

WARHAMMER FRP V2

CARRIERES OFFICIELLES NON-TRADUITES

Le but de cette aide est de proposer aux joueurs non-anglophones une traduction des carrières pour la V2 parues uniquement dans deux suppléments non traduits en français : *Shades of the Empire* et le *Career Compendium*. Seules les carrières «*Hedge Apprentice*», «*Hedge Master*» et «*Hedgewise*» sont manquantes car elles sont associées à une nouvelle faction liée aux sorciers de village et une modification de leur système de magie qui prendrait trop de place ici. Elles figureront dans un autre document !

SOMMAIRE

Carrière parues dans Shades of the Empire

Amiral.....	page 2
Cadet.....	page 3
Pamphlétaire.....	page 4

Carrière parues dans le Career Compendium

Cartographe.....	page 5
Dilettante.....	page 6
Dresseur.....	page 7
Ex-Détenu.....	page 8
Fermier.....	page 9
Prédicateur.....	page 10
Prélat.....	page 11
Sacripant.....	page 12

AMIRAL

(Carrière Avancée)

« Je me fiche des récifs. Si Bruckmeier et Lowenstein n'ont pas modifié leur position de deux lieues direction Sud-Sud-Est avant deux heures, on mangera tous des tirs de catapulte pour le dîner. Et pour ces Pirates Orcs, le dîner, ça sera nous. »

A la tête d'un armada de vaisseaux, les amiraux sont de véritables seigneurs des mers. Si la plupart sont employés par les armées marines du Vieux Monde, certains sont des pirates dirigeant des flottes de maraudeurs assoiffés de sang. De nombreux capitaines de navires jaloussent cette position, les amiraux doivent donc être rusés et charismatiques afin d'enrayer les attaques ; après tout, en mer, un accident est si vite arrivé, et seuls les survivants peuvent en raconter l'histoire. Pour cette raison, les amiraux sont souvent des individus paranoïaques cramponnés à leur pouvoir, prompts à mettre fin à toute esquisse de mutinerie grâce à leurs fidèles marins ou pirates.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+25 %	+20%	+15 %	+15 %	+5 %	+30 %	+30 %	+35 %
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Compétences : Charisme **ou** Esquive, Commandement, Connaissances Académiques (1 au choix), Connaissances Académiques (Stratégie/Tactique), Connaissances Générales (3 au choix), Intimidation, Langue (3 au choix), Lire/Écrire, Natation, Navigation, Perception.

Talents : Étiquette **ou** Grand Voyageur, Éloquence **ou** Intelligent, Linguistique, Orateur Né.

Dotations : Bicorne **ou** Tricorne, Flotte de Navires, Longue-Vue, Sifflet,

Accès : Aristocrate, Capitaine de Navire

Débouchés : Ambassadeur, Explorateur, Maître de Guilde

Références : Admiral - Carrer Compendium p.7, Shades of the Empire p.77.

CADET

(Carrière de Base)

« Chef, oui chef ! Tout de suite, chef ! »

Les cadets sont des apprentis officiers. Ils peuvent recevoir leur éducation d'écoles spécialisées comme l'Académie Aquila, ou bien être formés sur le terrain par des officiers référents qui servent de tuteurs. Même si certains apprennent le combat, l'objectif principal de leur formation est le commandement. Certains viennent de familles nobles, mais on trouve des cadets de toutes les origines sociales. Ceux qui se font remarquer grâce à des exploits sur le champ de bataille sont les plus respectés car ils ont appris en vivant la guerre, et pas seulement en lisant des livres.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5 %	+5%	-	-	+5 %	+10 %	+5 %	+10%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Compétences : Commandement, Connaissances Académiques (stratégie/tactique), Connaissances Générales (Bretonnie **ou** Empire **ou** Tilée), Équitation, Langage Secret (langage de bataille), Langue (Bretonnien **ou** Reikspiel **ou** Tiléen), Lire/Écrire, Perception.

Talents : Désarmement, Intelligent **ou** Guerrier Né, Maîtrise (armes d'escrime)

Dotations : Armure Légère (Armure de cuir complète), Bouclier, Fleuret **ou** Rapière, Uniforme.

Accès : Écuyer, Étudiant, Diestro Estalien, Mercenaire, Milicien, Noble, Soldat, Patrouilleur

Débouchés : Écuyer, Étudiant, Héraut, Mercenaire, Sergent, Pistolier.

Références : Cadet - *Carrer Compendium* p.37, *Shades of the Empire* p.91

PAMPHLETAIRE

(Carrière Avancée)

«Lisez toute la vérité ! Karl Franz a-t-il perdu la tête ?...Heu, bonjour messieurs les gardes...Lisez toute la vérité ! Notre bien-aimé Karl Franz a-t-il perdu la tête du classement des prétendants à la main de la comtesse Élise Kreiglitz-Untern ?»

L'imprimerie est toujours une invention nouvelle au sein de l'Empire, et sa présence n'a pas changé grand-chose dans la société, mais son influence s'est faite ressentir dans le milieu des agitateurs, des démagogues et des propagandistes qui bénéficient maintenant d'une toute nouvelle manière d'atteindre leur public. Les pamphlétaires sont plus que des simples vendeurs de tracts imprimés, ce sont des individus passionnés qui recherchent, écrivent, dessinent et impriment des messages religieux ou politiques afin de répandre leurs idées, puis de les répandre à travers des villes et des provinces entières. Même si l'acte d'imprimer demeure légal et de plus en plus reconnu, de nombreux pamphlétaires impriment ce qui n'est ni l'un ni l'autre, ceux qui veulent prospérer dans cette activité doivent donc être capables d'échapper à l'attention de la garde ou d'ennemis plus puissants.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	+5%	+10%	+15%	+25 %	+20%	+20%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

Compétences : Baratin, Comméragé, Connaissances Académiques (1 au choix), Connaissances Générales (Bretonnie **ou** Kisvel **ou** Tilée), Connaissances Générales (Empire), Dissimulation, Expression Artistique (Conteur) **ou** Métier (Artiste), Langue (1 au choix), Lire/Écrire, Métier (Calligraphe **ou** Marchand), Perception

Talents : Code de la Rue, Éloquence **ou** Talent Artistique

Dotations : Accessoires de Calligraphie, Presse à imprimer.

Accès : Agitateur, Bateleur, Démagogue, Érudit, Étudiant, Ingénieur, Maître-Artisan, Marchand, Messager, Scribe, Vendeur de Journaux

Débouchés : Démagogue, Érudit, Marchand, Politicien.

Références : Pamphleteer - *Career Compendium* p.159, *Shades of the Empire* p.51

CARTOGRAPHE

(Carrière de Base)

«*Hmm, quelle anomalie intéressante...Les détails de la ligne côtière suggèrent une crique le long de cette étendue. Peut-être pourrions-nous y accoster et je pourrai en cartographier l'intérieur ?*»

Les cartographes tracent le relief et les limites des terres pour le compte de riches patrons, d'explorateurs et de collectionneurs. Ils accompagnent des expéditions dans des terres reculées, mais retravaillent également les cartes trop anciennes ou tracées par des individus peu scrupuleux. Les cartes du vieux monde sont notoirement peu fiables, qu'elles soient des tracés de sentiers locaux, d'ambitieux guides touristiques régionaux ou bien l'une des nombreuses représentations légendaires du Vieux Monde lui-même. Pourtant les services des cartographes sont très demandés.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	-	-	+5%	+5%	+10 %	+5%	+5%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Compétences : Connaissances Académiques (géographie), Équitation **ou** Survie, Langue (2 au choix), Lire/Écrire, Métier (Cartographe), Navigation, Perception.

Talents : Acuité Visuelle, Calcul Mental **ou** Grand Voyageur, Orientation

Dotations : Nécessaire à écriture, Poney avec selle et harnais, 1d10 parchemins avec étui

Accès : Artisan, Cocher, Éclaireur, Étudiant, Messenger, Navigateur, Scribe.

Débouchés : Explorateur, Érudit, Forgeron, Maître-Artisan, Navigateur, Scribe, Vagabond.

Références : Cartographer- *Career Compendium* p.42

DILLETANTE

(Carrière de Base)

«Cela me fait penser à un passage intéressant écrit par Von Halmith, et... Oh ! Est-ce que ça ne serait pas le Fléau du Griffon ?»

Les dilettantes aiment se considérer comme des érudits, et c'est ainsi qu'ils sont perçus par la majeure partie de la population ; ils savent en effet lire et écrire. Cependant, ils leur manque souvent la discipline ou la passion des véritables érudits pour se focaliser sur un sujet précis et en devenir un véritable maître. Ils préfèrent étudier un grand nombre de sujet différents. La plupart des dilettantes viennent des milieux aisés, car les pauvres ont en général l'esprit suffisamment occupé par la menace permanente de mourir de faim. Les dilettantes sont fiers d'en savoir un peu sur tout, commencent des projets variés, et ont souvent des centres d'intérêt nombreux et divers. Un dilettante est un professionnel de l'amateurisme, intéressé par les arts, le domaine très actif de la science, la littérature, la religion, et virtuellement n'importe quel sujet. Au moins jusqu'à ce qu'une nouvelle passion ne capte leur attention.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	+5%	+5%	+5%	+5 %	+5%	+5%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Compétences : Baratin, Comméragé **ou** Évaluation, Connaissances Académiques (1 au choix), Connaissances Générales (2 au choix), Langage Secret (1 au choix) **ou** Alphabet Secret (1 au choix) Langue (2 au choix), Lire/Écrire, Métier (Artiste **ou** Calligraphe **ou** Cartographe), Navigation, Perception

Règle spéciale : *Durant cette carrière, un dilettante ne peut pas choisir une compétence déjà acquise. Il ne peut donc pas bénéficier des bonus de maîtrise de compétence.*

Talents : Étiquette

Dotations : 3 livres, outils d'artisan, nécessaire à écriture.

Accès : n'importe quelle carrière ayant dans son plan la compétence « Lire/Écrire »

Débouchés : Artisan, Apprenti Sorcier, Astrologue, Catéchiste, Charlatan, Chirurgien-Barbier, Courtisan, Étudiant, Initié, Investigateur Verénéen, Navigateur, Raconteur, Sacripant, Pilleur de Tombes.

Références : Pamphleteer - *Career Compendium* p.60

DRESSEUR

(Carrière Avancée)

«Admirez, mesdames et messieurs ! Cette bête est plus inoffensive qu'une vieille mégère ! Et maintenant sous vos yeux ébahis, je vais introduire entièrement mon pied dans la gueule de l'ours danseur...attendez..non, Martin, arrête !»

Les dresseurs élèvent et dressent des animaux pour le transport, la chasse ou le divertissement. Leur fonction la plus répandue est l'élevage de chevaux et de destriers destinés à être vendus, mais les dresseurs d'animaux peuvent également exercer les professions de maître-chien ou fauconnier au service des nobles qui pratiquent la chasse. Les carnivals les emploient pour présenter des attractions tels que des ours danseurs ou des poneys savants dont les foules sont friandes. On peut également les retrouver comme dompteurs de fauves dans les arènes de gladiateurs, même si peu de dressage est requis pour lâcher dans l'arène ces animaux souvent capturés dans la nature. Si les dresseurs Kislevites sont célèbres pour leur aptitude à dresser des ours sauvages, la plupart des animaux dressés sont nés en captivité.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	+10%	+10%	+15%	+10%	+10%	+15%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

Compétences : Commandement, Conduite d'attelages **ou** Natation, Connaissances Générales (1 au choix), Emprise sur les animaux, Équitation, Langue (1 au choix), Métier (2 au choix parmi : Fauconnier, Garçon d'écurie, Maître-chien, Marchand de Chevaux), Perception, Soins des animaux.

Talents : Coups Assommants, Étiquette **ou** Lutte, Maîtrise (armes paralysantes).

Dotations : Armure légère (Veste de cuir), Collier et laisse de 10 mètres (corde ou chaîne) Filet, Fouet, Gants Renforcés.

Accès : Bateleur, Chasseur, Fermier, Montreur d'Ours, Muletier, Paysan, Ratier.

Débouchés : Bateleur, Chasseur, Montreur d'Ours

Références : Animal Trainer - *Career Compendium* p.12

EX-DETENU

(Carrière de Base)

«Oh oui, monsieur. Je me suis complètement repenti. J'ai bien retenu la leçon, messire. Rickard l'honnête, voilà comment qu'on va m'appeler à partir de maintenant, juré !»

Les prisons du Vieux-Monde sont des sous-sociétés brutales où seuls les plus forts et sans pitié survivent. Parmi les rares qui terminent leur peine, la plupart ressortent de pires criminels qu'il n'étaient en entrant. Les shalléennes ont beau prêcher le pardon et le droit à une deuxième chance, mais la dure vérité est que les rares anciens prisonniers qui se repentent réellement sont traités avec la même suspicion que les autres. La plupart des ex-détenus sont relâchés dans le monde avec des opportunités très réduites si ce n'est celle de commettre de nouveaux crimes et de recommencer un cycle dont on échappe difficilement.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	-	+5%	+10%	+5%	-	+10%	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Compétences : Dissimulation, Escamotage, Esquive, Langage Secret (argot des prisonniers)

Talents : Combat de Rue **ou** Lutte, Contorsionniste **ou** Résistance à la maladie, Fuite

Dotations : Arme Improvisée de Bonne Qualité, Dé en Os, Poux, Vêtements en loques.

Accès : Agitateur, Contrebandier, Coupe-Jarret, Escroc, Hors-la-Loi, Pilleur de Tombes, Spadassin, Trafiquant de Cadavres, Voleur.

Débouchés : Bandit de Grand Chemin, Charlatan, Coupe-Jarrets, Hors-la-Loi, Monte-en-l'air, Racketteur, Receleur, Spadassin, Trafiquant de Cadavres, Vagabond.

Références : Ex-Convict - *Career Compendium* p. 70

FERMIER

(Carrière de Base)

«Si on brûle les villes, et qu'on laisse les fermes, de nouvelles villes pousseront sur les cendres. Si Mais si on brûle les fermes, il n'y aura que de l'herbe pour pousser sur les pavés. »

Le vieux féodalisme de l'Empire n'est plus ce qu'il était, et une nouvelle classe entreprenante est venue se placer entre les nobles et les paysans. Dans les villes, les marchands commencent à proliférer. Leur équivalent dans les campagnes est une classe émergente de propriétaires terriens. Des parcelles de terres sont souvent données à des roturiers en récompense pour des faits d'armes ou bien des marchands investissent leur argent dans l'achat de terres appartenant à des nobles sur le déclin. Il arrive rarement que des paysans s'enrichissent assez pour racheter leur terres au seigneur local. Les terres peuvent s'obtenir par héritage, mais aucun droit de succession n'est valable plus d'une ou deux générations pour de simples fermiers. Un fermier emploie beaucoup de main d'œuvre pour s'occuper des terres, mais il travaille aussi dur que n'importe quel paysan, car la richesse apportée par son dur labeur lui confère un statut social particulier dans les communautés rurales.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	+10%	+10%	+5%	-	+5%	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Compétences : Braconnage, Charisme **ou** Intimidation, Conduite d'Attelages, Emprise sur les animaux, Équitation, Évaluation, Marchandage, Métier (Fermier), Soins des animaux.

Talents : Dur à Cuire, Dur en Affaires, Maîtrise (Faux **ou** Fléaux)

Dotations : Chariot tiré par un cheval **ou** un taureau, Faux (armes à 2 mains) **ou** Fléau, chien de berger

Accès : Aubergiste, Artisan, Marchand, Paysan, Vétéran.

Débouchés : Aubergiste, Intendant, Marchand, Milicien, Politicien.

Références : Farmer - *Career Compendium* p.75

PREDICATEUR

(Carrière Avancée)

«Les dieux ne peuvent répondre à toutes les demandes d'aide. En conséquence, nous devons donc leur être reconnaissants pour l'aide qu'ils nous donnent, et toujours être préparés à nous aider nous-mêmes.»

Les prêtres qui servent leurs dieux grâce à leur verbe et leur éloquence se nomment prédicateurs. Contrairement à leur collègues pourvus de dons magiques, les missionnaires n'étudient pas nuit et jour des symboles ésotériques afin d'entrer en communion avec leur dieu. Ils délivrent plutôt des sermons à la populace, car la foi des masses est ce qui permet aux dieux de s'élever plus haut que les démons et les esprits. Mais les prédicateurs ne sont pas que de simples prêcheurs, ils sont aussi artisans, érudits et administrateurs. La sphère d'influence d'un dieu se manifeste dans l'expertise d'un prédicateur dans son domaine, et sa conduite en public personnifie l'idéal divin.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	+10%	+5%	+10%	+10%	+15 %	+20%	+20%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+6	-	-	-	-	-	-

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances Académiques (2 au choix), Connaissances Académiques (théologie), Connaissances Générales (2 au choix), Équitation **ou** Natation, Langage Mystique (Magick), Langue (2 au choix), Lire/Écrire, Marchandage, Perception, Sens de la Magie, Soins.

Talents : Éloquence, Étiquette, Résistance à la Magie

Note : Les Prédicateurs ont accès aux talents et compétences de leur culte précisés dans le Tome de la Rédemption

Dotations : Livre de prière, Vêtements de bonne qualité, symbole religieux, nécessaire à écriture.

Accès : Initié, Moine, Prêtre.

Débouchés : Initié, Moine, Prévôt, Prêtre.

Références : Lay Priest – *Career Compendium* p. 131

PRELAT

(Carrière Avancée)

«Le toit du temple fuit, les chiens sont - encore – introuvables, et Lord Grüber vient de m'inviter à un autre de ses interminables banquets. Il est décidément indéniable que les dieux nous testent à chaque instant.»

Tous les cultes religieux détiennent un certain pouvoir politique. Les prêtres qui représentent leur temple au conseil d'un bourg, d'une ville ou d'une cité peuvent prétendre, pour peu qu'ils soient ambitieux, obtenir certains titres de la part des dirigeants, êtres bien considérés à dans les cours des nobles ou devenir administrateurs des terres entourant leur temple. Les prélats sont aussi doués pour donner des sermons que pour débattre de statuts légaux, ce qui les rend respectés par à la fois par les dirigeants et le clergé. Cependant, l'attrait du pouvoir et de la richesse a conduit bien des prélats vers la corruption. Les prélats sont parfois appelés Vicaires, Archilecteurs, Curateurs ou Recteurs selon les cultes.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	+10%	+15%	+15%	+20 %	+30%	+30%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+6	-	-	-	-	-	-

Compétences : Baratin, Charisme, Comméragé, Connaissances Académiques (2 au choix), Connaissances Académiques (théologie), Connaissances Générales (2 au choix), Équitation **ou** Survie, Expression Artistique (Conteur), Intimidation, Langage Mystique (Magick), Langage Secret (Langage de Guilde) Langue (2 au choix), Lire/Écrire, Perception, Soins.

Talents : Étiquette, Linguistique, Grand Voyageur, Intrigant, Orateur Né, Sain d'Esprit, Valeureux.

Note : Les Prélats ont accès aux talents et compétences de leur culte précisés dans le Tome de la Rédemption.

Dotations : Livre de Prière, Vêtements de Bonne Qualité, Relique Sacrée

Accès : Artisan, Cocher, Éclaireur, Étudiant, Messager, Navigateur, Scribe.

Débouchés : Explorateur, Érudit, Forgeron, Maître-Artisan, Navigateur, Scribe, Vagabond.

Références : Prelate - *Carreer Compendium* p.167

SACRIPANT

(Carrière Avancée)

«La nuit est encore jeune, les amis...encore trois ou quatre heure avant l'aube. Qu'allons nous faire de beau ? »

Certains jeunes individus sont dotés d'un certain charme. Ils ne sont pas nécessairement riches, mais savent comment bien porter leurs vêtements, de manière à paraître élégant, souvent d'une manière originale, légèrement à contre-courant. Ils sont intelligents, rapides et un peu dangereux, comme un jeune chat qui vient d'atteindre l'âge adulte, fier de ses griffes et de ses crocs. Les Sacripants ne sont pas des voleurs, mais il leur arrive de voler. Ils ne sont pas des duellistes, mais il leur arrive de prendre par à des duels. Ils ne sont pas des érudits, mais il leur arrive d'être un peu savants. Ce qu'ils sont avant tout, ce sont des jeunes gens plein de style et de grâce qui aiment se retrouver au cœur de l'action. Un sacripant vit pour le risque et l'exaltation, et sa présence à tendance à enthousiasmer ceux qui sont autour de lui. Il peut être un excellent allié, un dangereux adversaire, ou à peine une distraction, mais une chose est sûre, un sacripant est toujours une rencontre mémorable.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+5%	+5%	+15%	+25%	+10%	+10%	+30%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Compétences : Charisme, Comméragé, Connaissances Générales (2 au choix), Escamotage, Esquive, Évaluation, Fouille, Jeu, Lecture sur les lèvres, Natation, Perception, Résistance à l'Alcool

Talents : Ambidextre **ou** Course à Pied, Combattant Virevoltant **ou** Sur ses Gardes, Dur en Affaires **ou** Code de la Rue, Éloquent **ou** Sixième Sens,

Dotations : Armure Légère (Veste de Cuir), Cape, Dague, Épée ou Pistolet avec minution et poudre pour 10 tirs, Beaux Atours.

Accès : Dilletante, Joueur, Raconteur, Vagabond,

Débouchés : Bandit de Grand Chemin, Charlatan, Duelliste, Espion, Receur.

Références : Rapscallion - *Career Compendium* p.177