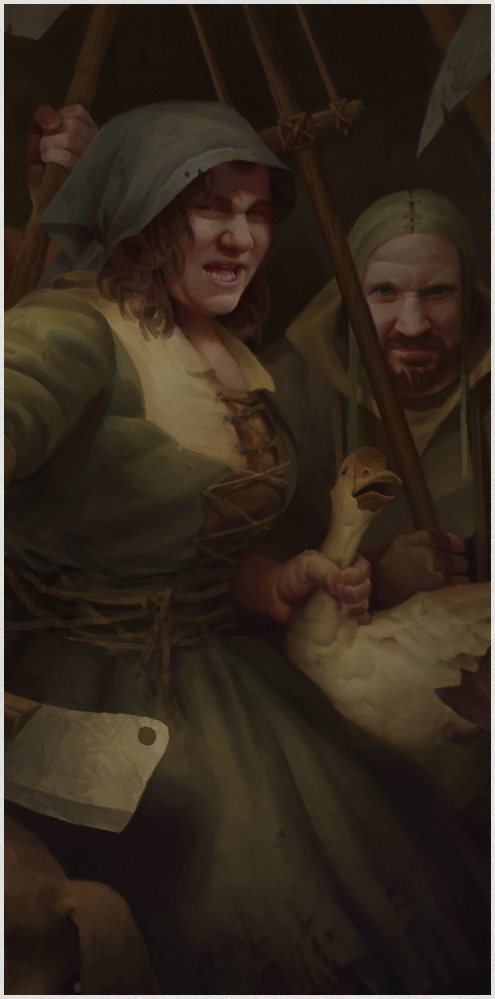
Селянин



"Під час заворушень загинуло 76 нелюдів, в тому числі відьмак Геральт з Рівії, заколотий вилами в груди людиною, про яку ми знаємо лише, що його звали Роб, і що він заборгував 3 крони в місцевій таверні".

–Вернон Роше

Знаєте, я виріс в Маріборі. Досить приємне місце, насправді. Люди були досить ввічливими, і якщо ти не робив дурниць, то до тебе ставилися добре. Більшу частину своїх молодих років я провів серед кухарів, фермерів і тому подібних людей. Багато хороших спогадів. Селяни складають більшість серед людей на континенті, тому вони вельми різні.

Більшість з них - фермери. Здебільшого дуже хороші люди. Добре ставляться до свого врожаю, чудово поводяться з тваринами. Хех, я чув, що деякі "мудреці" практикують якусь народну магію. З іншого боку, хто в біса знає? Іноді в ритуалах є якась магія, яка не потрібна "заклинателю".

Кухарів теж вистачає. Кожному місту потрібен хтось, хто може зняти шкуру з оленя і зробити її хоч трохи смачною. Боги знають, що я в цьому не сильний! Востаннє, коли я готував оленя, здається, я мало не отруїв свого супутника! Не схоже, що у мене є якісь сімейні рецепти .... Всі секрети і традиції на маминій кухні.

Отже, у вас є робітники! Стійки, працьовиті. Міцні спини, щоб нести вищий клас. Плюс, якщо ви коли-небудь пили з бригадою докерів, то зрозумієте, що ви влипли не на жарт. Хех, ці виродки розуміються на вечірках, скажу я вам! Останнього разу, коли я пив з командою в Бремерворді, я ледь не втратив своє кляте вухо!

—Родольф Казмер

Нетерпимість (ВОЛЯ)

Селяни - боязкі люди, і часто небезпідставно. У світі є багато речей, які можуть легко вбити їх. Однак страх може бути паливом для сили. При першій зустрічі з розумною істотою з соціальним статусом "Бояться" або "Ненавидять", селянин може зробити кидок на нетерпимість проти ПС, що дорівнює ЕМПх3 цілі. Якщо селянину це вдається, його страх перетворюється на лють і дає йому бонус до Опору Примусу та Хоробрості, що дорівнює його значенню Нетерпимості проти цієї істоти до кінця зустрічі. Селянин також отримує бонус до Лідерства, що дорівнює половині його значення нетерпимості, коли згуртовує інших селян.

Ключова Навичка
Нетерпимість

Енергія
0

Магічні здібності
Нема

Навички
Азартні Ігри
Атлетика
Бійка
Виживання
Стійкість
Малі Клинки
Перша Допомога
Ремісництво
Статура
Хоробрість

Спорядження (Обери 5)
Пиво
Ще Пиво
Візок
Теплий одяг
Кухонне приладдя
Кресало
Колода Гвінта
Священний символ
Люлька з тютюном
Мішок

Стартові гроші
20 крон x 2d6
В середньому
120

Дерево Здібностей

Нетерпимість (ВОЛЯ)

Селяни - боязкі люди, і часто небезпідставно. У світі є багато речей, які можуть легко вбити їх. Однак страх може бути паливом для сили. При першій зустрічі з розумною істотою з соціальним статусом "Бояться" або "Ненавидять", селянин може зробити кидок на нетерпимість проти ПС, що дорівнює ЕМПх3 цілі. Якщо селянину це вдається, його страх перетворюється на лють і дає йому бонус до Опору Примусу та Хоробрості, що дорівнює його значенню Нетерпимості проти цієї істоти до кінця зустрічі. Селянин також отримує бонус до Лідерства, що дорівнює половині його значення нетерпимості, коли згуртовує інших селян.

Нетерпимість і Селяни

Для використання здібності Нетерпимість, будь-який НІП, який не має професії або визначеної ролі (наприклад, член таємної поліції або професор в Оксенфурті), вважається селянином.

М'ясник ПС

Складність	ПС
Простий	12
Складний	16
Важкий	20

Заклинач Звірів ПС

Не вказані тварини	ПС
Бджоли	21
Кури	15
Корови	12
Кози	18
Свині	15
Кролики	12
Вівці	9

Фермер	Кухар	Робітник
Час Жнив	**М'ясник (РЕМ)**	**Канавокопач**
Знання правильного часу та способу збору врожаю - це навичка, яку опановують роками. Коли селянин збирає алхімічні елементи рослинного походження, він отримує додаткову кількість одиниць, що дорівнює половині його Час Жнив (мінімум 1).	Коли селянин збирає з монстра або тварини органічний матеріал, він може кинути ПС на М'ясника, що базується на складності тварини. Успіх дає максимальну кількість одиниць одного органічного елемента з цілі. Цей кидок можна зробити кілька разів на один труп, але селянин не може зробити дві спроби на одну і ту ж частину тварини.	Роки ручної праці зміцнили тіло Селянина і навчили його техніці, щоб зробити навіть найбільш виснажливу працю посильною. Селянин додає до свого ВНТ подвійне значення Канавокопача. Крім того, при виконанні ручної праці, селянин може додати половину знач. здібності, коли робить кидки на Статуру або Стійкість.
Заклинач Звірів (ЕМП)	**Панацея (РЕМ)**	**Грог (РЕМ)**
Виконуючи дію, селянин може зробити ПС:Заклинач Звірів, що дорівнює ВОЛІх3 тварини, щоб донести команди і прохання до будь-якої домашньої тварини. Якщо перевірка успішна, тварина виконує ці команди якнайкраще.	Витративши 10 хвилин і використавши по одній одиниці трьох різних типів алхімічних елементів, Селянин може створити панацею від усіх хвороб. Це зілля має певний відсоток шансів вилікувати людину, від **отрути**, **інтоксикації** та **нудоти**. Вірогідність дорівнює 5% помноженому на значення Панацеї. Виготовляється 1 порція зілля і вона псується через 24 години.	Селянин знає, як отримати максимум користі з будь-якого напою. Змішавши одну одиницю алхімічного елемента з порцією алкоголю, селянин може зробити ПС14 на Грог. В разі успіху, кожен, хто п'є алкоголь, мусить зробити ПС на Стійкість, що дорівнює значенню Грогу селянина +12, інакше він **сп'яніє**. Як тільки селянин має значення Грогу 5, ефекти стану **сп'яніння** подвоюються.
Народна Мудрість (РЕМ)	**По-домашньому (РЕМ)**	**Понадкушую (ТІЛО)**
Хоча магія може бути талантом не для всіх, є деякі трюки, яким може навчитися і простий люд, щоб схилити шальки терезів життя на свою користь. Селянин може зробити одну дію і кинути Народну Мудрість, щоб виконати один з ритуалів в таблиці. Кожен ритуал має власну ПС та вимоги.	Раз на день, якщо селянин має доступ до Кухонного приладдя та необхідних інгредієнтів, він може витратити 1 год. на готування за старовинними сімейними рецептами. Цієї страви достатньо, щоб нагодувати 6 осіб, а її ефект залежить від того, які основні інгредієнти додані (див. таблицю). Ефекти тривають 24 год.	Якщо істота або людина захопила чи притиснула селянина, він може зробити ПС на Понадкушую проти СПРх3 цілі. В разі успіху, відкушує вухо (або іншу поверхневу частину тіла) цілі, негайно припиняє дію стану, та наносить 1d6 прямої шкоди і дає цілі постійний -1 до перевірок на Харизму та Зваблення.

Народна Мудрість

Ритуал	ПС	Ефект
Стирачка крові	8	За допомогою 2 одиниць Ефіру та 1 одиниці Купоросу селянин може створити засіб, який повністю стирає плями крові з площі до п'яти кубічних метрів.
Передбачати погоду	10	Подивившись на небо і поспостерігавши за реакцією тварин поблизу, селянин може передбачити погоду на найближчі 24 години.
Трав'яний вінець	12	Сплітаючи 3 одиниці алхімічних матеріалів рослинного походження в вінець і одягаючи його, селянин покращує свою пам'ять і не забуває нічого з того, що станеться в найближчі 24 години.
Коло шкідників	14	Розклавши 5 одиниць будь-якої алхімічної речовини по колу радіусом 20 м, селянин змушує всіх Інсектоїдів та Звірів пройти ПС на Стійкість, що дорівнює їхньому кидку Мудрості, перш ніж вони зможуть увійти в це коло.
Вбивця кошмарів	16	Якщо селянин виверне свій одяг навиворіт, одягне капелюх задом наперед і промовить певний віршик, його не будуть мучити ніякі кошмари (мирські або магічні) цієї ночі.
Викривач чорної магії	18	Вирізавши певні символи на шматку дерева, селянин створює тотем, який стає чорним, якщо наближається на 5м до проклятого або заклятого. Може бути використаний лише один раз.
Оберіг на удачу	20	Використавши Пір'я і ще 3 алхімічні елементи, селянин створює амулет, який дає власнику бонус до УДАЧІ, що дорівнює значенню Народної Мудрості. Це везіння не відновлюється, і закляття можна використати лише один раз. Ефекти від декількох заклять не сумуються.

По-домашньому

Рецепт	Інгредієнти	Ефект
Врожайне асорті	Сире м'ясо(х2), Пиво (х3), Собача петрушка (х3), Плід бербеки (х4)	Дає імунітет до **страху** та природну ЗС на всі частини тіла, і дорівнює третині вашого значення По-домашньому. Ця ЗС рахується разом із ЗС броні, але замінює здатність дворфа "Міцний", якщо вона вища за неї.
Мамине Вивертайло	Вороняче око (х5), Пелюстки морозника (х3), Бріонія (х2), Собача петрушка (х2)	Викликає у того, хто його випив, **нудоту**, доки він не пройде ПС на Стійкість з показником, що дорівнює показнику По-домашньому, або доки ефект не закінчиться.
Спеціальний відвар	Кістки звіра (х4), Собаче сало (х2), Омела (х3), Волокна хана (х3)	Зменшує кількість днів, необхідних для загоєння критичної рани, на половину значення По-домашньому (мін. на 1 день).
Весняне рагу	Плід балісу (х3), Сире м'ясо (х2), Гриб Севант (х4), Жимолость (х3)	Дає бонус до зваблення, що дорівнює половині По-домашньому, і бонус до Витривалості, рівний х3 значенню По-домашньому.
Вариво тролів	Ячмінь (х3), Склеродерм (х4), Сірка (х2), Сире м'ясо (х3)	Дає бонус до зняття стану **отруєння**, що дорівнює половині вашого значення По-домашньому та опору до шкоди від отрути.
Зимова юшка	Ячмінь (х5) Кістки звіра (х2), Корінь духмяного перцю (х2), Склеродерм (х3)	Дає імунітет до **замерзання** і дає змогу вижити в крижаних умовах на додаткові години, рівні значенню По-домашньому.

Зброя Селян

Назва	Тип	ТЗ	Наяв.	ШКД	Над.	Руки	ДЛН	Ефект	Прих.	Покр.	Вага	Ціна
Вила	К	-2	Всюди	2d6+2	15	2	Нема	Кровотеча (15%)	Н/С	0	2	115
Короткий посох	Д	+0	Всюди	2d6	10	2	Нема	Довге Несмертельне	Н/С	0	3	96
Коса	Р/К	-3	Всюди	3d6	10	2	Нема	Довге Захватне	Н/С	0	3.5	126
Вівчарський крюк	Д	+0	Всюди	1d6-2	10	1	Тіло х2м	Несмертельне	В	0	1	14
Лопата	Д	-3	Всюди	2d6	15	2	Нема	Несмертельне	Н/С	0	2	105
Серп	Р/К	+0	Всюди	1d6+2	10	1	Нема	Захватне	М	0	1	76