

## LISTE DES PROFESSIONS

Choisissez l'une des professions ci-dessous :

### AMUSEURS

#### Acrobate

**Caractéristiques :** Adresse +1 ou Force +1.

**Compétences :** Acrobatie/Escalade, Athlétisme, Comédie, Connaissance spé. (Géographie), Armes blanches (Dague), Esquive, Vigilance.



#### Chansonnier

**Caractéristiques :** Charisme +1 ou Perception +1.

**Compétences :** Connaissance spé. (Histoire, Géographie), Empathie, Enseignement, Étiquette, Larcins, Lire/Ecrire, Art (Musique), Séduction.

#### Comédien

**Caractéristiques :** Charisme +1 ou Expression +1.

**Compétences :** Comédie, Connaissance des marins (au choix), Connaissance spé. (Histoire), Empathie, Enseignement, Persuasion, Séduction.

#### Dresseur d'animaux

**Caractéristiques :** Charisme +1 ou Force +1.

**Compétences :** Comédie, Meneur d'hommes, Dressage, Empathie, Étiquette, Intimidation, Persuasion.



#### Écrivain

**Caractéristiques :** Expression +1 ou Perception +1.

**Compétences :** Connaissance des marins (au choix), Connaissance spé. (Géographie), Langue étrangère (au choix), Lire/Ecrire, Persuasion, Politique.

#### Musicien

**Caractéristiques :** Perception +1 ou Charisme +1.

**Compétences :** Art (Instrument de musique), Art (Musique), Empathie, Enseignement, Étiquette, Langue étrangère (au choix), Lire/Ecrire, Vigilance.

#### Peintre de marine

**Caractéristiques :** Perception +1 ou Adresse +1.

**Compétences :** Art (Dessin/Peinture), Cartographie, Connaissances nautiques, Connaissance des navires, Connaissance spé. (Géographie, Histoire), Enseignement, Tactique, Vigilance.

## ARTISANS, OUVRIERS ET DOMESTIQUES

#### Artisan

**Caractéristiques :** Adresse +1 ou Expression +1.

**Compétences :** Artisanat (deux Compétences au choix), Enseignement, Intendance, Vigilance.

#### Bûcheron

**Caractéristiques :** Force +1 ou Résistance +1.

**Compétences :** Armes blanches (Hache), Athlétisme, Connaissance spé. (Géographie), Intimidation, Survie.

### Laquais.

**Caractéristiques :** Charisme +1 ou Adaptabilité +1.  
**Compétences :** Artisanat (Cuisine), Comédie, Empathie, Équitation, Étiquette, Persuasion, Politique, Vigilance.

### Paysan

**Caractéristiques :** Résistance +1 ou Pouvoir +1.  
**Compétences :** Armes blanches (Hache), Artisanat (Paysannerie), Artisanat (au choix), Discréption, Dressage, Équitation, Hydrographie, Pratique nautique.

### Pêcheur

**Caractéristiques :** Perception +1 ou Pouvoir +1.  
**Compétences :** Connaissances nautiques, Hydrographie, Pratique nautique, Natation, Pêche.

### Serveuse

**Caractéristiques :** Charisme +1 ou Adaptabilité +1.  
**Compétences :** Combat à mains nues, Comédie, Empathie, Connaissance des marins (au choix), Étiquette, Larcins, Séduction.

## BOURGEOIS ET COMMERCANTS

### Armateur

**Caractéristiques :** Érudition +1 ou Perception +1.  
**Compétences :** Meneur d'hommes, Commerce, Connaissance des navires, Ingénierie navale, Lire/Écrire.

### Banquier

**Caractéristiques :** Érudition +1 ou Expression +1.  
**Compétences :** Commerce, Connaissance spé. (Droit), Intendance, Langue étrangère (au choix), Lire/Écrire, Persuasion, Politique.

### Commis

**Caractéristiques :** Érudition +1 ou Perception +1.  
**Compétences :** Commerce, Connaissance spé. (Droit), Intendance, Langue étrangère (au choix), Lire/Écrire, Politique, Vigilance.

### Négociant

**Caractéristiques :** Adaptabilité +1 ou Perception +1.  
**Compétences :** Commerce, Connaissance spé. (Géographie), Empathie, Intendance, Langue étrangère (au choix), Lire/Écrire.

### Notaire

**Caractéristiques :** Érudition +1 ou Expression +1.  
**Compétences :** Commerce, Connaissance spé. (Droit), Étiquette, Intendance, Lire/Écrire, Persuasion.

### Petit marchand

**Caractéristiques :** Adaptabilité +1 ou Expression +1.  
**Compétences :** Comédie, Intendance, Langue étrangère (au choix), Persuasion, Séduction, Vigilance.

### Riche marchand

**Caractéristiques :** Charisme +1 ou Expression +1.  
**Compétences :** Commerce, Connaissance des navires, Connaissance Spé. (Géographie), Empathie, Lire/Écrire, Meneur d'hommes.

### Spéculateur

**Caractéristiques :** Érudition +1 ou Adaptabilité +1.  
**Compétences :** Athlétisme, Comédie, Commerce, Connaissance spé. (Droit), Empathie, Intendance, Jeu.

### Tenancier

**Caractéristiques :** Charisme +1 ou Adaptabilité +1.  
**Compétences :** Artisanat (cuisine), Comédie, Empathie, Intendance, Intimidation, Jeu, Persuasion.

## COLONS

### Boucanier

**Caractéristiques :** Perception +1 ou Résistance +1.  
**Compétence :** Armes blanches (Dague), Armes à feu (Mousquet), Athlétisme, Discréption, Intendance, Premiers soins, Survie.

### Contremâitre

**Caractéristiques :** Force +1 ou Résistance +1.  
**Compétences :** Armes à feu (Mousquet), Armes blanches (Nerf de bœuf), Combat à mains nues, Intimidation, Vigilance.

### Engagé

**Caractéristiques :** Adresse +1 ou Résistance +1.  
**Compétences :** Artisanat (Cuisine), Athlétisme, Discréption, Empathie, Survie, Vigilance.

### Flibustier

**Caractéristiques :** Adresse +1 ou Perception +1.  
**Compétences :** Armes blanches (Sabre), Armes à feu (Mousquet), Discréption, Escrime (nobles seulement), Jeu, Meneur d'hommes, Pratique nautique, Premiers soins, Tactique.

### Habitant

**Caractéristiques :** Force +1 ou Résistance +1.  
**Compétences :** Artisanat (Agriculture), Artisanat (Charpenterie), Armes blanches (Hache), Athlétisme, Intendance, Jeu, Meneur d'hommes, Survie.

### Planteur

**Caractéristiques :** Érudition +1 ou Force +1.  
**Compétences :** Artisanat (Agriculture), Commerce, Connaissance spé. (Géographie), Intendance, Intimidation, Jeu, Meneur d'hommes.

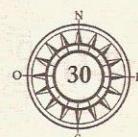
## INTELLECTUELS

### Architecte

**Caractéristiques :** Érudition +1 ou Perception +1.  
**Compétences :** Art (Dessin), Cartographie, Connaissance spé. (Géographie), Enseignement, Lire/Écrire, Sciences.

### Cartographe

**Caractéristiques :** Érudition +1 ou Perception +1.  
**Compétences :** Art (Dessin), Cartographie, Connaissance spé. (Géographie), Lire/Écrire, Sciences, Navigation.





### Chirurgien

**Caractéristiques :** Érudition +1 ou Adresse +1.  
**Compétences :** Armes blanches (Dague), Chirurgie, Herboristerie, Médecine, Premiers soins.

### Ingénieur naval

**Caractéristiques :** Érudition +1 ou Perception +1.  
**Compétences :** Artisanat (Charpenterie), Connaissances nautiques, Connaissance des navires, Ingénierie navale, Meneur d'hommes, Sciences, Tactique.

### Médecin

**Caractéristiques :** Érudition +1 ou Expression +1.  
**Compétences :** Chirurgie, Empathie, Herboristerie, Médecine, Premiers soins, Sciences.

### Philosophe

**Caractéristiques :** Érudition +1 ou Pouvoir +1.  
**Compétences :** Empathie, Enseignement, Lire/Écrire, Persuasion, Sciences, Connaissance spé. (Histoire), Politique.

## MALANDRINS

### Agitateur

**Caractéristiques :** Charisme +1 ou Expression +1.  
**Compétences :** Armes à feu (Pistolet), Discréption, Empathie, Enseignement, Meneur d'hommes, Persuasion, Politique.

### Assassin politique

**Caractéristiques :** Adresse +1 ou Adaptabilité +1.  
**Compétences :** Armes blanches (Dague, Rapière), Comédie, Discréption, Étiquette, Herboristerie, Larcins, Politique, Tactique.



### Bourreau

**Caractéristiques :** Adresse +1 ou Force +1.  
**Compétences :** Armes blanches (Hache), Empathie, Étiquette, Intimidation, Politique.

### Escroc

**Caractéristiques :** Charisme +1 ou Expression +1.  
**Compétences :** Armes blanches (Dague), Athlétisme, Comédie, Discréption, Intimidation, Larcins, Persuasion.

### Espion

**Caractéristiques :** Charisme +1 ou Adresse +1.  
**Compétences :** Armes blanches (Rapière), Athlétisme, Comédie, Commerce, Discréption, Empathie, Étiquette, Larcins, Politique.

### Joueur professionnel

**Caractéristiques :** Perception +1 ou Pouvoir +1.  
**Compétences :** Armes à feu (Pistolet), Athlétisme, Combat à main nues, Comédie, Discréption, Jeu.



### Prostitué(e)

**Caractéristiques :** Charisme +1 ou Adresse +1.  
**Compétences :** Combat à mains nues, Connaissance des marins (au choix), Empathie, Larcins, Persuasion, Premiers Soins, Séduction.

### Spadassin

**Caractéristiques :** Adresse +1 ou Résistance +1.  
**Compétences :** Armes blanches (Dague, Rapière), Armes à feu (Pistolet), Athlétisme, Discréption, Esquive.

### Trafiquant

**Caractéristiques :** Adresse +1 ou Adaptabilité +1.  
**Compétences :** Armes blanches (Sabre), Armes à feu (Mousquet), Athlétisme, Connaissance spé. (Droit), Discréption, Intimidation, Langue étrangère (au choix), Larcins, Pratique nautique.

### Trafiquant de « bois d'ébène »

**Caractéristiques :** Force +1 ou Adaptabilité +1.  
**Compétences :** Armes à feu (Mousquet), Athlétisme, Comédie, Connaissance spé. (Géographie), Intimidation, Premiers soins, Langues étrangères (au choix).

### Voleur

**Caractéristiques :** Adresse +1 ou Pouvoir +1.  
**Compétences :** Acrobatie/Escalade, Armes blanches (Dague), Athlétisme, Discrétion, Esquive, Larcins, Vigilance.



### MARINS

#### Aspirant de marine (en vue de devenir Capitaine)

**Caractéristiques :** Érudition +1 ou Charisme +1.  
**Compétences :** Balistique, Meneur d'hommes, Connaissances nautiques, Connaissance spé. (Géographie), Hydrographie, Lire/Ecrire, Navigation, Armes à feu (Pistolet), Armes blanches (Rapière ou Sabre), Connaissance de la signalisation, Tactique.

#### Aspirant de marine (en vue de devenir Second)

**Caractéristiques :** Adaptabilité +1 ou Expression +1.  
**Compétences :** Meneur d'hommes, Connaissances nautiques, Connaissance des Navires, Hydrographie, Lire/Ecrire, Pratique nautique, Navigation, Armes à feu (Pistolet), Armes blanches (Rapière ou Sabre), Connaissance de la signalisation, Tactique.

#### Aspirant de marine (en vue de devenir Canonnier)

**Caractéristiques :** Perception +1 ou Expression +1.  
**Compétences :** Balistique, Meneur d'hommes, Connaissances nautiques, Lire/Ecrire, Armes à feu (Mousquet), Artillerie (Pointage de pièces, Recharge de pièces), Tactique, 2 Compétences de combat au choix.

### Cambusier

**Caractéristiques :** Force +1 ou Érudition +1.  
**Compétences :** Connaissance des navires, Artisanat (Cuisine), Intimidation, Intendance, Persuasion.

### Chef de pièce

**Caractéristiques :** Perception +1 ou Adresse +1.  
**Compétences :** Balistique, Meneur d'hommes, Pratique nautique, Armes à feu (Mousquet), Artillerie (Pointage de pièces, Recharge de pièces), 2 Compétences de combat au choix.



### Coq

**Caractéristiques :** Perception +1 ou Force +1.  
**Compétences :** Artisanat (Cuisine), Armes blanches (Hache, Dague), Intendance, Herboristerie, Vigilance.

### Enseigne

**Caractéristiques :** Perception +1 ou Expression +1.  
**Compétences :** Balistique, Meneur d'hommes, Connaissance des marins (au choix), Connaissances nautiques, Connaissance de la signalisation, Empathie, Hydrographie, Pratique nautique, Artillerie (Pointage de pièces, Recharge de pièces), 2 Compétences de combat au choix.



#### Gabier

**Caractéristiques :** Adresse +1 ou Adaptabilité +1.  
**Compétences :** Acrobatie/Escalade, Connaissances nautiques, Connaissance des marins (au choix), Athlétisme, Pratique nautique, 2 Compétences de combat au choix.

#### Maître calfat

**Caractéristiques :** Perception +1 ou Résistance +1.  
**Compétences :** Artisanat (Calfatage), Connaissances nautiques, Connaissance des navires, Ingénierie navale, Vigilance, 1 Compétence de combat au choix.

#### Maître canonnier

**Caractéristiques :** Perception +1 ou Force +1.  
**Compétences :** Empathie, Enseignement, Intimidation, Artillerie (Pointage de pièces, Recharge de pièces), Premiers soins, 2 Compétences de combat au choix.

#### Maître charpentier

**Caractéristiques :** Adresse +1 ou Résistance +1.  
**Compétences :** Connaissances nautiques, Connaissance des navires, Ingénierie navale, Artisanat (Charpenterie), Vigilance, 1 Compétence de combat au choix.

#### Maître d'équipage

**Caractéristiques :** Adresse +1 ou Expression +1.  
**Compétences :** Connaissances nautiques, Athlétisme, Empathie, Enseignement, Intimidation, Pratique nautique, 2 Compétences de combat au choix.

#### Maître voilier

**Caractéristiques :** Adresse +1 ou Adaptabilité +1.  
**Compétences :** Acrobatie/Escalade, Connaissances nautiques, Connaissance des navires, Ingénierie navale, Vigilance, Artisanat (Voilerie), 1 Compétence de combat au choix.

#### Matelot

**Caractéristiques :** Force +1 ou Adaptabilité +1.  
**Compétences :** Connaissance des marins (au choix), Connaissances nautiques, Esquive, Natation, Pratique nautique, 2 Compétences de combat au choix.

#### Pilote

**Caractéristiques :** Érudition +1 ou Pouvoir +1.  
**Compétences :** Cartographie, Connaissances nautiques, Connaissance des navires, Connaissance spé. (Géographie), Hydrographie, Lire/Écrire, Navigation.

#### Quartier-maître

**Caractéristiques :** Charisme +1 ou Perception +1.  
**Compétences :** Meneur d'hommes, Connaissances nautiques, Connaissance spé. (Droit), Empathie, Enseignement, Pratique nautique, Persuasion, Timonerie, 2 Compétences de combat au choix.

#### Servant de Pièce

**Caractéristiques :** Force +1 ou Résistance +1.  
**Compétences :** Pratique nautique, Artillerie (Pointage de pièces, Recharge de pièces), Vigilance, 2 Compétences de combat au choix.

#### Vigie

**Caractéristiques :** Perception +1 ou Adresse +1.  
**Compétences :** Acrobatie/Escalade, Connaissance des navires, Athlétisme, Pratique nautique, Armes à feu (Mousquet), Vigilance, 2 Compétences de combat au choix.



#### Mousse

**Caractéristiques :** Perception +1 ou Adaptabilité +1.  
**Compétences :** Connaissance des marins, Connaissances nautiques, Connaissance des navires, Athlétisme, Esquive, Pratique nautique, Natation, Pêche, Artillerie (Pointage de pièces, Recharge de pièces), 1 Compétence de combat au choix.

### MILITAIRES

#### Artilleur

**Caractéristiques :** Perception +1 ou Force +1.  
**Compétences :** Athlétisme, Esquive, Armes à feu (Grenade, Mousquet), Artillerie (Pointage de pièces, Recharge de pièces).

**Cadet (origine noble obligatoire).** Les cadets, d'origine noble mais second fils de la famille, ne peuvent accéder aux hautes sphères de la politique et s'engagent donc dans les régiments de cadets de leur région, tout en espérant devenir un jour mousquetaires.

**Caractéristiques :** Charisme +1 ou Adresse+1.

**Compétences :** Athlétisme, Esquive, Armes à feu (Grenade, Mousquet), Artillerie (Pointage de pièces, Recharge de pièces), Armes blanches (Rapière, Sabre).

#### Cavalier

**Caractéristiques :** Adresse +1 ou Adaptabilité +1.

**Compétences :** Dressage, Équitation, Armes à feu (Pistolet), Armes blanches (Sabre), Survie.



#### Geôlier

**Caractéristiques :** Résistance +1 ou Force +1.

**Compétences :** Combat à mains nues, Intimidation, Armes blanches (Nerf de bœuf), Premiers soins, Vigilance.

#### Lancier espagnol

**Caractéristiques :** Résistance +1 ou Perception +1.

**Compétences :** Connaissance des marins (au choix), Athlétisme, Esquive, Jeu, Armes blanches (Lance), Armes à feu (Mousquet), Vigilance, Connaissance des colons (Espagnol).

#### Maître d'arme

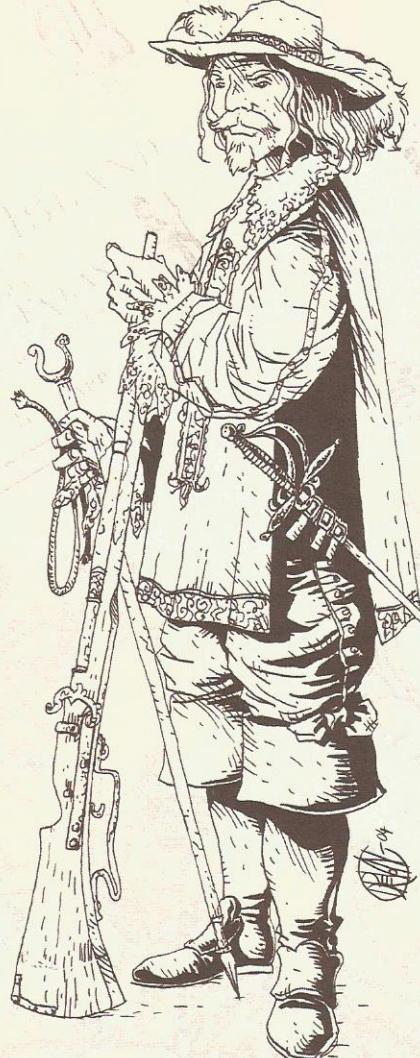
**Caractéristiques :** Adresse +1 ou Résistance +1.

**Compétences :** Armes blanches (Hache, Dague, Rapière, Sabre), Armes à feu (Mousquet), Tactique, Esquive.

#### Maître d'escrime (origine noble obligatoire)

**Caractéristiques :** Érudition +1 ou Perception +1.

**Compétences :** Enseignement, Escrime, Esquive, Lire/Ecrire, Armes blanches (Dague, Rapière, Sabre).



**Mousquetaire (origine noble obligatoire).** Les mousquetaires forment l'élite des fantassins de l'armée du roi. Le roi comme le cardinal les assignent aussi à leur garde personnelle.

**Caractéristiques :** Adresse +1 ou Perception +1.

**Compétences :** Meneur d'hommes, Athlétisme, Escrime, Esquive, Étiquette, Armes à feu (Mousquet), Armes blanches (Rapière, Sabre), Tactique.

#### Officier d'artillerie

**Caractéristiques :** Expression +1 ou Perception +1.

**Compétences :** Balistique, Meneur d'hommes, Enseignement, Étiquette, Artillerie (Pointage de pièces, Recharge de pièces), Tactique.

#### Officier de cavalerie (origine noble ou armée obligatoire)

**Caractéristiques :** Charisme +1 ou Adresse +1.

**Compétences :** Équitation, Escrime, Connaissance spé. (Géographie), Meneur d'hommes, Armes à feu (Pistolet), Armes blanches (Rapière, Sabre), Tactique.

**Sergent recruteur.** Le sergent recruteur utilise les plus basses méthodes pour convaincre ou forcer des hommes valides à s'enrôler dans l'armée.

**Caractéristiques :** Charisme +1 ou Expression +1.

**Compétences :** Combat à mains nues, Comédie, Athlétisme, Empathie, Enseignement, Jeu, Persuasion, Armes blanches (Sabre).

#### Stratège (origine noble obligatoire)

**Caractéristiques :** Adaptabilité +1 ou Érudition +1.

**Compétences :** Balistique, Meneur d'hommes, Connaissance des marins (au choix), Équitation, Connaissance spé. (Géographie), Politique, Tactique.

## NOBLES (ORIGINE NOBLE OBLIGATOIRE)

**ATTENTION :** si vous choisissez l'une des professions qui suivent, votre personnage devra **obligatoirement** être doté de l'Avantage Statut social (Noble). Voir l'étape 6 de la création de personnage : Avantages et Faiblesses.

**Bretteur.** Le bretteur est un noble désœuvré qui passe son temps à livrer des duels de toute sorte.

Caractéristiques : Érudition +1 ou Adaptabilité +1.

Compétences : Acrobatie/Escalade, Comédie, Escrime, Étiquette, Intimidation, Armes blanches (Dague, Rapière), Armes à feu (Pistolet), Politique.



### Conspirateur

Caractéristiques : Expression +1 ou Érudition +1.

Compétences : Comédie, Athlétisme, Meneur d'hommes, Équitation, Étiquette, Persuasion, Politique, Armes à feu (Pistolet), Tactique.

### Courtisan

Caractéristiques : Charisme +1 ou Adaptabilité +1.

Compétences : Équitation, Étiquette, Persuasion, Politique, Séduction, Vigilance.

### Mécène

Caractéristiques : Perception +1 ou Érudition +1.

Compétences : Art (au choix), Empathie, Commerce, Lire/Ecrire, Politique.

## RELIGIEUX

**ATTENTION :** si vous choisissez l'une des professions qui suivent, votre personnage devra **obligatoirement** être doté de l'Avantage Statut social (Clergé). Voir l'étape 6 de la création de personnage : Avantages et Faiblesses.

### Évêque (origine noble obligatoire)

Caractéristiques : Expression +1 ou Érudition +1.

Compétences : Comédie, Meneur d'hommes, Étiquette, Commerce, Politique, Religion (Christianisme), Connaissance spé. (Droit), Persuasion.



### Pasteur/Prêtre

**Caractéristiques :** Expression +1 ou Pouvoir +1.

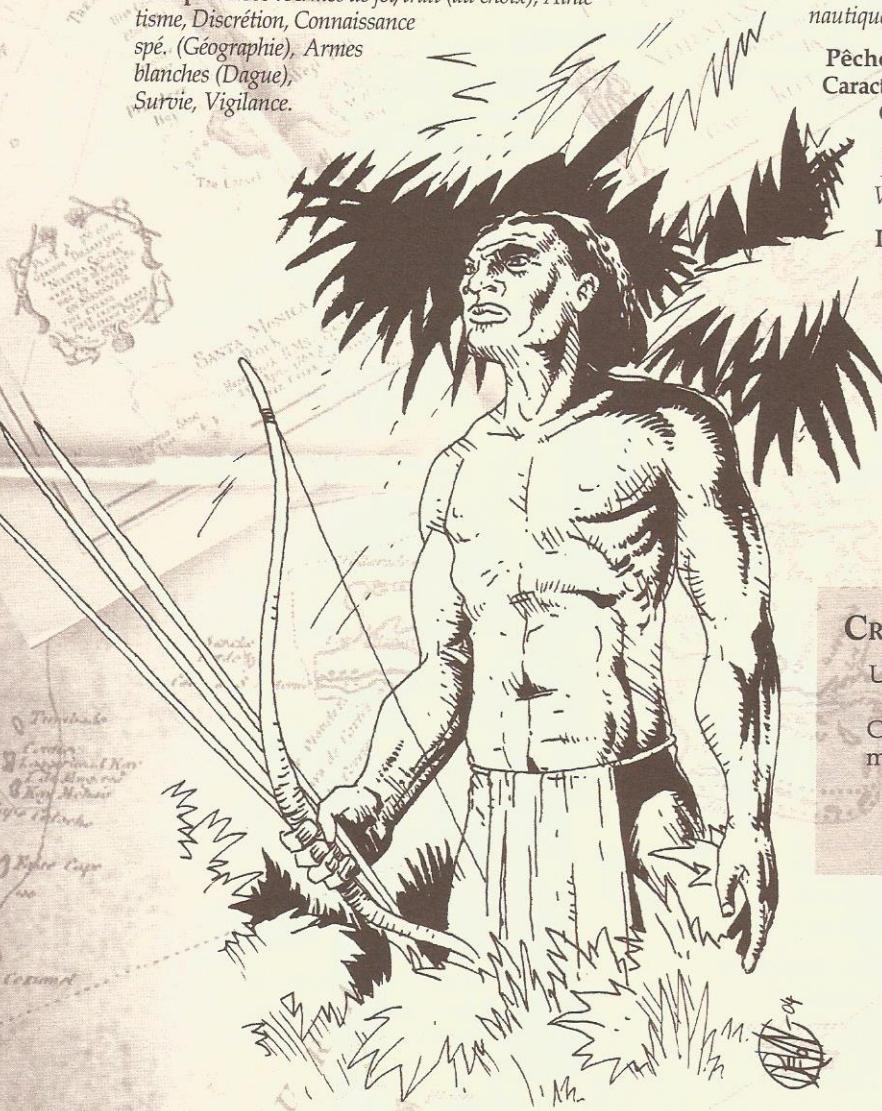
**Compétences :** Meneur d'hommes, Connaissance spé. (Droit), Empathie, Intimidation, Lire/Écrire, Persuasion, Religion (Christianisme).

### TRIBU

#### Chasseur

**Caractéristiques :** Adresse +1 ou Résistance +1.

**Compétences :** Armes de jet/trait (au choix), Athlétisme, Discréption, Connaissance spé. (Géographie), Armes blanches (Dague), Survie, Vigilance.



### Guerrier

**Caractéristiques :** Adresse +1 ou Force +1.

**Compétences :** Acrobatie/Escalade, Athlétisme, Discréption, Survie, Armes de jet/trait (au choix), Armes blanches (au choix sauf armes européennes).

### Pêcheur

**Caractéristiques :** Perception +1 ou Adresse +1.

**Compétences :** Armes de jet/trait (Arc), Discréption, Connaissance spé. (Géographie), Hydrographie, Pratique nautique, Pêche, Survie.

### Pêcheur (Mosquito)

**Caractéristiques :** Perception +1 ou Adresse +1.

**Compétences :** Armes de jet/trait (Javelot), Discréption, Connaissance spé. (Géographie), Hydrographie, Pratique nautique, Pêche, Survie, Vigilance.

### Pêcheur (Caraïbe)

**Caractéristiques :** Perception +1 ou Adresse +1.

**Compétences :** Armes de jet/trait (Arc), Connaissance spé. (Géographie), Hydrographie, Pratique nautique, Navigation (Pas besoin d'instruments), Pêche, Survie.

### CRÉEZ VOS PROPRES PROFESSIONS !

Une fois le métier choisi, le maître de jeu détermine pour ce métier deux Caractéristiques et 5 Compétences au moins. Pour accéder à la Compétence

Escrime, il faut être européen et d'origine noble (ou être issue de l'armée).

### Chef / Roi

**Caractéristiques :** Charisme +1 ou Résistance +1.

**Compétences :** Armes blanches (au choix), Arme de jet/trait (au choix), Meneur d'hommes, Empathie, Intimidation, Persuasion, Politique, Tactique.

**Griot (Africains seulement).** Le griot connaît les légendes et en tire des enseignements pour la vie de tous les jours. Il est le dépositaire du savoir de la tribu et enseigne aux jeunes princes comment devenir de bons rois.

**Caractéristiques :** Érudition +1 ou Expression +1.

**Compétences :** Connaissance des marins (au choix), Enseignement, Langue étrangère (au choix), Persuasion, Politique, Religion (vaudou).