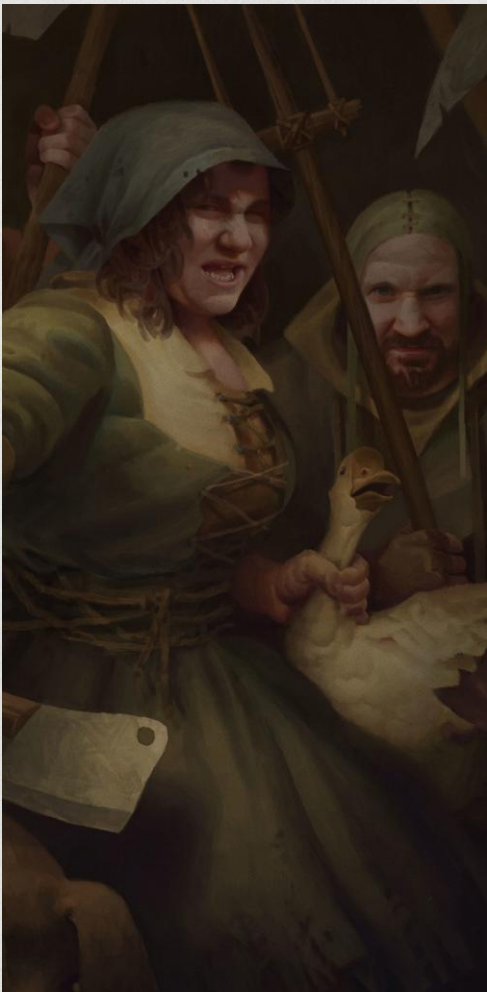


Paysan



Intolérance (VOL)

Les paysans sont un peuple craintif et souvent pour une bonne raison. Il y a beaucoup de choses dans le monde qui pourraient facilement les tuer. La peur peut cependant se transformer en arme. Lors de la première rencontre avec un être intelligent ayant un statut social Craints et/ou haïs, il peut faire un jet d'**Intolérance** contre un SD égal à l'EMPx3 de la cible. Si le paysan réussit, sa peur se transforme en rage et lui octroie un bonus à la Résistance à la contrainte et au Courage égal à sa valeur d'**Intolérance** pour le reste de la rencontre. Le Paysan gagne également un bonus égal à la moitié de sa valeur d'**Intolérance** en Commandement lorsqu'il rallie d'autres paysans.

“Au cours de l'émeute, 76 non-humains périèrent, dont le Sorceleur Geralt de Rive, poignardé à la poitrine avec une fourche par un homme dont nous savons seulement que son nom était Rob, et il devait 3 couronnes à la taverne locale.”

—Vernon Roche

Tu sais, j'ai grandi à Maribor. Assez bel endroit, en réalité. Les gens étaient assez proche entre eux et si tu faisais attention, tu étais bien traité. J'ai passé la majorité de mes jeunes années à cuisiner, cultiver etc. Hé, beaucoup de bon souvenirs. Les paysans constituent la plupart des habitants du continent, ils sont donc assez diversifié.

La plupart d'entre eux sont des fermiers. Beaucoup de gens bien en général. Bon avec leurs récoltes, excellent avec les animaux. Hé, j'entendais certains des "Sages" pratiquer un peu de magie populaire. Là encore, qui sait ? Parfois, un rituel semblait magique sans que le "Sage" ne se serve de quelconque magie.

J'ai trouvé beaucoup de cuisiniers, Chaque ville a besoin de quelqu'un qui puisse dépecer un cerf et le rendre à moitié agréable au goût. Hé, les seigneurs savent que je ne suis pas si bon la dedans. La dernière fois que j'ai cuit un cerf, j'ai quasiment empoisonné mon compagnon de route ! Je n'aime pas avoir de recettes familiales. Tous les secrets et traditions se trouve dans la cuisine de Mamie.

Et puis il y a les ouvriers ! Ils travaillent durs, mais ils ont le dos solide pour porter la classe supérieur. De plus, si vous avez déjà bu avec des dockers, vous constaterais en un rien de temps qu'ils tiennent mieux que vous. Hé, ce salaud sait faire la fête, je te le dis moi ! J'ai presque perdu ma foutu oreille la dernière fois que j'ai bu avec des matelots, à Bremerboord !

—Rodolf Kazmer

Compétence exclusive

Intolérance

Vigueur

0

Atouts magique

Aucun

Compétences

Survie (Int)

Bagarre (Réf)

Lames courtes (Réf)

Athlétisme (Dex)

Physique (Cor)

Résilience (Cor)

Jeu (Emp)

Artisanat (Tech)

Premiers soins (Tech)

Courage (Vol)

5 équipements parmi

Bière

Une autre bière

Charriot

Vêtements chauds

Ustensiles de cuisine

Pierre à briquet

Jeu de Gwynt

Symbole sacré

Pipe et Tabac

Sac

Pièces

20 couronnes x 2d6

Moyenne

120

Arbre de compétences de Paysan

Intolérance & Paysans

Concernant l'intolérance, tout PNJ qui n'a pas de profession ou de rôle spécifique en dehors de la paysannerie (par exemple un membre de la police secrète, ou un professeur à Oxenfurt) est considéré comme un paysan.

SD Boucherie

Complexité	SD
Simple	12
Complexe	16
Difficile	20

SD Murmure animal

Liste d'animaux	SD
Abeilles	21
Poules	15
Vaches	12
Chèvres	18
Cochons	15
Lapins	12
Moutons	9

Intolérance (VOL)

Les paysans sont un peuple craintif et souvent pour une bonne raison. Il y a beaucoup de choses dans le monde qui pourraient facilement les tuer. La peur peut cependant se transformer en arme. Lors de la première rencontre avec un être intelligent ayant un statut social Craints et/ou haïs, il peut faire un jet d'**Intolérance** contre un SD égal à l'EMPx3 de la cible. Si le paysan réussit, sa peur se transforme en rage et lui octroie un bonus à la Résistance à la contrainte et au Courage égal à sa valeur d'**Intolérance** pour le reste de la rencontre. Le Paysan gagne également un bonus égal à la moitié de sa valeur d'**Intolérance** en Commandement lorsqu'il rallie d'autres paysans.

Fermier	Cuisinier	Ouvrier
Temps de récolte	Boucherie (CRA)	Fossoyeur
Connaître le bon moment et la bonne façon de cueillir une récolte est une compétence qui prend des années à maîtriser. En cherchant des composants alchimiques à base de plantes, le Paysan gagne un nombre supplémentaire d'unités égal à la moitié de sa valeur de Temps de récolte (Minimum 1).	Lorsqu'un Paysan fouille un monstre ou un animal avec une forme physique, il peut lancer un jet de Boucherie contre un SD lié à la complexité de la cible. S'il réussit, il peut gagner le nombre maximum d'unités du butin organique de l'animal. Ce jet peut être fait plusieurs fois sur un même cadavre mais le paysan ne peut pas faire deux tentatives sur la même partie du de la bête.	Des années de travail manuel ont renforcé le corps du Paysan et lui ont appris la technique pour rendre même le travail le plus exténuant gérable. Le Paysan ajoute le double de sa valeur de Fossoyeur à son ENC. De plus, pour les jets de Physique ou Résilience pour effectuer un travail manuel, le Paysan ajoute la moitié de sa valeur de Fossoyeur .
Murmure animal (EMP)	Panacée (TECH)	Grog (TECH)
Le Paysan peut utiliser une action pour effectuer un jet de Murmure animal contre la VOLx3 de l'animal, afin de transmettre des ordres simples à tout animal domestique. Si le jet est réussi, l'animal exécute l'ordre au mieux de ses capacités.	En prenant 10 minutes et en utilisant une unité de trois types différents de composants alchimiques, le paysan peut créer un remède universel. Cette concoction a un pourcentage de chances de guérir la personne qui est sous l'effet d'un Empoisonnement, d'une Intoxication ou de Nausées. Le pourcentage est égal à la valeur de Panacée x5%. Le Panacée dure 24h avant de périmer. Une utilisation suffit pour tout consommé.	Un Paysan sait tirer le meilleur parti de tout breuvage. En prenant une action pour mélanger un composant alchimique avec de l'alcool, un Paysan peut faire un jet de Grog contre un SD 14. En cas de réussite, toute personne qui boit la boisson doit faire un test de Résilience contre le SD du Grog +12 ou devenir intoxiqué. Si la valeur de Grog est de 5 ou plus, les effets de l'intoxication sont doublés.
Sagesse agricole (TECH)	Ragoût de Mamie (TECH)	Mordre l'oreille (COR)
Bien que la magie ne soit pas un talent pour tout le monde, il y a quelques astuces que personnes incapable d'utiliser la magie peuvent apprendre au cours de leurs vie. Un Paysan peut prendre une action et lancer Sagesse agricole pour effectuer l'un des rituels folkloriques (voir tableau Sagesse agricole).	Une fois par jour, si le Paysan a accès aux ustensiles de cuisine et aux ingrédients nécessaires, il peut passer 1 heure à créer un ragoût à partir d'une vieille recette familiale. Ce ragoût est assez grand pour nourrir 6 personnes et ses effets sont basés sur les ingrédients de base ajoutés (Voir le tableau Ragoût de Mamie). Les effets conférés par le ragoût durent 24 heures.	Lorsqu'il est agrippé ou coincé par une créature ou une personne, le Paysan peut effectuer une action pour lancer un Mordre l'oreille contre la DEX x3 de la cible. Si le Paysan réussit, il mort une partie de l'oreille de la cible, brisant l'étreinte, infligeant 1d6 dégâts non modifiés et donnant à la cible un -1 permanent en Charisme et Séduction.

Sagesse Agricole

Rituel	SD	Effet
Efface Sang	8	En utilisant 2 unités d'Ether et 1 unité de Vitriol, le paysan peut créer un nettoyant capable d'effacer complètement les taches de sang sur une surface pouvant aller jusqu'à cinq mètres cubes.
Sens Météorologique	10	En vérifiant le ciel et en observant la réaction d'un animal à proximité le paysan peut dire à quoi ressemblera le temps pour les prochaines 24 heures.
Couronne de Plantes	12	En tissant 3 unités de matières alchimiques d'origines végétale dans une couronne et en la portant, un Paysan améliore sa mémoire et n'oubliera rien de ce qui se passera dans les prochaines 24 heures.
Cercle de Vermine	14	En étalant 5 unités de toute substance alchimique dans un cercle d'un rayon de 20 mètres, le Paysan oblige tous les insectoïdes et bêtes à effectuer un test de Résilience avec un SD égal au jet de Sagesse agricole avant de pouvoir entrer.
Tueur de Cauchemar	16	En retournant leurs vêtements, en portant leur chapeau en arrière et en prononçant une rime spécifique, le Paysan ne souffrira pas de cauchemars (naturel ou magiques) cette nuit-là.
Révéléateur de Magie Noire	18	En prenant une unité de bois et en la sculptant avec certains symboles, le Paysan crée un totem qui devient noir s'il se trouve à moins de 5 mètres d'une personne maudite ou ensorcelée. Il ne peut être utilisé qu'une seule fois
Porte Bonheur	20	En utilisant 1 unité de plumes et 3 unités de différents substances alchimiques, le Paysan crée un charme qui accorde au porteur un bonus de CHANCE égal à la valeur de Sagesse Agricole du paysan. Cette CHANCE ne se régénère pas et le charme ne peut être utilisé qu'une seule fois.

Ragoût de Mamie

Recette	Ingredients	Effet
Ragoût du héros	Viande crue (x2), bière (x3), Petite ciguë (x3), Fruit de berbérís (x4)	Confère une immunité à la peur et un PA naturel à toutes les parties du corps égal au tiers de la valeur du Ragoût de Mamie. Le bonus en PA se cumule avec celui d'une armure.
Vide Intestin	Oeil de corbeaux(x5), Pétale d'ellebore(x3), Bryone(x2), Petite ciguë(x2)	Donne à la personne qui la consomme des nausées jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de Résilience contre le SD du Ragoût de Mamie ou que l'effet se termine
Bouillon spécial	Os de bête(x4), Suif de chien(x2), Gui(x3), Han(x3)	Réduit le nombre de jours pour soigner une blessure critique de la moitié de votre valeur de Ragoût de Mamie (Minimum 1)
Ragoût de printemps	Fruit de Balisse(x3), Viande crue(x2), Vitriocybe(x4), Chèvrefeuille(x3)	Accorde un bonus à la séduction égal à la valeur de Ragoût de Mamie et un bonus d'endurance égal à la valeur de Ragoût de Mamie x3
Infusion de Troll	Orge(x3), Sclerodermie(x4), Souffre(x2), Viande crue(x3)	Accorde un bonus pour supprimer la condition poison égale à la moitié de la valeur de votre Ragoût de Mamie.
Ragoût d'Hiver	Orge(x5) Os de bête(x2), Sclerodermie(x3), Racine de Pimenta Dioica(x2)	Confère une immunité contre le gel et vous permet de survivre dans des conditions glaciales pendant un nombre d'heure égal à votre valeur de Ragoût de Mamie

Armes de Paysans

Nom	Type	PRÉ	Dispo.	DÉG	Fia.	Mains	POR	Effet	Diss.	AM	Poids	Prix
Fourche	P	-2	P	2d6+2	15	2	-	Saignement (15%)	-	0	2	115
Grand Bâton	C	+0	P	2d6	10	2	-	Allonge Non-Létale	-	0	3	96
Faux	T/P	-3	P	3d6	10	2	-	Allonge Non-Létale	-	0	3.5	126
Crochet de Berger	C	+0	P	1d6-2	10	1	Corps x2m	Non-Létal	L	0	1	14
Pelle	C	-3	P	2d6	15	2	-	Non-Létal	-	0	2	105
Faucille	T/P	+0	P	1d6+2	10	1	-	Saisie	S	0	1	76

