

In *The Witcher* tutte le armi hanno un valore di Precisione, che indica quanto siano facili o difficili da usare. La PA viene sommata o sottratta a tutte le Prove di attacco con l'arma.

ATTACCHI

Quando si compie un'Azione d'Attacco, un PG può scegliere tra:

- **Attacco Rapido in Mischia.** Attaccare

AVVERSARI E MOSTRI

A differenza dei giocatori, PNG e mostri – controllati dal GM – non possono eseguire Attacchi Rapidi o Potenti. Invece hanno un Numero di Attacchi (N°Att), che indica quante volte possono colpire con un singolo Attacco.

Esempio: Durante il turno di un mostro, il GM decide che userà il suo Attacco con gli Artigli. Il N°Att è 2, quindi il GM effettuerà due Prove d'Attacco.

I PNG e mostri con N°Att di 2 o più possono colpire più volte lo stesso bersaglio o suddividere i colpi.

GITTATA

Le armi da tiro e da lancio sono efficaci solo fino a una certa distanza, indicata come Gittata. Usarle contro un bersaglio più lontano comporta una penalità Maggiore (-5). La gittata massima di un'arma è pari al doppio di quella indicata.

BLOCCARE ATTACCHI A DISTANZA

Proiettili e armi da lancio possono essere bloccati solo con uno scudo.

COMBATTIMENTO TATTICO

Le opzioni di Attacco e Difesa presentate qui sono solo un assaggio del complesso sistema tattico del GdR di *The Witcher*. Il manuale base include molte opzioni aggiuntive, comprese mosse di lotta, attacchi speciali, un sistema per le parate e conseguenze per attacchi e difese davvero pessimi.

fino a due volte con una singola Azione, a mani nude o con un'arma da mischia. I colpi richiedono Prove d'attacco separate e possono essere diretti contro due bersagli diversi (purché entro la portata dell'arma) o lo stesso.

- **Attacco Rapido a Distanza.** È possibile scagliare un solo proiettile con un arco o una balestra, ma si può attaccare con due armi da lancio posto di averle pronte (impugnate o a portata di mano).
- **Attacco Potente in Mischia.** Un singolo attacco a mani nude o con un'arma da mischia. La Prova subisce una penalità Media (-3), ma il colpo causa il doppio del danno.
- **Attacco Potente a Distanza.** È possibile usare questa opzione con archi e armi da lancio, non con le balestre.

Gli attacchi a mani nude o con armi da mischia usano la seguente formula:

1d10 + Base d'Abilità appropriata + PA

Gli attacchi a distanza usano la seguente formula:

1d10 + Base d'Abilità appropriata + PA

DIFESE

A meno che non sia privo di sensi o incapace di muoversi, un personaggio può sempre difendersi contro un attacco, usando una delle Azioni indicate sotto. Queste possono essere impiegate contro ogni tipo di attacco (mani nude, armi da mischia o a distanza) oltre a Segni e Incantesimi con la dicitura Diretta (Fisica) o Area (Fisica).

- **Bloccare.** Il personaggio usa un'arma, scudo o parte del corpo per deflettere il colpo. Se usa una parte del corpo e ha successo, questa subirà automaticamente il danno, applicando eventuale Armatura. Bloccare con un'arma richiede una Prova con la Base d'Abilità appropriata, mentre per gli scudi si usa Mischia e con le mani nude Rissa.
- **Schivare:** Evitare un attacco, di solito per pochi centimetri, richiede una Prova di Eludere.
- **Riposizionarsi:** Abbassarsi e rotolare via permette non solo di evitare l'attacco, ma anche di muoversi del proprio valore di Bal-

zo in metri, purché non verso l'avversario.

Richiede una Prova di Atletica.

Durante un Round, ciascun personaggio ha una Difesa gratuita, di solito contro il primo attacco subito, dopo di che ogni ulteriore Difesa richiederà la spesa di 1 RES. Se un personaggio non vuole o non è in grado di difendersi, l'attaccante dovrà solo superare CD10 per colpirlo.

LOCAZIONI

Quando un Attacco va a segno, l'aggressore dovrà determinare dove ha colpito, tirando 1d10 sulla **Tabella delle Locazioni**. A seconda della zona, il danno inflitto potrebbe aumentare o diminuire.

È possibile attaccare una specifica parte del corpo. Questo è detto Colpo Mirato e subisce una penalità a seconda della Locazione scelta. Se va a segno non è necessario tirare sulla Tabella.

Locazione	Penalità	Moltiplicatore
Testa (1)	Maggiore (-5)	×3
Torace (2-7)	Minore (-1)	×1
Arti Inferiori (8-10)	Moderata (-3)	×1/2

IMBOSCATO

Per tendere un'imboscata, l'attaccante deve restare nascosto superando una Prova di Nascondersi contrastata da quelle d'Accortezza delle potenziali vittime. Chi vince può effettuare un singolo Attacco contro un qualsiasi bersaglio che abbia fallito la propria Prova d'Accortezza. Questo Attacco gratuito ottiene un bonus Maggiore (+5), anche se il bersaglio potrà comunque eseguire una Difesa. Una volta che tutti gli attaccanti hanno compiuto il proprio Attacco gratuito lo scontro continua come di norma con l'Iniziativa e il primo Round.

MODIFICATORI IN COMBATTIMENTO

Esistono molti fattori che possono influenzare un Attacco o Difesa. Il GM può sfruttare la **Tabella dei Modificatori in Combattimento** per decidere se diversi elementi possono conferire bonus o penalità. È im-

possibile prevedere ogni situazione, ma questi riferimenti dovrebbero essere delle efficaci linee guida.

ESEMPI DI MODIFICATORI IN COMBATTIMENTO

Modificatore	Esempi
Minore (+1)	Bersaglio grosso almeno quanto un cavallo, bersaglio che si staglia contro la luce.
Minore (-1)	Bersaglio grande quanto un cane o più piccolo, almeno 1/3 del bersaglio dietro una copertura.
Moderato (+3)	Bersaglio fortemente limitato nei movimenti.
Moderato (-3)	Luce fioca, polvere negli occhi, almeno 1/2 del bersaglio dietro una copertura.
Maggiore (+5)	Imboscata con successo.
Maggiore (-5)	Oscurità completa, colpire di rimbalzo con una freccia, bersaglio a gittata estrema, bersaglio dietro una copertura quasi completa.

Un caso speciale è la penalità dovuta all'affrontare diversi nemici insieme: il personaggio subisce una penalità Minore (-1) alle Difese per ogni avversario oltre il primo. È difficile schivare in mezzo a una folla.

TIPI DI DANNO

In *The Witcher* si possono subire due tipi di danni: letali (che riducono la Salute) e non-letali (che colpiscono la RESISTENZA). Tutti i danni sono letali, eccetto dove indicato diversamente, come nel caso delle mani nude, di alcuni incantesimi e capacità delle creature.

CALCOLARE IL DANNO

Quando un colpo va a segno, l'attaccante deve calcolare il danno inflitto. Il procedimento è identico per entrambi i tipi di danno.

Passo 1: Tirare i Dadi e Aggiungere il Bonus/Penalità per il FISICO

Ogni arma, incantesimo o capacità ha il proprio danno indicato come XdY, dove X è il numero di dadi da tirare e Y il tipo. Per calcolare il danno inflitto si sommano

i risultati. In alcuni casi ci potrebbe essere un +Z, che viene sempre aggiunto al totale.

Chi usa armi da mischia o da lancio deve anche applicare a questo risultato un modificatore calcolato sul proprio valore di FISICO, come indicato nella tabella seguente.

MODIFICATORE AL DANNO DEL FISICO

Fisico	Modificatore
1-2	Moderato (-3)
3-4	Minore (-1)
5-6	Nessuno
7-8	Minore (+1)
9-10	Moderato (+3)
11+	Maggiore (+5)

Passo 2: Aggiungere il Danno d'Argento se Possibile

L'argento è come veleno per i mostri e per questo i witcher portano spade di questo metallo. Quando si colpisce un mostro con un'arma d'argento, l'attaccante lancia i dadi extra indicati nella descrizione e somma il risultato al danno.

Passo 3: Applicare il Moltiplicatore per un Colpo Potente

Se l'attacco era un Colpo Potente, il danno ottenuto va moltiplicato per 2.

Passo 4: Non Dimenticare l'Armatura

Gli scontri possono diventare rapidamente mortali e, per questo, molti combattenti indossano delle corazze. Tutte le Armature hanno un valore di Protezione (Pr), che viene sottratto dal danno causato. Se questo riduce il totale a 0 il colpo è stato fermato dalla corazza.

Passo 5: Modificatore della Locazione

Finché almeno 1 danno supera l'Armatura, dovrà essere moltiplicato in base alla Locazione colpita, arrotondando eventuali frazioni per difetto (minimo 1). Il moltiplicatore è $\times \frac{1}{2}$ per gli Arti Inferiori, $\times 1$ per il Torace e $\times 3$ per la Testa.

Passo 6: Calcolare Resistenze e Vulnerabilità

Alcuni personaggi potrebbero essere vulnerabili o resistenti a certi tipi di attacco. Per esempio, tutti i mostri sono resistenti a tut-

EFFETTI DELLE ARMI

Nel manuale base, molte armi includono effetti speciali a seconda del loro funzionamento, ma nell'*Easy Mode* sono inclusi solo alcuni esempi:

- **Trapassare.** Quest'arma ignora le resistenze ai danni, eccetto quella dei mostri alle armi non d'argento.
- **Sanguinamento.** Quest'arma ha una probabilità di causare la Condizione **Sanguinamento**.
- **Portata.** Le armi con portata possono colpire bersagli fino a 2m di distanza.

CADUTE

Un personaggio potrebbe cadere da un tetto o essere lasciato precipitare da un nemico volante. La velocità di caduta è di 30m per Round e quando il personaggio colpisce il suolo (un tetto o un'altra superficie) subirà 1d6 danni al Torace per ogni 2m di volo. L'Armatura riduce il danno, ma solo dopo aver sommato tutti i dadi. Afferrare una fune o cornicione richiede una Prova d'Atletica CD 15.

NESSUN DOTTORE? NESSUN PROBLEMA

È possibile che alcuni gruppi non includano Kaska, il Dottore, come PG. In questi casi, il GM ha alcune possibilità per permettere di Curare le Ferite Critiche.

Kaska può essere un PNG che viaggia con il gruppo.

Kaska potrebbe vivere in un villaggio vicino e mettere a disposizione i propri servizi al prezzo di 25 Corone per paziente.

Il GM potrebbe permettere di Curare le Ferite Critiche con Pronto Soccorso, invece di Mani Guaritrici, ma in questo caso il processo di guarigione non inizierà finché il personaggio non sarà visitato da un vero dottore.

GUARIGIONE DELLE FERITE CRITICHE

Fisico	Giorni
1-4	5
5	3
6-7	2
8+	1

to eccetto fuoco e armi d'argento, mentre i drowners sono particolarmente sensibili alle fiamme. Una creatura resistente a un tipo di attacco, che abbia superato la sua Armatura, dimezza i danni calcolati sinora, una vulnerabile li raddoppia.

Passo 7: Applicare il Danno Finale.

DANNEGGIARE LE ARMATURE

Ogni volta che un attacco supera l'Armatura del personaggio, questa subirà dei danni. Questo si applica tanto alle armature indossate che a quelle naturali dei mostri. Quando un colpo supera l'Armatura di una Locazione la sua Pr viene ridotta di 1. Quando dovesse arrivare a 0 diventerà inservibile.

FERITE CRITICHE

Se la Prova d'Attacco di un personaggio supera la Prova di Difesa dell'avversario di 10 o più, causerà una Ferita Critica. La vittima subirà 5 danni aggiuntivi che ignorano l'Armatura, e un effetto aggiuntivo basato sulla Locazione colpita, come indicato dalla **Tabella della Ferite Critiche**. Questi effetti continuano finché la Ferita Critica non sarà completamente guarita. Anche con l'aiuto di un Medico, queste penalità vengono solo ridotte, non cancellate.

Locazione	Non Curata	Curata
Testa (Commozione Cerebrale)	-1 INT, VOL e GRI	-1 VOL
Torace (Costole Rotte)	-2 FIS, -1 RF e DES	-1 FIS
Arti Inferiori (Gamba Ferita)	-3 VEL e alle Prove di Atletica ed Eludere	-1 VEL e alle Prove di Atletica ed Eludere

STABILIZZARE

Un personaggio con 0 RES cade **Privo di Sensi**, mentre chi arriva a 0 PS è **Moribondo** (vedere **Effetti**). Entrambi questi Effetti vengono rimossi solo quando il paziente viene Stabilizzato. Per farlo è necessario che un altro personaggio superi una Prova di Pronto Soccorso (CD 10 per chi è Privo di Sensi, CD 15 per un Moribondo). Se ha successo, l'Effetto ha termine e la RES e/o PS del paziente ritorna a 1.

GUARIRE RESISTENZA E SALUTE

Per ogni ora di riposo, un personaggio recupera RES pari al suo Recupero (REC). Questo valore viene dimezzato se passa anche solo parte dell'ora compiendo attività faticose, come corsa, lavori manuali o combattimento.

Per recuperare Punti Salute è necessario, prima di tutto, trattare il paziente (una Prova di Pronto Soccorso CD 10). Dopo di che, per ogni giorno di riposo, recupererà un numero di PS pari al suo valore di REC. Compiere attività faticose, anche solo per parte della giornata, dimezza questo valore. Se il trattamento iniziale viene somministrato da un Medico usando Mani Guaritrici, il paziente recupererà 3 PS aggiuntivi al giorno.

GUARIRE FERITE CRITICHE

Per guarire una Ferita Critica è necessario l'aiuto di un Medico. Questi dovrà passare 4 Round completi a trattare la Ferita, senza compiere altre Azioni, e superare una Prova di Mani Guaritrici CD 15. Se ha successo la Ferita sarà Curata e il paziente subirà solo le penalità ridotte indicate sopra.

Una Ferita Critica Curata guarisce completamente nel numero di giorni indicato nella Tabella della Guarigione dalle Ferite Critiche.

EFFETTI

Alcune capacità, incantesimi o altri elementi possono infliggere, oltre al danno, degli Effetti, che possono avere conseguenze anche a lungo termine. Diverse istanze di uno stesso Effetto non sono cumulative.

Nome	Effetto
A Fuoco	Il personaggio è avvolto dalle fiamme e subisce 5 danni a tutte le Locazioni all'inizio di ogni suo Turno. L'Armatura si applica, ma viene ridotta di 1 PR per Turno, anche se dovesse bloccare tutto il danno. Per interrompere questo effetto è necessario rotolarsi a terra o immergersi in acqua. Farlo impedisce di compiere altre Azioni o Movimenti.
Accecamento	Gli occhi del personaggio sono coperti o danneggiati. Finché non recupera subisce una penalità Moderata (-3) ad Attacchi e Difese e una Maggiore (-5) alle Prove d'Accortezza.
Avvelenato	Una sostanza tossica scorre nel corpo del personaggio, che subisce 3 danni letali all'inizio di ogni suo Turno, ignorando l'Armatura. Questo Effetto ha termine quando la tossina viene trattata (Prova di Pronto Soccorso CD 15) o il personaggio la metabolizza (Prova di Tempra CD 15). Entrambe richiedono un'Azione.
Congelamento	Il corpo del personaggio diventa rigido e coperto di ghiaccio. Subisce una penalità Moderata (-3) alla VEL e una Minore (-1) ai RIF. Liberarsi richiede una Prova di Prestanza CD 16, un'Azione.
Moribondo	Raggiunti 0 PS, il personaggio subisce gli Effetti Prono e Privo di Sensi e deve superare immediatamente un Tiro Salvezza per non morire. All'inizio di ogni suo Turno successivo, o se viene colpito da un Attacco, dovrà superare un altro Tiro Salvezza, con una penalità Minore (-1) cumulativa. Questo Effetto ha termine quando muore o viene Stabilizzato.
Privo di Sensi	Il personaggio è privo di sensi e subisce anche Prono . Non potrà muoversi né compiere Azioni, comprese le Difese. Questo Effetto ha termine quando muore o viene Stabilizzato.
Prono	Il personaggio è stato atterrato. Subisce una penalità Media (-3) ad Attacchi e Difese. Rimettersi in piedi richiede che il personaggio sacrifichi il proprio Movimento o un alleato usi un'Azione per aiutarlo. Una volta in piedi il Turno prosegue normalmente.
Sanguinamento	Il personaggio sanguina . Ogni Round subisce 2 PS all'inizio del suo Turno, finché il sangue non viene fermato con una Prova di Pronto Soccorso CD 15, che richiede un'Azione.
Stordimento	Il personaggio ha difficoltà ad agire per uno shock fisico o emotivo. Finché rimane Stordito non potrà muoversi né compiere Azioni, incluse le Difese. Per mettere fine a questo Effetto dovrà superare un Tiro Salvezza o venire colpito da un Attacco.

INFLIGGERE EFFETTI

In certi casi un Effetto si attiva automaticamente in seguito a particolari eventi, come essere ridotti a 0 PS.

In altri c'è solo una certa probabilità che ciò avvenga. Quando un attacco, incantesimo o pericolo indica una percentuale, il giocatore che lo infligge, o il GM, dovrà effettuare un tiro percentuale. Se il risultato è superiore al valore indicato l'Effetto non avrà luogo; se, invece, è inferiore si attiverà.

*Esempio: Un mago colpisce Kaska con un incantesimo che ha in 75% di probabilità di causare l'Effetto **A Fuoco**. Il giocatore di Kaska lancia due d10 ottenendo 3 e 5, ossia 35. Essendo inferiore al 75%, Kaska non è solo ferita, ma anche avvolta dalle fiamme.*

Lo **Stordimento** è un caso speciale. Quando un attacco, incantesimo o capacità lo provoca, il personaggio può effettuare subito un Tiro Salvezza. Resterà **Stordito** solo se lo fallisce.

MAGIA

E I PRETI?

Nel mondo di *The Witcher* anche i preti possono usare la magia, di solito sotto forma di Invocazioni. Molti preti credono che questo sia un dono degli dei, mentre i maghi li considerano dei poveri illusi. *L'Easy Mode* non include la Professione del Prete, che è invece presente nel manuale base.

FOCUS

Armi e oggetti con l'effetto Focus permettono a chi li impugna di ridurre il Costo in RES di tutti gli incantesimi che lancia. L'ammontare della riduzione è indicato tra parentesi, ma non può portare il Costo a meno di 1.

Sin dalla Congiunzione delle Sfere alcuni individui sono nati con la capacità di sfruttare e piegare al proprio volere una strana forza, nota come Caos Primevo, che nasce da quattro piani elementali che circondano il globo. Di solito, chi ha una forte connessione con il Caos Primevo riceve un'istruzione su come usare tale potere. Questi individui sono detti incantatori, anche se vengono indicati con numerosi altri epiteti: streghe, stregoni o maghi.

La maggior parte della magia è formata dagli Incantesimi dei maghi, complessi rituali che traggono potere dai piani elementali, lo focalizzano attraverso il corpo del mago, dando forma a un effetto specifico.

Come parte del loro addestramento, i witcher imparano a usare i Segni, una forma meno potente ma più versatile di magia. Ai fini del gioco, Segni e Incantesimi vengono lanciati alla stessa maniera, eccetto per una differenza spiegata nella sezione Resistenza e Soglia di Vigore.

LANCIARE INCANTESIMI

Un incantesimo può essere lanciato come Azione o Azione Extra, per cui un incantatore può eseguirne più di uno per Round. La Prova di Lancio segue la formula:

1d10 + Base di Lanciare Incantesimi

Se il risultato supera il Valore di Lancio dell'incantesimo, questa avrà l'effetto indicato nella descrizione; altrimenti fallirà del tutto.

VALORE DI LANCIO

Il Valore di Lancio da superare dipende dal tipo d'incantesimo

- **Gli Incantesimi Diretti** colpiscono un bersaglio specifico. Quelli denotati come Diretto (Fisico) possono essere evitati con una normale Difesa. In ogni altro caso sarà indicata la Prova necessaria.

- **Gli Incantesimi ad Area** colpiscono l'intera area d'effetto indicata. Quando l'incantesimo viene lanciato, chiunque si trovi al suo interno (o vi entri mentre è ancora attivo) dovrà effettuare una Prova d'Abilità. Gli effetti denotati come Area (Fisica) possono essere evitati con le normali Difese. In ogni altro caso sarà indicata la Prova necessaria.
- **Gli Incantesimi privi di una difesa specifica** non possono essere evitati e l'incantatore dovrà solo effettuare la Prova di Lancio senza ottenere un 1 sul dado.

RESISTENZA E SOGLIA DI VIGORE

Lanciare incantesimi non è facile. I maghi incanalano il Caos Primevo attraverso i loro corpi, un atto molto faticoso, per cui ogni incantesimo ha un costo in punti RES. Quando un incantatore lancia una magia, sottrae il costo indicato dalla propria riserva di Resistenza.

C'è, però, un limite alla quantità di Caos che si può far scorrere nel proprio corpo, rappresentato dalla Soglia di Vigore. Se il Costo in RES di tutti gli incantesimi lanciati in un Round è superiore al Vigore del mago, questi subirà danni. Per ogni punto RES oltre la Soglia di Vigore un incantatore subisce 5 PS.

Esempio: Nel proprio turno, Aislinn, che ha una Soglia di Vigore di 5, lancia Spuntone di Terra (Costo 5) contro un nemico. Dopo di che, spende 3 RES per compiere un'Azione Extra e lanciare Nebbia di Dormyn (Costo 3), per nascondersi. Il Costo complessivo degli incantesimi usati da Aislinn in questo Round è 8, ossia 3 punti oltre la sua Soglia di Vigore. Ha incanalato troppa energia e troppo in fretta e subisce 15 PS.

Al contrario degli Incantesimi i Segni hanno un Costo in RES variabile. Un witcher può decidere di spendere da 1 a 7 punti mentre ne lancia uno. Più RES consuma più il Segno sarà potente.

PORTATA E DURATA

Tutte le magie hanno una portata e una durata. A differenza delle comuni armi a distanza, un incantesimo non può colpire un bersaglio oltre la propria portata.

Alcuni effetti sono indicati come Aree. Questi possono colpire un cono, che ha origine dall'incantatore e la base della larghezza indicata; oppure una sfera del raggio indicato, con il centro in un punto entro la portata dell'effetto.

Le magie con durata istantanea hanno effetto immediato e terminano subito. Altre possono avere una durata casuale (come 1d10 Round) e si concludono alla fine Turno dell'incantatore nell'ultimo Round. Infine, gli incantesimi con durata Attiva richiedono una spesa di RES ogni Round per funzionare. La RES deve essere spesa all'inizio del Turno dell'incantatore e conta contro la sua

Soglia di Vigore. Non è possibile lanciare un altro incantesimo mentre se ne mantiene uno Attivo, ma è possibile disattivarlo in qualsiasi momento senza bisogno di Azioni.

FERITE CRITICHE

Gli incantesimi con una componente fisica, come quelli che danno fuoco al bersaglio o lo colpiscono con schegge di pietra, possono provocare Ferite Critiche se la Prova di Lancio supera la Difesa del bersaglio di almeno 10 (vedere **Combattimento**).

DISASTRI

Se un giocatore ottiene un 1 su una Prova di Lancio, non solo avrà fallito nel lanciare l'incantesimo, ma subirà delle conseguenze. Il GM gli chiederà di tirare un altro d10 e consultare la tabella sottostante in base al risultato.

TABELLA DEI DISASTRI

Tiro	Effetto
1-6	La magia crepita e scintilla, causando all'incantatore un numero di danni, ignorando l'Armatura, pari al Costo in RES dell'incantesimo.
7-9	Oltre a quanto indicato sopra, l'incantatore subisce un effetto in base all'elemento dell'Incantesimo. • Terra: L'incantatore è Stordito. • Aria: L'incantatore cade Prono e vola indietro di 2m. • Fuoco: L'incantatore va A Fuoco. • Acqua: L'incantatore resta Congelato. • Misto: Tirare 1d6 - 1: Effetto di Terra - 2: Effetto d'Aria - 3-5: Effetto di Fuoco - 6: Effetto d'Acqua
10	Oltre agli effetti indicati sopra, l'energia esplode dal corpo del mago. Chiunque si trovi nel raggio di 2m subisce un numero di danni al Torace pari al Costo in RES dell'incantesimo. L'Armatura si applica normalmente.

MANIFATTURA

MANIFATTURA NEL MANUALE BASE

Nell'*Easy Mode* il processo di manifattura è stato semplificato, mentre nel manuale base è un elemento importante, forse vitale, di ogni avventura. Ci sono regole per realizzare quasi ogni tipo di arma o sostanza, di solito a un terzo del prezzo di mercato, e per raccogliere componenti nelle selve sfruttando Sopravvivenza, che rendono il tutto ancora meno costoso! Infine c'è l'Artigiano, una Professione dedicata alla manifattura. Ogni personaggio con le Abilità adatte può realizzare un oggetto o mescolare sostanze alchemiche, ma gli Artigiani hanno capacità apposta per renderli migliori.

Gli artigiani sono professionisti abili, ma spesso oberati di lavoro, perché in tutto il Continente ci sono persone che hanno la necessità di riparare o far costruire oggetti. Ogni esercito e villaggio ha bisogno di artigiani che realizzino armi, arnesi agricoli, gioielli, barili, unguenti alchemici e molto altro!

Alcuni dei PG presentati nell'*Easy Mode* hanno le abilità necessarie: Kaska, Torma e Luskar hanno Alchimia, utile per realizzare pozioni, mentre Ada ha Manifattura, con cui può costruire ogni tipo di oggetto dalle sedie alle spade. Il procedimento però è identico per entrambe le abilità.

Inoltre Kaska, Luskar e Ada hanno tutti una formula o diagramma, descritti a fondo pagina.

Passo 1: Diagramma o Formula

Per ogni oggetto realizzabile (che sia un'arma, uno scudo, un'armatura o una pozione) esiste un diagramma o formula che indica gli ingredienti e

come assemblarli. L'artigiano deve avere a disposizione il progetto giusto per poterlo realizzare.

Passo 2: Componenti

Legno, acciaio e fegato di ghoul sono tutti materiali utili. Ogni formula o diagramma include la lista delle componenti necessarie al progetto, oltre al loro costo.

Passo 3: La Prova

Con i materiali e gli arnesi giusti, l'artigiano può iniziare a lavorare. Ogni formula o diagramma indica il tempo occorrente e la CD della Prova di Alchimia o Manifattura necessaria. Se il giocatore ha successo, le componenti saranno consumate, ma il personaggio riuscirà a realizzare l'oggetto. In caso di fallimento, le componenti vengono comunque consumate, ma si otterrà solo un piccolo disastro. Si può sempre ritentare, ma si dovranno comprare altri materiali.

FORMULE E DIAGRAMMI

Formula di Kaska			
Nome	CD Alchimia	Tempo	Componenti
Polvere Coagulante	12	5 Round	Etere (×1), Rebis (×1)
Formula di Luskar			
Nome	CD Alchimia	Tempo	Componenti
Rondine	16	½ Ora	Etere (×1), Caleum (×1), Vitriolo (×1)
Diagramma di Ada			
Nome	CD Alchimia	Tempo	Componenti
Dardi a Punta Larga	15	1 Ora	Legname (×1), Ferro (×1), Piume (×1), Cote (×1)

CONSIGLI PER IL GM

Quando si gioca una partita a *The Witcher* esistono alcuni dettagli da tenere a mente per mettere i giocatori nella giusta disposizione d'animo. Questo estratto dalla Guida del Game Master presenta alcuni aspetti fondamentali.

LA VITA È DURA E VA GODUTA!

A questo punto molti avranno notato come il mondo di *The Witcher* sia piuttosto spietato: l'equipaggiamento costa molto e la vita vale poco. Questo è assolutamente voluto: è un mondo crudele e letale. L'economia è in uno stato tale per cui un semplice coltello da lancio costa un occhio della testa e qualcuno potrebbe rimetterci letteralmente un occhio nel tentativo di trovare i soldi per acquistarlo. L'ambiente è violento e senza pietà, ma ciò rende la felicità assai più dolce. Dopo una lunga giornata in mezzo a morte e distruzione, tornare a una casa quasi normale e a un abbraccio amorevole può essere la più grande ricompensa. Le più sfavillanti tra le poche luci di *The Witcher* sono amore e amicizia, unico sollievo al fardello della vita.

Il GM deve sempre rammentare che – per quanto il mondo di *The Witcher* sia tetro, oscuro e mortale – è possibile raggiungere la felicità. I giocatori potrebbero incontrare qualcuno di speciale e innamorarsi, sistemarsi e farsi una

famiglia, ma c'è un prezzo da pagare. La felicità dovrebbe sempre essere a portata di mano, ma raggiungerla non è la fine della campagna. Una volta ottenuta deve essere difesa da questo mondo distrutto dalla guerra. I PG dovranno sempre combattere. Il GM potrebbe inviare mostri ad attaccare le loro case, soldati a rapire le famiglie. È fondamentale far comprendere come sia possibile essere felici, ma esista sempre un prezzo da pagare.

NESSUNA DOMANDA HA RISPOSTE SEMPLICI

Le vicende di *The Witcher* non si svolgono in un mondo pulito e ordinato, dove la risposta giusta è sempre chiara non appena si pone la domanda. In molti casi la risposta “giusta” non esiste neppure. Spesso i giocatori dovranno scegliere tra due alternative che sembrano “corrette” e “sbagliate” allo stesso tempo. È probabile che commettano errori che li perseguiteranno per il resto delle vite dei loro personaggi.

Il mondo di *The Witcher* può essere caotico, ostile e sanguinoso. Non bisogna mai concedere ai giocatori una soluzione ovvia a un problema complesso. Meglio costringerli al compromesso. Se l'intero gruppo inizia a discutere sulle implicazioni etiche di quanto sta per fare, allora il GM ha fatto un buon lavoro.

I MOSTRI NON SONO L'UNICO MALE

In *The Witcher* i mostri non sono l'unico pericolo di cui preoccuparsi. Tra sanguinose lotte per il potere, crimini violenti e rivolte, le genti del Continente possono essere pericolose quanto i mostri, se non di più. Un mostro è, almeno, un pericolo palese. Nessuno è davvero al sicuro, neppure tra le mura di una città, circondato da guardie e persone “civilizzate”. Anche nascondersi dietro a possenti mura pattugliate da sentinelle, non garantisce la sicurezza: è sempre possibile che un pugnale si conficchi nella schiena, spinto dall'oro, dalla rabbia o semplicemente dall'odio.



ACQUE IMMOBILI



COMBATTIMENTO VERBALE NEL MANUALE BASE

Molti aspetti di questa avventura possono essere risolti in modo non-violento usando abilità sociali. Nel manuale base di *The Witcher* c'è un intero sistema opzionale per trasformare una semplice serie di tiri di dado in uno scontro verbale al fulmicotone, con argute risposte, argomentazioni sentite e capacità speciali che permettono di studiare l'avversario e sfruttarne i punti deboli.

NOTA SUGLI SCOIA'TAEL

Per quanto possa sembrare strano, le unità degli Scoia'tael sono dette "commando". Non è un errore di battitura.



BACKGROUND (LEGGERE AD ALTA VOCE)

Vizima, capitale di Temeria, è caduta sotto una marea nera e dorata. Voi eravate là e avete visto tutto. I Neri non si sono neppure preoccupati di scagliare bestiame putrefatto o teste di soldati oltre le mura. Appena la macchina bellica Nilfgaardiana ha raggiunto le mura, tutto è diventato un marasma di sangue e acciaio, urla e morte. Siete riusciti a trascinarvi fuori da quell'inferno e dirigervi a nord. Con le pattuglie imperiali che davano la caccia ai sopravvissuti, stentavate a riconoscere i boschi e i villaggi che attraversavate. Solo quando siete giunti nella palude avete capito di essere vicini al Pontar. Ora non vi resta che attraversarlo per trovare rifugio in Redania.

IL RESTO DELLA STORIA

I giocatori sono rifugiati Temeriani. Forse non tutti erano nativi della Temeria, ma si trovavano a Vizima quando iniziò l'assedio. Essendo riusciti a fuggire, hanno attraversato la regione fino alle paludi che circondano il fiume Pontar, il confine naturale con la Redania. Quel che non sanno è che, mentre si inoltrano nell'acquitrino alla ricerca di un guado, dovranno affrontare un'orda di sanguinari drowner e un commando di Scoia'tael. Questi non-umani, amareggiati e furiosi, si nascondono da settimane nella palude, uccidendo i viaggiatori umani.

AMBIENTAZIONE

L'intera avventura è ambientata nella palude lungo le rive del Pontar. A un giorno di marcia verso sud ci sono campi aperti, ma pattugliati

dai Nilfgaardiani. A nord, invece, il Pontar si allarga tanto che guardarlo è impossibile e nuotare sarebbe anche più pericoloso, dato che la zona è infestata dai drowner. Appena a est c'è un piccolo villaggio, quasi una borgata, conquistato da un commando di Scoia'tael che ne ha fatto il proprio campo base. Qui si trova anche uno dei pochi traghetti della zona.

GLI AVVERSARI

- **I drowner** vivono nelle profondità del Pontar. Sono aggressivi e attaccheranno i giocatori appena questi tenteranno di attraversare il fiume. Sono in numero pari a quello dei giocatori.
- **Gli arcieri Scoia'tael** sono accampati in un piccolo villaggio senza nome lungo la riva. Sono aggressivi, ma non automaticamente ostili, verso i viaggiatori. Sono in numero pari a quello dei giocatori.
- **La Comandante Ciara** è il capo degli Scoia'tael. È una giovane elfa, astuta e controllata, ma rapida nel mettere mano alla spada.

PREPARAZIONE (LEGGERE AD ALTA VOCE)

Finalmente potete riposare tranquilli... o almeno riposare. Mentre le zanzare vi ronzano attorno alla testa e le ombre scivolano tra i cespugli, raggiungerete un isolotto al margine del fiume. Non è molto grande, ma è asciutto e vi concederà un po' di respiro. I Neri non dovrebbero essere nelle vicinanze, probabilmente prenderanno la via diretta per la Redania dopo aver finito di fare a pezzi la Temeria. Ora, la domanda è: come attraversare il Pontar? A parte questo isolotto il terreno è tutto fango e acqua fetida. Chissà quanto è profondo il fiume... o cosa potreste incontrare. Forse c'è un traghetto? Un ponte? Qualcosa.

L'AGGANCIAMENTO

I giocatori sono sulle rive del Pontar, circondati da una palude e il sole sta tramontando. Vedere **Condizioni della Palude** (colonna laterale) per capire cosa dovranno affrontare. Mentre il gruppo investiga, una banda di Arcieri Scoia'tael (pari a metà dei PG) si sta avvicinando furtivamente. Il GM dovrebbe eseguire una singola Prova di Nascondersi, usando la Base d'Abilità degli Scoia'tael e confrontarla con le Prove d'Accortezza dei giocatori. Chi ottiene un risultato inferiore non si accorgerà dell'av-

vicinarsi degli Arcieri, mentre gli altri avranno diritto a un'azione prima che gli Scoia'tael entrino nella radura e parlino. Se tutto il gruppo fallisce, la presenza degli Arcieri sarà rivelata solo quando uno di essi parlerà. Se il gruppo include degli umani vedere **Rabbia degli Scoia'tael** (colonna laterale), altrimenti l'Arciere dirà:

Viaggiatori. Cosa vi conduce sulle rive del Pontar? Queste paludi sono oscure e pericolose.

Gli Scoia'tael non sono automaticamente ostili, neppure se il gruppo include degli umani, ma risponderanno al fuoco in caso di aggressione (vedere **Battaglia delle Rive**). Se il gruppo non attacca andare a **Incontro con gli Scoia'tael**.

BATTAGLIA DELLE RIVE

Se i giocatori provocano uno scontro con gli Scoia'tael, tutti devono tirare l'Iniziativa e cominciare la battaglia. Gli Arcieri sanno di essere in inferiorità numerica e non si batteranno fino alla morte, ma fuggiranno verso il loro campo dopo un Round. Per raggiungere il campo impiegheranno 3 Round correndo a velocità massima. Se i giocatori non uccidono tutti gli Scoia'tael entro il terzo Round, questi daranno l'allarme ai loro compagni. Dopo di che, i PG dovranno affrontare l'intero commando. Finché la Comandante Ciara è viva, gli Scoia'tael si batteranno sino all'ultimo. Quando la Comandante muore, ogni Arciere ridotto a meno di metà della sua Salute fuggirà. Se, invece, saranno i giocatori a fuggire, il commando non li inseguirà, ma resterà allerta.

In caso il gruppo dovesse decidere di ritornare all'accampamento, vedere **Attaccare l'Accampamento**. Se, invece, i PG uccidono tutti gli Scoia'tael possono appropriarsi del bottino e prendere il traghetto (vedere **Gita in Traghetto**).

INCONTRO CON GLI SCOIA'TAEL

Se i giocatori non attaccano gli Scoia'tael, questi saranno disposti a parlare. Questo commando non è molto interessato ad atti di violenza gratuita e si limita a colpire le carovane di umani che transitano per la palude. Tuttavia, non sono neppure disposti ad aiutare il gruppo senza un compenso. Il commando ha due necessità: denaro per comprare riforni-

CONDIZIONI DELLA PALUDE

Mentre si muovono e combattono nella palude, i PG dovranno stare molto attenti al terreno. Per questo subiscono una penalità Moderata (-3) alla Prove di Eludere e Atletica.

RABBIA DEGLI SCOIA'TAEL

Gli Arcieri Scoia'tael odiano gli umani, che in passato li hanno spesso maltrattati. Per questo gli umani subiscono una penalità Moderata (-3) alle Prove di Autorità, Carisma, Persuasione e Seduzione nei confronti di questi elfi. Inoltre, gli Scoia'tael li insulteranno continuamente chiamandoli *dh'oine* (un termine della Lingua Antica che significa "umano" e viene usato come insulto razzista), parleranno come se non fossero presenti e li minacceranno a ogni piè sospinto.

UMANI

NELL'ACCAMPAMENTO

Nessuno degli Scoia'tael è felice di vedere un umano nell'accampamento. Non lo attaccheranno, ma una Prova di Accortezza o Sensibilità sarà sufficiente a capire che l'umore degli elfi va dal volerlo uccidere sul posto al timore che ve ne siano altri nelle vicinanze. In ogni caso gli arcieri terranno d'occhio gli umani, restando sempre vicini e non riporranno mai le armi.

INDIZI

CD	Indizio
12	Il campo è pieno di arcieri Scoia'tael, in numero pari ai PG.
14	L'accampamento era una vecchia borgata e molti edifici presentano danni e macchie di sangue.
16	Lungo una sezione delle mura ci sono una serie di picche su cui sono infilzati teschi con diversi tipi di elmi.
18	Per un attimo, il personaggio riesce a vedere all'interno di una tenda due o tre elfi feriti. Questi Scoia'tael sono troppo malmessi per partecipare a eventuali scontri nell'accampamento.

menti e aiuto nel riparare le porte del villaggio dov'è accampato.

Se i giocatori chiedono esplicitamente aiuto per attraversare il Pontar, gli Scoia'tael menzioneranno il traghetto, ma non hanno alcuna intenzione di lasciarlo usare ai PG. Sarà necessario convincerli, impiegando Persuasione, Carisma e Seduzione (a cui gli Scoia'tael potranno opporsi con Resistere a Coercizione) o Intimidire (opposto a Coraggio). Se i PG riescono a convincerli, gli elfi proporranno uno scambio: l'uso del traghetto in cambio di denaro o dell'aiuto nel sistemare le porte.

Superando una Prova di Commercio, contrastata da Resistere a Coercizione, gli Scoia'tael si accontenteranno di 150 Corone, altrimenti non scenderanno sotto le 300. Se, invece, i PG si offrirono di riparare le porte, il Commando accetterà e li condurrà all'accampamento (vedere **Accampamento**).

ATTACCARE L'ACCAMPAMENTO

Nel caso i giocatori decidano di assaltare l'accampamento, dovranno affrontare l'intero commando. Come indicato in precedenza, finché la Comandante Ciara è viva, gli Scoia'tael si batteranno sino all'ultimo, altrimenti ogni Arciere ridotto a meno di metà della sua salute fuggirà. È anche possibile infiltrarsi nel campo, superando una Prova di Nascondersi contrastata da quella d'Accortezza degli elfi. Durante il giorno sarà necessario restare ai margini dell'accampamento, perché chi dovesse dirigersi al centro verrebbe subito individuato. Durante la notte, i PG ottengono un bonus Moderato (+3) a Nascondersi e potranno attraversare il centro del campo senza essere visti. Una volta raggiunto il traghetto, dovranno superare una Prova di Nascondersi CD 16 per metterlo in acqua senza dare l'allarme. In caso di fallimento, dovranno battersi con tutto il commando, mentre con un successo si passa a **Una Gita in Traghetto**.

Se il gruppo raggiunge il traghetto sotto il fuoco nemico, un PG potrà usare la propria Azione per tirare la fune. Ci vogliono 4 Round per attraversare il fiume e dopo

il primo si passa a **Una Gita in Traghetto**. Quando inizia l'attacco dei drowner, gli Scoia'tael cesseranno il fuoco.

L'ACCAMPAMENTO

Nel caso in cui i PG riescano a convincere gli Scoia'tael ad aiutarli verranno condotti all'accampamento. Leggere la seguente descrizione:

Dopo alcuni minuti di marcia tra paludi e canneti, arrivate a una piccola radura lungo la riva del Pontar. Gran parte della zona è circondata da una rozza palizzata di tronchi scortecciati legati tra loro da funi. La palizzata è alta circa 8 metri e notate i volti dipinti di alcuni elfi che vi fissano con sospetto da dietro il parapetto. Le porte sono state puntellate, ma vi accorgete facilmente che sono state pesantemente danneggiate e bruciacchiate.

Una volta entrati, venite osservati da molti elfi dall'aspetto inzaccherato. Tutti portano archi già incordati e molti stanno giochicchiando con gli impennaggi delle loro frecce mentre vi fissano.

Se ci sono degli umani nel gruppo vedere **Umani nell'Accampamento** (colonna laterale), altrimenti la scena continua.

Mentre i PG attraversano il campo, possono fare una Prova d'Accortezza per notare alcuni indizi (vedere la **colonna laterale Indizi**).

Se il gruppo ha pagato gli Scoia'tael, sarà condotto fino a un molo dall'aspetto malsicuro, dove è attraccato un traghetto leggermente danneggiato, ma ancora utilizzabile (vedere **La Comandante**).

Nel caso in cui il gruppo abbia accettato di sistemare le porte andare alla sezione **Sistemare le Porte**.

LA COMANDANTE

I PG vengono condotti al traghetto e gli Scoia'tael iniziano a prepararlo per la traversata, ma dopo pochi minuti vengono interrotti da Ciara. La comandante ha appena finito di interrogare un viaggiatore umano e sospetta del gruppo. Ad un suo ordine, l'elfo che conduceva i PG si ferma e Ciara si rivolge al personaggio con il valore più alto di Autorità o Empatia:

Chi siete e cosa ci fate nel mio accampamento? Non ho tempo per le chiacchiere e poca pazienza con i bugiardi.

Ciara teme che i PG siano spie Nilfgaardiane, perché sa che l'Impero intende spingersi ancora più a nord e, logicamente, potrebbe inviare agenti a raccogliere informazioni e causare disordini.

Se i giocatori provano a mentirle dovranno superare una Prova di Inganno, contrastata dalla Sensibilità dell'elfa. In caso di fallimento, Ciara allerterà tutti gli Arcieri nel campo e darà al gruppo un'ultima occasione di dire la verità. Se il bugiardo era un Umano, estrarrà il suo messer Elfico, dando il via a uno scontro.

I giocatori che riescono a convincere la comandante di non essere spie Nilfgaardiane verranno lasciati in pace e potranno proseguire nella loro **Gita in Traghetto**.

SISTEMARE LE PORTE

Chi, invece, avesse deciso di riparare le porte, riceverà alcuni arnesi improvvisati e l'ordine di mettersi all'opera. I giocatori possono tentare una Prova di Tattica CD 14 per capire che la porta è stata danneggiata con alcune bombe. Se interrogati al riguardo, gli Scoia'tael ammetteranno (sinceramente) di avere usato alcune bombe, rubate da un convoglio militare mesi fa, per sfondare le porte e conquistare il villaggio. Avranno un'aria molto divertita nel ricordare come, una volta entrati, avessero scoperto che gli abitanti stavano già fuggendo oltre il Pontar.

Nessuno è però sopravvissuto, perché appena l'acqua arrivò loro alla vita, i drowner li trascinarono tutti sul fondo.

La porta ha tre grossi problemi:

- Una cerniera del battente sinistro è stata piegata malamente. Ripararla richiede una Prova di Manifattura CD 16.
- L'anta destra ha una crepa per tutta la sua lunghezza e deve essere rinforzata con una barra trasversale. Allineare le due parti è una Prova di Prestanza CD 15 e posizionare la barra una Prova di Manifattura CD 13.

- Infine, il fuoco ha indebolito l'anta sinistra, che dovrà essere irrobustita con un composto alchemico (Prova di Alchimia CD 15) o pezzi di legno (Manifattura CD 15).

Una volta finiti i lavori il gruppo verrà condotto al traghetto (vedere **La Comandante**).

UNA GITA IN TRAGHETTO

Se il gruppo ha aiutato gli Scoia'tael, un elfo li accompagnerà e tirerà la catena per muovere il traghetto. Nei gruppi che lo hanno rubato, invece, dovrà occuparsene uno dei PG. Ci vogliono 4 Round di fatica per attraversare il fiume. Durante il primo Round il GM dovrà richiedere una Prova di Accortezza contro quella di Nascondersi dei drowner.

In caso di successo, il gruppo sarà consapevole dell'imboscata dei mostri. I drowner sono in numero pari ai PG e balzeranno fuori dall'acqua aggredendoli. Se è presente anche l'elfo, questi continuerà a tirare la catena, trainando il traghetto verso l'altra sponda del Pontar, che verrà raggiunta alla fine di altri 3 Round. Se qualcuno dovesse cadere in acqua, vedere **Combattimento in Acqua** (colonna laterale).

OLTRE IL FIUME

Una volta superato il Pontar, i giocatori potranno proseguire il loro viaggio in Redania, alla ricerca di un rifugio dalla macchina bellica Nilfgaardiana. Leggere ad alta voce:

Mentre il fiume scompare oltre l'orizzonte, vedete le foreste della Redania innalzarsi di fronte a voi. Ci vorranno ancora alcuni giorni prima di raggiungere una cittadina, ma il peggio è passato e, per ora, il fronte è alle vostre spalle.

COMBATTERE IN ACQUA

I personaggi che cadono in acqua subiranno una penalità Moderata (-3) ad Attacchi e Difese e potranno muoversi solo fino al proprio valore di Balzo.

FUGGIRE NELLA FORESTA

Se il gruppo raggiunge l'altra sponda del Pontar, i drowner abbandoneranno l'inseguimento dopo un Round. Il terreno della sponda nord è paludoso proprio come quello della sponda sud.

MAPPA



COMANDANTE CIARA

BACKGROUND

La Comandante Ciara è un'elfa relativamente giovane, nata nel cuore della Redania, uno dei Regni Settentrionali. Quando era bambina, il razzismo diffuso per tutto il Nord fu la causa della morte del padre e dell'esilio del resto della famiglia. Costretta a sopravvivere nelle foreste, Ciara divenne un'assassina spietata, che uccideva e rapinava i villaggi della regione per ottenere cibo e rifornimenti. Un passo alla volta finì a lavorare per gli Scoia'tael, guidando assalti contro gli insediamenti umani e dando la caccia agli abitanti per sport.

Di recente, però, Ciara ha compreso che per quanti umani uccida, non restituirà alla sua gente l'antica gloria perduta, né riporterà in vita i suoi amici. Dopo uno scontro molto sanguinoso con le forze speciali Redanianne, i cosiddetti Rossi, Ciara ha ordinato al suo comando di ritirarsi nel villaggio sulle rive del Pontar per leccarsi le ferite e pianificare la prossima mossa.

Per ora, Ciara è più interessata alla salvezza del suo comando che ad eliminare gli oppressori umani... in particolare adesso che Nilfgaard sta marciando verso nord.

Equipaggiamento	
Oggetto	Effetti
45 Corone	Le Corone sono la principale valuta nel GdR di <i>The Witcher</i> .
Fiasca di Spirito (x1)	Una fiasca di spirito alcolico distillato tre volte dai nani.
Frecce (x30)	Munizioni per l'arco lungo.
Liuto	Il liuto è uno strumento a corde che richiede entrambe le mani per essere suonato.
Plancia da Poker coi Dadi	Il poker coi dadi è un gioco d'azzardo.
Sacca da Viaggio	Una sacca per trasportare tutti i propri averi.
Sventratrici Elfiche (x10)	Le Sventratrici Elfiche sono frecce speciali che, oltre a danneggiare, causano Sanguinamento. Inoltre, la punta di ogni freccia rimane nella ferita e richiede una Prova di Pronto Soccorso (o Mani Guaritrici) CD 16 per essere rimossa. Finché non ci si riesce la ferita continuerà a sanguinare.

Salute	
35	
Resistenza	
35	

Armatura	
Cappuccio a Doppia Trama	
Gambesone Aedirniano	
Brache Imbottite	

Valori dell'Armatura		
Locazione	PR	Danni
Testa	5	
Torace	5	
Arti Inferiori	5	

Vulnerabilità	
Veleno dell'Impiccato La Comandante Ciara subisce danni aggiuntivi dalle armi ricoperte di Veleno dell'Impiccato.	

Tipo	Umanoide (Elfa)
------	-----------------

INT	6	GRI	7
RIF	8	BAL	3
DES	9	RES	35
FIS	7	REC	7
VEL	6	PS	35
EMP	5	VIGORE	0
MAN	5		
VOL	7		
FOR	0		

Basi di Abilità	
Accortezza (15)	Nascondersi (16)
Archi (15)	Resistere a Coercizione (14)
Atletica (16)	Resistere alla Magia (13)
Autorità (16)	Rissa (12)
Coraggio (16)	Scherma (16)
Eludere (15)	Sopravvivenza (16)
Lame Corte (14)	Tempra (14)

Armi				
Nome	N°Att	PA	Danno	Effetti
Pugno	2	+0	1d6+2	Non-Letale
Calcio	2	+0	1d6+6	Non-Letale
Arco Lungo	1	+0	4d6	Gittata: 200m
Messer Elfico	2	+2	3d6+6	-
Pugnale	2	+0	1d6+2	-

Capacità	
Artistico Gli elfi hanno occhio per la bellezza e un talento naturale per l'espressione artistica. Ottengono +1 innato alla Base di Belle Arti.	Tiratore Anni di tradizione e di pratica pongono gli elfi tra i migliori arcieri al mondo. Ottengono un +2 innato alla Base di Archi e possono estrarre e incordare un arco senza impiegare un'Azione.
Sintonia Naturale Gli elfi non infastidiscono gli animali e ogni bestia che incontrano li considera amichevoli e non li attacca senza provocazione.	

ARCIERE SCOIA'TAEL

Tipo	Umanoide (Elfo)
------	-----------------

INT	4	GRI	5
RIF	6	BAL	4
DES	7	RES	25
FIS	5	REC	5
VEL	7	PS	25
EMP	5	VIGORE	0
MAN	4		
VOL	6		
FOR	0		

Basi di Abilità	
Accortezza (13)	Resistere a Coercizione (10)
Archi (15)	Resistere alla Magia (10)
Atletica (14)	Rissa (10)
Coraggio (12)	Scherma (12)
Eludere (13)	Sopravvivenza (14)
Lame Corte (12)	Tempra (12)
Nascondersi (15)	-

Salute	
25	
Resistenza	
25	

Valori dell'Armatura		
Localizzazione	PR	Danni
Testa	5	
Torace	5	
Arti Inferiori	5	

Armatura	
Cappuccio a Doppia Trama	
Gambesone Aedirniano	
Brache Imbottite	

Vulnerabilità	
Veleno dell'Impiccato Gli Arcieri Scoia'tael subiscono danni aggiuntivi dalle armi ricoperte di Veleno dell'Impiccato.	

Armi				
Nome	N°Att	PA	Danno	Effetti
Pugno	1	+0	1d6+2	Non-Letale
Calcio	1	+0	1d6+6	Non-Letale
Arco Lungo	1	+0	4d6	Gittata: 200m
Coltelli da Lancio (×3)	1	+0	1d6	Gittata: 20m
Falchion da Caccia	1	+0	3d6	-
Pugnale	1	+0	1d6+2	-

Capacità	
Specialista dell'Imboscata Quando un gruppo di Arcieri Scoia'tael effettua una prova di Nascondersi per non farsi individuare da potenziali bersagli, l'intero gruppo usa il singolo tiro più alto tra tutti i membri.	

CONOSCENZA ACCADEMICA (ISTRUZIONE CD 14)

Affrontare gli Scoia'tael è complesso perché di rado caricano attaccando a caso. Sono guerriglieri addestrati, che si muovono in gruppi detti "commando" e tendono imboscate. Quando si attraversa una densa foresta del Nord bisogna sempre stare attenti. Spesso i commando seguono una preda per ore, in attesa di trovare il luogo migliore per l'imboscata.

Gli Scoia'tael iniziano l'attacco con raffiche di frecce dagli alberi. Dopo la prima scarica, metà dell'unità impugna i falcioni e carica al grido di "Aelirren!" o "Sherrawedd!", in ricordo della grande eroina elfica Aelirren e del Palazzo di Sherrawedd, dove morì. Mentre i compagni impegnano gli avversari in mischia, il resto del commando rimane in posizione tirando verso lo scontro. Coloro che si trovano troppo lontani per la mischia, ma entro una decina di metri, impiegano coltelli da lancio contro il bersaglio più vicino. Il modo migliore per affrontare gli Scoia'tael è avere copertura. Se c'è un carro meglio ripararsi dietro (o all'intero) per costringerli a uscire allo scoperto. È essenziale evitare di scoprirsi e affrontare prima gli avversari in mischia. Il negoziato è sconsigliabile.

Equipaggiamento	
Oggetto	Effetti
1d10 Corone	Le Corone sono la principale valuta nel GdR di <i>The Witcher</i> .
Frecce (×30)	Munizioni per l'arco lungo
Sventratrici Elfiche (×10)	Le Sventratrici Elfiche sono un tipo speciale di frecce che oltre a danneggiare causano Sanguinamento. Inoltre, la punta di ogni freccia rimane nella ferita e richiede una Prova di Pronto Soccorso (o Mani Guaritrici) CD 16 per essere rimossa. Finché non ci si riesce la ferita continuerà a sanguinare.

DROWNER

CONOSCENZA DEI WITCHER (BESTIARIO CD 10)

I drowner *non* sono malfattori morti. Molti lo credono a causa dei tanti racconti popolari e libri sull'argomento. Come tutti i necrofagi, i drowner sono creature di un altro piano giunte molti secoli fa in seguito alla Congiunzione delle Sfere. Privi di una nicchia ecologica, sono divenuti un flagello. Preferiscono vivere sulle coste, nei fiumi o negli acquitrini. Sono anfibi e trascorrono buona parte del tempo in acqua. Quando emergono, di solito, sono spinti dalla fame e afferrano la prima vittima vicina all'acqua, oppure si spingono verso l'entroterra. Quando trovano una preda la circondano e le balzano addosso in un turbine di artigli.

Un grande gruppo di drowner può essere un inferno. Attaccano singoli avversari da ogni direzione, forti del numero. Sono immuni ai veleni, grazie alle acque fangose e tossiche in cui vivono, e ci vuole parecchio per sconfiggerli. Tuttavia, sono anche tremendamente stupidi. I pochi studi in materia concordano sul fatto che non sono più intelligenti di un comune pesce predatore. Agiscono spinti solo dall'istinto ed è impossibile ragionarci. Sono persino immuni agli incantesimi che colpiscono la mente o le emozioni. Questo significa che non formulano mai piani più complessi di "attacco" e possono essere distratti da oggetti luccicanti, purché non abbiano ancora sentito il sapore del sangue. Essendo tanto stupidi, continuano a combattere persino mentre vanno a fuoco e non tentano di spegnerlo finché non sono quasi morti (sotto 10 PS).

Bottino	
Oggetto	Utilizzo
Cervello di Drowner (x1)	Contiene un'unità di Rebis.
Essenza Acquatica (x1d6/2)	Contiene un'unità di Hydragenum.
Lingua di Drowner (x1)	Contiene un'unità di Caelum.

Salute	
25	
Resistenza	
25	

Armatura	
-	
-	
-	

Valori dell'Armatura		
Localazione	PR	Danni
Testa	0	
Torace	0	
Arti Inferiori	0	

Vulnerabilità	
Unguento Anti-Necrofagi I drowner subiscono danni aggiuntivi dalle armi ricoperte di Unguento Anti-Necrofagi.	
Fuoco I drowner sono vulnerabili al danno da fuoco, compreso quello provocato dalla condizione A Fuoco.	

Armi				
Nome	N°Att	PA	Danno	Effetti
Artigli	1	+0	3d6	-

Capacità	
Anfibo I drowner possono sopravvivere sott'acqua senza limiti di tempo. Non possono affogare, né subiscono penalità per agire sotto la superficie.	Ferale Grazie all'istinto, i drowner possiedono INT 7 ai fini delle prove d'Accortezza e Sopravvivenza.
Immunità ai Veleni I drowner non subiscono danni dalla condizione Avvelenato.	Impenetrabilmente Ottuso I drowner sono tanto stupidi da risultare immuni a tutti gli effetti magici che colpiscono pensiero ed emozioni.

Tipo		Necrofago	
INT	1	GRI	5
RIF	7	BAL	3
DES	7	RES	25
FIS	6	REC	5
VEL	6	PS	25
EMP	1	VIGORE	0
MAN	1		
VOL	4		
FOR	0		

Basi di Abilità	
Accortezza (13)	Nascondersi (12)
Atletica (13)	Resistere alla Magia (8)
Coraggio (12)	Rissa (13)
Eludere (12)	Sopravvivenza (13)
Mischia (13)	Tempra (12)

**Al mondo non serve
un eroe...**

**Serve un
professionista.**



Il Continente è straziato da una terribile guerra e i mostri si aggirano di nuovo per le campagne. In questo tetro scenario si svolgono milioni di storie: amori, tragedie, vendette, avidità e gloria. Quale sarà la vostra?!

Grazie a regole semplificate e facili da comprendere – e a una serie di personaggi già pronti – questo fascicolo contiene tutto il necessario per tuffarsi nel tetro e pericoloso mondo di *The Witcher*.

Ricordatevi, però, di tenere vostra arguzia affilata quanto la vostra spada.



Manuale Base Disponibile