

# 农民



## 排外(意志)

农民总会恐惧各种事物，而且往往有自己的理由，毕竟世上确实有许许多多能轻易杀死他们的东西。但另一方面，恐惧也能助长力量。首次遇见社会地位为“可憎”或“骇人”的智慧生物时，农民可进行**排外**检定，难度等级等同于目标生物共情属性的3倍数。若检定成功，农民心中的恐惧便会转化为愤怒，使其在此次遭遇中为对抗目标生物而进行的坚定和勇气检定获得加值，数值等于**排外**技能的等级。使用领导力技能召集其他农民时，也能获得等同于**排外**技能等级一半的加值。

“骚乱期间有76名非人类丧生，其中包括利维娅的杰洛特，他被一把干草叉刺中胸部而亡。我们对凶手的唯一已知信息是：他名叫罗伯，在本地酒馆欠下了三个克朗。”

——弗农·罗契

你知道，俺是在马里波长大的，那是个相当不错的地方。乡亲们还算和善客气，只要你别自讨苦吃，他们就待你不错。俺年轻的时候总在厨子和农民中间打转，嘿，有不少美好的回忆。大陆上的绝大部分人都是农民，他们被分成了很多类别。

其中大部分是农夫，这些人大多数时候是好人，对作物好，对牲畜也好。嘿，俺听说他们中有些“聪明人”懂得点儿民间魔法之类的东西，谁知道呢？就算没有“施法者”，有时候仪式也能展现出一些魔法效力来。

这些人里也有不少厨师，哪个城镇都少不了给鹿剥皮再做成美味佳肴的人。嘿，老天都知道，俺可干不了这事！上次俺动手做鹿肉的时候差点儿把队友毒死！俺手头又没有家庭菜谱……就是那种记载着老妈做菜时的各种秘密配方和做法习惯的玩意儿。

然后就是劳工了！他们吃苦耐劳，用宽阔的脊背支撑着上层阶级。另外，如果和码头工人一起过喝酒，你就会知道，上头是分分钟的事。嘿，要俺直说，这帮混球实在是对狂欢这件事门儿清！上次在布利姆巫德和一帮船员喝酒的时候，俺差点儿没保住耳朵！

——鲁道夫·卡茨默

## 独有技能

排外

## 活力

0

## 魔法能力

无

## 技能

运动

斗殴

勇气

工艺

忍耐

急救

赌博

体魄

轻型武器

野外生存

## 装备(选择5件)

啤酒

再来一份啤酒

马车

御寒服装

烹饪工具

打火石

昆特牌组

圣徽

烟斗和烟草

麻袋

匕首

## 初始金钱

2d6×20克朗

平均

120

## 农民与排外

就排外技能而言，所有无职业且没有特殊身份（比如秘密警察或牛堡教授）的非玩家角色都可以被视为农民。

### 屠宰难度等级

危险等级	难度等级
容易	12
复杂	16
难缠	20

### 动物交谈难度等级

未列于怪物图鉴的动物	难度等级
蜜蜂	21
鸡	15
牛	12
山羊	18
猪	15
兔子	12
绵羊	9

## 中文制作团队

出版人：张昊

译者：Anti\_Paradox

审校编辑：樱庭若雪

排版：夜翼

《猎魔人》角色扮演游戏的中文版，由北京乐博睿文化有限责任公司正式代理引进，并在全球范围独家出版发行。本文档为免费资料，未经授权，禁止任何复制、抄袭等侵权行为。

# 农民技能树

## 排外（意志）

农民总会恐惧各种事物，而且往往有自己的理由，毕竟世上确有许多能轻易杀死他们的东西。但另一方面，恐惧也能助长力量。首次遇见社会地位为“可憎”或“骇人”的智慧生物时，农民可进行**排外**检定，难度等级等同于目标生物的共情属性的3倍数值，若检定成功，农民心中的恐惧便会转化为愤怒，使其在此次遭遇中为对抗目标生物而进行的坚定和勇气检定获得加值，数值等于**排外**技能的等级。使用领导力技能召集其他农民时，也能获得等同于**排外**技能等级一半的加值。

农夫	厨师	劳工
丰收时节	屠宰(手艺)	掘沟
<p>知晓如何在正确的时间以正确的方式收获作物是一项经年累月才能掌握的技能。搜寻植物类的炼金材料时，农民可额外获得等同于<b>丰收时节</b>技能等级一半的份数（至少1份）。</p>	<p>从拥有物质形态的怪物或动物身上获取战利品时，农民可以进行<b>屠宰</b>检定，难度等级取决于怪物的危险等级。如果检定成功，则其中一种器官组织的战利品获取数值直接取满。农民可以对同一具尸体多次进行该检定，但不能对同一部位进行多次尝试。</p>	<p>长年的体力劳动强健了农民的体魄，也教会了他们工作的技巧，无论多么艰苦的劳动他们都能应对自如。农民的负重属性会增加<b>掘沟</b>技能等级的2倍数值。此外，通过体魄和忍耐技能检定完成体力工作时，农民会获得等同于<b>掘沟</b>技能等级一半的加值。</p>
动物交谈(共情)	万灵药(手艺)	混酒(手艺)
<p>农民可以向家畜下达命令或要求，使用一次行动进行<b>动物交谈</b>检定，对抗目标动物意志属性的3倍数值。如果检定成功，则目标动物会尽可能地执行被下达的命令。</p>	<p>农民可以花费10分钟并消耗3种不同类型的炼金材料各1份，调配出一剂土制万灵药。该混合物有一定概率治愈服用者身上的中毒、醉酒和恶心状态，概率等同于<b>万灵药</b>技能等级×5%的数值。万灵药会在调配完成24小时后变质。一剂万灵药仅够单次消耗使用。</p>	<p>农民知道如何最大限度地发挥酒精的作用。农民可以使用一次行动，将1人份的酒和1份炼金材料混合，并进行难度等级为14的<b>混酒</b>检定。如果检定成功，则喝下这份混酒的人必须进行忍耐检定，难度等级等同于农民<b>混酒</b>技能的等级+12，检定失败就会陷入醉酒状态。农民的<b>混酒</b>技能达到5级时，醉酒状态带来的减值翻倍。</p>
农家智慧(手艺)	妈妈炖菜(手艺)	咬耳朵(体格)
<p>并非所有人都拥有操纵魔法的天赋，但通过某些技巧，外行人也能使命运的天平向自己倾斜。农民可以使用一次行动进行<b>农家智慧</b>检定，尝试举行下页表格中列出的一种民间仪式，每种仪式的需求和难度等级各不相同。</p>	<p>如果农民有烹饪工具和所需食材，便可花费1小时，依照祖传家庭菜谱的记载制作炖菜，每天有一次机会。炖菜的分量足以供6人享用，其效果取决于加入炖菜的食材（参见下页表格），效果持续24小时。</p>	<p>被其他生物擒抱或限制行动时，农民可使用一次行动进行<b>咬耳朵</b>检定，对抗目标敏捷属性的3倍数值。如果检定成功，则可咬下目标的一部分耳朵或其他突出身体部位，立即中断擒抱或限制行动的效果，造成1d6点直接伤害（该伤害无法被减轻），并使目标的魅力和诱惑检定永久承受-1减值。</p>

## 农家智慧

仪式	难度等级	效果
清除血迹	8	农民可以使用2份乙太和1份硫酸盐,制造出一种能清除5立方米区域内所有血污的洗液。
辨识天气	10	农民可以观察天空和附近动物的行为,判断之后24小时内的天气状况。
草药头冠	12	农民可以将3份植物类炼金材料编成头冠戴在头上,以此提高记忆力,不会忘记之后24小时内发生的任何事。
驱虫圈	14	农民可以在半径20米的圆圈内铺洒任意类型的5份炼金物质,迫使所有昆虫和野兽在进入该圆圈前进行难度等级等同于农家智慧检定结果的忍耐检定。
祛除噩梦	16	农民可以将衣物内外翻转并反戴帽子,然后念出特定的韵脚,使自己当晚免受噩梦滋扰(无论是正常的噩梦还是魔法导致的噩梦)。
探查黑魔	18	农民可以在1份木材上雕刻特定的符号,将木材做成图腾。接近被诅咒或被施巫术的人身边5米范围内时,图腾就会变成黑色。每个图腾只能使用一次。
强运符咒	20	农民可以使用1份羽毛和3份不同的炼金物质制造强运符咒,使符咒持有者的幸运属性增加与农家智慧技能等级相等的数值。这部分增加的幸运点数使用后无法恢复。每个强运符咒只能使用一次,且多个强运符咒的效果不会叠加。

## 妈妈炖菜

菜谱	食材	效果
丰收乱炖	生肉(2份)、啤酒(3份)、蠢人芹(3份)、柏柏堪果实(4份)	食用者免疫恐惧,且所有身体部位获得等同于妈妈炖菜技能等级三分之一的天生防护等级。该额外防护等级与护甲提供的防护叠加,但与矮人的坚韧能力不叠加,两者取较高的一方生效。
妈妈清肠汤	乌鸦之眼(5份)、菟葵花瓣(3份)、泻根(2份)、蠢人芹(2份)	食用者陷入 <b>恶心</b> 状态,直至成功通过难度等级等同于妈妈炖菜技能检定结果的忍耐检定,或炖菜效果的持续时间结束。
特制肉汤	野兽骨头(4份)、狗脂(2份)、榭寄生(3份)、茵草纤维(3份)	食用者治愈致命伤所需的时间减少等同于妈妈炖菜技能等级一半的天数(至少1天)
春季炖菜	百利沙果(3份)、生肉(2份)、洞穴灰菇(4份)、忍冬(3份)	食用者的诱惑技能获得等同于妈妈炖菜技能等级一半的加值,精力值增加妈妈炖菜技能等级的3倍数值。
巨魔炖菜	麦子(3份)、硬皮(4份)、硫磺(2份)、生肉(3份)	食用者为移除 <b>中毒</b> 状态而进行的检定获得等同于妈妈炖菜技能等级一半的加值,并获得对中毒伤害的抗性。
冬季炖菜	麦子(5份)、野兽骨头(2份)、硬皮(3份)、百香根(2份)	食用者免疫 <b>冻结</b> 状态,每级妈妈炖菜技能可使食用者在冰雪环境中额外生存1小时。

## 农民的武器

名称	伤害类型	精准	稀有	伤害	可靠	持握	射程	特性	隐蔽	强化	重量	价格
草叉	刺	-2	随	2d6+2	15	双手	-	流血(15%)	-	0	2	115
铁头木棒	钝	+0	随	2d6	10	双手	-	长距、非致命	-	0	3	96
长柄镰刀	挥/刺	-3	随	3d6	10	双手	-	长距、摔绊	-	0	3.5	126
牧羊杖	钝	+0	随	1d6-2	10	单手	体格×2	非致命	大	0	1	14
铁锹	钝	-3	随	2d6	15	双手	-	非致命	-	0	2	105
镰刀	挥/刺	+0	随	1d6+2	10	单手	-	摔绊	小	0	1	76