Les métiers

Les *métiers* sont représentés par un feuillet vert dans le carnet de personnage du joueur. Un joueur ne reçoit un *métier* que si une des conditions suivantes est remplie :

- s'il a investi des PA/jours dans un *métier libre (métier time-out*) (ex : bûcheron);
- s'il est *employé* par le *propriétaire* d'une *échoppe* ou d'une *propriété* en rapport avec la compétence dont il souhaite faire son *métier (métier time-out*) (ex : joaillier);
- s'il reçoit un *métier time-in* en jeu (ex : veilleur).

Un joueur peut posséder plusieurs *métiers*.

Les propriétaires

Un *propriétaire* possède un feuillet saumon dans son carnet de personnage. Pour être *propriétaire*, il faut avoir acquis en jeu ou lors de la création du personnage une *échoppe* ou une *propriété*.

Un *propriétaire* peut posséder plusieurs *échoppes* et/ou *propriétés*.

Echoppe et propriété

Une *propriété* représente un terrain, une mine, une forêt, etc. Une *échoppe* représente le magasin d'un *propriétaire*, endroit physique ou non, etc. Une *échoppe* peut être déplacée, une *propriété* non.

Pour déplacer une échoppe (exception faite de la forge de niveau 1 qui est portable), il faut payer 5 Lüns / niveau de l'échoppe / jour de voyage (ex: Déménager une échoppe de niveau 3 à 15 jours de marche coûte 5x3x15 = 225 £)

Pour développer une échoppe ou une propriété, il faut investir de l'argent. La somme nécessaire à l'augmentation d'un niveau se calcule sur le niveau à atteindre x 100 Lüns (ex : de 1 à 2 = 200 £, de 2 à 3 = 300 £, etc.).

Il peut exister plus d'une *échoppe* et/ou *propriété* du même type en jeu.

Un acte de vandalisme peut diminuer le niveau d'une *échoppe* d'une unité, de même, saccager des moissons ou du bétail peut amener au retrait d'un niveau de la *propriété.*

Une *échoppe* / *propriété* peut contenir deux *ressources* (cfr. *Ressource* ci-après) par niveau.

Coût d'achat d'une échoppe / propriété à la création

Coût en PA	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Niveau	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

Ressource

Une *ressource* est quelqu'un ou quelque chose qui augmente le rendement d'une *échoppe* ou d'une *propriété* lorsque l'on calcule le gain d'un propriétaire (cfr. Gain du métier).

Pour comprendre le niveau d'une ressource, il faut connaître la notion de *niveau de maîtrise*. Le *niveau de maîtrise* sert à estimer la valeur d'un *employé* basée sur la compétence qui lui sert pour son travail. Le tableau ci-dessous donne pour chaque niveau de compétence, le *niveau de maîtrise* et son appellation en time-in correspondante.

Niveau dans la compétence	Appellation	Niveau de maîtrise
A, B	Apprenti	**1**
C, D	Compagnon	**2**
E	Maître	**3**

Une *ressource* a un niveau variable et se calcule comme suit :

Type de ressource	Niveau	£ rapportés au propriétaire
Employé Apprenti	**1**	**1**
Employé Compagnon ou *employé* médecin*	**2**	**2**
Employé Maître	**3**	**3**
Matériel, technique (enclume de qualité, etc.)	**1 à 5**	**1 à 5**

* : cfr. Exception métier time-out ci-dessous.

Métiers time-out

Les métiers time-out ont un niveau allant de 1 à 5 et représentent des métiers qu'il n'est possible de développer que par l'expérience (jour dépensés). Dans ce genre de métiers, on distingue 2 types, ceux qui dépendent d'une compétence existante (orfèvrerie, forgeron, joaillerie, etc.) et ceux qui ne dépendent d'aucune compétence – les *métiers libres* (bûcheron, apiculteur, etc.). Le niveau d'un métier à compétence est toujours équivalent au niveau de la compétence, il n'est donc pas nécessaire de dépenser également des jours dans son métier pour le faire évoluer. Le niveau d'un métier libre est calculé suivant la table d'avancement ci-dessous. Une exception existe pourtant pour le médecin (compétence non variable). Un médecin est considéré avoir un métier de niveau 3 et comme ayant le niveau de maîtrise 2.

Métiers à compétence (basé sur des compétences variables)

Coût en PA	**2**	**4**	**6 ***	**8**	**10**
Niveau métier	**A**	**B**	**C**	**D**	**E**
Lün / jour	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

* : Médecin

Métiers libres

Coût en PA	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

N°métier	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Lün / jour	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

Métiers time-in

Un métier time-in n'a pas de niveau, il est fixe. Il ne dépend pas d'une compétence. Ce type de métier est basé sur le statut social de la profession du joueur. Ces métiers ne peuvent évoluer par l'expérience, il ne peuvent être modifiés qu'en time-in (promotion en jeu, etc.).

Certaines fonctions officielles procurent automatiquement un métier au joueur qui les assume (ex : 2ème cercle Guilde, Milicien, Veilleur, Héraldiste, Prévôt, etc.). Suivant la fonction time-in, le salaire par jour varie. Le salaire des divers métiers time-in est à découvrir en jeu.

Utilisation d'un métier

1°) Métier time-in

Un métier time-in rapporte autant de Lün que spécifiés dans le tableau ci-dessus pour chaque jour dépensé à travailler. Un métier time-in n'est donc soumis à aucunes contraintes d'utilisation, excepté la situation scénaristique du joueur. Il n'est donc pas nécessaire de posséder une *échoppe* ou une *propriété* pour gagner de l'argent grâce à un métier time-in.

2°) Métier time-out

Un métier time-out ne peut rapporter de l'argent que si le joueur est *propriétaire* d'une *échoppe* ou d'une *propriété* en rapport avec son métier, ou encore si le joueur est *employé* par un *propriétaire* ayant une *échoppe* ou une *propriété* en rapport avec son métier.

Avoir juste un métier time-out ne suffit pas à rapporter de l'argent.

Le gain d'un métier time-out se calcule comme suit pour un joueur ***employé*** :
Lüns gagnés / jour = niveau du métier.

Ex : Jean est niveau D en joaillerie et travaille dans l'échoppe de joaillerie de Samuel. Jean gagnera 4 £ / jour de travail.

Le gain d'un métier time-out se calcule comme suit pour un joueur ***propriétaire*** :
Lüns gagnés / jour = son niveau de métier + niveau de l'échoppe ou de la propriété + niveau des ressources de l'échoppe ou de la propriété.

Ex : Notre Samuel ci-dessus possède une *échoppe* de niveau 4, il engage Jean (*ressource* de niveau de maîtrise 2) et possède une loupe diardraine magique de très grande précision qui aide à la taille de gemmes (*ressource* niveau 4). Samuel possède lui-même la compétence de joaillerie au niveau E. Son gain par jour est de 4 (niv. *échoppe*) + 2 (niv.

ressource) + 4 (niv. *ressource*) + 5 (niv. *métier*) = 15 £ / jour. L'*échoppe* de Samuel pourrait encore accueillir 6 autres *ressources* supplémentaires vu qu'elle est de niveau 4 et que son maximum de *ressource* est donc de 8.

Remarque :
Il faut qu'il y ait au moins une personne (le *propriétaire* ou un *employé*) qui ait un niveau dans le métier dépendant d'une *échoppe* / *propriété* pour que cette dernière puisse rapporter de l'argent au *propriétaire*. Cela veut donc dire qu'un *propriétaire* ne connaissant pas le métier en rapport avec son *échoppe/ propriété* peut tout de même gagner de l'argent en y travaillant à la condition qu'il ait au moins un *employé* (*ressource*) ayant un niveau dans le métier nécessaire à son *échoppe*/*propriété*.

Ex : dans l'exemple ci-dessus, si Samuel ne connaissait pas la compétence joaillerie et n'avait pas Jean comme *ressource*, il n'aurait donc pas *d'employé* et ne pourrait gagner de l'argent grâce à son *échoppe*.