

Cette aide de jeu reprend une liste des carrières utiles pour jouer à Légendes des Contrées Oubliées. Les carrières contenues dans l'Encyclopédie JdR se trouvent en **rouge** et celles qui sont rajoutées sont en **noir**. Celles dont l'intitulé a été modifié sont en **bleu**. La liste des compétences générales et spécialisées a été revue pour chaque carrière en fonction de la liste augmentée des compétences générales et spécialisées ET de manière à équilibrer les diverses carrières.

| Carrière    | Comp. générale(s)                    | Comp. spécialisée(s)   | Description  |
|-------------|--------------------------------------|--|--|
| Alchimiste  | Alchimie<br>Zootanique               | Sublimation de sels bruns                                      | L'Alchimiste est spécialisé dans la confection de potions magiques qui rendent la magie accessible aux autres sentients et en facilitent son utilisation pour les Mages. Les plus célèbres Alchimistes sont certainement les Sorcière d'lhz.   |
| Apothicaire | Médecine<br>Zootanique               | Lecture/Ecriture   | L'Apothicaire dévoue sa vie à la confection et à l'amélioration de nouveaux remèdes, baumes, et à la recherche de nouvelles substances médicales. Dans un groupe d'aventuriers, il fait un formidable guérisseur. En ville, il sert de médecin aux moins nantis.   |
| Artisan     | Artisanat<br>Commerce                | Etiquette  | L'Artisan est un des piliers de toute société car il fabrique les biens manufacturés dont chacun a besoin. On trouve énormément de Glanûrs dans ces professions artisanales, où leur longévité semble leur permettre de sublimer leur artisanat.   |
| Assassin    | Martiale (au choix)                  | Crochetage<br>Discrétion/Déguisements<br>Médecine (Med. douce) | L'Assassin se spécialise dans l'élimination discrète de personnes physiques. Il est rarement apprécié. Cependant, les innombrables intrigants des Contrées font régulièrement appel à leurs services et il semble qu'il existe là un créneau florissant qui à son tour crée celui des chasseurs de primes! |
| Aubergiste  | Cuisine                              | Calcul/gestion<br>Charisme<br>Conn. Régions (1 Région/Ville)   | L'Aubergiste veille à rassasier et loger les gens du voyage. Les tâches d'un aubergiste sont souvent ingrates et les horaires difficiles, mais une auberge bien tenue peut rapporter son poids de sels. Il faut cependant toujours tenir à l'œil la clientèle et le petit personnel.                       |
| Baladin     | Arts scéniques<br>Relations humaines | Musique (1 Instrument)   | Quand il se donne en spectacle sur une place de village ou à la cour d'un seigneur, le Baladin doit divertir l'assemblée. Qu'il soit acrobate, musicien ou conteur, son spectacle doit faire rire, surprendre, émerveiller. Le Baladin est aussi un colporteur de nouvelles, parfois même un espion.       |

|                                |                                       |   |   |
|--------------------------------|---------------------------------------|---|---|
| <b>Chasseur de prime</b>       | Martiale (au choix)                   | Conn. Régions (1 Région/Ville)<br>Pistage/Orientation<br>Chasse/Pose de pièges                    | Être Chasseur de primes n'est pas un métier de tout repos. Trouver le contrat, localiser la proie, l'approcher et finalement la capturer ou la tuer, aucune tâche n'est facile. L'appréciation populaire varie d'appoint utile à la milice jusqu'à la réprobation des méthodes mises en oeuvre. |
| <b>Commerçant / Caravanier</b> | Commerce                              | Conn. Régions (Routes Commerciales)<br>Lecture/Ecriture<br>Loi (Domaine/Région)                   | Un commerçant est constamment à la recherche de la denrée rare qui, une fois exploitée, assurera sa richesse. Le Caravanier trace les routes commerciales nécessaires à l'essor de son commerce. Il est aussi gestionnaire d'entreprise, messenger et, parfois, espion.                         |
| <b>Courtisan</b>               | Relations humaines<br>Vie citadine    | Loi (Domaine/Région)  | Le Courtisan fréquente assidûment la cour des « grands ». Il est toujours prêt à une bassesse ou à monter une intrigue plus ou moins complexe et machiavélique pour grappiller quelques miettes de pouvoir à son profit personnel et souvent exclusif.  |
| <b>Dresseur</b>                | Dressage (tte sp.)<br>Monte (tte sp.) | Zootanique (1 Famille)  | Qu'il soit montreur de foire, intendant de cavalerie, fauconnier ou autre, le Dresseur apprivoise des zootans et leur apprend des tours qui peuvent être de vraies merveilles. Certains peuvent même soigner les zootans malades ou blessés.  |
| <b>Erudit</b>                  | Histoire<br>Loi                       | Conn. Régions (1 Région/Ville)  | L'Erudit est un sentiment insatiable de connaissances et du pouvoir qu'elles confèrent. C'est un référent sûr pour ceux qui peuvent se payer ses connaissances et ses recherches. Il aime rarement les détracteurs qui ne sont pas ses mécènes.   |
| <b>Esclavagiste</b>            |                                       | Estimation<br>Intimidation/Torture<br>Marchandage<br>Martiale (au choix)<br>Chasse/Pose de pièges | L'Esclavagiste est un marchand ordinaire surtout que son fond de commerce est composé de repris de justice. Cependant, il existe aussi des esclavagistes qui n'hésitent pas à s'attaquer à des voyageurs, voire à un village, pour « valoriser » une caravane.                                  |
| <b>Explorateur / Guide</b>     | Con. Régions (ttes)                   | Zootanique (1 Famille)<br>Dessin/Cartographie<br>Pistage/Orientation                              | Qu'il soit engagé pour trouver une denrée rare, un gisement, ou guider une caravane ou des voyageurs, l'Explorateur connaît les Contrées de long en large. Son courage n'a d'égal que son amour de la beauté des Contrées.  |

|                            |   |   |  |
|----------------------------|---|---|--|
| Joueur professionnel       | Vie citadine                            | Charisme<br>Martiale (Esquive)<br>Pickpocket/Passe-passe  | Le Joueur professionnel est souvent considéré comme un parasite qui tire sa subsistance du jeu à l'aide de tours et de tricheries. C'est avant tout un vrai joueur qui aime tenter sa chance et vivre de défi, tout en influençant le hasard autant que faire se peut.           |
| Marin                      | Martiale (au choix)<br>Vie en mer       | Conn. Régions (Mers)  | Etre Marin demande du courage car les mers sont parmi les endroits les plus inhospitaliers des Contrées. Sa vie lui demande esprit de corps et discipline pour braver tempêtes, monstres et pirates. Mais, c'est souvent avec joie qu'il paie le prix de sa plus grande liberté. |
| Mercemage                  | Martiale (au choix)<br>Contrôle magique | Tactique/Stratégie  | Les Mercemages sont des mercenaires d'élite. Un seul Mercemage peut transformer une expédition vouée à l'échec en succès retentissant. Ils sont rejetés au Pays Mage pour leur utilisation avilissante des sels et craints partout ailleurs.                                     |
| Mercenaire / Soldat        | Martiale (au choix)                     | Martiale (Arme spécifique)<br>Course/Endurance<br>Tactique/Stratégie  | Mercenaires et Soldats ont choisi le métier des armes et le pratiquent assidûment. Là où le premier travaille à son propre compte ou pour un riche commanditaire, le second travaille pour une solde fixe au service d'une cité ou d'un état.                                    |
| Milicien / Garde           | Martiale (au choix)                     | Conn. Régions (1 Région/Ville)<br>Intimidation/Torture<br>Loi (Domaine/Région)                                | Garde et Milicien assurent la protection, l'un d'un lieu, d'une personne ou d'un objet pour un commanditaire privé, l'autre de la communauté et du respect des lois pour le pouvoir établi. Ils sont généralement bien appréciés au sein de la société.                          |
| Paysan / Sentient des Bois | Vie rurale                              | Conn. Régions (1 Région/Ville)<br>Martiale (au choix)<br>Zootanique (1 Famille)                               | Vivre des ressources de la terre n'est pas évident au sein des Contrées à la zootanique aussi folle que dangereuse. C'est pourtant la voie que ce sont fixés les gens qui vivent hors des villes et fournissent les marchés ressources naturelles.                               |
| Voleur                     |   | Conn. Régions (1 Région/Ville)<br>Discretion/Déguisements<br>Escalade<br>Estimation<br>Pickpocket/Passe-passe | Un voleur va chercher chez les autres ce qu'il ne peut, ou ne veut, pas se procurer par des moyens classiques. Dans les Contrées, et particulièrement à Gaëdor, un voleur démasqué est automatiquement mis en esclavage et finit souvent dans une mine de sels.                  |