

Officier

C'est la grosse nouveauté de ce supplément... Puisque cette fois, le joueur qui l'incarne aura le rôle d'un véritable chef de groupe (et non pas un type qui se prétend chef et qui donne des instructions que personne ne suit... cela vous rappelle quelqu'un...). Il doit, comme un véritable officier, s'arranger pour diriger ses hommes afin de mener à bien la mission en prenant des risques calculés. Ses hommes devront le suivre en utilisant leurs aptitudes, mais bien sûr ils auront le droit de se plaindre à ses supérieurs dans le cas où il fait n'importe quoi (avec tout le rôleplay que ça peut engendrer).

L'officier pourra utiliser son CHARISME pour parlementer avec des PNJs ou pour pousser ses hommes à donner l'assaut, dans le cas où ces derniers manquent de COURAGE. Il interviendra auprès de ses supérieurs pour octroyer les récompenses et les punitions aux autres soldats. Il sera le gestionnaire d'une partie du matériel de terrain confié par l'armée. Il n'a pas particulièrement de compétences liées au combat mais il n'est pas manchot non plus. Il peut choisir d'être l'officier sympa ou bien la peau de vache, façon *Full metal jacket*... Ce qui amènera bien sûr les autres joueurs à choisir un rôleplay adapté à son comportement !

Compétences : Chef de groupe, Érudition, Méfiance, Langue des monstres, Appel des renforts, Chevaucher

Pré-requis : INT minimum 11, CHA minimum 12 — **AT :** 9 **PRD :** 10 — **EV :** origine

Origines compatibles : métier non accessible aux ogres, gnômes, gobelins, orques et demi-orques (langue, érudition)

BONUS : solde plus importante, accès anticipé aux montures exceptionnelles (voir fiche de métier)



Éclaireur

Un soldat léger, apte à combattre au corps-à-corps aussi bien qu'à distance et spécialisé dans les techniques d'infiltration et de reconnaissance. C'est un peu l'équivalent du RANGER dans les métiers d'aventuriers, et d'ailleurs certains éclaireurs à la retraite deviennent de très bons rangers. Il peut avoir à utiliser du matériel spécifique.

Compétences : Chevaucher, Déplacement silencieux, Tirer correctement, Escalader, Nager, Détection, Pister

Pré-requis : AD minimum 12 — **AT :** 11 **PRD :** 9 — **EV :** origine +3

Origines compatibles : métier non accessible aux ogres, gnômes, gobelins (problème de langue) et demi-orques (maladresse)

Soldat lourd

C'est la brute qu'on envoie au corps-à-corps et qui doit défendre les positions. Il est équipé de lourdes protections et on lui confie généralement des armes redoutables. C'est un peu l'équivalent du GUERRIER dans les métiers d'aventuriers.

Compétences : Bourre-Pif, Intimider, Armes de bourrin, Chercher des noises, Truc de mauviette

Pré-requis : FO minimum 12 et COU minimum 11 — **AT :** 10 **PRD :** 11 — **EV :** origine +8

Origines compatibles : métier non accessible aux gnômes, gobelins, semi-hommes (problème de taille), elfe sylvain (force)



Médecin

Un soldat capable de combattre bien sûr, mais aussi de soigner ses camarades, de reconnaître les poisons et maladies, de vérifier la nourriture et d'utiliser du matériel spécifique. C'est généralement à lui qu'on confie les potions et parchemins.

Compétences : Érudition, Premiers soins, Appel des renforts, Nager, Chevaucher, Cuistot, Runes bizarres

Pré-requis : INT minimum 12 et AD minimum 12 — **AT :** 9 **PRD :** 11 — **EV :** origine +2

Origines compatibles : métier non accessible aux ogres, gnômes, gobelins (problème de langue) et demi-orques (maladresse) ainsi qu'aux barbares (trop compliqué)



Armurier-artificier



Pour tout ce qui est bizarre et complexe d'utilisation, l'armurier-artificier sera là ! Il peut s'occuper des pièges, des armes à poudre, des canons, gérer le stock et l'utilisation des préparations alchimiques, entretenir le matériel et les armes. Il sera rapidement équipé de matériel spécial qui le protège de ses propres explosifs, autant que de ceux des ennemis. Il a de bonnes connaissances en mécanique ainsi que des notions d'alchimie. Et il sait aussi combattre...

Compétences : Érudition, Bricolo du dimanche, Désamorcer, Serrurier, Détection, Forgeron

Pré-requis : INT minimum 12 et AD minimum 12 — **AT :** 9 **PRD :** 10 — **EV :** origine +4

Origines compatibles : métier non accessible aux ogres, gnômes, gobelins (problème de langue) et demi-orques (maladresse) ainsi qu'aux barbares (trop compliqué)

Volontaire

Enfin, pour tout aventurier ne désirant pas s'engager ni faire carrière, il existe la possibilité de joindre une patrouille, une unité, une garnison de l'armée fanghienne de manière temporaire ou à plus longue échéance. Ces volontaires seront payés, logés et nourris comme des soldats. Ils devront suivre les directives de la hiérarchie, accepter les missions comme les autres et seront tenus de porter le tabard réglementaire par-dessus leur équipement. Leur solde sera légèrement plus élevée qu'un soldat mais ils ne se verront pas fournir d'équipement à titre gratuit comme c'est le cas pour les réguliers (ils peuvent toutefois recevoir du matériel en prêt pendant la mission). Ils seront également soumis au système des récompenses au mérite et pourront bénéficier de formations. Les punitions s'appliqueront également !



Les illustrations nous ont été offertes par MU (son travail sur <http://thelostcontinentofmu.blogspot.fr>)