

Wóz Rudolfa

„Zbierzcie się ludzie i patrzajcie, jakie cuda tu przywiozłem! Z dalekich Gór Tir Tochair Wasz dobry przyjaciel Rudolf przywozi to, co najlepsze! Serca otwierajcie i sakiewki!”

– Rudolf Kazmer

Ulepszenia kuszy

Kusza to jeden z najbardziej zaawansowanych typów oręża w świecie wiedźmińskim. To cuda techniki, które pozwalają prostemu kmiotkowi strzelać z celnością i siłą porównywalną z trenującym przez lata łucznikiem. Najprostsza kusza nie jest jednak tak skuteczna, jak zaawansowane jej formy. Te już są ulepszone pod kątem konkretnego strzelca, jego preferencji i potrzeb. Kusza ręczna może zostać tak wzmocniona jeden raz. Pozostałe odmiany tej broni, jak klasyczna kusza czy kusza łowcy potworów, mieszczą dwa ulepszenia. Te muszą być przygotowane lub zakupione oddzielnie, a następnie zamontowane przez poświęcenie wszystkich Akcji w rundzie. Nie jest do tego potrzebny żaden test. Usunięcie ich zajmuje tyle samo czasu. Jedna kusza może mieć tylko jedno ulepszenie danego typu.

Nazwa	Dostęp.	Efekty	Dyskr.	Waga	Cena
Celownik nilfgaardzki	R	+1 do Celności	W	0,1	275
Kolba stabilizująca	P	Daje kuszy efekt wyważona	Ś	0,5	395
Kolba ze Skellige	P	Zwiększa trwałość kuszy o 5 i pozwala używać jej w zwarciu jako broni zadającej obrażenia Miażdżone (takie, jak przy strzelaniu), z Celnością -1	Ś	0,5	375
Ulepszony kołowrót	W	Pozwala poświęcić nie tylko Akcję, ale też Ruch na przeładowanie	Ś	0,5	440
Wzmocniona cięciwa	R	+1k6 obrażeń	W	0,1	425

Opisy

Celownik nilfgaardzki

Trzeba Czarnym oddać, że robią dobre celowniki do kuszy. Te dwa jakby kolce z przodu pozwalają łatwiej ustawić broń na celu. Tak, jakby trochę czasu poświęcić na celowanie. Skłamałbym, jakbym mówił, że ich nie używałem. Co ja, głupi jestem?

Kolba stabilizująca

Jak chcesz zdjąć ważny cel, taka kolba to jak błogosławieństwo. Oczywiście samego strzału musisz nie skrewić, ale jeśli nie jest z ciebie kiep, to bełt polecą w cel prosto jak... no jak strzała, co nie?

Kolba ze Skellige

Nieczęsto się zdarza, że musisz kogoś tłuc po łbie kuszą, ale dobrze mieć taką możliwość, co nie? Wtedy taka solidna metalowa kolba się całkiem przydaje. Miałeś kuszę, a tu niespodzianka, masz porządną młot.

Ulepszony kołowrót

Sznurki, kółka, dźwignie – nie trzeba tego rozumieć, żeby dzięki temu ustrojstwu naładować kuszę w trymiga! Zdaje mi się, że to jest gnomi wynalazek, a przynajmniej taki jest przemysłny, że wygląda na robotę tych skurkawańców.

Wzmocniona cięciwa

To z kolei pomysł elfów. Robią takie cięciwy do swoich łuków, grubsze i wytrzymałe większe napięcie. Jak kusza jest elfiej roboty, to zwykle też ma właśnie taką. Uważajcie, daje kopa!

Łączenie efektów

Bonusy z innych ulepszeń nie działają, kiedy kusza jest wykorzystywana w walce wręcz (gdy ma kolbę ze Skellige). Działają one tylko, kiedy jest ona bronią zasięgową.

Celownik nilfgaardzki		
Schemat czeladnika		
PT 15	Czas: 4 godziny	Cena: 550
Półproduktu: 16		
Osełka (x1), stal (x1)		

Kolba stabilizująca		
Schemat czeladnika		
PT 17	Czas: 2 godziny	Cena: 790
Półproduktu: 260		
Wzmocnione drewno (x5), tłuszcz kaczy (x1), stal (x3)		

Kolba ze Skellige		
Schemat nowicjusza		
PT 10	Czas: 1 godzina	Cena: 750
Półproduktu: 242		
Ciemna stal (x2), kości bestii (x6), ogryzki wosku (x3)		

Ulepszony kołowrót		
Schemat mistrza		
PT 20	Czas: 10 godzin	Cena: 880
Półproduktu: 284		
Dratwa (x10), wosk (x3), stal (x4), tłuszcz kaczy (x7)		

Wzmocniona cięciwa		
Schemat czeladnika		
PT 17	Czas: 4 godziny	Cena: 850
Półproduktu: 480		
Dratwa (x10), jedwab (x4), ogryzki wosku (x10)		