

Les Personnages non Joueurs

Astuces

Voici une liste de conseils que je vous donne pour former votre équipe avec des personnages non joueurs. Ce n'est pas un absolu et vous n'êtes pas obligé de les suivre.

- Si vous voulez avoir beaucoup de points d'expériences vous devez engager un **Professeur** et un **Instructeur**. A eux deux vous avez déjà 25% d'augmentation de vos points d'expériences sans faire le moindre effort. Aussi, vous perdez 10% de votre or car ça coûte cher de nos jours une bonne instruction !
- Si vous devez aller dans une région avec un Town Portal, faite en usage. Ca ne coûte rien en temps. Si vous n'avez pas le sort au niveau maître engager quelqu'un.
- Lorsque vous voyagez entre les régions, faite usage de PNJ pour réduire les temps morts. Vous avez des PNJ pour les voyages à pied, en bateau ou en calèche. Engager deux personnages de profession différente pour la même caractéristique. Vous allez gagner des mois de voyages. C'est d'ailleurs comme cela que j'arrive avoir des scores absolument insanes.
- Si vous avez besoin d'or, surtout au début du jeu, engager un banquier. Mais vous pouvez aussi aller dans le donjon de NWC et vider la petite caisse.
- N'engager JAMAIS deux PNJ de la même profession. Vous ne pouvez pas cumuler les bonus des deux PNJ de la même profession. Si vous engager deux banquiers dans votre équipe c'est pas +20% de bonus mais **-4%**. Par contre des professions similaires sont possible. Par exemple :
 - Pour un maximum d'expérience supplémentaire : un instructeur et un professeur. +25%
 - Pour un maximum d'or supplémentaire : un banquier et un intendant. +12%
 - Pour un meilleur prix sur la marchandise : un escroc et un marchand +24%
 - Pour voyager à pieds entre les régions : un pisteur et un éclaireur. -4 jours sur les voyages.
 Faite vos comptes et regarder bien les combinaison gagnante !

Les Professions

Les professions des PNJ dans le monde d'Enroth. Toutes les professions ont 10 points de chance (10 / nombre de professions = pourcentage) d'apparaître dans n'importe quelle région ou il y a des humains se promenant. Je ne sais pas quelle est l'influence de la personnalité des professions dans le jeu, mais je vous laisse la colonne. Il est possible que cela influence la compétence de la diplomatie. Chaque personnage que vous prenez avec vous, vas vous coûter de l'argent pendant la route. Lorsque vous trouvez de l'or il vous prendra un certain pourcentage. Ce pourcentage est proportionnel au prix d'engagement. Par exemple un expert guérisseur coûte 2'000gp, alors il vous prendra 20% de votre or trouvé. L'équation est simple, coût d'engagement divisé par 100.

Professions	Coût	Personnalité	Bénéfice
Forgeron	200	Marchand	Réparation d'armes illimitée.
Armurier	200	Marchand	Réparation d'armures illimitée.
Alchimiste	400	Sorcier	Réparation d'objets magiques illimitée.
Erudit	500	Erudit	Identification d'objets illimitée et bonus de 5 pour-cent sur les points d'expérience.
Guide	100	Aventurier	Parcours sur carte réduits de 1 journée (minimum 1 jour).
Éclaireur	200	Aventurier	Parcours sur carte réduits de 2 journées (minimum 1 jour).
Pisteur	300	Aventurier	Parcours sur carte réduits de 3 journées (minimum 1 jour).
Marin	100	Paysan	Parcours maritimes réduits de 2 journées (minimum 1 jour).
Navigateur	200	Erudit	Parcours maritimes réduits de 3 journées (minimum 1 jour).
Guérisseur	500	Prêtre	Rend aux membres de l'équipe tous leurs points de vie une fois par jour.
Expert Guérisseur	2'000	Prêtre	Rend tous les points de vie et guérit de nombreuses conditions (pas la mort, la statufication ou l'éradication) une fois par jour.

Professions	Coût	Personnalité	Bénéfice
Maître Guérisseur	5'000	Prêtre	Rend tous les points de vie et guérit toutes les conditions une fois par jour.
Professeur	300	Erudit	Bonus de 10 pour-cent sur les points d'expérience gagnés.
Instructeur	700	Erudit	Bonus de 15 pour-cent sur les points d'expérience gagnés.
Ecuyer	300	Paladin	Bonus de deux points à toutes les compétences d'armes pour tous les personnages.
Maître d'Armes	400	Paladin	Bonus de trois points à toutes les compétences d'armes pour tous les personnages.
Apprenti	500	Sorcier	Bonus de deux points à toutes les compétences de Magie pour tous les personnages.
Mystique	1'000	Sorcier	Bonus de trois points à toutes les compétences de Magie pour tous les personnages.
Maître magicien	2'000	Sorcier	Bonus de quatre points à toutes les compétences de Magie pour tous les personnages.
Négociant	100	Marchand	Bonus de quatre points à la compétence de Marchand pour tous les personnages.
Marchand	200	Marchand	Bonus de six points à la compétence de Marchand pour tous les personnages.
Scout	300	Voleur	Bonus de six points à la compétence de Perception pour tous les personnages.
Conseiller	200	Official	Bonus de quatre points à la compétence Diplomatie pour tous les personnages.
Avocat	300	Noble	Bonus de huit points à la compétence Diplomatie pour tous les personnages.
Cambrioleur	200	Paysan	Bonus de quatre points à la compétence Désarmer Piège pour tous les personnages.
Serrurier	300	Marchand	Bonus de six points à la compétence Désarmer Pièges pour tous les personnages.
Idiot	100	Fanatique	Bonus de cinq points à la caractéristique Chance de tous les personnages.
Chimney Sweep	200	Paysan	Bonus de vingt points à la caractéristique Chance de tous les personnages.
Porteur	100	Paysan	Nécessite une ration de nourriture de moins par utilisation de l'option campement (minimum d'une ration utilisée).
Maître de Quart	200	Aventurier	Nécessite deux rations de nourriture de moins par utilisation de l'option campement (minimum d'une ration utilisée).
Facteur	500	Official	Bonus de dix pour-cent sur tout l'or trouvé.
Banquier	1'000	Noble	Bonus de vingt pour-cent sur tout l'or trouvé.
Cuisinier	300	Paysan	Crée une ration de nourriture par jour (maximum de 14 jours).
Chef	400	Noble	Crée deux rations de nourriture par jour (maximum de 14 jours).
Chevalier	100	Aventurier	Deux jours de trajet de moins lors de voyages en utilisant des moyens de transport (minimum une journée).
Barde	1'000	Paladin	Bonus permanent de réputation pour une seule catégorie.
Enchanter	1'000	Sorcier	Protection contre les quatre éléments augmentée de 20.
Cartographe	200	Sorcier	Sort Œil du Sorcier devient permanent au niveau Expert.
Maître du Vent	2'000	Sorcier	Permet de lancer le sort de Vol (durée 2 heures) une fois par jour.
Maître de l'Eau	1'000	Sorcier	Permet de lancer le sort Marcher sur l'Eau (durée 3 heures) une fois par jour.
Gardien de la Porte	2'000	Sorcier	Permet de lancer le sort Portail de Rappel au niveau maître une fois par jour.
Acolyte	200	Prêtre	Permet de lancer le sort Bénédiction (durée 2 heures) au niveau maître une fois par jour.
Piper	300	Paladin	Permet de lancer le sort Héroïsme (durée 2 heures) au niveau maître une fois par jour.
Explorateur	100	Aventurier	Tous les parcours durent une journée de moins (minimum une journée).
Pirate	500	Voleur	Tous les trajets maritimes durent deux jours de moins, or trouvé augmenté de dix pour-cent, et réputation abaissée d'une catégorie.

Professions	Coût	Personnalité	Bénéfice
Cavalier	600	Paladin	Compétences d'Armes et d'Armures sont augmentées de deux points pour tous les personnages.
Psychique	400	Erudit	Compétence Perception est augmentée de cinq points et la caractéristique de Chance est augmentée de dix points pour tous les personnages.
Gitan	100	Voleur	Utilisation de nourriture réduit de une ration lorsque l'équipe se repose (minimum une journée), compétence marchandage est augmentée de trois points pour chaque personnage et la réputation est diminuée d'une catégorie.
Négociateur	500	Official	Compétences Marchand et Diplomatie sont augmentées de quatre points pour tous les personnages.
Escroc	200	Voleur	Compétence Marchand est augmentée de huit points pour chaque personnage et la réputation est abaissée d'une catégorie.
Burglar	2'000	Voleur	Compétence Désamorçage est augmentée de huit points pour tous les personnages et la réputation est abaissée d'une catégorie. Il/elle ne coûte rien !
Paysan	1	Paysan	-
Serf	1	Paysan	-
Tailleur	5	Marchand	-
Laboureur	1	Paysan	-
Fermier	1	Paysan	-
Cordonnier	5	Marchand	-
Potier	2	Marchand	-
Tisserand	2	Marchand	-
Tonnelier	3	Marchand	-
Ditch Digger	1	Paysan	-
Miller	2	Paysan	-
Carpenter	5	Marchand	-
Stone Cutter	4	Fanatique	-
Jester	10'000	Fanatique	-
Trappeur	5	Aventurier	-
Joueur	1	Fanatique	-
Rustler	3	Voleur	-
Hunter	5	Aventurier	-
Scribe	10	Erudit	-
Missionnaire	10	Prêtre	-
Employé	8	Officiel	-
Gard	10	Gard	-
Disciple de Baa	1	Fanatique	-
Noble	100	Noble	-
Gambler	10	Voleur	-