



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Eléckasë > Aides de jeu > Classes de personnages >
Anciens Metiers

Anciens Metiers

jeudi 31 décembre 2009, par [Bilbo](#)

Les Anciens Métiers du personnage :

Une des originalités d'Eléckasë est l'ancien métier du personnage qui représente ce qu'il a fait avant de partir à l'aventure cela permet déjà de cerner un peu le passé du personnage.

Malheureusement, même si la liste des anciens métiers proposée dans le livre de base est conséquente, elle présente quand même quelques lacunes notamment en ce qui concerne les métiers "malhonnête".

Pour combler ce vide, voici quelques anciens métiers supplémentaires :

Coupe-bourse

Votre personnage a passé sa jeunesse à tenter de soulager discrètement les riches passants du poids de leur bourse.

Ce faisant, il a acquis la compétence "Voler".

Homme de main

N'étant pas très riche et étant plutôt doué pour le combat, votre personnage c'est mis au service d'un personnage important pour accomplir toutes sortes de besognes par forcément réglo.

Cela l'a néanmoins endurci : il a gagné un bonus de +1 en CA et 1D4-2 PV(min 0).

Troubadour

Le troubadour est un musicien de petite envergure que l'on retrouve souvent dans la rue ou dans les cours des petits notables où il essaye de mettre un peu d'animation en espérant se faire remarquer. Il a les compétences "Chant" et "Instrument".

Homme à tout faire

L'homme à tout faire est un domestique dont la tâche principale est d'effectuer des petites réparations, bricolages et autres tâches manuelles demandées par l'entretien de la maison de celui qu'il sert.

Il a donc la compétence "Bricolage".

Apprenti magicien

Votre personnage a été remarqué très tôt pour ses talents magiques et il est tout de suite entré dans une école de magie.

Néanmoins, comme il était alors trop jeune pour suivre les cours, il a passé son temps à aider les autres magiciens acquérant ainsi une meilleure connaissance de la magie (+10% à la compétence "connaissance de la magie") et une plus grande



sensibilité aux énergies magiques : 1D4-2 (min 0) PA supplémentaires.