Profils professionnels

Aide pour le jeu de rôle Quenta

Bûcheron

Bonus aux capacités : Combat 2 - Présence 1 - Perception 1

Le métier de bûcheron implique une force importante pour manier des outils assez lourds et transporter des troncs ou des bûches. Il nécessite une bonne connaissance du milieu naturel. Le bûcheron est souvent un individu travaillant seul et vivant isolé en bordure de forêt. Profils connexes : Garde-Chasse.

Profil possible pour tous les peuples
Spécialités : Botanique (+2), Escalade (+1), Orientation (+1)
Equipement professionnel : couteau, gourdin, hache, hachette, pierre à aiguiser, scie

Cambrioleur

Bonus aux capacités : Combat 1 - Tir 1 - Perception 1 - Raisonnement 1

Le cambrioleur est quelqu'un qui dissimule parfaitement ses intérêts et tente de passer inaperçu. Sans scrupule, il peut toutefois faire passer l'intérêt du groupe avant son intérêt personnel même si ce n'est pas dans sa nature. Profils connexes : Voleur à la tire, Brigand de grands-chemins, Pickpocket, Escroc, Pillard, Contrebandier.

Profil possible pour tous les peuples
Spécialités : Crochetage (+1), Détroussement (+2), Dissimulation (+1)
Equipement professionnel : cape, corde (10m), dague, grappin, outils de serrurier, poignard

Charpentier

Bonus aux capacités : Combat 1 - Perception 1 - Courage 1 - Raisonnement 1

Le charpentier est un personnage robuste qui peut paraître bourru mais son habileté pour le travail du bois sous toutes ses formes révèle aussi parfois une âme d'artiste. Le travail du bois peut consister en taille et assemblage de pièces de bois, mais aussi en sculpture sur bois ou création de mobilier (selon que le personnage privilégiera davantage l'agilité par rapport à la carrure). Profils connexes : Sculpteur sur bois, Menuisier.

Profil possible pour tous les peuples
Spécialités : Arts manuels (+2), Botanique (+1)
Equipement professionnel : corde (10m), couteau, gourdin, hache, pierre à aiguiser, scie

Chasseur

Bonus aux capacités : Résistance 1 - Tir 2 - Perception 1

Ce métier consiste à débusquer et à tuer des animaux pour leur chair ou pour leur peau. Profils connexes : Braconnier.

Profil possible pour tous les peuples
Spécialités : Piège (+1), Pistage (+2), Zoologie (+1)
Equipement professionnel : arc court, carquois (petit), chien, collet, cor de chasse, couteau, flèche (10), fronde, gibecière, piège à loup

Chevalier

Bonus aux capacités : Combat 1 - Présence 1 - Courage 2

Le chevalier se distingue du soldat ou du guerrier par une plus grande indépendance et sens de l'honneur plus marqué. Profils connexes : Hérault.

Profil réservé pour : Dunadan, Elfe Noldo, Elfe Sinda, Homme
Spécialités : Destrier (+1), Dressage (+2), Orientation (+1)
Equipement professionnel : cheval, epée courte, écu, fourreau, lance

Chroniqueur

Bonus aux capacités : Présence 1 - Perception 1 - Raisonnement 2

Le chroniqueur a pour ambition de mettre par écrit tout ce qui peut lui sembler important. C'est un érudit qui attache beaucoup d'importance aux

histoires et aux légendes. Profils connexes : Historien, Archiviste, Professeur.

Profil possible pour tous les peuples
Spécialités : Eloquence (+1), Mémoire (+2), Psychologie (+1)
Equipement professionnel : bougie, dague, encres, herbe à pipe, mine de plomb, parchemin, petit écritoire, pipe, plumes à écrire

Cuisinier

Bonus aux capacités : Résistance 1 - Tir 1 - Perception 2

Le cuisinier désire avant tout pouvoir élaborer et réaliser des plats de qualité avec les ingrédients dont il dispose. Profils connexes : Chef, Boulanger, Pâtissier.

Profil possible pour tous les peuples
Spécialités : Cuisine (+2), Herboristerie (+1), Pêche (+1)
Equipement professionnel : bouteille d'alcool fort, couteau, fruits secs, herbe à pipe, herbes médicinales, marmite, poivre (10g), pots à épice, sel (10g), ustensiles de cuisine

Diplomate

Bonus aux capacités : Présence 1 - Perception 1 - Courage 1 - Raisonnement 1

Le diplomate est responsable de messages, dépêché par une autorité pour faire entendre sa voix et faire connaître sa volonté. Profils connexes : Politicien, Ambassadeur, Négociateur, Porte-parole, Légat.

Profil possible pour tous les peuples
Spécialités : Eloquence (+1), Linguistique (+2), Mémoire (+1)
Equipement professionnel : carte ancienne, cheval, encres, epée courte, fourreau, parchemin, plumes à écrire, vêtements fins

Ermite

Bonus aux capacités : Résistance 1 - Perception 1 - Courage 1 - Raisonnement 1

Indépendant, solitaire et peu bavard, l'ermite tend à vouloir se débrouiller tout seul sans l'aide de personne, ce qui lui donne des ressources variées. Profils connexes : Mendiant, Vagabond.

Profil possible pour tous les peuples
Spécialités : Couture (+1), Dissimulation (+2), Zoologie (+1)
Equipement professionnel : cape, couteau, faucon, fronde, fruits secs, herbe à pipe, herbes médicinales, nécessaire à couture, pipe, tente (2 personnes)

Forgeron

Bonus aux capacités : Combat 2 - Résistance 1 - Présence 1

Le travail des métaux est un labeur difficile qui nécessite une importante carrure et de l'endurance. Profils connexes : Serrurier, Maréchal-Ferrant.

Profil possible pour tous les peuples
Spécialités : Arts manuels (+2), Crochetage (+1)
Equipement professionnel : gourdin, lingots de fer (5kg), marteau, outils de serrurier, pierre à aiguiser, soufflet, tenailles, tunique

Guerrier

Bonus aux capacités : Combat 1 - Résistance 2 - Courage 1

Le guerrier a pour mission de traquer et détruire l'ennemi. Il est normalement au service d'une autorité mais peut aussi vendre ses services. Profils connexes : Mercenaire.

Profil réservé pour : Dunadan, Homme, Nain
Spécialités : Escalade (+1), Piège (+2), Saut (+1)

Equipement professionnel : bouclier, casque en métal, dés, epée longue, fourreau

Guérisseur

Bonus aux capacités : Perception 1 - Courage 1 - Raisonnement 2

Le guérisseur est quelqu'un de posé capable de se concentrer longtemps sur un malade ou un blessé pour tenter d'améliorer son état de santé. Profils connexes : Médecin, Docteur, Rebouteux.

Profil possible pour tous les peuples
Spécialités : Chirurgie (+1), Herboristerie (+1), Premiers soins (+2)
Equipement professionnel : bandages, bouteille d'alcool fort, compresses, couteau, couverture, herbes médicinales

Jardinier

Bonus aux capacités : Résistance 1 - Présence 1 - Perception 1 - Raisonnement 1

Soigner les plantes et faire pousser les produits de la nature sont les principales préoccupations du jardinier. Profils connexes : Fleuriste.

Profil réservé pour : Dunadan, Elfe Noldo, Elfe Sinda, Hobbit, Homme
Spécialités : Botanique (+1), Cuisine (+1), Herboristerie (+2)
Equipement professionnel : bèche, couteau, marmite, pierre à aiguiser, rateau, sac de graines, sécateur, ustensiles de cuisine

Marchand

Bonus aux capacités : Résistance 1 - Présence 1 - Tir 1 - Raisonnement 1

Le profit est un souci constant pour le marchand. Il veut vendre et faire des bénéfices. Il a une gestion à tenir et considère que personne d'autres n'est suffisamment compétent pour le faire à sa place.
Professions connexes : définir le produit que le marchand veut vendre.

Profil possible pour tous les peuples
Spécialités : Comédie (+1), Détroussement (+1), Eloquence (+2)
Equipement professionnel : charrette (2 roue), cheval, dague, malle, sac (20kg), vêtements fins

Marin

Bonus aux capacités : Résistance 1 - Présence 2 - Tir 1

Un peu poète, un peu bourru, le marin sur la terre ferme se sent mal à l'aise et a tendance à bougonner. Loin de la mer, il devient solitaire. C'est malgré tout un compagnon sur lequel on peut toujours compter. Profils connexes : Corsaire, Batelier, Pêcheur.

Profil réservé pour : Dunadan, Elfe Noldo, Elfe Sinda, Homme
Spécialités : Navigation (+1), Pêche (+2)
Equipement professionnel : boussole, canne à pêche, carte des étoiles, corde (10m), couteau, filet, gourdin, herbe à pipe, pipe

Ménestrel

Bonus aux capacités : Présence 1 - Tir 1 - Raisonnement 2

Le ménestrel a pour fonction de distraire par le spectacle. Il sait attirer l'attention sur lui et captiver les spectateurs par ses talents. Profils connexes : Jongleur, Troubadour, Poète, Barde, Danseur.

Profil possible pour tous les peuples
Spécialités : Acrobatie (+1), Arts du spectacle (+2), Comédie (+1)
Equipement professionnel : chat, cistre, dague, miroir de poche, nécessaire à couture, trousse de maquillage, vêtement de scène

Nomade

Bonus aux capacités : Combat 1 - Tir 2

Nomade n'est pas vraiment une profession mais plus une manière de vivre. Pour le nomade, il existe un besoin constant de découverte et de voyage. Profils connexes : Voyageur, Bohémien.

Profil réservé pour : Dunadan, Elfe Noldo, Elfe Sinda, Homme
Spécialités : Filature (+1), Orientation (+2), Premiers soins (+1)
Equipement professionnel : arc court, bandages, boussole, carquois (petit), compresses, couteau, flèche (10), fronde, tente (2 personnes)

Orfèvre

Bonus aux capacités : Tir 1 - Perception 2 - Raisonnement 1

Le talent de l'orfèvre lui vient de son agilité pour tailler les pierres et les mettre en valeur. C'est un créateur très minutieux et d'une patiente incroyable. Profils connexes : Joaillier, Bijoutier.

Profil possible pour tous les peuples
Spécialités : Arts manuels (+2), Crochetage (+1), Géologie - Hydrologie (+1)
Equipement professionnel : burin, couteau, dague, marteau, outils de serrurier, passe-partout, pierre à aiguiser

Prospecteur

Bonus aux capacités : Combat 1 - Résistance 1 - Perception 2

Le prospecteur explore la nature pour mieux la comprendre mais il s'attache davantage à la nature du terrain qu'aux plantes et aux animaux qui y vivent. Profils connexes : Sourcier.

Profil possible pour tous les peuples
Spécialités : Acrobatie (+1), Escalade (+1), Géologie - Hydrologie (+2)
Equipement professionnel : bâton de sourcier, boussole, burin, carte ancienne, couteau, huile (6h), marteau, torche (6m)

Rôdeur

Bonus aux capacités : Résistance 1 - Tir 1 - Courage 2

La fonction des rôdeurs est de protéger les gens d'éventuels ennemis à leur insu. Les rôdeurs vivent donc à l'écart et ont une connaissance approfondie des terres sauvages. Profils connexes : Eclaireur, Pisteur.

Profil possible pour tous les peuples
Spécialités : Chirurgie (+1), Dressage (+1), Pistage (+2)
Equipement professionnel : arc court, cape, carquois (petit), epée courte, flèche (10), fourreau, herbe à pipe, herbes médicinales

Shirrif

Bonus aux capacités : Présence 2 - Courage 1 - Raisonnement 1

Le shirrif est le garde champêtre de la Comté. Il est sensé être aussi fin psychologue que habile dans les armes, mais la réalité est souvent différente car son lieu de prédilection est le comptoir des auberges.

Profil réservé pour : Hobbit
Spécialités : Filature (+1), Mémoire (+1), Psychologie (+2)
Equipement professionnel : epée courte, fourreau, fronde, herbe à pipe, mine de plomb, parchemin, pipe, poney

Soldat

Bonus aux capacités : Combat 1 - Résistance 1 - Tir 1 - Courage 1

Soldat est un métier d'arme. Le soldat est au service d'une autorité pour garder un lieu. Profils connexes : Garde, Archer, Fantassin.

Profil possible pour tous les peuples
Spécialités : Jeux (+1), Saut (+1)
Equipement professionnel : bouclier, cartes à jouer, casque en cuir, dés, epée courte, fourreau, lanterne (15m)

Tailleur de pierre

Bonus aux capacités : Combat 1 - Résistance 1 - Tir 1 - Raisonnement 1

Cette profession concerne le travail de la pierre sous toutes ses formes. Profils connexes : Sculpteur, Carrier.

Profil possible pour tous les peuples
Spécialités : Arts manuels (+2), Géologie - Hydrologie (+1)
Equipement professionnel : burin, couteau, hachette, marteau, pierre à aiguiser, tenailles, tunique

Tanneur

Bonus aux capacités : Combat 1 - Présence 1 - Tir 1 - Perception 1

Le tanneur travaille les peaux, le cuir et les tissus. Il est capable de faire des vêtements, des sacs, etc. Profils connexes : Tisserand, Drapier.

Profil possible pour tous les peuples
Spécialités : Arts manuels (+2), Couture (+1)
Equipement professionnel : fronde, gourdin, nécessaire à couture, pierre à aiguiser, pourpoint de cuir, sécateur, tenailles, tunique