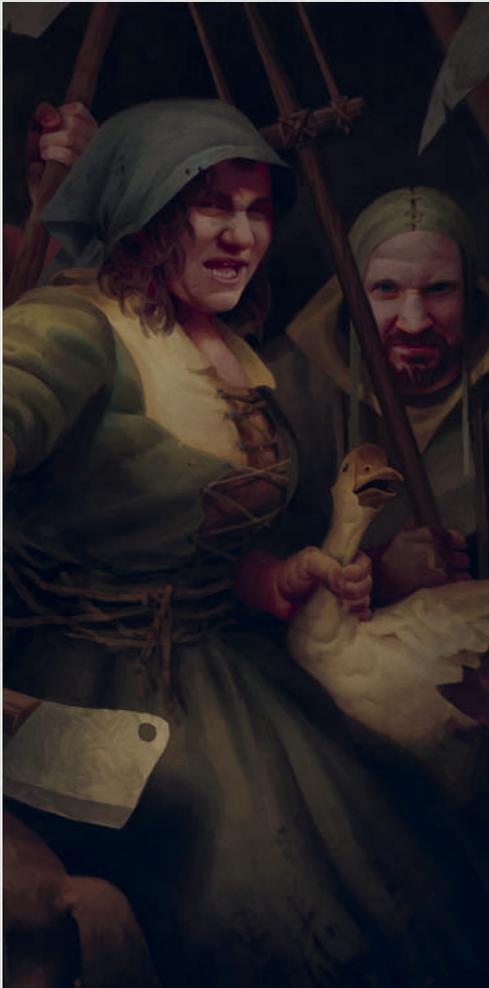


# Paysan



## Intolérance (VOL)

Les paysans sont des gens craintifs et ils ont souvent de bonnes raisons de l'être. Le monde regorge de dangers qui ne feraient qu'une bouchée d'eux. Cependant, la peur peut devenir une force. Un Paysan qui croise pour la première fois une créature intelligente dont le statut social est craint ou haï, peut effectuer un jet d'**Intolérance** dont le SD est égal à l'EMP x3 de la cible. Si le Paysan réussit, jusqu'à la fin de la rencontre, sa peur se mue en colère et lui procure un bonus en Résistance à la contrainte et en Courage contre la créature égal à sa valeur d'**Intolérance**. Il bénéficie en outre d'un bonus en Commandement égal à la moitié de sa valeur d'**Intolérance** pour rallier d'autres paysans.

« Au cours des émeutes, soixante-seize non-humains ont péri, parmi lesquels le sorcier Geralt de Riv, embroché au bout de la fourche d'un homme dont on ne sait rien, à part qu'il s'appelait Rob et qu'il devait trois couronnes au tavernier. »

– Vernon Roche

« Savez quoi, j'ai grandi à Maribor. Le coin est plutôt sympa. Les gens étaient polis, si je puis dire, et tant qu'on se comportait pas comme un fumier, ils vous traitaient correctement. J'ai passé mes jeunes années à traîner avec des cuisstots, des laboureurs et des types du genre. Hé hé, j'en garde un bon souvenir. Les paysans forment la majorité de la population du Continent, alors j'en a de toutes sortes.

La plupart d'entre eux sont des fermiers. Des gens tout à fait respectables, en général. Bienveillants envers leurs cultures, tendres avec les animaux. J'ai entendu dire qu'il existait des sortes de "sages" qui pratiquent une forme de magie folklorique. Qui saurait l'expliquer? Il arrive que des rituels soient investis de magie sans que "l'invocateur" soit un sorcier.

Y'a aussi tout un tas de cuisiniers. Chaque ville a besoin de quelqu'un qui sache dépecer un cerf et le rendre au minimum comestible. Ah ah, les dieux savent que je suis loin d'être doué dans ce domaine! La dernière fois que j'ai mitonné du cerf, j'ai failli empoisonner mes camarades! C'est pas comme si j'avais hérité de recettes ancestrales... Les secrets et les traditions de cuisine de ma grand-mère.

Et puis, vous avez les ouvriers. Des gars costauds, durs à la tâche. Ils ont le dos solide et portent les classes supérieures sur leurs épaules. Pis, si vous avez déjà bu avec les équipes qui bossent sur les quais, vous allez avoir l'impression d'évoluer en terrain miné. Ces bougres ont le sens de la fête, c'est moi qui vous l'dis! La dernière fois que j'ai trinqué avec une équipe d'ouvriers, à Bremervoord, j'ai failli perdre ma putain d'oreille! »

– Rodolf Kazmer

## Compétence exclusive

Intolérance

## Vigueur

0

## Atouts magiques

Aucun

## Compétences

Artisanat (Tech)

Athlétisme (Dex)

Bagarre (Réf)

Courage (Vol)

Jeu (Emp)

Lames courtes (Réf)

Physique (Cor)

Premiers soins (Tech)

Résilience (Cor)

Survie (Int)

## 5 équipements parmi

Bière

Charrette

Jeu de gwynt

Pierre à briquet

Pipe et tabac

Sac

Symbole sacré

Une bière de plus

Ustensiles de cuisine

Vêtements chauds

## Fortune de départ

20 couronnes x 2d6

## Moyenne

120 couronnes

# ARBRE DE COMPÉTENCE DE PAYSAN

## INTOLÉRANCE ET PAYSANS

Concernant les effets de la compétence Intolérance, les PNJ qui n'ont pas de Profession ou de métier sans rapport avec le domaine agricole (par exemple un membre de la police secrète ou un professeur d'Oxenfurt) sont considérés comme des paysans.

### SD BOUCHER

Complexité	SD
Simple	12
Complexe	16
Difficile	20

### SD PÂTRE

Animaux de ferme	SD
Abeilles	21
Chèvres	18
Cochons	15
Lapins	12
Moutons	9
Poules	15
Vaches	12

## INTOLÉRANCE (VOL)

Les paysans sont des gens craintifs et ils ont souvent de bonnes raisons de l'être. Le monde regorge de dangers qui ne feraient qu'une bouchée d'eux. Cependant, la peur peut devenir une force. Un Paysan qui croise pour la première fois une créature intelligente dont le statut social est craint ou haï, peut effectuer un jet d'**Intolérance** dont le SD est égal à l'EMP x3 de la cible. Si le Paysan réussit, jusqu'à la fin de la rencontre, sa peur se mue en colère et lui procure un bonus en Résistance à la contrainte et en Courage contre la créature égal à sa valeur d'**Intolérance**. Il bénéficie en outre d'un bonus en Commandement égal à la moitié de sa valeur d'**Intolérance** pour rallier d'autres paysans.

Fermier	Cuisinier	Ouvrier
<b>Temps des moissons</b>	<b>Boucher (TECH)</b>	<b>Cantonnier</b>
Il faut des années pour apprendre à estimer le meilleur moment pour moissonner un champ et la technique adaptée. Quand il recherche des substances alchimiques d'origine végétale, le Paysan trouve un nombre d'unités supplémentaires égal à la moitié de sa valeur de <b>Temps des moissons</b> (minimum 1).	Quand un Paysan récupère du butin sur un monstre ou un animal doté d'une forme physique, il effectue un jet de <b>Boucher</b> dont le SD dépend de la complexité du monstre. S'il réussit, il choisit un butin organique et obtient la quantité maximale. Le Paysan peut effectuer ce jet plusieurs fois sur le même cadavre, mais il est limité à deux essais par butin différent.	Après des années de dur labeur, le Paysan possède un corps robuste et sait se ménager pour accomplir des tâches exténuantes. Le Paysan ajoute le double de sa valeur de <b>Cantonnier</b> à son Encombrement. En outre, quand il effectue des jets de Physique ou de Résilience pour réaliser un travail manuel, il ajoute la moitié de sa valeur de <b>Cantonnier</b> .
<b>Pâtre (EMP)</b>	<b>Remède miracle (TECH)</b>	<b>Grog (TECH)</b>
Avec une action, le Paysan effectue un jet de <b>Pâtre</b> dont le SD est égal à la VOL x3 de l'animal domestique pour lui donner des ordres. Si le jet est réussi, l'animal obéit aux ordres du mieux qu'il peut.	En prenant 10 minutes de son temps et trois substances alchimiques différentes (une unité de chaque), le Paysan concocte un remède qui soigne tous les maux. Cette décoction est capable de guérir celui qui l'ingère du <b>poison</b> , de l' <b>intoxication</b> ou de la <b>nausée</b> . Le pourcentage de chance de guérison est égal à la valeur de <b>Remède miracle</b> x 5 % du Paysan. Le <b>Remède miracle</b> tourne au bout de 24 heures. Pour qu'il soit efficace, il faut consommer la totalité de la dose.	Un Paysan sait augmenter la force de n'importe quelle boisson alcoolisée. Avec une action, il mélange une substance alchimique dans un verre d'alcool, puis effectue un jet de <b>Grog</b> SD 14. S'il réussit, celui qui boit la préparation doit faire un jet de Résilience dont le SD est égal à la valeur de <b>Grog</b> +12 du Paysan pour ne pas être intoxiqué. Quand le Paysan a 5 en <b>Grog</b> , les effets de l'intoxication sont doublés.
<b>Sagesse paysanne (TECH)</b>	<b>Ragoût de mère-grand (TECH)</b>	<b>Mords-y l'oreille (COR)</b>
La magie n'est pas donnée à tout le monde, néanmoins il existe des astuces accessibles au commun des mortels pour attirer la bonne fortune. Avec une action, un Paysan peut effectuer un jet de <b>Sagesse paysanne</b> pour accomplir un des rituels folkloriques du tableau de la page suivante. Chaque rituel dispose d'un SD et de conditions propres.	Une fois par jour, si le Paysan a accès à des ustensiles de cuisine et aux ingrédients requis, il peut consacrer 1 heure à la préparation d'une antique recette familiale. Il en prépare assez pour nourrir 6 personnes. Les effets du plat dépendent des ingrédients employés (voyez le tableau de la page suivante) et durent 24 heures.	Quand il est saisi ou cloué au sol par une créature ou une personne, le Paysan peut dépenser une action pour faire un jet de <b>Mords-y l'oreille</b> contre la DEX x3 de la cible. S'il réussit, il arrache un morceau d'oreille (ou une autre partie superficielle du corps) à la cible, qui cesse de le saisir/le clouer au sol. La morsure inflige 1d6 points de dégâts non modifiés et un malus permanent de -1 aux jets de Charisme et Séduction de la cible.

## SAGESSE PAYSANNE

Rituel	SD	Effet
Recette détachante	8	Avec 2 unités d'éther et 1 unité de vitriol, le Paysan prépare assez de produit pour enlever les taches de sang dans une zone de cinq mètres cubes.
Prévision du temps	10	En observant le ciel et le comportement d'un animal des environs, le Paysan est capable de prédire le temps qu'il fera durant les prochaines 24 heures.
Couronne végétale	12	Le Paysan assemble une couronne à partir de 3 unités de substances alchimiques d'origine végétale. Lorsqu'il la porte, il a une bonne mémoire et n'oublie rien de ce qui se passe durant les prochaines 24 heures.
Cercle de protection contre la vermine	14	Le Paysan répand 5 unités de substances alchimiques quelconques pour former un cercle de 20 m de rayon, qui oblige les insectoïdes et les bêtes à réussir un jet de Résilience dont le SD est égal au résultat du jet de Sagesse paysanne pour pouvoir pénétrer à l'intérieur.
Tueur de cauchemars	16	Le Paysan retourne ses vêtements, porte son chapeau à l'envers et récite une formule précise pour ne pas souffrir de cauchemars (ordinaires ou magiques) au cours de cette nuit.
Révéléateur de magie noire	18	Le Paysan grave des symboles sur une unité de bois pour fabriquer un totem qui noircit lorsqu'il se trouve à 5 m ou moins d'une personne maudite. Une seule utilisation.
Charme de bonne fortune	20	Avec 1 unité de plumes et 3 unités de substances alchimiques différentes, le Paysan crée un charme qui procure au porteur un bonus en CHA égal à la valeur de Sagesse paysanne du créateur. Cette CHA ne se régénère pas et ce charme ne s'utilise qu'une seule fois. Les effets de plusieurs charmes ne se cumulent pas.

## RAGOÛT DE MÈRE-GRAND

Recette	Ingrédients	Effet
Bière de troll	Orge (x3), sclerodermie (x4), soufre (x2), viande crue (x3)	Procure un bonus égal à la moitié de votre valeur de Ragoût de mère-grand pour mettre fin à l'état <b>empoisonné</b> et résister aux dégâts de poison.
Blanquette d'hiver	Orge (x5), os de bêtes (x2), racine de pimenta dioica (x2), sclerodermie (x3)	Procure une immunité au <b>gel</b> et permet de survivre dans la neige et la glace pendant un nombre d'heures supplémentaires égal à votre valeur de Ragoût de mère-grand.
Carbonade des moissons	Bière (x3), fruit de berbérís (x4), petite ciguë (x3), viande crue (x2)	Confère une immunité à la <b>peur</b> et un PA naturel sur toutes les parties du corps égal au tiers de votre valeur de Ragoût de mère-grand. Ce bonus de PA s'ajoute à celui de l'armure portée, mais remplace celui du Tanné comme du cuir des nains lorsqu'il est plus élevé.
Civet de printemps	Chèvrefeuille (x3), fruit de balisse (x3), viande crue (x2), vitriocybe (x4)	Procure un bonus en Séduction égal à la moitié de votre valeur de Ragoût de mère-grand et un bonus en Endurance égal au triple de votre valeur de Ragoût de mère-grand.
Purgeur de mère-grand	Bryone (x2), œil de corbeau (x5), pétales d'hellébore (x3), petite ciguë (x2)	La personne qui en mange devient <b>nauséuse</b> jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de Résilience dont le SD est égal au résultat du jet de Ragoût de mère-grand ou que l'effet du plat prenne fin.
Ragoût spécial	Fibre de han (x3), gui (x3), os de bêtes (x4), suif de chien (x2)	Diminue de la moitié de votre valeur de Ragoût de mère-grand (minimum 1 jour) le nombre de jours nécessaires pour guérir d'une blessure critique.

## ARMES DE PAYSAN

Nom	Type	PRÉ	Dispo.	DÉG	Fia.	Mains	POR	Effet	Diss.	AM	Poids	Prix
Bâton de berger	C	+0	P	1d6-2	10	1	COR x2 m	Non létale	G	0	1 kg	14
Canne	C	+0	P	2d6	10	2	-	Allonge, Non létale	-	0	3 kg	96
Faucille	T/P	+0	P	1d6+2	10	1	-	Saisie	P	0	1 kg	76
Faux	T/P	-3	P	3d6	10	2	-	Allonge, Saisie	-	0	3,5 kg	126
Fourche	P	-2	P	2d6+2	15	2	-	Saignement (15 %)	-	0	2 kg	115
Pelle	C	-3	P	2d6	15	2	-	Non létale	-	0	2 kg	105