

Métiers



es métiers regroupent toutes les spécialisations de votre personnage qui ne concernent pas le combat. Ils sont regroupés par grands types de métiers (les arts, la maraude, les belles lettres, etc.). Certains métiers peuvent appartenir à plusieurs catégories, par exemple, le faussaire fait à la fois partie de la catégorie des métiers des arts et de celle des métiers de la maraude.

Compagnonnage et maîtrise

Il est possible pour un personnage d'exceller dans une profession, pour cela, il faut atteindre le compagnonnage, puis la maîtrise.

Compagnon

Un travailleur devient compagnon dans son métier lorsque toutes ses compétences de base et au minimum deux compétences avancées ont atteint le rang 4. Alors, le maximum de l'une des compétences de son métier est augmenté de 1 pour atteindre 6 (voire 7 dans certains cas).

Maître

Un travailleur devient maître dans son métier lorsque toutes ses compétences de base et au minimum cinq compétences avancées ont atteint le rang 5. Un maître peut garder un dé supplémentaire sur tous ses jets effectués avec les compétences du métier qu'il maîtrise.

Grand Maître

Le rang de grand-maître est plus honorifique qu'une réelle amélioration des compétences du métier qu'il maîtrise. Il gagne 20 points de réputation sociale.

Éclaircissements sur le cumul des métiers

Suite à une discussion intense (mais toujours respectueuse ☺, c'est à ça que sert la compétence Diplomatie...) avec Fils de Lugh, il apparaît nécessaire de parler un peu de ce sujet sensible. En effet, avec la multiplication des métiers qu'un joueur peut choisir à la création de son personnage, il semble nécessaire de limiter l'impact de ces "croisements professionnels" pour minimiser un PJ. Trois solutions sont possibles :

- Un héros ne peut commencer sa carrière d'aventurier avec un rang supérieur à 2 dans une compétence, sauf grâce à certains avantages ;
- Limiter le nombre de métiers qu'un héros peut connaître à la création à 4 ou 5. Ainsi, les possibilités d'optimisation s'en trouvent fortement réduites ;
- Limiter le nombre de métiers à (rang d'esprit) x 2 ou 3.

Pour ma part, je pense appliquer les deux premières propositions, pas de compétences supérieures à 2 et 5 métiers maximum à la création. Quant à FdL, il n'autorise pas de compétence supérieures au rang 3 et (rang d'esprit) x 3 métiers. A vous de voir donc...

Liste récapitulative

Métiers des Armes (Académie militaire)

1. Acolyte
2. Artificier
3. Assassin
4. Chasseur de primes
5. Commandement
6. Détrouseur
7. Eclaireur
8. Ecuyer
9. Forban
10. Garde du corps
11. Guérillero
12. Hors-la-loi
13. Maître d'armes
14. Marine
15. Mercenaire
16. Mousquetaire
17. Pauvre chevalier
18. Rasoir
19. Soldat

Métiers des Arts (Enfant de la balle)

1. Acrobate
2. Acteur
3. Artisan
4. Artiste
5. Barde
6. Bateleur
7. Bonne aventure
8. Cartographe
9. Courtisane
10. Faussaire
11. Ingénieur
12. Shirbaz
13. Skalde
14. Torero

Métiers des Belles Lettres (Université)

1. Alchimiste
2. Antiquaire
3. Archéologue
4. Avoué
5. Chroniqueur
6. Diplomate
7. Erudit
8. Etudiant
9. Feng Shui Shi
10. Gwai Liao
11. Ingénieur
12. Intendant

13. Juge d'armes
14. Médecin
15. Navigateur
16. Précepteur
17. Professeur

Métiers de la Maraudé (Criminel de haut vol)

1. Arnaqueur
2. Assassin
3. Bagnard
4. Cambrioleur
5. Contrebandier
6. Détrouseur
7. Escamoteur
8. Faussaire
9. Forban
10. Fournisseur de drogues
11. Galérien
12. Galopin
13. Gitan
14. Hors-la-loi
15. Incendiaire
16. Jenny
17. Malandrin
18. Marchand d'esclaves
19. Mendiant
20. Monte-en-l'air
21. Receleur
22. Shirbaz
23. Souteneur

Métiers de la Nature (Baroudeur)

1. Bûcheron
2. Caravanier
3. Chasseur
4. Cocher
5. Colporteur
6. Eclaireur
7. Explorateur
8. Fauconnier
9. Garde-chasse
10. Gérant de comptoir
11. Gitan
12. Guérillero
13. Herboriste
14. Homme-médecine
15. Hors-la-loi
16. Maquignon
17. Palefrenier
18. Paysan
19. Prospecteur
20. Torero

21. Trappeur
22. Veneur

Métiers de la Mer (Loup de mer)

1. Baleinier
2. Capitaine
3. Cartographe
4. Contrebandier
5. Explorateur
6. Forban
7. Galérien
8. Marin
9. Marine
10. Navigateur
11. Pêcheur
12. Pilote fluvial

Métiers du Négoce (Magouilleur de première)

1. Antiquaire
2. Apothicaire
3. Appréciateur
4. Artisan
5. Caravanier
6. Colporteur
7. Contrebandier
8. Fournisseur de drogues
9. Gérant de comptoir
10. Intendant
11. Jenny
12. Maquignon
13. Marchand
14. Receleur

Métiers d'Orateurs (Diarrhée verbale)

1. Acteur
2. Appréciateur
3. Arnaqueur
4. Barde
5. Bonne Aventure
6. Courtisan
7. Courtisane
8. Diplomate
9. Espion
10. Galopin
11. Guide
12. Gwai Liao
13. Mendiant
14. Missionnaire
15. Politicien
16. Prédicateur

17. Professeur	13. Veneur	<i>Métiers de Serviteurs</i> (Seigneur de la courbette)
18. Recruteur		
<i>Métiers de Police</i> (Enquêteur doué)	<i>Métiers du Réconfort</i> (Bon Samaritain)	
1. Avoué	1. Apothicaire	1. Acolyte
2. Bourreau	2. Cao Yao	2. Cocher
3. Chasseur de primes	3. Feng Shui Shi	3. Courtisan
4. Chroniqueur	4. Herboriste	4. Courtisane
5. Collecteur d'impôts	5. Homme-médecin	5. Domestique
6. Espion	6. Médecin	6. Ecuyer
7. Fouineur	7. Missionnaire	7. Garde du corps
8. Garde du corps	8. Moine	8. Garde-chasse
9. Juge d'armes	9. Prédicateur	9. Guide
10. Mousquetaire	10. Prêtre	10. Intendant
11. Rasoir	11. Rahib	11. Maître d'armes
12. Sentinelle		12. Palefrenier
		13. Pauvre chevalier
		14. Précepteur
		15. Veneur

Acolyte, Die Kreuzritter uniquement

Publication originale : L'Héritage de la Foi (à venir).

Catégories : Métiers des armes et Métiers de Serviteurs.

Description : les acolytes sont les jeunes recrues des Kreuzritter, ils sont formés par un chevalier qui les prend sous sa coupe et leur apprend les bases de la chevalerie : polir les épées, nettoyer l'écurie, garder les chevaux, etc. aussi longtemps que l'instructeur le souhaite.

Compétences de base : Déplacement silencieux, Observation, Premiers secours, Tâches domestiques.

Compétences avancées : Attaque (Couteau), Equitation, Guet-apens, Haubergier, Intimidation, Poison, Qui-vive, Valet, Vétérinaire.

Acteur

Publication originale : Noblesse Oblige.

Catégories : Métiers des Arts et Métiers d'Orateurs.

Description : un acteur gagne sa vie sur scène en interprétant divers personnages dans des pièces de théâtre. Certains sont des dramaturges (ils préfèrent les drames), d'autres des comédiens (ils préfèrent les comédies), voire des farceurs (ils préfèrent la farce). Ce métier n'a rien à voir avec celui de bateleur où ce dernier montre un spectacle simple et rapide pour obtenir quelques pièces des badauds qui le regardent. Un acteur doit travailler son texte et son jeu pendant des semaines avant de monter sur scène pour une durée assez longue. Un acteur de talent finira par se produire devant des nobles de haut rang à un moment ou un autre de sa carrière.

Compétences de base : Comédie, Déguisement, Eloquence, Mémoire.

Compétences avancées : Chant, Comportementalisme, Danse, Galvaniser, Lire sur les lèvres, Mode, Narrer, Observation, Roulé-boulé, Sauter, Séduction, Sincérité, Trait d'esprit.

Acrobate

Publication originale : Ussura.

Catégories : Métiers des arts.

Description : semblable au métier Bateleur, la spécialisation Acrobate est la capacité à réaliser des tours d'adresse comme la culbute, la funambule et la jonglerie. Bien qu'il s'agisse avant tout d'une forme de divertissement, ce métier se révèle bien utile en cas d'urgence, comme lorsqu'il faut traverser un abîme à l'aide d'une corde ou sauter d'un édifice en se faisant le moins mal possible.

Compétences de base : Acrobatie, Equilibre, Jeu de jambes.

Compétences avancées : Amortir une chute, Contorsion, Equilibriste, Jonglerie, Roulé-boulé, Sauter, Soulever, Spectacle de rue, Tour de force.

Alchimiste

Publication originale : Les Filles de Sophie.

Catégories : Métiers des Belles Lettres.

Description : les alchimistes connaissent les théories chimiques ésotériques censées transformer un matériau vil en un autre. La plupart des notions alchimiques ont été remplacées par des concepts modernes de chimie et de sciences de la nature mais les Filles de Sophie y ont encore parfois recours. Veuillez noter que ce métier est bien distinct de l'avantage Alchimiste qui correspond plus à une vision pratique fondamentale. Il s'agit ici plus d'un recueil de théories dont la plupart ont été supplantées.

Compétences de base : Alchimie, Observation, Recherches.

Compétences avancées : Occultisme, Poison, Sciences de la nature.

Antiquaire

Publication originale : Guilde des antiquaires (à venir).

Catégories : Métiers des Belles Lettres et Métiers du Négoce.

Description : Les antiquaires sont les spécialistes des objets anciens, aussi bien des meubles et des œuvres d'art, des livres, des armes ou des bijoux que des objets provenant de Syrneth. Ce sont, souvent, des collectionneurs à la recherche de la pièce rare qu'ils peuvent acheter très cher. Ils se font rarement avoir lors de leurs achats. Certains sont spécialisés dans une époque précise ou sur un pays déterminé (Montaigne, Vodacce, Syrneth...). Ce métier est réputé très rentable et ceci grâce à l'engouement dont font preuve les nobles et les bourgeois à l'encontre des objets anciens et Syrneth. Car plus que l'objet lui-même, l'antiquaire achète et vend son histoire. Parfois, ils font également office de prêteur sur gages. Inutile de préciser que seuls les objets précieux et anciens les intéressent....

Compétences de base : Evaluation, Histoire, Observation.

Compétences avancées : Banquier, Comptabilité, Connaissance des Syrneth, Marchandage, Occultisme.

Apothicaire

Publication originale : Guilde des apothicaires.

Catégories : Métiers du Négoce et Métiers du Réconfort.

Description : Les apothicaires sont des spécialistes qui préparent et vendent les médecines prescrites par les médecins. Dans beaucoup de cas, on les appelle herboriste, fournissant des préparations minérales et chimiques aussi bien que des remèdes à base de plantes. Leur métier leur apprend à reconnaître un grand nombre de substances exotiques et rares, et à connaître leurs propriétés thérapeutiques ou autres. C'est une profession qui demande beaucoup de savoir-faire, et nombre d'apothicaires sont employé à demeure par de riches individus pour s'assurer que les meilleurs traitements leur seront dispensés rapidement. Malheureusement, l'apothicaire fait souvent office de bouc émissaire quand le médecin a échoué et beaucoup sont alors chassés de la ville, avec l'alternative d'offrir leurs services aux hors-la-loi et bandits, ou de tenter l'aventure à travers les territoires sauvages de Théah.

Compétences de base : Diagnostic, Fabrication de médicaments, Premiers secours.

Compétences avancées : Charlatanisme, Connaissance des herbes, Marchandage, Parfumeur, Poison, Savonnier.

Appréciateur

Publication originale : Guilde des marchands.

Catégories : Métiers du Négoce et Métiers d'Orateurs.

Description : les appréciateurs sont des experts dont le métier est de déterminer le prix d'un bien ou d'une marchandise. Certains travaillent au service de puissants marchands, alors que d'autres tiennent boutique de manière indépendante. Les meilleurs sont souvent embauchés par la guilde des marchands elle-même qui les affecte aux hôtels nationaux pour aider le service des fraudes. Ainsi, chaque hôtel national dispose d'un appréciateur de talent en permanence. Au vu de la diversité croissante des marchandises proposées par les marchands vendelars, voire vodaccis, ils ont de plus en plus tendance à se spécialiser dans un domaine : les antiquités, les animaux, les tissus, les produits exotiques, etc. Bien entendu, quand ils travaillent pour un marchand, ils font tout leur possible pour estimer la valeur du bien à l'avantage de leur employeur...

Compétences de base : Calcul, Eloquence, Evaluation, Observation.

Compétences avancées : Comptabilité, Droit, Comportementalisme, Marchandage, Recherches, Sincérité & une compétence de base d'Artisan au choix.

Archéologue, Société des explorateurs uniquement

Publication originale : La Société des Explorateurs.

Catégories : Métiers des Belles Lettres.

Description : alors que les érudits s'intéressent aux connaissances laissées par les Syrneth, les archéologues se spécialisent dans l'étude des races disparues. On ne peut apprendre cette spécialisation qu'au sein de la Société des explorateurs. Les érudits vaticins n'y ont pas accès.

Compétences de base : Fouille, Observation, Occultisme, Recherches.

Compétences avancées : Connaissance des pièges, Connaissance des Syrmeth, Examen d'artefact, Qui-vive.

Arnaqueur

Publication originale : La Maraude (à venir).

Catégories : Métiers d'Orateurs et Métiers de la Maraude.

Description : l'arnaqueur n'aime pas la violence et préfère inciter les gens à lui donner leurs biens plutôt que de leur subtiliser physiquement. C'est un beau parleur qui n'est jamais en manque d'idées pour se faire de l'argent. Bien que ce ne soit pas son métier, il adore jouer aux cartes et aux dés. Il vendra sans vergogne un droit d'entrée en ville à un riche marchand crédule aussi facilement qu'il cédera pour quelques guilders un billet donnant accès à un spectacle gratuit. Certains des meilleurs sont des voleurs hautement qualifiés qui travaillent, en se cachant, pour un individu ou une organisation et qui se procurent de l'argent de différentes façons. Ils se placent eux-mêmes en position de confiance, et se débrouille pour faire fructifier le capital de leurs malheureux clients pour des fins qui leur sont propres.

Compétences de base : Comédie, Observation, Sincérité.

Compétences avancées : Comportementalisme, Corruption, Déguisement, Discrétion, Jouer, Pique-assiette, Séduction, Sens des affaires, Tricher.

Artificier, *Rilasciare uniquement*

Publication originale : La Rilasciare.

Catégories : Métiers des Armes.

Description : les artificiers savent fabriquer grenades, bombes à base de poudre à canon et autres explosifs – un passe-temps dangereux et de haute technicité. Faire une bombe exige de posséder tous les ingrédients chimiques nécessaires, beaucoup de temps et des nerfs d'acier.

Compétences de base : Calcul, Forgeron, Tonnelier.

Compétences avancées : Mèches, Poison, Sciences de la nature.

Artisan

Publication originale : Guilde des marchands.

Catégories : Métiers des Arts et Métiers du Négoce.

Description : les artisans fabriquent tous les biens utilisés par les habitants de Théah, du manteau en soie au pot en terre cuite, en passant par la cotte de mailles. Ceux qui peuplent l'univers de Seventh Sea se sont regroupés au sein de puissantes organisations plus ou moins contrôlées par la ligue de Vendel et/ou les princes-marchands de Vodacce.

Note : par exception à la règle, le PJ commence sa carrière d'aventurier en maîtrisant seulement une des compétences de base décrite ci-dessous, mais au rang 2 ainsi que Observation au rang 1. Vous pouvez acquérir d'autres compétences de base à raison d'un PP par rang. La plupart de ces compétences peuvent affecter les revenus de votre personnage.

N.B. Toutes les compétences d'artisan données ci-dessous le sont à titre indicatif, il en existe de nombreuses autres. En fait, chaque métier d'artisan peut donner lieu à une compétence, comme Boutonnier, Chapuisier, Roucheux, Tapissier, etc.

Compétences de base : Observation. ; Aubergiste, Barbier, Boucher, Bouilleur de cru, Boulanger, Brasseur, Calligraphe, Céramiste, Chandelon, Chapelier, Charpentier, Chaudronnier, Confiseur, Construction navale, Cordonnier, Couturier, Cuisinier, Ebéniste, Ecrivain public, Embaumeur, Fabricant d'Armes à feu, Fabricant de bougies, Fabricant de cerfs volants (cathayan uniquement), Fabricant de dards, Fabricant de feux d'artifice (cathayan uniquement), Fabricant de vitraux, Fabricant de voiles, Facteur d'arcs, Fileur, Forgeron, Fleuriste, Fourreur, Haubergier, Horloger, Imprimeur, Jardinier, Joaillier, Luthier, Masseur, Maçon, Meunier, Miroitier, Orfèvre, Papetier, Parfumeur, Perruquier, Potier, Poudrier, Régisseur, Sabotier, Savonnier, Sellier, Serrurier, Souffleur de verre, Tailleur, Tailleur de pierres, Teinturier, Tisserand, Tonnelier, Vannier, Vigneron.

Compétences avancées : Bricoleur, Calcul, Evaluation, Marchandage, Service.

Artiste

Publication originale : Guide du joueur.

Catégories : Métiers des Arts.

Description : votre personnage maîtrise les techniques de l'un des beaux-arts : peut-être compose-t-il des sonnets d'amour pour sa bien-aimée, à moins qu'il ne fasse des portraits pour la noblesse. Les artistes sont des êtres à part : ils vivent de leur art et leurs œuvres peuvent bouleverser et influencer les foules ou n'être destinées qu'à un seul individu et changer son cœur à jamais.

Note : par exception à la règle, l'acquisition de cette spécialisation ne permet pas à votre PJ de maîtriser au rang 1 toutes les compétences de base, mais seulement l'une d'elle au rang 3. Vous pouvez en acquérir d'autres au prix de 1 PP par rang.

Compétences de base : Chant, Compositeur, Création littéraire, Dessin, Musique (instrument à préciser), Sculpture.

Compétences avancées : aucune.

Assassin

Publication originale : Novus Ordum Mundi.

Catégories : Métiers des Armes et Métiers de la Maraude.

Description : les assassins sont des tueurs à gages, des professionnels consciencieux et d'excellents combattants. Ils sont experts dans le maniement d'une grande variété d'armes et leur niveau d'entraînement se situe bien au-delà de la majorité des gardes, soldats, brigands et autres tueurs à la manqué. Ils sont très habiles, également, à l'utilisation des poisons et à la construction des pièges. Ces talents leurs permettent de se louer au plus offrant et il arrive qu'un assassin soit engagé par deux partis opposés pour éliminer les deux chefs adverses respectifs. Dans Théah, l'assassin est une arme très efficace en cas de conflit, utilisée indistinctement par les grandes familles nobles, l'église des Prophètes ou les sociétés secrètes.

Compétences de base : Déplacement silencieux, Guet-apens, Observation, Piéger, Poison.

Compétences avancées : Attaque (Couteau), Attaque (Escrime), Comportementalisme, Déguisement, Dissimulation, Escalade, Filature, Parade (Couteau), Parade (Escrime), Qui-vive, Tirer (Arbalète).

Avoué

Publication originale : *Guilde des Lettrés (à venir).*

Catégories : Métiers des Belles Lettres et Métiers de Police.

Description : les avoués étudient longuement les procédés judiciaires de Théah et, d'une façon générale, tous les systèmes de lois. Ce sont des juristes professionnels, qui occupent une place élevée dans la société et jouissent, généralement, d'une excellente réputation. C'est d'ailleurs cette dernière qui constitue leur principale richesse. C'est encore elle qui leur apporte un afflux constant de clients, et donc de revenus ; aussi, peu d'avoués prennent-ils le risque de traiter des affaires qu'ils ne sont pas sûr de gagner. Toutefois, il arrive que de jeunes avoués se chargent d'affaires inhabituelles, susceptible d'attirer l'attention de l'opinion publique, car de telles victoires augmentent terriblement leur réputation ainsi que leur position sociale et professionnelle. Bien que les régimes de lois soient différents d'un pays à l'autre, ils ont de nombreuses similitudes ; un avoué compétent sera à même de venir à bout d'un système qui ne lui est pas familier après quelques recherches.

Compétences de base : Droit, Eloquence, Recherches, Sincérité.

Compétences avancées : Comportementalisme, Corruption, Création Littéraire, Etiquette, Interrogatoire, Observation, Politique, Trait d'esprit.

Bagnard

Publication originale : *La Maraude.*

Catégories : Métiers de la Maraude.

Description : Vivre en prison est quelque chose de dangereux. Tout d'abord, les prisonniers étant mélangés, il est fort possible de se retrouver à partager la cellule d'un psychopathe notoire qui essaiera de vous étrangler dans votre sommeil. De même, les vétérans de la prison n'hésitent pas à faire un peu d'exercice en tabassant les petits jeunots ou en se servant d'eux comme femmes. Toutes ces malversations se font de la même manière : une fois les lumières éteintes, entre deux rondes de gardes, à plusieurs contre la victime, elle-même bâillonnée. La plupart des détenus de longue durée comprennent rapidement que la prison risque de les tuer ou de les ramollir s'ils ne font pas attention. Il n'est donc pas rare de voir les anciens s'imposer de longues heures de musculation. Cela a trois effets : primo, cela leur confère une force physique nécessaire pour survivre dans de telles conditions. Secundo, c'est très bon pour l'équilibre psychologique. Tertio, cela leur assure d'être en forme à leur sortie. On voit donc bien qu'être un bagnard n'est pas un séjour de repos et peut être riche de nombreux enseignements.

Compétences de base : Connaissance des bas-fonds, Débrouillardise, Dissimulation.

Compétences avancées : Attaque (Armes improvisées), Attaque (Combat de rue), Corruption, Intimidation, Parade (Armes improvisées), Qui-vive.

Baleinier, *Vesten et Vendelars uniquement*

Publication originale : *Vendel/Vesten.*

Catégories : Métiers de la Mer.

Description : à Théah, les baleiniers éprouvent les pires difficultés à exercer leur métier. Les baleines sont protégées par les terribles leviathans, qui attaquent non seulement tous ceux qui font du mal à une baleine, mais aussi les navires imprégnés de l'odeur du sang de baleine. Les baleiniers sont généralement très costauds, n'ont peur de rien et constituent de redoutables nageurs.

Compétences de base : Connaissance des nœuds, Equilibre, Lancer (Lance légère), Observation.

Compétences avancées : Connaissance de la mer, Nager, Perception du temps, Poison, Sauter.

Barde, Avaloniens uniquement

Publication originale : Avalon.

Catégories : Métiers des Arts et Métiers d'Orateurs.

Description : les personnages bardes parcourent la campagne avalonienne en quête d'aventures, d'histoires et d'énigmes du monde. Même s'ils descendent des druides, il n'est pas nécessaire d'en être un pour pratiquer le métier de barde. Musiciens et conteurs sont parmi eux aussi nombreux que les blés.

Compétences de base : Chant, Eloquence, Etiquette, Histoire.

Compétences avancées : Connaissance des herbes, Connaissance des routes, Connaissance des Sidhe, Diplomatie, Enigmes, Héraldique, Séduction, Trait d'esprit.

Bateleur

Publication originale : Guide du joueur.

Catégories : Métiers des Arts.

Description : ce métier est celui de tous les personnages qui vivent en se produisant devant les foules, afin de les faire rire, pleurer ou s'extasier. Ce qu'ils récoltent dans leur chapeau à la fin de la représentation sera bien souvent tout ce qu'ils auront pour manger et dormir. C'est pour cette raison (ou simplement par envie) que certains acteurs utilisent leurs compétences à d'autres fins (moins honnêtes).

Compétences de base : Chant, Comédie, Danse, Eloquence.

Compétences avancées : Compère, Comportementalisme, Connaissance des routes, Déguisement, Dressage, Equilibriste, Hypnotisme, Jonglerie, Mémoire, Narrer, Prestidigitation, Séduction, Sher Da Shi (Cathay uniquement), Spectacle de rue, Trait d'esprit.

Bonne aventure, Fidéli et Cymbre uniquement

Publication originale : Ussura.

Catégories : Métiers des Arts et Métiers d'Orateurs.

Description : cette spécialisation renferme les différents moyens de prédiction de l'avenir – chiromancie, cartomancie, augures – et la difficulté de convaincre un client qui paye que la divination est vraie. Contrairement aux techniques des streghe del sorte, la bonne aventure n'a rien de magique. Elle s'inspire de techniques populaires traditionnelles plutôt que de

puissances surnaturelles. Il n'y a aucun moyen de garantir que les prédictions révélées par le biais de la compétence se réalisent et les pratiquants apprennent à s'exprimer en termes vagues, ce qui permet aux consultants de trouver eux-mêmes les détails.

Compétences de base : Chiromancie, Observation, Sincérité.

Compétences avancées : Augures, Cartomancie, Comportementalisme, I Ching (Cathayan uniquement), Marchandage, Occultisme, Osselets, Autre (préciser).

Note : les sorcières de la destinée de Vodacce se servent rarement de la spécialisation Bonne aventure. Elles pensent qu'il s'agit de singeries bon marché de leurs réels pouvoirs magiques (de Sorte en l'occurrence). une sorcière de la destinée qui use de Bonne aventure vaut autant qu'une ballerine de renommée mondiale dansant au coin de la rue pour quelques pièces.

Bourreau

Publication originale : Guilde des Services Publics (à venir).

Catégories : Métiers de Police.

Description : les bourreaux sévissent, pour la plupart, dans les donjons et sur les places de Grève où ils acquièrent quelques-unes des habitudes les moins plaisantes de l'homme. Le bourreau est un expert dans les interrogatoires avec utilisation de la force et sait comment causer une grande souffrance qui ne laisse que très peu de traces. Certains bourreaux particulièrement qualifiés acquièrent même des connaissances en médecine, pour maintenir leur victime en vie jusqu'à ce qu'ils en aient fini avec elle. Ils donnent également les peines capitales aux criminels condamnés à mort. En ces occasions, ils portent une cagoule afin de ne pas être reconnu par la famille ou les amis du condamné qui pourraient vouloir le tuer pour se venger.

Compétences de base : Attaque (Pugilat), Comportementalisme, Interrogatoire.

Compétences avancées : Attaque (Fouet), Diagnostic, Intimidation, Premiers secours.

Bûcheron

Publication originale : Guilde des bûcherons (à venir).

Catégories : Métiers de la Nature

Description : Les bûcherons résident dans les grandes forêts de Théah. Ils vivent de l'abattage et de la coupe du bois. Le bûcheron doit aussi savoir reconnaître et éliminer la vermine qui menace les arbres. La majorité travaille sur des terres de gentilhomme, mais les plus entreprenants œuvrent pour leur compte personnel en bordure des forêts, vendant du bois de construction ou préparant de nouveaux sites.

Compétences de base : Connaissance des herbes, Escalade, Signes de piste.

Compétences avancées : Connaissance des animaux, Déplacement silencieux, Sauter, Survie.

Cambrioleur

Publication originale : La Maraude (à venir).

Catégories : Métiers de la Maraude.

Description : le cambrioleur est un voleur particulièrement intéressé par la mécanique et le bricolage. Aucune serrure, aucun coffre, aucun piège ni aucun dispositif de sécurité n'a de secrets pour lui et même s'il n'en fait pas un usage intensif, il comprend le fonctionnement de la plupart des gadgets. Il pénètre par effraction dans les maisons et les dévalise, généralement de nuit. Il est habile pour repérer et marquer d'un signe révélateur les maisons inoccupées. C'est un être plutôt solitaire qui n'apprécie pas vraiment la vie de groupe, même s'il s'y résout lorsqu'il ne peut mener seul une opération.

Compétences de base : Connaissance des pièges, Crochetage, Déplacement silencieux, Fouille.

Compétences avancées : Architecture, Bricoleur, Connaissance des bas-fonds, Langage des signes, Observation, Qui-vive, Serrurier.

Cao Yao, Cathayan uniquement

Publication originale : Cathay.

Catégories : Métiers du Réconfort.

Description : Vous avez une grande connaissance des différentes techniques et substances utilisées pour soigner. Vous êtes un médecin pratiquant, et utilisez vos compétences de guérison à travers le Qi Guo.

Compétences de base : Diagnostic, Masseur, Observation, Premier Secours.

Compétences avancées : Acupuncture, Charlatanisme, Fabrication de médicaments, Qui-vive.

Capitaine

Publication originale : Guide du joueur.

Catégories : Métiers de la Mer.

Description : la spécialisation de Capitaine est à la marine ce que Commandement est à l'armée, à une seule et importante différence près. Au lieu d'apprendre les ficelles de l'artillerie, qui n'ont guère d'utilité sur un bateau, un capitaine apprend l'art subtil de la corruption. Forts de cette compétence, ils sont à même de gérer toute crise avec un officier de port immoral ou un officier des douanes corrompu.

Compétences de base : Observation, Stratégie, Tactique.

Compétences avancées : Artillerie navale, Cartographie, Commander, Corruption, Diplomatie, Galvaniser, Guet-apens, Intimidation, Logistique, Qui-vive.

Caravanier, cathayans, croissantins et ussurans uniquement

Publication originale : Guilde des marchands.

Catégories : Métiers du Négoce et Métiers de la Nature.

Description : les caravaniers sont des commerçants qui voyagent sur de longues distances afin de s'enrichir par la revente de produits exotiques d'une région à l'autre. Un caravanier pourra partir d'Ekaternava, ses mulets chargés de biens manufacturés en provenances des pays de l'ouest de Théah qu'il revendra en territoire kosar. Là, il achètera des poneys, des arcs composites et des faucons qu'il revendra au commerçants cathayans traversant le Mur de Feu. En échange, il acquerra de la soie, des épices et des animaux exotiques qu'il transportera

et revendra à Ekaternava aux marchands de l'ouest venu avec leurs mousquets, leurs vins et leurs broderies. Il existe de multiples routes de commerce aussi bien en Ussura que dans l'Empire du Croissant. Mais ces routes sont dangereuses et les caravaniers doivent régulièrement affronter des hors-la-loi et des brigands de grands chemins.

Compétences de base : Conduite d'attelage, Connaissance des routes, Logistique, Marchandage.

Compétences avancées : Astronomie, Calcul, Cartographie, Conduite de traîneau, Equitation, Evaluation, Guet-apens, Observation, Qui-vive, Sens de l'orientation, Sincérité.

Cartographe

Publication originale : Guilde des Planiers (à venir).

Catégories : Métiers des Arts et Métiers de la Mer.

Description : les cartographes réalisent des cartes qui sont commandées des mois à l'avance par de riches notables ou des capitaineries. Les cartes précises se vendent à prix d'or et les plus grands cartographes sont capables de réaliser des cartes maritimes, comme des portulans, incroyablement précises et des cartes terrestres d'une utilité incontestable. Les cartes ont un rôle important dans le commerce et les voyages terrestres ou maritimes et le fait de posséder ou non une carte fera de vous un riche marchand ou un petit commerçant. Certains cartographes ont choisi l'aventure et accompagnent les explorateurs à la découverte de nouveaux territoires.

Compétences de base : Cartographie, Dessin, Observation.

Compétences avancées : Astronomie, Calligraphie, Code secret, Connaissance des routes, Etiquette, Falsification, Papetier.

Chasseur

Publication originale : Guide du joueur.

Catégories : Métiers de la Nature.

Description : la chasse est l'une des plus anciennes activités de Théah. Le chasseur est capable de suivre et, le plus souvent, de pressentir la direction qu'un animal a prise avec une inquiétante précision et de la tuer proprement. Les habitudes des bêtes sauvages sont une partie de leur existence ; ils ont une affinité peu ordinaire avec les créatures sauvages de leur milieu. Le chasseur semble renfrogné et taciturne, mais c'est surtout à cause de son style de vie solitaire et réservé.

Compétences de base : Connaissance des animaux, Déplacement silencieux, Observation, Piéger.

Compétences avancées : Dressage, Guet-apens, Langage des signes, Pister, Qui-vive, Signes de piste, Soins des chiens, Survie, Tanner, Tirer (Arc).

Chasseur de primes

Publication originale : Guilde des chasseurs de primes (à venir).

Catégories : Métiers des Armes et Métiers de Police.

Description : les chasseurs de primes vivent en traquant les criminels recherchés, malfaiteurs et autres indésirables pour les remettre aux mains de la Justice. Les récompenses sont offertes par les souverains, les guildes, l'inquisition ou les ministres de la justice, voire même par les nobles locaux pour se débarrasser des brigands, récupérer un escroc un peu trop malin, ramener une fille en fuite pour son mariage, clore le bec à un agitateur ou ; même, capturer El Vago. Les chasseurs de primes sont des combattants expérimentés capables de traquer leurs proies sans perdre leur piste ; car ils sont d'un caractère obstiné, dur et cynique. Ce sont des tueurs professionnels dans le vrai sens du terme, qui n'hésitent pas, en dernier ressort, à employer tous les moyens, s'ils justifient la fin, pour réussir. Ce sont des solitaires par nature, qui ne se fient à personne et qui ne recherchent la compagnie des autres qu'à partir du moment où elle sert leurs intérêts. Les gens de basse condition les considèrent avec peur et défiance et les autorités les voient comme un mal nécessaire tout en les accueillant froidement.

Compétences de base : Contact, Fouille, Guet-apens, Observation.

Compétences avancées : Comportementalisme, Course de vitesse, Déplacement silencieux, Equitation, Filature, Interrogatoire, Intimidation, Pister, Qui-vive, Tirer (Pistolet).

Chroniqueur

Publication originale : Guilde des Chroniqueurs (à venir).

Catégories : Métiers des Belles Lettres et Métiers de Police.

Description : les chroniqueurs sont les journaliers de Théah, ils écrivent pour les divers journaux, publications et chroniques qui circulent dans les grandes villes du monde. Certains se sont fait une spécialité de la vie des grands de ce monde, d'autres (avec les autorités aux trousses) contestent l'ordre établi et cherchent une plus grande équité et justice dans leurs écrits. Certains ont des phrases à peine correctes, alors que d'autres sont des érudits d'une grande finesse d'esprit. Toutefois, ce métier ne nourrit pas son homme et tous ont une deuxième profession, comme écrivain public, étudiant, professeur ou avoué par exemple.

Compétences de base : Observation, Recherches, Création littéraire, Sincérité.

Compétences avancées : Cancanier, Calligraphie, Comportementalisme, Contact, Corruption, Discrétion, Ecrivain public, Eloquence, Etiquette, Histoire, Narrer, Politique, Trait d'esprit.

Cocher

Publication originale : Guilde des rouliers (à venir).

Catégories : Métiers de la Nature et Métiers de Serviteurs.

Description : Voyager sur les routes de Théah est hasardeux et ceux qui en font leur métier ne sont pas n'importe qui. Le cocher - qui risque sa vie quotidiennement - doit faire face à de nombreuses difficultés ; les routes sont dangereuses car très mal entretenues et les voyageurs peuvent s'attendre à faire de mauvaises rencontres telles que des bandes organisées, bandits de grands chemins, péagers irascibles et patrouilleurs ruraux inquisiteurs, sans parler de rencontres surnaturelles plus hasardeuses. C'est le travail peu enviable du cocher de mener passagers et cargaison en lieu sûr « contre vents et marées », et d'acheminer les passagers officiels ou leurs porteurs quand on les sollicite.

Compétences de base : Conduite d'attelage, Connaissance des routes, Equilibre, Observation.

Compétences avancées : Dressage, Equitation, Guet-apens, Qui-vive, Sauter.

Collecteur d'impôts

Publication originale : *Guilde des Services Publics (à venir)*.

Catégories : Métiers de Police.

Description : Les collecteurs d'impôts sont probablement les citoyens les moins populaires de Théah. Qu'importe la bienveillance des gouvernements, ou la résignation des résidents, toujours est-il que personne n'aime payer ses impôts et que le collecteur fait les frais du ressentiment général. Ils constituent malgré tout une branche nécessaire du service civil et aucun régime ne pourrait survivre longtemps sans eux. Pourtant, les collecteurs de taxes n'ont que peu de satisfaction à accomplir leur tâche et ils sont rarement bien payés. Ceci explique que certains d'entre eux se laissent inévitablement corrompre, alors que d'autres, dans l'espoir d'une hypothétique promotion, restent d'une intégrité scrupuleuse.

Compétences de base : Calcul, Comptabilité, Droit, Observation.

Compétences avancées : Comportementalisme, Corruption, Eloquence, Evaluation, Intimidation, Numismatique.

Colporteur

Publication originale : *Guilde des Colporteurs (à venir)*.

Catégories : Métiers de la Nature et Métiers du Négoce.

Description : Peu de villages possèdent leurs propres boutiques ou comptoirs de commerce ; aussi tous sont dépendants du colporteur, insignifiant marchand ambulant. Après avoir acheté des marchandises facilement transportables sur les marchés aux divers marchands et artisans, le colporteur voyage d'un village à l'autre, vendant ces produits tout en diffusant les nouvelles et potins de la ville. Le chargement du colporteur est constitué de tout ce qui peut se transporter facilement, tels des pots, casseroles, accessoires de vêtements, bourses, épingles, couteaux... Dans les régions plus peuplées, les colporteurs sont souvent patentés et peuvent avoir leur propre guilde chargée de protéger leurs intérêts et de décourager d'éventuels concurrents d'empiéter sur leurs prérogatives. Beaucoup ont une vie de nomade et croient résolument dans la fraternité de leur profession, même s'ils sont de races différentes et qu'ils n'ont ni culture, tradition ou langage commun. Beaucoup acquiert des connaissances d'herboriste. A peu près tout le monde se méfie d'eux, spécialement les gardes, les patrouilleurs ruraux et gardes frontières.

Compétences de base : Conduite d'attelage, Connaissance des routes, Marchandage, Sens de l'orientation.

Compétences avancées : Charlatanisme, Connaissance des herbes, Contact, Dissimulation, Evaluation, Sens des affaires.

Commandement

Publication originale : *Guide du joueur*.

Catégories : Métiers des Armes.

Description : les dirigeants avisés savent combien il est important, pour la survie de leur pays, de s'entourer d'officiers de qualité. Les officiers constituent le ciment qui soude une armée ; sans leurs qualités diplomatiques et stratégiques, elle s'écroulerait.

Compétences de base : Observation, Stratégie, Tactique.

Compétences avancées : Artillerie, Artillerie navale, Cartographie, Commander, Diplomatie, Galvaniser, Guet-apens, Intimidation, Lancer de fusée (cathayan uniquement), Logistique, Qui-vive.

Contrebandier

Publication originale : Guilde des rouliers (à venir).

Catégories : Métiers de la Maraude, Métiers de la Mer et Métiers du Négoce.

Description : La plupart des grandes voies maritimes et terrestres empruntées par les marchands sont soumises à des droits et des taxes ; aux limites des pays, villes, fiefs - en fait, à chaque endroit où les autorités locales ont décidé de taxer la circulation des marchandises. Dans les grands ports, presque tout ce qui entre ou qui sort est imposé de la même manière. Pour éviter de payer ces charges supplémentaires, certains esprits déterminés s'occupent de faire passer les marchandises en fraude. Dans certains villages côtiers éloignés, la population entière se consacre à cette activité tout à fait ouvertement. Les contrebandiers sont souvent des gens très respectables qui ont trouvé la façon de déjouer les lois. Il existe aussi des contrebandiers amateurs que les professionnels considèrent plus comme des commerçants libéraux que comme de véritables criminels.

Compétences de base : Canotage (s'il s'agit d'un contrebandier marin) ou Connaissance des routes (s'il s'agit d'un contrebandier terrestre), Déplacement silencieux, Evaluation, Observation.

Compétences avancées : Canotage (s'il s'agit d'un contrebandier terrestre) ou Connaissance des routes (s'il s'agit d'un contrebandier marin), Conduite d'attelage, Connaissance des bas-fonds, Corruption, Dissimulation, Marchandage, Qui-vive.

Courtisan

Publication originale : Guide du joueur.

Catégories : Métiers d'Orateurs et Métiers de Serviteurs.

Description : les courtisans sont avant tout passés maîtres dans l'art subtil de la diplomatie. En tant que membre de cette catégorie sociale respectée, le PJ peut dîner avec les rois, plaisanter avec les cardinaux ou, lorsque le besoin s'en fait sentir, parvenir à soutirer des secrets même à sa bien-aimée.

Compétences de base : Danse, Etiquette, Héraldique, Mode, Observation.

Compétences avancées : Cancanier, Diplomatie, Eloquence, Jouer, Intrigant, Lire sur les lèvres, Mémoire, Pique-assiette, Politique, Séduction, Sincérité, Trait d'esprit.

Courtisane, Femmes vodacc uniquement, de plus ce métier est interdit aux sorcières de la destinée

Publication originale : Vodacce.

Catégories : Métiers des Arts, Métiers d'Orateurs et Métiers de Serviteurs.

Description : les courtisanes sont plus que de simples jennys. Intelligentes, pleines d'esprit et cultivées, elles conseillent, séduisent et divertissent leurs clients en leur proposant leur compagnie à tous les niveaux. Elles apprennent également à manipuler autrui pour en tirer parti car elles ne disposent pas de la protection d'une famille ou d'un mariage. Les

courtisanes vodacci sont charmantes à l'excès, et aussi dangereuses que séduisantes. Leur pendant masculin n'existe pas ; les hommes n'apprennent pas cette spécialisation.

Note : vous commencez le jeu avec quatre compétences de base qui suivent au rang 1. Vous pouvez acquérir les autres compétences de base au rang 1 pour 1 PP.

Compétences de base : Comédie, Danse, Discrétion, Etiquette, Fouille, Jenny, Masseur, Mode, Observation, Séduction.

Compétences avancées : Cancanier, Comportementalisme, Dissimulation, Pique-assiette, Poison, Politique, Sincérité, Trait d'esprit.

Détrousseur

Publication originale : La Maraude.

Catégories : Métiers des Armes et Métiers de la Maraude.

Description : le détrousseur n'est pas réellement un voleur fin et subtil. Il pratique son métier dans les ruelles sombres des quartiers pauvres, où il agresse tous ceux à la fois riches et sans défense. S'il attaque quelques fois des habitants du quartier, il préfère prendre pour cible les bourgeois ou les nobles égarés. Il ne tue que pour se défendre et ne se bat que lorsque c'est obligatoire. Il possède généralement un tempérament de feu et sa grande gueule en fait un compagnon de route imprévisible mais attachant.

Compétences de base : Attaque (Arme improvisée), Déplacement silencieux, Guet-apens, Intimidation.

Compétences avancées : Connaissance des bas-fonds, Filature, Fouille, Observation, Orientation citadine, Qui-vive.

Diplomate

Publication originale : Noblesse Oblige.

Catégories : Métiers des Belles Lettres et Métiers d'Orateurs.

Description : Théah est une terre violente et sans pitié, la mort y est rarement naturelle : le Fer, la Maladie, la Sorcellerie prélèvent quotidiennement un tribut en vies humaines. Le Vulgum Pecus pense souvent aux batailles ou à la guerre ; c'est un aspect très physique des choses. Rares sont ceux qui se doutent des intrigues qui se trament en coulisses, en toile de fonds des crises. Il existe une « caste » de gens qui ont le pouvoir de faire et défaire les ducs, déclencher ou influencer le cours d'une bataille, dénouer ou envenimer une crise : ces personnes craintes même par les plus grands sont les diplomates. Un grand calme et un immense charisme sont leurs armes principales.

Compétences de base : Diplomatie, Etiquette, Observation, Politique.

Compétences avancées : Code secret, Comportementalisme, Corruption, Eloquence, Héraldique, Histoire, Intrigant, Sincérité, Trait d'esprit.

Domestique

Publication originale : Guide du joueur.

Catégories : Métiers de Serviteurs.

Description : les nobles et les négociants sont des maîtres exigeants. S'il veut garder sa place, un domestique doit savoir travailler avec diligence et en toute discrétion.

Compétences de base : Discrétion, Etiquette, Mode, Observation, Tâches domestiques.

Compétences avancées : Cancanier, Comptabilité, Conduite d'attelage, Conduite de traîneau, Majordome, Marchandage, Sincérité, Valet.

Éclaireur

Publication originale : Les gens d'armées (à venir).

Catégories : Métiers des Armes et Métiers de la Nature.

Description : les éclaireurs louent leurs services à l'armée, aux marchands, aux voyageurs ou à quiconque est en mesure d'en payer le prix. Leur travail consiste à partir en avant de leurs employeurs, afin d'explorer le terrain et de leur rendre compte de toute activité suspecte ou toute source possible de danger et ceci, avant que tout le groupe ne s'y aventure. Les éclaireurs sont experts dans l'art de se fondre dans le paysage ; ils parviennent souvent à s'approcher suffisamment près d'une armée pour lire les emblèmes de ses bannières et boucliers sans se faire repérer.

Compétences de base : Déplacement silencieux, Observation, Pister, Sens de l'orientation.

Compétences avancées : Cartographie, Connaissance des animaux, Connaissance des routes, Course d'endurance, Equitation, Escalade, Guet-apens, Langage des signes, Perception du temps, Qui-vive, Signes de piste, Survie.

Écuyer, *eisenors uniquement*

Publication originale : L'Héritage de la Foi (à venir).

Catégories : Métiers des Armes et Métiers de Serviteurs.

Description : les écuyers sont au service des nobles et des chevaliers, même s'il apparaît que leur statut les différencie peu de celui de simple domestique. L'écuyer a la charge de veiller à l'entretien de la monture, des armes et de l'armure de son maître et de satisfaire à ses autres besoins. Pour beaucoup de nobles sans titres, les cadets de nobliaux de campagne, cette fonction fait partie de leur éducation, bien que souvent ce ne soit qu'un apprentissage symbolique.

Compétences de base : Equitation, Marchandage, Premiers secours, Soins des chevaux, Tâches domestiques.

Compétences avancées : Attaque (Epée à deux mains), Cuisinier, Discrétion, Haubergier, Etiquette, Observation, Qui-vive, Valet, Vétérinaire.

Érudit

Publication originale : Guide du joueur.

Catégories : Métiers des Belles Lettres.

Description : c'est sur les épaules des érudits que repose le niveau de développement actuel de Théah. Certains d'entre eux sont des rats de bibliothèques, enfermés dans leurs

laboratoires et leurs salles d'études, tandis que d'autres osent braver les périls qui hantent les ruines de Syrneath afin d'en percer les secrets.

Compétences de base : Calcul, Histoire, Philosophie, Recherches.

Compétences avancées : Astronomie, Connaissance des animaux, Connaissance des herbes, Connaissance des Syrneath, Droit, Eloquence, Héraldique, Mathématiques fondamentales (croissantins uniquement), Numismatique, Occultisme, Sciences de la nature, Théologie.

Escamoteur

Publication originale : La Maraude.

Catégories : Métiers de la Maraude.

Description : l'escamoteur est un individu particulièrement discret. Il est spécialisé dans la subtilisation des valeurs dans les poches et les bourses. Il n'aime pas du tout la violence et se résout très rarement à l'utiliser, préférant toujours la fuite à une confrontation armée. C'est un tire-laine hors pair, même s'il lui arrive de voler à l'étalage. Il aime la compagnie des autres voleurs et se déplace généralement en groupe de trois ou quatre individus. Le pickpocket est un véritable fléau dans les villes et, les jours de marché, ils sont nombreux à opérer seuls ou en équipe sous le couvert de la foule. La technique favorite et la plus rencontrée consiste à détacher la bourse de la victime à l'aide d'un petit couteau tranchant ou d'un rasoir à manche. Les bijoux sont une valeur sûre, mais souvent difficiles à dérober discrètement et pouvant être facilement reconnaissables ; il est souvent ardu de les écouler sans le concours d'un Receleur même si celui-ci escroque le voleur sur la valeur de sa prise.

Compétences de base : Course de vitesse, Dissimulation, Orientation citadine, Pickpocket.

Compétences avancées : Comportementalisme, Connaissance des bas-fonds, Corruption, Course d'endurance, Discrétion, Filature, Langage des signes, Observation, Qui-vive.

Espion

Publication originale : Guide du joueur.

Catégories : Métiers d'Orateurs et Métiers de Police.

Description : comme le ver dans la pomme, les espions sapent la stabilité des nations et de leur gouvernement. Ils rôdent furtivement, corrompent les sous-fifres, volent des secrets et assassinent les puissants qui les gênent. L'issue de nombreuses guerres repose sur leurs épaules.

Compétences de base : Déplacement silencieux, Filature, Fouille, Observation.

Compétences avancées : Code secret, Corruption, Déguisement, Dissimulation, Falsification, Hypnotisme, Interrogatoire, Langage des signes, Lire sur les lèvres, Mémoire, Poison, Qui-vive, Séduction, Sincérité, Trait d'esprit.

Étudiant

Publication originale : Guilde des lettrés (à venir).

Catégories : Métiers des Belles Lettres.

Description : beaucoup d'étudiants reçoivent un enseignement formel dans les établissements universitaires de Théah. De ce fait, ils ont la possibilité d'apprendre beaucoup de compétences, et d'accéder à une variété de carrières lucratives et respectables. En dépit de cela, beaucoup d'étudiants ont tendance à délaissé ces opportunités pour élargir leurs activités sociales et développer des appétits moins intellectuels.

Compétences de base : Calcul, Contact, Débrouillardise, Orientation citadine.

Compétences avancées : Astronomie, Droit, Héraldique, Histoire, Jouer, Numismatique, Occultisme, Philosophie, Recherches, Sciences de la nature, Théologie.

Explorateur

Publication originale : Tar-Netjer (à venir).

Catégories : Métiers de la Mer et Métiers de la Nature.

Description : les explorateurs voyagent énormément de part Théah, toujours à la recherche de nouveaux produits et de nouveaux emplacements où installer des comptoirs de commerce. Leur travail les conduit souvent à traverser des régions sauvages et inexplorées, ce qui les oblige à s'adjoindre la compagnie de combattants expérimentés autant que de marchands qualifiés.

Compétences de base : Cartographie, Observation, Sens de l'orientation, Survie.

Compétences avancées : Conduite d'attelage, Connaissance des animaux, Connaissance des routes, Déplacement silencieux, Diplomatie, Eloquence, Equitation, Marchandage, Perception du temps, Qui-vive.

Fauconnier, *Ussurans uniquement*

Publication originale : Ussura.

Catégories : Métiers de la Nature.

Description : le sport antique qu'est la fauconnerie se meurt dans tout Théah, sauf au sein de la classe des boïars ussurans. Vous êtes capable de manipuler et de dresser des faucons et autres oiseaux de proie. Vous savez donc vous en occuper, les élever et faire en sorte qu'ils restent en bonne santé. Vous savez comment chasser en leur compagnie et êtes donc capable de vous procurer de la viande dans les étendues les plus désolées. Vous pouvez également convaincre votre oiseau de réaliser des tours comme passer dans un cerceau (ou par une fenêtre).

Compétences de base : Observation, Soins des oiseaux.

Compétences avancées : Connaissance des animaux, Dressage, Equitation, Etiquette, Pister, Qui-vive, Sens de l'orientation, Signes de piste.

Faussaire

Publication originale : Rilasciare.

Catégories : Métiers des Arts et Métiers de la Maraude.

Description : de nombreux criminels sont capables de contrefaire des documents, mais seuls les professionnels sont passés maîtres dans l'art de la contrefaçon. Les faussaires de talent

savent dénicher des documents spécifiques, quel type de papier utiliser, mais également comment faire sortir et entrer des documents au nez et à la barbe de la garde locale. Pour les individus dotés du métier Faussaire, Falsification est une compétence de base.

Compétences de base : Calligraphie, Falsification, Observation, Recherches.

Compétences avancées : Code secret, Dissimulation, Numismatique, Papetier.

Feng Shui Shi, *Cathayan uniquement*

Publication originale : Cathay.

Catégories : Métiers des Belles Lettres et Métiers du Réconfort.

Description : un Feng Shui Shi est un prêtre et un expert en feng shui, l'art cathayan de la géomancie. Dans le Qi Guo, seuls les plus fous démarreraient la construction d'un nouveau bâtiment sans consulter d'abord l'un de ces hommes avisés.

Compétences de base : Aménagement d'intérieur, Chant, Eloquence, Jardinier, Observation, Philosophie.

Compétences avancées : Astronomie, Cartographie, Géomancie, Méditation, Occultisme, Théologie.

Forban

Publication originale : Guilde des Marins (à venir).

Catégories : Métiers des Armes, Métiers de la Maraude et Métiers de la Mer.

Description : les forbans sont les brigands des mers. Ce sont des pirates, des flibustiers, des boucaniers, des naufrageurs ou des corsaires. Ils sont à la fois des marins et des bandits ayant une bonne connaissance de la mer et de la « racaille ». Ils peuvent avoir un port d'attache et une lettre de marque (ce sont alors des corsaires) ou non. Certains vivent dans une sorte d'utopie égalitaire où tout se règle par un système de part sur le butin pris à l'ennemi.

Compétences de base : Attaque (Escrime), Equilibre, Gréer, Sauter.

Compétences avancées : Canotage, Connaissance de la mer, Connaissance des nœuds, Escalade, Fouille, Intimidation, Nager, Navigation, Observation.

Fouineur

Publication originale : Guilde des Services Publics (à venir).

Catégories : Métiers de Police.

Description : les fouineurs sont les enquêteurs de la police, les représentants des basses-œuvres des ministres et autres préfets. Ce sont eux qui enquêtent sur les meurtres, vols et autres arnaques parmi les plus réussies. Ce sont généralement des gardes ou d'anciens malfrats à l'intelligence affûté qui gagnent leurs galons d'enquêteurs grâce à leur grande connaissance du milieu criminel et de son fonctionnement. Certains travaillent aussi pour l'Inquisition, les grands princes ou de hauts nobles pour faire respecter la justice de leur seigneur sur ses terres. Ce sont les ennemis jurés des cache-tampons, passe-muraille, tire-laine et autres assassins professionnels.

Compétences de base : Filature, Fouille, Interrogatoire, Observation.

Compétences avancées : Comportementalisme, Connaissance des bas-fonds, Contact, Droit, Etiquette, Intimidation, Orientation citadine, Qui-vive, Sincérité.

Fournisseur de drogues

Publication originale : Guilde des apothicaires.

Catégories : Métiers de la Maraude et Métiers du Négoc.

Description : les fournisseurs de drogues pourvoient aux besoins en substances illicites des drogués de Théah. Le terme "dealer" utilisé en Avalon s'est répandu à travers tout Théah pour désigner ce type de racaille. Il en existe fondamentalement deux types différents : celui qui vit dans la haute société et fournit des personnages importants et celui qui survit dans les bas-fonds en fournissant sa dose à toute une série de parasites. Bien entendu, ils ne rechignent pas, à l'occasion, à fournir un poison plus ou moins puissant à la personne qui le leur demande et les paie bien. Bien entendu, ils garderont précieusement le nom de leur client quelque part dans leur tête, juste au cas où... La plupart d'entre eux (à l'exception notable de la Vodacce, bien entendu) se fournit à l'arrière des officines de la Guilde des Apothicaires.

Compétences de base : Connaissance des herbes, Dissimulation, Marchandage, Observation.

Compétences avancées : Charlatanisme, Comportementalisme, Connaissance des bas fonds, Diagnostic, Orientation citadine, Poison, Premiers secours, Qui-vive.

Galérien

Publication originale : Novus Ordum Mundi.

Catégories : Métiers de la Mer et Métiers de la Maraude.

Description : voila bien un métier qui est pratiqué involontairement. Que vous ayez été capturé puis enchaîné à un banc de nage ou puni par la loi et condamné aux galères, vous avez passé un certain nombre d'années à ramer et à tirer l'aviron. Ce sont des années difficiles mais qui forgent un homme, un peu comme le bagne.

Compétences de base : Canotage, Dissimulation, Qui-vive.

Compétences avancées : Attaque (Armes improvisées), Connaissance de la mer, Connaissance des nœuds, Coup de tête, Débrouillardise, Jeu de jambes, Lancer (Armes improvisées), Observation.

Galopin

Publication originale : Eisen.

Catégories : Métiers de la Maraude et Métiers d'Orateurs.

Description : lorsqu'on grandit dans la rue ou dans une région sauvage sans personne pour prendre soin de soi, on développe certaines aptitudes comme trouver de la nourriture mise aux ordures ou faire l'aumône. Ce type d'existence enseigne une souplesse morale qui place la survie au-dessus de l'honnêteté.

Compétences de base : Déplacement silencieux, Observation, Orientation citadine, Survie.

Compétences avancées : Débrouillardise, Dissimulation, Pickpocket, Sincérité.

Garde du corps

Publication originale : Noblesse Oblige.

Catégories : Métiers des Armes, Métiers de Police et Métiers de Serviteurs.

Description : Théah est un monde dangereux, spécialement si vous passez pour être franc de paroles, impopulaire, puissant ou riche. Depuis que de plus en plus de gens correspondent à ces signalements, il n'est plus surprenant qu'une catégorie de protecteurs professionnels ait fait son apparition pour répondre à la demande. Souvent les marchands et les gentilshommes entretiennent un groupe de gardes du corps qui les protègent de ceux qui voudraient leur faire un mauvais sort, et les débarrassent des mendiants et autres canailles rencontrés sur leur route. La nature de ces gardes du corps varie depuis le simple lourdaud - plus bête que méchant - jusqu'à la constitution d'une véritable armée privée ; la plupart d'entre eux, cependant, ne sont que de simples brutes qui prennent plaisir à rudoyer les citoyens qui n'ont rien à se reprocher.

Compétences de base : Discrétion, Interposition, Observation, Qui-vive.

Compétences avancées : Attaque (Combat de rue), Comportementalisme, Dissimulation, Fouille, Guet-apens, Intimidation, Orientation citadine.

Gérant de comptoir

Publication originale : Guilde des marchands.

Catégories : Métiers du Négoce et Métiers de la Nature.

Description : les gérants de comptoir sont des commerçants installés dans des colonies ou des zones hostiles. Leur métier consiste à troquer des produits de valeur récoltés auprès des populations locales contre de la binteloterie et de la camelote. C'est un métier très rentable, mais également très dangereux. Si les autochtones se rendent compte que vous les avez arnaqué, ils ne mettront pas longtemps à vous le faire payer physiquement (cela devient même mortel si l'on traite avec des cannibales).

Compétences de base : Charlatanisme, Evaluation, Marchandage, Observation.

Compétences avancées : Calcul, Comédie, Comportementalisme, Corruption, Débrouillardise, Diplomatie, Dissimulation, Langage des signes (pour se faire comprendre quand on ne parle pas la même langue), Logistique, Sincérité.

Gitan, Fidéli et Cymbre uniquement

Publication originale : Les Fidhelis (à venir).

Catégories : Métiers de la Maraude et Métiers de la Nature.

Description : Manouches, tziganes, romanichels, bohémiens, gitans, les gens du voyage qui parcourent Théah doivent à leurs voisins plus établis toute une série d'appellations qui sont, dans l'ensemble, plutôt péjoratives. Par tradition, il règne, dans les pays traversés, une absence de confiance entre les populations sédentaires et les gitans souvent accusés de tous les vols, disparitions et autres malheurs qui se sont produits dans la région au cours des semaines précédents et suivants leur passage. Citoyens de nulle part en particulier, ils font d'excellents boucs émissaires. Cette hostilité est généralement renvoyée avec des intérêts et

presque tous apprécient les plaisanteries faites aux dépens de ceux qui n'appartiennent pas à leur communauté : les Gadjo.

Compétences de base : Conduite d'attelage, Danse, Sens de l'orientation, Spectacle de rue.

Compétences avancées : Charlatanisme, Connaissance des herbes, Débrouillardise, Intimidation, Pickpocket, Sincérité.

Guérillero

Publication originale : Los Vagos.

Catégories : Métiers des Armes et Métiers de la Nature.

Description : les guérilleros sont des combattants spécialisés dans l'embuscade. Le plus souvent, leur pays ou région n'est pas capable de fournir un contingent correct de soldats entraînés, aussi, afin de défendre leur patrie prennent-ils les armes. Ils utilisent alors le terrain pour faire le plus de dommages possibles à leurs adversaires. C'est ce qui s'est passé récemment contre les armées particulièrement bien organisées de Montaigne aussi bien en Ussura qu'en Castille. Certains clans des Highlands se sont fait une spécialité de ce type de combat.

Compétences de base : Déplacement silencieux, Guet-apens, Piéger, Survie.

Compétences avancées : Connaissance des routes, Equitation, Langage des signes, Observation, Qui-vive, Sens de l'orientation, Tactique, Tirer (Arbalète, Arc ou Mousquet).

Guide

Publication originale : Vodacce.

Catégories : Métiers d'Orateurs et Métiers de Serviteurs.

Description : les villes de Théah sont de déroutants dédales de ruelles étroites et de constructions plus ou moins élevées. Les étrangers, et même les autochtones, se plaignent constamment en raison des difficultés qu'ils ont à s'y retrouver, et les visiteurs se perdent le plus souvent dans les minutes qui suivent leur arrivée. Nombre d'habitants proposent leurs services en offrant aux voyageurs de les conduire là où ils le souhaitent. La plupart des guides connaissent une ville en particulier comme le dos de leur main. Ils font parfois aussi, dans les villes vodacci, office de gondoliers ou de cochers lorsque l'activité touristique est faible.

Compétences de base : Contact, Observation, Orientation citadine, Séduction.

Compétences avancées : Cartographie, Comportementalisme, Débrouillardise, Déplacement silencieux, Escalade, Guet-apens, Marchandage, Qui-vive, Sens de l'orientation, Sincérité.

Gwai Liao, Cathayan uniquement

Publication originale : Cathay.

Catégories : Métiers d'Orateurs et Métiers des Belles Lettres.

Description : Un gwai liao est à la fois un courtisan, un politicien, un érudit, et surtout un fonctionnaire. Vous avez étudié pour passer les concours de la fonction publique, et vous

utilisez votre connaissance d'une large variété de sujets et votre tact au service du gouvernement.

Compétences de base : Calcul, Création littéraire, Eloquence, Etiquette, Mode, Observation, Recherches.

Compétences avancées : Comptabilité, Diplomatie, Droit, Intrigant, Politique, Sincérité.

Herboriste

Publication originale : Les Filles de Sophie.

Catégories : Métiers de la Nature et Métiers du Réconfort.

Description : les herboristes sont des spécialistes de la flore. Ils savent où pousse telle espèce de plante, de quoi elle se nourrit ou comment en tirer le meilleur parti possible. De nombreux herboristes se spécialisent également dans la guérison faisant office de « médecins de campagne » là où il n'y a pas de véritables docteurs.

Compétences de base : Connaissance des herbes, Cuisinier, Diagnostic, Premiers secours.

Compétences avancées : Charlatanisme, Composés, Poison.

Homme-médecine, autochtones de l'Archipel de Minuit et Kosars uniquement

Publication originale : Archipel de Minuit.

Catégories : Métiers de la Nature et Métiers du Réconfort.

Description : les hommes-médecines sont d'habiles guérisseurs et les chefs spirituels des cultures primitives. Alors qu'ils ne connaissent pas les techniques chirurgicales des médecins théans, ils utilisent à la place des herbes médicinales.

Compétences de base : Connaissance des herbes, Diagnostic, Observation, Premiers secours.

Compétences avancées : Charlatanisme, Composés, Narrer, Théologie.

Hors-la-loi

Publication originale : Guilde des rouliers (à venir).

Catégories : Métiers des Armes, Métiers de la Maraude et Métiers de la Nature.

Description : les hors-la-loi sont des gens qui ont été mis au ban de la société, ou qui ont choisi de vivre en dehors de la loi. Dans la pratique, cela concerne un grand nombre de personnes. Certains bastions de hors-la-loi sont très puissants et peuvent effectivement se constituer en véritables petits royaumes. Les hors-la-loi s'identifient d'eux-mêmes à la paysannerie et au commun du peuple, lequel s'en remet souvent à eux pour les soutenir et les protéger. Généralement, les hors-la-loi se contentent d'attaquer les riches et les dignitaires du régime ; le fait qu'ils agissent comme de vulgaires malfaiteurs ne leur échappent pas, bien qu'ils n'attaquent que lorsque le besoin s'en fait sentir. Les hors-la-loi préfèrent opérer en forêt ou en terrain accidenté où ils peuvent se dissimuler. Leur technique favorite est l'embuscade et certains ont la spécialité de bondir depuis les arbres. Ce sont les voleurs de la campagne.

Compétences de base : Escalade, Guet-apens, Observation, Piéger.

Compétences avancées : Amortir une chute, Connaissance des routes, Déplacement silencieux, Facteur d'arcs, Fouille, Pister, Qui-vive, Sauter, Sens de l'orientation, Signes de piste, Tirer (Arc).

Incendiaire

Publication originale : Rilasciare.

Catégories : Métiers de la Maraude.

Description : il faut plus que quelque instinct meurtrier et un baril de poudre pour détruire un édifice. Vous devez savoir où placer les explosifs, comment se répandra l'incendie, et quels sont les points les plus vulnérables pour passer à l'attaque. Les incendiaires ont une bonne connaissance des produits chimiques inflammables et de la combustibilité des matériaux. Ils s'y connaissent également en fondations et en murs porteurs. L'incendiaire est capable de concevoir des explosifs et sait où les placer pour causer le maximum de dommages.

Compétences de base : Calcul, Observation, Orientation citadine.

Compétences avancées : Architecture, Cartographie, Dissimulation, Sciences de la nature.

Ingénieur

Publication originale : Guilde des planiers (à venir).

Catégories : Métiers des Arts et Métiers des Belles Lettres.

Description : les personnages royaux emploient souvent des ingénieurs pour qu'ils fassent de leurs rêves des réalités. Fortifications militaires, artillerie et architecture civile sont toutes conçues par des ingénieurs aux horizons divers et variés. Pour les personnages dotés du métier Ingénieur, Architecture est une compétence de base (en effet, il s'agit normalement d'une compétence avancée).

Compétences de base : Architecture, Calcul, Dessin.

Compétences avancées : Bricoleur, Comptabilité, Création Littéraire, Fonderie, Sciences de la nature.

Intendant

Publication originale : Noblesse Oblige.

Catégories : Métiers des Belles Lettres, Métiers du Négoce et Métiers de Serviteurs.

Description : l'intendant gère les terres du noble qui l'emploie. Il s'occupe de toute l'administration et des finances de son domaine, rentabilisant au maximum ces dernières. Il connaît tous les rouages du fonctionnement de l'administration de son pays, les artisans compétents, les marchands honnêtes, etc. En bref, c'est un gestionnaire compétent.

Compétences de base : Comptabilité, Etiquette, Régisseur, Sens des affaires.

Compétences avancées : Commander, Corruption, Diplomatie, Droit, Evaluation, Logistique, Marchandage, Observation, Politique.

Jenny

Publication originale : Guilde des jennys.

Catégories : Métiers de la Maraude et Métiers du Négoce.

Description : les jennies sont les prostituées du monde de Théah. Elles se sont organisées en guilde et sont aujourd'hui une organisation prospère même si leur métier est toujours, et restera toujours, dangereux à pratiquer.

Compétences de base : Cancanier, Discrétion, Jenny, Séduction.

Compétences avancées : Chant, Comportementalisme, Connaissance des bas-fonds, Corruption, Danse, Dissimulation, Fouille, Marchandage, Observation.

Juge d'armes

Publication originale : Noblesse Oblige.

Catégories : Métiers des Belles Lettres et Métiers de Police.

Description : le juge d'armes est un spécialiste des armoiries et de la généalogie à qui l'on s'adresse pour prouver son rang de noblesse. L'une de ses fonctions principales est d'établir les fameuses lettres de noblesse qui permettent de certifier le rang de noblesse du porteur de ladite lettre. C'est également auprès d'eux que les nobles font enregistrer leurs armoiries, modifications de noms, confirmation ou répudiation d'héritiers, acquisition de nouvelles terres, fiefs, distinctions et autres titres honorifiques. Il garde ensuite précieusement les enregistrements qu'il a effectué et fait parvenir une copie de ces derniers à la chancellerie du royaume.

Compétences de base : Droit, Héraldique, Histoire, Recherches.

Compétences avancées : Code secret, Corruption, Création littéraire, Dessin, Etiquette, Narrer, Politique.

Maître d'armes, interdit à la création

Publication originale : Guilde des Spadassins.

Catégories : Métiers des Armes et Métiers de Serviteurs.

Description : le maître d'armes est un spadassin qui enseigne à ses élèves les finesses de l'escrime et du combat. Qu'il soit l'inventeur d'un nouveau style ou le professeur lambda d'une grande académie d'escrime, c'est un enseignant compétent et consciencieux. Ses élèves lui seront, plus tard, redevable de quelques vies.

Condition : être maître dans au moins une école d'escrime.

Compétences de base : Jeu de jambes, Observation, Qui-vive, Trait d'esprit.

Compétences avancées : Commander, Entraîner, Etiquette, Galvaniser, Guet-apens, Intimidation, Narrer, Pas de côté, Premiers secours, Recherches.

Malandrin

Publication originale : Guide du joueur.

Catégories : Métiers de la Maraude

Description : le malandrin connaît sur le bout des doigts la cité qui lui sert de refuge. Il sait où acheter des biens au meilleur prix, où contacter des criminels ou des mercenaires et quel chemin prendre pour semer les gardes de la ville au beau milieu de la nuit.

Compétences de base : Contact, Observation, Orientation citadine.

Compétences avancées : Connaissance des bas-fonds, Débrouillardise, Fouille, Parier, Sens des affaires.

Maquignon

Publication originale : Guilde des éleveurs (à venir).

Catégories : Métiers de la Nature et Métiers du Négoce.

Description : le maquignon est un marchand de chevaux. C'est à lui qu'il faut s'adresser pour acquérir une monture, il connaît généralement bien les bêtes et possède de nombreuses relations dans le milieu. Si, la plupart du temps, les maquignons sont des éleveurs, ou du moins des amateurs de chevaux, il existe parmi eux des personnes bien moins honnêtes qui n'ont pas leur pareil pour tricher, dissimuler les défauts d'un cheval, ses boiteries, son âge...

Compétences de base : Equitation, Diagnostic, Evaluation, Observation.

Compétences avancées : Charlatanisme, Connaissance des animaux, Dressage, Marchandage, Soin des chevaux, Vétérinaire.

Marchand

Publication originale : Guide du joueur, refondu dans la Guilde des marchands.

Catégories : Métiers du Négoce.

Description : tant que l'on pourra vendre et acheter soit un bien, soit un service, il y aura des marchands. Ceux qui peuplent l'univers de Seventh Sea se sont regroupés au sein de puissantes organisations plus ou moins contrôlées par la ligue de Vendel et/ou les princes-marchands de Vodacce.

Compétences de base : Calcul, Evaluation, Marchandage, Observation.

Compétences avancées : Banquier, Comportementalisme, Comptabilité, Contact, Corruption, Eloquence, Etiquette, Logistique, Numismatique, Régisseur, Sens des affaires.

Marin

Publication originale : Guide du joueur.

Catégories : Métiers de la Mer.

Description : un marin vit et travaille sur un navire. Plus précisément, il connaît les vents et leurs effets sur le gréement d'un navire ; il a appris à naviguer en se servant des étoiles et à choisir sa route ; il sait aussi comment tirer au canon sur des navires ennemis. En bref, il sait tout ce qui est nécessaire à la navigation en mer.

Compétences de base : Connaissance des nœuds, Equilibre, Escalade, Gréer.

Compétences avancées : Canotage, Cartographie, Connaissance de la mer, Nager, Navigation, Perception du temps, Piloter, Sauter, Sens de l'orientation, Sincérité.

Marine

Publication originale : Guilde des marins (à venir).

Catégories : Métiers des Armes et Métiers de la Mer.

Description : le marine est à la fois un marin et un guerrier qui navigue à bord des navires civils ou militaires pour prévenir d'éventuelles attaques de pirates. La plupart des marines ont été victimes de « marins-recruteurs » et doivent racheter leur liberté par un service difficile et dangereux pendant de trois à dix années à bord d'un navire de guerre. Cet aspect de leur condition fait des marines une bande redoutée et mise à l'écart par le reste du navire, même s'ils accomplissent un travail rigoureux et des plus dangereux.

Compétences de base : Attaque (Escrime), Equilibre, Observation, Sauter.

Compétences avancées : Canotage, Connaissance des nœuds, Escalade, Fouille, Intimidation, Nager, Tirer (Mousquet).

Médecin

Publication originale : Guide du joueur.

Catégories : Métiers des Belles Lettres et Métiers du Réconfort.

Description : les médecins sont des professionnels des soins et peuvent donc guérir (et parfois charcuter) un patient pour son propre bien-être. Pour soulager leurs semblables, ils utilisent à peu près tout ce qui leur tombe sous la main, dont les produits pharmaceutiques, les bandages, les outils de cautérisation et même d'obscurs remèdes populaires.

Compétences de base : Diagnostic, Observation, Premiers secours.

Compétences avancées : Charlatanisme, Chirurgie, Dentiste, Examiner, Hypnotisme, Vétérinaire.

Mendiant

Publication originale : La Maraude (à venir).

Catégories : Métiers d'Orateurs et Métiers de la Maraude.

Description : Les mendiants sont les parias de la société, des désespérés qui n'ont pas de moyens visibles de subsistance. Ils se regroupent dans les villes et les cités de Théah, car la seule façon pour eux d'éviter les affres de la faim consiste à mendier dans les rues. C'est une activité des plus hasardeuses, surtout depuis que la plupart des villes autorisent que la garde moleste, marque au fer et jette en prison les clochards pratiquement comme il lui plaît. Le mendiant accepte ces risques comme inhérents à son métier et il devient souvent expert dans

l'art d'extorquer de l'argent aux passants - certains jouent sur la pitié alors que d'autres offrent leur bénédiction ou menacent de malédictions - tout cela dans l'unique but de remplir leur sébile. Dans certaines grandes cités, les mendiants sont organisés en guildes de mendiants (non reconnues officiellement) qui attribuent les emplacements, s'occupent de détourner l'attention des autorités et éliminent les amateurs ou les mendiants non affiliés. Le plus souvent, la guilde des mendiants travaille conjointement avec la guilde des voleurs, lui fournissant des informations et des guetteurs.

Compétences de base : Connaissance des bas-fonds, Mendicité, Observation, Orientation citadine.

Compétences avancées : Comédie, Débrouillardise, Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Filature, Pickpocket, Sincérité.

Mercenaire

Publication originale : Guilde des mercenaires (à venir).

Catégories : Métiers des Armes.

Description : le mercenaire se bat pour la solde, le butin et le goût du sang. Tous les mercenaires rêvent de trésors fabuleux ; pour beaucoup d'entre eux, le rêve se termine par une mort prématurée et une tombe anonyme. Le mercenaire parcourt Théah, passant d'une guerre à l'autre et, inévitablement, quelqu'un louera son épée pour résoudre une quelconque dispute. Il arrive que le bon sens, un instant retrouvé, puisse faire réaliser à certains que la richesse est ailleurs et les décider à partir à l'aventure pour changer, ou pour trouver un meilleur salaire. La grande majorité des mercenaires actuels est d'origine eisenöre.

Compétences de base : Attaque (au choix), Parade (au choix).

Compétences avancées : Course d'endurance, Intimidation, Jeu de jambes, Marchandage, Observation, Premiers secours, Tactique, Qui-vive.

Missionnaire

Publication originale : Eglise des Prophètes.

Catégories : Métiers d'Orateurs et Métier du Réconfort.

Description : un missionnaire est un prêtre chargé de porter les préceptes des Prophètes dans les régions encore païennes. Cela ne s'applique donc plus qu'à quelques zones de Théah. Nombre de missionnaires se sont rendus dans l'Empire du Croissant de Lune avec l'autorisation de l'Eglise. Ces dernières années, un grand nombre de jeunes prêtres ont pris la mer pour relier les mystérieuses îles occidentales dans l'espoir d'offrir la gloire de Theus à de nouvelles peuplades. Quelques âmes courageuses se sont établi dans le grand Nord pour tenter de convertir les Vesten. Enfin, une ou deux fois par siècle, un missionnaire nouvellement ordonné se sent irrésistiblement attiré vers le Cathay. Aucun n'est jamais revenu d'un tel périple. Un missionnaire peut être de n'importe quelle confession mais la plupart sont vaticins ou protestataires. Des personnages armés de courage peuvent être les missionnaires de religions marginales, comme les druides avaloniens ou les adorateurs de Vieux Père, au Vestenmannavnajr. De tels personnages ont de toute évidence beaucoup de travail.

Compétences de base : Eloquence, Philosophie, Premiers secours, Survie.

Compétences avancées : Comportementalisme, Diplomatie, Narrer, Observation, Théologie.

Moine

Publication originale : Eglise des Prophètes.

Catégories : Métiers du Réconfort.

Description : les moines et nonnes sont des membres ordonnés de l'Eglise qui ont choisi la solitude pour communier avec Theus. En raison de leurs sacrifices, nombre de Théans les voient comme des individus particulièrement saints et sages. En plus de leur soif de connaissance, ils s'attachent grandement à leur vie de reclus, ce qui leur donne une solide assise en matière de tâches domestiques. Ces individus cloîtrés servent également l'Eglise en qualité de scribes, créant de nouvelles copies du Livre des Prophètes et de beaucoup d'autres ouvrages.

Compétences de base : Calligraphie, Création littéraire, Philosophie, Tâches domestiques.

Compétences avancées : Chant, Composés, Majordome, Recherches, Premiers secours, Théologie & une compétence de base d'Artisan au choix.

Monte-en-l'air

Publication originale : La Maraude.

Catégories : Métiers de la Maraude.

Description : le monte-en-l'air est l'archétype même du voleur dans ce qu'il y a de plus prestigieux. Il est agile, rapide et n'apprécie guère la violence. Son métier l'incite à repousser toujours plus loin les limites du raisonnable et il est fréquent qu'un personnage de ce type soit considéré comme le pire des suicidaires. C'est un véritable professionnel qui calcule toujours les risques qu'il prend. Leurs vols et cambriolages sont toujours des plus spectaculaires, ils apprécient les hauteurs et rentrent chez leurs victimes par les vasistas, les cheminées et autres fenêtres. Ensuite, ils volent les biens les plus rentables entre taille, poids et valeurs puis reprennent le chemin des airs, sans s'être le moins du monde fait remarquer.

Compétences de base : Déplacement silencieux, Equilibre, Escalade, Fouille.

Compétences avancées : Acrobatie, Amortir une chute, Connaissance des bas-fonds, Connaissance des pièges, Contorsion, Langage des signes, Observation, Orientation citadine, Sauter, Qui-vive.

Mousquetaire, *Montaginois uniquement*

Publication originale : Les gens d'armées (à venir).

Catégories : Métiers des Armes et Métiers de Police.

Description : les mousquetaires sont à la fois la police et l'armée de la Montaigne. Ils servent de sous-officiers sur les fronts castillien et ussuran, font respecter les lois dans le pays. Ils traquent les criminels, les dissidents et les déserteurs (de plus en plus nombreux en raison de l'effort de guerre), arbitrent les conflits et maintiennent la paix. Il existe plusieurs compagnies de mousquetaires : les Gardes Soleil qui protègent l'Empereur (au Tabard jaune avec un Soleil jaune d'or et aux culottes bleu roi), les Sous-officiers sur le front (au Tabard noir avec un Soleil rouge et des culottes garance afin d'éviter les tâches de sang traumatisantes), les Mousquetaires de Tréville (au Tabard et aux culottes Bleu-roi) et la Compagnie rouge (au Tabard et aux culottes rouge Garance). Mais tous ont reçu la formation initiale de mousquetaire.

Compétences de base : Droit, Etiquette, Tirer (Mousquet).

Compétences avancées : Attaque (Escrime), Calcul, Equitation, Intimidation, Mode, Observation, Politique, Séduction, Stratégie, Tactique.

Navigateur

Publication originale : Guilde des planiers (à venir).

Catégories : Métiers des Belles Lettres et Métiers de la Mer.

Description : le navigateur est un élément essentiel de l'équipage d'un navire, responsable d'établir et de tracer les itinéraires, tout en se portant garant de la position du vaisseau et de son cap. Les navigateurs s'orientent à l'aide des étoiles, du soleil, ou de cartes marines. Leurs aptitudes à la navigation sont également très utiles à terre et les navigateurs sont quelquefois engagés pour accompagner des expéditions risquées traversant des territoires inconnus.

Compétences de base : Astronomie, Cartographie, Navigation, Sens de l'orientation.

Compétences avancées : Canotage, Connaissance de la mer, Equilibre, Escalade, Nager, Observation, Perception du temps, Piloter.

Palefrenier

Publication originale : Guilde des éleveurs (à venir).

Catégories : Métiers de la Nature et Métiers de Serviteurs.

Description : le palefrenier est la personne préposée aux écuries et au soin des chevaux : pansage, nourriture, réparation des selles, etc. Ce métier vous permet de prendre soin de votre cheval en toutes circonstances... Ou presque...

Compétences de base : Déplacement silencieux, Tâches domestiques, Soins des chevaux, Observation.

Compétences avancées : Attaque (fouet), Conduite d'attelage, Conduite de traîneaux, Discrétion, Dressage, Forgeron, Sellier.

Pauvre Chevalier, *Chevaliers de la Rose et la Croix uniquement*

Publication originale : L'Héritage de la Foi (à venir).

Catégories : Métiers des Armes et Métiers de Serviteurs.

Description : un Pauvre Chevalier est confié à un dominus qu'il est chargé de servir. Il raccommode ses vêtements déchirés, nettoie ses bottes, lui fait la cuisine et s'occupe de son cheval. Cette période d'entraînement avant de devenir officiellement chevalier peut durer de deux à cinq ans, mais renforce le lien qui unit le Pauvre Chevalier à son dominus. Il apprend tout de même à manier une épée, forge physiquement son corps et apprend les bases d'un métier artisanal pouvant être utile à la communauté comme maréchal-ferrant, Potier ou Tailleur.

Compétences de base : Attaque (escrime), Etiquette, Premiers secours, Tâches domestiques.

Compétences avancées : Amortir une chute, Cordonnier, Course de vitesse, Débrouillardise, Forgeron, Jeu de jambes, Nager, Observation, Potier, Qui-vive, Sauter, Séduction, Tailleur, Tonnelier, Vétérinaire.

Paysan

Publication originale : Guilde des fermiers (à venir).

Catégories : Métiers de la Nature.

Description : La majorité des humains de Théah, vit en dehors des villes et des grandes agglomérations. La vie d'un paysan peut paraître monotone, sa rude existence de labeur peu enviable, mais cette carrière apporte tout de même une certaine « sécurité ». On commence à parler d'exode rural depuis que la campagne devient plus dangereuse. Ainsi, alors que des fermes isolées subissent des attaques de bandes organisées venant des forêts, des villages se forment, entretenant des mercenaires ou une milice pour leur protection. C'est pourquoi, de jeunes paysans quittent leur famille en quête d'une vie plus facile.

Compétences de base : Agriculture, Connaissance des animaux, Perception du temps.

Compétences avancées : Conduite d'attelage, Dressage, Pêche, Piéger, Sens de l'orientation, Vétérinaire.

Pêcheur

Publication originale : Guilde des pêcheurs (à venir).

Catégories : Métiers de la Mer.

Description : Beaucoup de ceux qui vivent dans les régions côtières et autour des plans d'eau gagnent leur vie en pêchant. Être pêcheur n'est pas un si mauvais métier ; on est assuré de manger à sa faim la plupart du temps, même si le menu ne varie pas souvent. Pourtant, dans les périodes difficiles ou qu'il fait si chaud que le poisson s'abîme avant qu'il puisse être transporté au marché, les pêcheurs se réunissent souvent sur les quais et dans les auberges avoisinantes, où ils rêvent d'une vie d'aventures, comme explorateurs ou riches marins.

Compétences de base : Canotage, Connaissance des nœuds, Equilibre, Pêche.

Compétences avancées : Connaissance de la mer, Escalade, Nager, Sens de l'orientation, Perception du temps, Sauter.

Pilote fluvial

Publication originale : Eisen.

Catégories : Métiers de la Mer.

Description : les marins qui pilotent les embarcations fluviales sont d'une trempe différente de ceux qui s'aventurent en pleine mer. Alors que leurs frères de la mer se moquent de ces « hommes de boue », ils savent pertinemment que seul un pilote fluvial est capable d'assurer la sécurité d'un voyage sur des eaux capricieuses pleines de rochers, d'embâcles et de troncs immergés.

Compétences de base : Connaissance des nœuds, Equilibre, Gréer, Observation, Potamologie.

Compétences avancées : Cartographie, Corruption, Diplomatie, Guet-apens, Nager, Perception du temps, Piloter, Qui-vive.

Politicien, *métier interdit à la création.*

Publication originale : Révolution Montaginoise.

Catégories : Métiers d'Orateurs.

Description : si les courtisans estiment être les maîtres de la politique, ils saisissent souvent mieux les ficelles de la mode que le véritable usage du pouvoir. Un politicien, lui, comprend la nature même du pouvoir. Il sait l'acquérir, l'exploiter et le reconnaître chez les autres. Un maître en politique comprend ce que les gens veulent avec un minimum de renseignements, et il sait comment répondre à leurs attentes. Dans le cas contraire, il sait à moins vers qui les orienter. Aussi, tant que la XXXXX XXXXX ne se sera pas calmée et que ses effets sur Théah n'auront pas régressé, de plus en plus de courtisans seront obligés de tenir compte des besoins des individus qu'ils gouvernent. Dans le même temps, l'aristocratie de Théah devra apprendre à s'intéresser davantage aux réalités du gouvernement qu'aux mondanités. L'ère des courtisans arrive à son terme. Celle des politiciens ne fait que commencer.

Compétences de base : Contact, Eloquence, Etiquette, Observation.

Compétences avancées : Agitation, Diplomatie, Galvaniser, Intrigant, Politique, Sincérité, Trait d'esprit.

Précepteur

Publication originale : Guilde des lettrés (à venir).

Catégories : Métiers des Belles Lettres et Métiers de Serviteurs.

Description : tous les nobles d'un certain rang engage des précepteurs pour faire cours à leurs enfants. Ce sont souvent d'anciens professeurs, érudits ou gens d'armes à l'esprit plus fins qui remplissent cette fonction. Ils doivent former les jeunes esprits aux tâches qui les attendent.

Compétences de base : Danse, Eloquence, Etiquette, Mode.

Compétences avancées : Attaque (Escrime), Calcul, Equitation, Héraldique, Histoire, Intimidation, Observation, Trait d'esprit.

Prêtre

Publication originale : Eglise des Prophètes.

Catégories : Métiers du Réconfort.

Description : d'une manière ou d'une autre, les prêtres constituent la base d'une religion puissante. Ils offrent réconfort aux pratiquants chagrinés et répondent à tous ceux qui recherchent l'illumination. Un personnage doté de la spécialisation Prêtre n'est pas forcément ordonné (et vice versa), mais il saisit ce qui est nécessaire pour le devenir. Il vous faut néanmoins acheter l'avantage Ordonné pour être prêtre régulier du clergé.

Compétences de base : Création littéraire, Eloquence, Philosophie, Premiers secours.

Compétences avancées : Chant, Diplomatie, Etiquette, Intimidation, Narrer, Observation, Pique-assiette, Théologie, Trait d'esprit.

Professeur

Publication originale : Le Collège Invisible.

Catégories : Métiers des Belles Lettres et Métiers d'Orateurs.

Description : Les professeurs sont des universitaires qui ont décidé d'enseigner leur savoir aux plus brillants étudiants de Théah. Plutôt que de passer leur vie enfermé dans des laboratoires et des bibliothèques, ils passent leur temps à instruire des classes pleines de jeunes érudits avides d'apprendre. Ils écrivent des manuels, donnent des conférences et veillent à ce que leurs cours bénéficient de soutiens financiers adéquats.

Compétences de base : Création littéraire, Eloquence, Recherches.

Compétences avancées : Bricoleur, Droit, Entraîner, Occultisme, Pique-assiette, Politique, Sciences de la nature, Théologie, Trait d'esprit.

Prospecteur

Publication originale : Guilde des mineurs (à venir).

Catégories : Métiers de la Nature.

Description : C'est loin des habituelles voies de commerce, des villes et des fermes que les prospecteurs passent au crible le lit des rivières et des cours d'eau à la recherche de pépites d'or arrachées aux montagnes et charriées par le courant. La plupart des gisements des régions habitées sont déjà épuisés, aussi les prospecteurs passent le plus clair de leur temps loin des contrées peuplées et ils sillonnent les régions montagneuses et inexplorées. Tout ce qu'ils demandent, c'est de trouver une veine importante pour la revendiquer et l'exploiter avant que d'autres n'arrivent. Mais beaucoup ne résistent pas à la tentation de vanter leur trouvaille, même lorsqu'ils tiennent un véritable filon. La nouvelle se propage rapidement quand de l'or a été découvert et des baraquements surgissent quasiment en une seule nuit, pour être abandonnés tout aussi rapidement lorsque la veine sera épuisée.

Compétences de base : Fouille, Observation, Sens de l'orientation, Survie.

Compétences avancées : Conduite d'attelage, Débrouillardise, Evaluation, Fonderie, Jouer, Marchandage, Narrer, Potamologie, Sciences de la nature.

Rahib, *Croissantins uniquement*

Publication originale : Empire du Croissant.

Catégories : Métiers du Réconfort.

Description : Un rahib (rahib'i femelle, ruhban pluriel) est un membre de l'un des nombreux ordres religieux qui font vœux d'humilité, de pauvreté et de chasteté et qui cherchent à atteindre l'illumination spirituelle. En raison de leur style de vie, les habitants de l'Empire du Croissant les estiment comme des hommes saints et sages. Les Ruhban gagnent leurs repas grâce à leurs conseils spirituels, comme professeurs pour les hommes du peuple, en priant ou en effectuant des travaux physiques et manuels si nécessaire. La plupart des ordres de ruhban se rasent la tête, cependant quelques uns, particulièrement parmi le Jadur'rihad, laissent une longue tresse pousser à l'arrière de leur tête.

Compétences de base : Calligraphie, Chant, Création littéraire, Discrétion, Histoire, Observation, Philosophie, Tâches domestiques.

Compétences avancées : Contorsion, Débrouillardise, Diplomatie, Eloquence, Narrer, Occultisme, Pique-assiette, Théologie.

Rasoïr, membres des Rasoïrs uniquement

Publication originale : Guilde des Spadassins.

Catégories : Métiers des Armes et Métiers de Police.

Description : les Rasoïrs font partie de l'organisation du même nom qui fait respecter la Loi de la Guilde au sein de la belliqueuse Guilde des Spadassins. En plus de perfectionner leurs qualités martiales, ils reçoivent également une formation dans le domaine du droit et de la diplomatie pour ne pas froisser les autorités locales lors de leurs diverses interventions.

Compétences de base : Comportementalisme, Diplomatie, Droit, Intimidation.

Compétences avancées : Commander, Corruption, Course de vitesse, Equitation, Etiquette, Filature, Guet-apens, Observation, Pas de côté, Premiers secours, Qui-vive, Tactique.

Receleur

Publication originale : Rilasciare.

Catégories : Métiers de la Maraude et Métiers du Négoce.

Description : un receleur est un intermédiaire qui trouve un acheteur prêt à acquérir des biens volés. La Gilde de la libération a souvent besoin de receleurs pour écouler le fruit de ses rapines. D'ailleurs, les voleurs traditionnels font également appel à eux. La plupart des receleurs ont une véritable profession et trempent rarement dans le crime. Pour les individus dotés du métier de Receleur, Evaluation est une compétence de base. Gardez à l'esprit que se livrer au recel dans le monde de Théah est bien plus aisé que dans notre monde. La population, qui y est moins nombreuse, et le manque de moyens de communication efficaces impliquent que les quelques personnes qui verront une œuvre d'art ne sauront sans doute pas si elle est volée ou non. Cela rend le travail de receleur bien plus facile et surtout moins risqué.

Compétences de base : Contact, Evaluation, Observation.

Compétences avancées : Connaissance des bas-fonds, Marchandage, Numismatique, Sens des affaires.

Recruteur

Publication originale : Les gens d'armées (à venir).

Catégories : Métiers d'Orateurs.

Description : les recruteurs sont des sous-officiers chargés de recruter des troupes fraîches pour les armées. Certains sont honnêtes et font le tour des villages en expliquant aux paysans ce qui les attend, mais ils ramènent alors que très peu de soldats. D'autres utilisent toutes les méthodes à leur disposition, mensonges, chantage, enlèvement, tour des prisons, des bars en fin de soirée, sorties des universités, prime à l'embauche, etc. Ils ramènent beaucoup plus de monde mais on évalue également un taux de désertion très important.

Compétences de base : Comportementalisme, Marchandage, Observation, Sincérité.

Compétences avancées : Calcul, Corruption, Eloquence, Equitation, Jouer, Séduction.

Seigneur du crime

Publication originale : La Maraude (à venir).

Catégories : Métiers de la Maraude.

Description : toute organisation humaine tend inexorablement à avoir un homme qui en prend la tête. Il est utopiste de croire qu'une organisation puisse être dirigée par tous ses membres de manière collégiale. Ainsi, même dans les bas-fonds, des hommes parviennent à devenir les leaders de la racaille. Imposant souvent leurs vues par la force, certains y parviennent par l'esprit, mais toujours grâce à la peur. Ils s'appuient généralement sur une organisation bien rôdée et des bras droits qui exécutent le sale boulot pour lui.

Compétences de base : Commander, Connaissance des bas-fonds, Intimidation, Observation.

Compétences avancées : Agitation, Calcul, Contact, Corruption, Droit, Eloquence, Galvaniser, Guet-apens, Interrogatoire, Qui-vive.

Sentinelle

Publication originale : Guilde des services publics (à venir).

Catégories : Métiers de Police.

Description : Les sentinelles sont employées dans toutes les villes de Théah, pour faire fonction de policiers. Leur travail consiste à patrouiller dans les rues et à intervenir en cas de problèmes. Ils sont aussi de garde aux portes des villes, surveillant les environs depuis les tours de garde et vérifiant qui se rend en ville. Ils interrogent et fouillent les visiteurs, s'assurant qu'ils n'ont pas d'armes cachées. Ils sont aussi chargés de faire appliquer la loi et de maintenir l'ordre, comme de régler les situations imprévues. Les sentinelles sont employées par les autorités locales et leurs pouvoirs varient suivant les lieux ; dans beaucoup de villes, ils sont absolus (spécialement envers les pauvres et les sans défenses). C'est le lot de la sentinelle d'être impopulaire auprès des gens des villes et des cités ; ils sont recrutés dans les bas-fonds pour combattre les bas-fonds. Rares, parmi eux, sont les vrais fervents des lois.

Compétences de base : Contact, Fouille, Observation, Orientation citadine.

Compétences avancées : Attaque (Arme d'hast), Connaissance des bas-fonds, Course d'endurance, Course de vitesse, Discrétion, Etiquette, Interrogatoire, Intimidation, Langage des signes, Qui-vive.

Shirbaz (magicien), *(Croissantins uniquement)*

Publication originale : Empire du Croissant.

Catégories : Métiers des Arts et Métiers de la Maraude.

Description : Un shirbaz est un prestidigitateur très habile de ses mains qui prépare soigneusement ses tours afin de faire croire qu'il dispose de l'appui de puissances surnaturelles. Certains exécutent leurs tours pour amuser l'assistance ; d'autres pour faire croire qu'ils sont plus puissants que ce qu'ils ne paraissent. Certains sont des bateleurs de rue

ou des comédiens de théâtre, alors que d'autres mettent leurs talents à la disposition de ceux qui payent bien une telle représentation.

Compétences de bases : Éloquence, Étiquette, Mode, Observation, Qui-vive.

Compétences avancées : Comédie, Comportementalisme, Mémoire, Pickpocket, Prestidigitation, Sincérité.

Skalde, *Vesten uniquement*

Publication originale : Vendel/Vesten.

Catégories : Métiers des Arts.

Description : le skalde est à la fois un conteur et un historien. Les skaldes entretiennent les traditions du Vestenmannavnjar. Ils transmettent leur sagesse à leurs prochains en chantant et en narrant d'épiques poèmes. Ils formulent des énigmes, clefs de vénérables légendes. Mais ils créent également de nouvelles légendes en écrivant des chants et des poèmes traitant des exploits de leurs contemporains.

Compétences de base : Chant, Création littéraire, Eloquence, Histoire.

Compétences avancées : Connaissance des runes, Connaissance des routes, Diplomatie, Enigmes, Galvaniser, Narrer, Séduction, Théologie, Trait d'esprit.

Soldat

Publication originale : Les gens d'armées (à venir).

Catégories : Métiers des Armes.

Description : il existe peu de soldats professionnels sur Théah, la plupart sont des paysans recruter de gré ou de force pour remplir les rangs. Mais, cependant, avec les guerres récentes et de plus en plus nombreuses, longues et violentes, ils ont tendance à voir leur nombre progresser rapidement. Les soldats s'entraînent toujours pour être au mieux de leur forme physique et, bien qu'ils soient sous les ordres d'officiers, c'est de leur propre habileté sur le champ de bataille que dépendra souvent la victoire dans des conflits qui n'en finissent plus. Une fois leur indépendance retrouvée, beaucoup laisseront derrière eux la dure vie militaire pour une existence aventureuse et l'espoir de faire fortune.

Compétences de base : Attaque (Arme d'hast), Observation Premiers secours.

Compétences avancées : Attaque (Epée à deux mains ou Hache à deux mains), Conduite d'attelage, Course d'endurance, Fouille, Jeu de jambes, Narrer, Qui-vive, Valet.

Souteneur

Publication originale : Guilde des jennys.

Catégories : Métiers de la Maraude.

Description : un souteneur est un homme qui fait travailler des prostituées à son service. On ne parle pas ici des Jennys, mais bien des prostituées. Il y a bien longtemps que la Guilde des Jennys s'est débarrassée de ces parasites. Malheureusement, les indépendantes sont toujours des proies faciles. Certains sont de petits malins avec de belles gueules qui n'hésitent pas à séduire de belles jeunes filles innocentes puis à les mettre sur le trottoir dans un pays

étranger. D'autres sont plutôt "bonne pâte" et veillent réellement sur les filles qui le rémunèrent. Mais quoi qu'il en soit, entre la garde, les clients dangereux et une Guilde des Jennys qui tient particulièrement à la disparition de cette "profession", c'est un métier qui n'est pas de tout repos.

Compétences de base : Attaque (Combat de rues), Contact, Intimidation, Observation.

Compétences avancées : Assommer, Comportementalisme, Connaissance des bas-fonds, Déplacement silencieux, Filature, Fouille, Orientation citadine, Qui-vive, Séduction.

Torero, Castillians uniquement

Publication originale : Guilde des éleveurs (à venir).

Catégories : Métiers des Arts et Métiers de la Nature.

Description : les toreros sont des artistes à part entière. Ils rentrent dans les arènes de Castille, évitent le taureau à l'aide de leur muleta de façon très impressionnante et ce pendant des heures avant de mettre la bête à mort. C'est un métier rigoureux aux dangers omniprésents.

Compétences de base : Course de vitesse, Observation, Qui-vive, Sauter.

Compétences avancées : Attaque (Escrime), Connaissance des animaux, Equitation, Etiquette, Jeu de jambes, Pas de côté, Séduction, Vétérinaire.

Veneur

Publication originale : Guilde des gens de maison (à venir).

Catégories : Métiers de la Nature, Métiers de Police et Métiers de Serviteurs

Description : Les nobles possèdent de vastes terres sur lesquelles ils chassent régulièrement le gibier, mais ils ont également de luxueuses résidences qu'ils doivent faire surveiller jour et nuit durant leur absence. Le rôle du veneur peut aussi se limiter à la garde et au soin de l'animal préféré de son employeur (lévrier de race, faucon pèlerin...). Les veneurs s'occupent et dressent chevaux, chiens et faucons de leurs maîtres. Ils s'occupent également des pigeons voyageurs utilisés pour l'acheminement des messages urgents, non seulement pour les nobles mais également pour les guildes ou l'armée.

Compétences de base : Connaissance des animaux, Dressage, Etiquette, Vétérinaire.

Compétences avancées : Déplacement silencieux, Equitation, Observation, Piéger, Pister, Sens de l'orientation, Signes de piste, Soins des chiens.