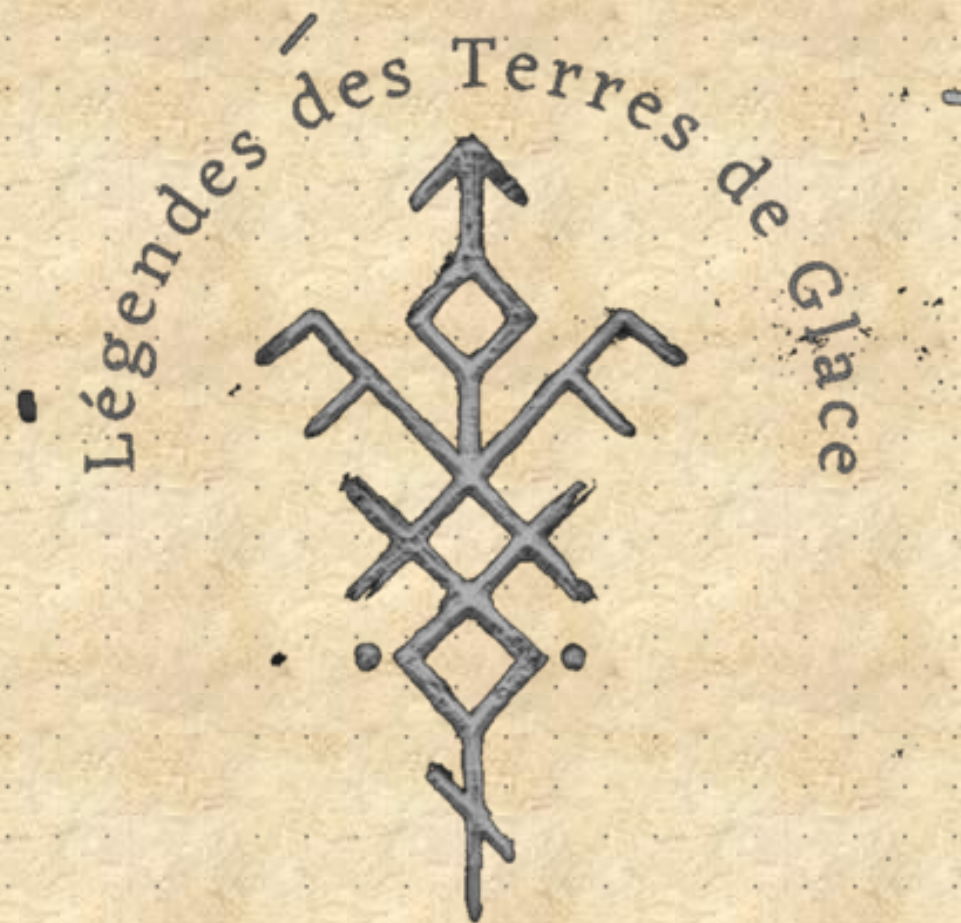


# LTG Liste des métiers



## Porteur de bouclier

**Arbre de compétences** : Protection, Bouclier, Entraînement au combat

**Description** : Vous êtes l'épine dorsale de toute formation, le mur protecteur de votre clan, celui qui jamais ne doit faiblir dans le rang face à l'ennemi.

**Capacité** : **Deux fois par combat, gratuitement**, vous pouvez utiliser l'annonce "**Résiste**" face à une annonce "**Reculé**" ou "**Chute**".

## Chef de ligne

**Arbre de compétences** : Armes longues, Commandement, Protection

**Description** : Vous êtes celui qui permet à une bande armée de vaincre, vous apportez discipline et stratégie dans la bataille vous permettant de vaincre quand tout semble perdu.

**Capacité** : **Une fois par combat, gratuitement**, en touchant un allié, vous pouvez utiliser l'annonce "**Par Magni, tu récupères tous tes points d'endurance**".

## Berserker

**Arbre de compétences** : Armes à deux mains, Entraînement au combat, Pugilat

**Description** : Vous avancez dans le combat sans peur ni crainte, votre courage est devenu légendaire, digne des plus grands mythes, vous semblez même ignorer la douleur quand d'autres sont à terre.

**Capacité** : **Une fois par GN, la première fois que vous tombez à 0 PV**, vous pouvez utiliser l'annonce "**Par Magni, je suis le guerrier de l'ours et jamais ne me rend**". Vous regagnez **1 PV** et pendant 10 secondes, vous devenez invulnérable aux dégâts et à toute annonce de combat. Vous devez annoncer "**Résiste**" à chaque fois que vous recevez une touche. A la fin de ce temps vous vous retrouvez en "**Coma**".

## Lancier

**Arbre de compétences** : Armes à deux mains, Entraînement au combat, Protection

**Description** : Certains vous appellent troufion, d'autres pensent que vous n'êtes là que pour augmenter le nombre d'hommes au combat, mais vous savez qu'une bataille ne pourrait se faire sans vous. Vous êtes celui qui décime les rangs adverses par ses attaques puissantes, celui qui protège les flancs, celui sur qui il faut compter dans la formation pour la rendre mortelle.

**Capacité** : **Une fois par combat, gratuitement**, avec une arme à deux mains, vous pouvez ajouter **1 point de dégât** supplémentaire à votre attaque.

## Forgeron

**Arbre de compétences** : Armes à deux mains, Forge, Pugilat

**Description** : Vous êtes celui sans qui la guerre ne pourrait se faire, celui qui permet aux gens de vivre sereinement. La civilisation c'est vous, le futur c'est vous. Sans vous, pas d'outils, pas d'arme, pas d'armure.

**Capacité** : La réparation d'armure ou de bouclier vous demande toujours **2 fois moins de temps** que prévu.

## Eclaireur

**Arbre de compétences** : Combat sournois, Eclaireur, Forestier

**Description** : Vous êtes celui qu'on envoie à l'avant, avant la bataille, avec pour mission de voir et rapporter. Toujours seul, toujours devant. Cela pourrait-être votre devise.

**Capacité** : **Une fois par GN**, vous pouvez demander à un orga une information sur le terrain que vous auriez pu voir.

## Escarmoucheur

**Arbre de compétences** : Arcs, Forestier, Combat sournois

**Description** : Vous êtes à l'aise en milieu forestier, lors de combat vous êtes malin et vous prenez souvent les flancs en essayant de surprendre avec votre arme à distance. Bien utilisées vos compétences sont dévastatrices.

**Capacité** : Au niveau compagnon, la compétence "Prise en tenaille" fonctionne aussi avec un arc en plus des armes courtes.

## Chasseur

**Arbre de compétences** : Arcs, Forestier, Eclaireur

**Description** : C'est en forêt que vous vous sentez le mieux. Vous êtes un élément essentiel à la survie de la communauté. En effet c'est vous qui ramenez la nourriture. Sans parler du cuir et os de proies qui permettent de fabriquer outils, armures et autres.

**Capacité** : Vos compétences de chasse vous permettent de rapporter deux fois plus de ressources qu'indiquées dans la compétence.

## Archer

**Arbre de compétences** : Arcs, Entraînement au combat, Armes longues

**Description** : Votre domaine de prédilection c'est l'archerie. Votre spécialité c'est d'affaiblir les premières lignes avant le contact de vos guerriers. Vous faites partie des combattants de la communauté.

**Capacité** : Une fois par combat, gratuitement, avec un arc, vous pouvez ajouter 1 point de dégât supplémentaire à votre attaque.

## Soigneur de combat

**Arbre de compétences** : Entraînement au combat, Soigneur, Guérison

**Description** : Vous ne rechignez pas à partir à la bataille, mais votre principale fonction est de relever ceux qui sont tombés au combat.

**Capacité** : Une fois par GN, quand vous utilisez Premier Secours sur une cible, vous pouvez lui rendre tous ses points de vie.

## Assassin

**Arbre de compétences** : Assassinat, Roublardise, Eclaireur

**Description** : Faire la sale besogne c'est votre métier. Pour de l'argent ou pour un Roi, ou même pour vos propres intérêts, vous n'hésitez pas à ôter la vie d'une personne. Peu importe la manière, le but étant d'arriver à ses fins.

**Capacité** : Deux fois par GN, quand vous devriez annoncer "Agonie" vous pouvez annoncer "Coma" à la place.

## Roublard

**Arbre de compétences** : Pugilat, Combat sournois, Roublardise

**Description** : Vous êtes capables d'user de moyens habiles pour défendre vos intérêts. Vous vous appuyez sur la surprise et la faiblesse de vos adversaires. Vous êtes ingénieux et polyvalent.

**Capacité** : Pour 1 PE, vous pouvez utiliser l'annonce "Étourdi" avec une arme de jet.

## Empoisonneur

**Arbre de compétences** : Assassinat, Alchimiste, Roublardise

**Description** : Vous connaissez les poisons et surtout vous savez les mettre à profit pour arriver à vos fins. Ôter la vie d'une personne n'est pas un problème pour vous. Mais le faire sans se montrer, sans se mettre en danger est une preuve de la maîtrise de votre art : l'assassinat.

**Capacité** : Quand vous fabriquez un poison, vous pouvez multiplier ou diviser tous les temps indiqué par 2.

## Druide

**Arbre de compétences** : Divin, Alchimiste, Guérison

**Description** : Vous vous servez des éléments qui vous entourent afin de les transformer au profit des personnes de votre communauté. Votre crédo : "la nature pourvoit à tous mes besoins".

**Capacité** : Quand vous fabriquez des objets de soin, vous pouvez multiplier ou diviser tous les temps indiqué par 2.

## Volva / Thurl

**Arbre de compétences** : Divin, Charmeur, Soigneur

**Description** : Votre proximité avec les dieux vous donne accès à des savoirs mais aussi à des dons que vous n'hésitez pas à utiliser au profit de votre communauté.

**Capacité** : Deux fois par GN, avec un sacrifice, vous pouvez poser une question fermée à un dieu. Ce dernier ne peut répondre que par "Oui", "Non", "Je ne sais pas" ou "Ton sacrifice est insuffisant". Dans le dernier cas, votre capacité n'est pas utilisée même si vous perdez les ressources du sacrifice.

## Maître du savoir

**Arbre de compétences** : Divin, Runniste, Skald

**Description** : Les connaissances et le savoir sont vos domaines de prédilection. Vous aimez rassembler le savoir et le capitaliser afin de l'utiliser à bon escient. Souvent l'arme de la connaissance et des secrets peut être bien plus puissante qu'une armée dévastatrice.

**Capacité** : A chaque fois qu'une compétence vous offre des connaissances sur un sujet, vous en obtenez une de plus.

## Skald

**Arbre de compétences :** Skald, Charmeur, Commandement

**Description :** Vous savez user de votre éloquence pour charmer les gens qui vous écoutent. Vos connaissances du folklore et des légendes vous permettent de tenir des places importantes au sein de la communauté. Les skald sont souvent les conseillers du Roi. Ils peuvent être envoyés en tant qu'émissaire pour représenter le Roi.

**Capacité :** Deux fois par GN, en vous adressant à un personnage hostile, vous pouvez utiliser l'annonce "**Par Baldr, laisse-moi partir sans m'attaquer ni me suivre**".

## Protecteur des lois

**Arbre de compétences :** Skald, Entraînement au combat, Bouclier

**Description :** Vous connaissez des légendes, mais surtout vous avez un devoir de les protéger. Vous êtes également proche du pouvoir et un très bon garde du corps.

**Capacité :** Deux fois par GN, en vous adressant à une personne ne respectant pas la tradition, vous pouvez utiliser l'annonce "**Par Baldr, pendant 5 minutes, Silence**".

## Marchand

**Arbre de compétences :** Charmeur, Skald, Commerce

**Description :** Vous êtes un beau parleur, vous avez des facilités pour parler avec les gens mais surtout pour les embrouiller. Alors avec une telle aisance, le commerce coule de source. Les beaux parleurs sont souvent ceux qui font le plus de profit

**Capacité :** A chaque GN, vous obtenez une ressource exotique liée à l'artisanat

## Runniste

**Arbre de compétence :** Forge, Runiste, Divin

**Description :** Les dieux vous inspirent. Vous vous sentez proche d'eux et vous les respectez. Ils vous le rendent à travers les pouvoirs des runes que vous écrivez sur les corps et armes de la communauté.

**Capacité :** Après 5 minutes de RP, vous êtes capable de retirer une rune déjà appliquée.

## Artisan

**Arbre de compétence** : Forge, Commerce, Alchimiste

**Description** : Vous êtes un manuel par excellence. Vous savez tout transformer. A partir de matière première vous faites des miracles et créez des objets utiles à la communauté.

Mais ce n'est pour autant pas gratuit et vous savez vendre votre service

**Capacité** : Vos temps de craft sont divisés par deux.

## Guérisseur

**Arbre de compétences**: Guérison, Soigneur, Alchimiste

**Description** : Vous êtes celui qui soigne la communauté. Le guérisseur est indispensable. Vous êtes celui qui panse les blessures après la bataille. Votre art est reconnu de tous et on vous doit le respect pour ça.

**Capacité** : Tous vos effets de soins, qu'ils viennent d'objet que vous utilisez ou de compétences, sont doublés.

## Commandant

**Arbre de compétence** : Charmeur, Commandement, Armes longues

**Description** : Vous êtes un leader. Une personne qui sait prendre des décisions et diriger les hommes. Vous faites vos preuves au combat, mais votre vrai rôle au sein de la communauté est de la diriger.

**Capacité** : Tous les bonus de la compétence "Motivation" et des niveaux supérieurs de cette compétence sont doublés (Par exemple: 2 PE maximum au lieu de 1 PE, 2 PV maximum au lieu de 1 PV, 2 Résiste gratuit au lieu de 1 Résiste, etc.)