

## Création des P.N.J automatisée

Ce qui suit permet de répartir plus équitablement les points de création pour les personnages non joueur, et un abaque pour générer les capacités de ces derniers en économisant vos neurones...

Tableau de carrières

| Nombre | Type           | Age  | Ecart  | Bonus de carac. | Bonus de Compétence | Divers | Spécialisations & expertises |
|--------|----------------|------|--------|-----------------|---------------------|--------|------------------------------|
| 1      | Initiale       | 10   | --     | 15              | 10                  | 5      | 1                            |
| 2      | Initiale       | 15   | 5      | 20              | 10                  | 5      | 2                            |
| 3      | Supplémentaire | 25   | 10     | 3               | 5                   | 5      | 1                            |
| 4      | Supplémentaire | 35   | 15     | 3               | 5                   | 5      | 1                            |
| 5      | Supplémentaire | 50   | 20     | 3               | 5                   | 5      | 1                            |
| 6      | Supplémentaire | 70   | 40     | 3               | 5                   | 5      | 1                            |
| 7      | Supplémentaire | 110  | 80     | 3               | 5                   | 5      | 1                            |
| 8      | Supplémentaire | 190  | 160    | 3               | 5                   | 5      | 1                            |
| 9      | Supplémentaire | 350  | 300    | 3               | 5                   | 5      | 1                            |
| 10     | Supplémentaire | 650  | 600    | 3               | 5                   | 5      | 1                            |
| 11     | Supplémentaire | 1250 | 1250   | 3               | 5                   | 5      | 1                            |
| 12     | Supplémentaire | 2500 | 1250   | 3               | 5                   | 5      | 1                            |
| 13     | Supplémentaire | 3750 | 1250   | 3               | 5                   | 5      | 1                            |
| 14     | Supplémentaire | 5000 | 1250   | 3               | 5                   | 5      | 1                            |
| 15     | Supplémentaire | 6250 | Etc... | 3               | 5                   | 5      | 1                            |

Vous pouvez dispatcher les points à votre convenance, et les noter à la suite sous forme de bonus (4+1+2, etc.) et faire les comptes. La colonne divers sons des points de bonus qui s'utilisent à votre guise mais si ils permettent de payer des avantages, des contacts, des titres ou de l'équipement. Attention :il faut en utiliser 3 pour offrir un point de caractéristique à votre création.

Mais comme ce procédé est aride, voici de quoi diversifier vos monstres et boss de fins de niveau avec des bonus inattendus :

| Puissance | Qualification | Carrière | Bonus | Niveau maximal de trait* |
|-----------|---------------|----------|-------|--------------------------|
|-----------|---------------|----------|-------|--------------------------|

|            |                |         |   |    |
|------------|----------------|---------|---|----|
| Modérée    | P.J. Débutant  | 2       | 1 | 12 |
| Moyenne    | P.J. + 500 xp  | 5       | 2 | 17 |
| Affirmée   | P.J. + 1000 xp | 8       | 3 | 23 |
| Supérieure | P.J. + 2000 xp | 14      | 4 | 30 |
| Totale     | P.J. + 4000 xp | 25 et + | 5 | 38 |

\* spécialisation ou expertises non comprises

### Bonus et Pouvoirs Particuliers

#### Pouvoirs de P.n.j.

|        |   |
|--------|---|
| 1      | Avantage hors du commun (bénéfice x3) au choix.                                     |
| 2      | Attaques empoisonées, toxiques, ou enflammées (dégâts surnaturels)                  |
| 3      | Immunisé contre une Arcane et ses corollaires                                       |
| 4      | Régénération continue (1 Niveau de santé par tour)                                  |
| 5      | Propriété extraordinaire (arme, armure, famille, serviteur)                         |
| 6      | Très riche  |
| 7      | Organisation, société, ou armée à ses ordres  |
| 8      | Bonus de +1 carrière  |
| 9      | Statut exceptionnel (et la crédibilité qui va avec car noble, prélat, prophète)     |
| 1<br>0 | Carctéristique ou compétence hors du commun (20 et +) ou polymorphe/<br>Lybrescence |

#### Pouvoirs des monstres

|        |  |
|--------|--|
| 1      | Grand (+2 en Force et +1 en Endurance)   |
| 2      | Attaques empoisonées, toxiques, ou enflammées (dégâts surnaturels)               |
| 3      | Immunisé contre une Arcane et ses corollaires                                    |
| 4      | Régénération continue (1 Niveau de santé par tour)                               |
| 5      | Intelligence supérieure/ possédé   |
| 6      | Essaim / multiple  |
| 7      | Tueur (5 points entre Cc/ Es et A)   |
| 8      | Attaque à distance/ se téléporte ou vole   |
| 9      | Discret/ Métamorphe/ invisible   |
| 1<br>0 | Mort Vivant (2 cases Légère, 2 cases Sérieuse, 2 cases Grave, 2 cases Critiques) |

## Pouvoir des objets

|    |  |
|----|--|
| 1  | Domages/ Protection ou effet amélioré de 2 points            |
| 2  | Résistance améliorée : : + 20 points de structure            |
| 3  | Intelligent/ possédé   |
| 4  | Régénération continue (10 Points de Structures par tour)     |
| 5  | Immunise son porteur contre une Arcane et ses corrolaires    |
| 6  | Empoisonné ou cause des dommages à distance                  |
| 7  | Champ de protection de qualité Surnaturelle                  |
| 8  | Prescience : donne une relance par combat                    |
| 9  | Confère une compétence au choix de 17, de 23 ou de 28        |
| 10 | Confère une caractéristique au choix de 17, de 23 ou de 28 . |