

Les PNJ pour la campagne égyptienne

Les classes de perso indiqués entre parenthèse sont celles qui me viennent spontanément à l'esprit, mais je reste ouvert à d'autres propositions. Pour les abréviations : brute (variante du guerrier), magicien, guerrier, prêtre, prêtre cloîtré, rôdeur, rôdeur urbain, roublard et spadassins.

Adeptes : Alchimiste (prê Isis, prê clo ou mag)
Astrologue (mag)
Embaumeur (prê Annubis)
Guérisseuse (prê Sekhmet)
Oracle (prê Amon Ré, prê clo)
Dresseur de crocodiles (prê Sobek)

Experts : Architecte (rou, prê de Toth, prê clo)
Capitaine de bateau (rôd, rou ou spa)
Contremaitre (gue ou rou)
Espion (rou ou rôd urb)
Juriste (prê Maat ou rou)
Marchand (rou)
Messager (rou)
Scribe (rou, prê Toth, prê clo)
Eclaireur (rou ou rôd)

Expertes : Danseuse (rou)
Musicienne (rou)

Hommes d'armes : Archer (gue, rôd ou spa)
Conducteur de char (gue ou rôd)
Gardien du temple (gue ou spa)
Lancier (gue, rôd ou spa)
Officier (gue, rôd urb ou spa)
Soldat de brèche (gue)

Hommes du peuple : Artisans de bouche (aubergiste, boucher, boulanger, brasseur et meunier)
Artisans (charpentier naval, ébéniste, forgeron, mineur, orphèvre, potier, tailleur de gemme et tanneur)
Bâtisseurs (charpentier, maçon, peintre, puisatier, sculpteur et tailleurs de pierre)
Bateliers
Paysan (berger, chasseur, cultivateur, éleveur de porc ou mules et vacher)
Serviteurs (porteur, éventeur)

Femmes du peuple : Artisanes (couturière, tisseuse et vanneuse)
Paysannes (bergère, éleveuse de volaille, cultivatrice, porteuse d'eau)
Servantes (coiffeuse, cuisinière, maquilleuse et domestique)

Nobles : Concubin/concubine (gue, spa, prê, rou)
Dame de compagnie (femme) (rou)
Epoux/épouse (gue, spa, prê, rou)
Intendant (rou)
Officier supérieur (homme) (gue, prê Horus, spa)

Spécialités des gens du peuple (le second artisanat est tirés aléatoirement)

Artisans	1 Charpentier naval (bru) 2 Ebéniste 3 Forgeron (gue ou bru) 4 Mineur (bru) 5 Orphèvre 6 Potier 7 Tailleur de gemme 8 Tanneur	Artisans de bouche	1 Aubergiste 2 Boucher 3-4 Boulanger 5 Brasseur 6 Meunier
Bâtisseurs	1 Charpentier (bru) 2 Maçon 3 Peintre 4 Puisatier 5 Sculpteur 6 Tailleur de pierre (bru)	Paysans	Berger (rôd) Chasseur (rôd) Cultivateur (bru) Eleveur d'anes et de mules Eleveur de porc Vacher
Artisannes	1 Couturière 2 Tisseuse 3 Vanneuse	Paysannes	Bergère Cultivatrice Eleveuse de volaille Porteuse d'eau
Servantes	Coiffeuse Cuisinière Maquilleuse Domestique		

Jokers :

Chaque joueur pourra choisir un des 3 bonus ci dessous pour booster les PNJ de son choix.

Donner à un PNJ (sauf le prince) une classe de PJ et des caractéristiques de PJ soit 36 au lieu de 26.

Distribuer 3 niveaux aux PNJ (sauf le prince), pour en faire passer trois niv 2 ou un niv 2 et un niv 3, ou encore un seul au niv 4.

Distribuer 3 objets magiques mineurs ou 1 objet intermédiaire aux PNJ nobles ou issus du clergé ou encore au prince, les objets étant tirés aléatoirement (2 tirages et on garde le plus avantageux).

Profils des PNJ :

Adeptes	sexe	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Compétences Dons
Alchimiste	H/F	10	10	12	16	12	12	Art de la magie, artisanat (alchimie), concentration, connaissance (mystère, religion), premiers soins.
Astrologue	H/F	10	10	12	16	12	12	Art de la magie, concentration, connaissance (astrologie, mystère),
Dresseur	H/F	12	12	12	12	14	12	Art de la magie, concentration, connaissance (nature), dressage.
Embaumeur	H/F	12	10	12	14	14	12	Art de la magie, artisanat (alchimie, embaumement), concentration, connaissance (religion).
Guerisseuse	F/F	10	10	14	14	14	12	Art de la magie, artisanat (herboristerie) concentration, dressage, premiers soins.
Oracle	H/F	10	10	12	14	14	14	Art de la magie, bluff 1/2, concentration, connaissance (religion, mystères)

(les adeptes lancent des sorts de la même manière que les prêtres, ils ont accès à un répertoire beaucoup plus limités. S'ils sont dévoué à un dieu, ils peuvent avoir accès à de ses domaines).

Experts	sexe	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Compétences Dons
Architecte	H	10	12	12	16	10	12	Artisanat (dessin et bati aléatoire), bluff, connaissance (archi, math, géo), diplomatie, estimation, fouille, maîtrise des cordes.
Capitaine de bateau	H	12	12	12	12	14	12	Connaissance (géographie), détection, diplomatie, équilibre, intimidation, maîtrise des cordes, pro (marin), saut. Talent (marin), maniement fouet.
Contremaître	H	14	12	12	10	12	14	Artisanat (charpente et maçonnerie), diplo, dressage, intimidation, maîtrise des cordes, renseignement, 2 langues supp. Maniement du fouet, talent (artisanat).
Éclaireur	H	12	14	14	12	12	10	Détection, dpl silencieux, discrétion, équitation, escalade, natation, perception auditive, survie. Discret, vigilance.
Espion	H/F	10	14	12	12	12	14	Bluff, déguisement, dépl sil, détection, diplomatie, discrétion, percep audit, renseignement. Fin limier et fourberie.
Juriste	H	10	12	12	14	14	12	Bluff, connaissance (loi et religion), diplomatie, estimation, fouille, intimidation, psychologie, renseignement. Négociation et persuasion.

Marchand	H	10	12	12	12	14	14	Bluff, conn (géographie), diplomatie, dressage, équitation, estimation, survie, 2 langues sup. Négociation et persuasion.
Messenger	H	12	12	12	12	12	14	Bluff, connaissance (noblesse et royauté), diplomatie, discrétion, dressage, équitation, psychologie, survie. Négociation et talent (équitation).
Scribe	H	10	10	12	16	12	12	4 connaissances au choix, contrefaçon, décryptage, diplomatie, estimation, fouille, 2 langue supp. Méticuleux et négociation.

Expertes	sexe	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Compétences Dons
Danseuse	F	12	14	12	12	10	14	Accrobatie, bluff, diplomatie, profession (domestique), représentation (danse, chant et percussion), saut. Talent (danse), négociation.
Musicienne	F	12	14	12	12	10	14	Artisanat (instruments de musique), bluff, diplomatie, profession (domestique), représentation (harpe, flutte, chant, percussion). Talent (une représentation), négociation.

Gens du peuple	sexe	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Compétences Dons
Artisan de bouche	H	14	12	12	12	12	12	Artisanat 1, artisanat 2, survie, dressage. Talent (artisanat 1), négociation.
Artisan	H	12	14	12	12	12	12	Artisanat 1, artisanat 2, survie, dressage. Talent (artisanat 1), vigueur surhumaine.
Batelier	H	12	14	12	12	12	12	Pro (marin), m des cordes, natation, survie. Talent (pro ou survie), funambule.
Bâtitseur	H	14	12	12	12	12	12	Arti 1, arti 2, escalade, maitrise des cordes. Talent (artisanat 1), vigueur surhumaine.
Paysan	H	12	12	14	12	12	12	Pro (cultivateur), arti (bat) dressage, survie Talent (pro, dres ou surv), vigueur surhum.
Servant	H	14	12	12	12	12	12	Pro (domestique), détection, diplomatie 1/2, dressage. Vigueur surhumaine, négociation.
Artisane	F	12	12	12	12	14	12	Arti 1, arti 2, détection, pro (maternité).
Paysanne	F	12	12	14	12	12	12	Pro (cultivateur et mater), dressage, survie.
Servante	F	12	12	12	12	12	14	Artisanat (...), pro (domestique), détection, diplomatie 1/2. Talent (arti ou pro), négociation.

Hommes d'armes	sexe	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Compétences Dons
Archer	H	12	16	12	10	12	10	Escalade, natation, saut. Tir à bout portant, tir de loin.
Conducteur de char	H	12	14	12	10	12	14	Dressage, équitation, acrobatie 1/2. Combat sur char, attaque au galop.
Lancier	H	14	12	14	10	12	12	Escalade, natation, saut. Prédilection épieu, tir à bout portant.
Officier	H	12	14	12	10	12	14	Intimidation, équitation, diplomatie 1/2. Esquive, prédilection képesh.
Soldat de brèche	H	16	12	14	10	10	10	Escalade, natation, saut. Attaque en puissance, enchainement.

Nobles	sexe	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Compétences Dons
Dame de compagnie	F	8	10	12	12	14	16	Bluff, connaissance (noblesse et folklore palais), diplomatie, représentation (chant), 2 langues sup. Talent (chant), talent (diplomatie ou bluff).
Intentant	H/F	10	12	12	14	12	14	Bluff, connaissance (noblesse), diplomatie, intimidation, renseignement, perception auditive, psychologie. Négociation et fin limier.
Officier supérieur	H	12	14	12	12	10	14	Détection, diplomatie, équitation, intimidation, natation, psychologie. Maniement fouet, combat sur char.