

PNJ Communs Dans le Vieux Monde

Dans ce Document sont présentés les PNJ les plus communs du vieux Monde que les PJ auront à combattre.

Pour diversifier les PNJ sans trop avoir des différences énormes, un système est proposé : dans certaines caractéristiques, deux valeurs séparées par « à » ou par un « - » sont données : ceci est une fourchette de caractéristiques.

Dans un souci de vraisemblance, les PNJ seront, comparés aux monstres et autres PNJ de différents ouvrages, plus puissants car pourquoi un Voleur PJ serait-il beaucoup plus fort qu'un Voleur PNJ ?

Ce système sera adapté aux groupes de deuxième-troisième carrières...

Mais n'oubliez pas ! A PNJ plus fort Monstre plus fort aussi !

Le Babar

Ce document est soumis aux lois sur les droits d'auteurs...

Pour me contacter c'est « gros.monstre@gmail.com »

Toutes les images proviennent du Supplément pour Warhammer 2eme édition « Les Royaumes de la Sorcellerie » édité par Bibliothèque Interdite





1) PNJ Neutres

Berserk Norse :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
40-50	21	35-40	40	25	20	35	15	1	12 à 14	4	-

Armure : Tête (0) Bras (0) Torse (0) Jambes (0)

Compétences :

Connaissances générales (Norsca), Expression artistique (Conteur), Intimidation, Langue (Norse), Natation, Résistance à l'alcool,

Talents :

Frénésie, Maîtrise (Armes lourdes), Menaçant, Sur ses gardes

Brute :

Une Brute peut servir à commander la plupart des groupes de PNJs (mais si elle commande un groupe avec des compétences/talents précis, pensez à les lui ajouter (ex : une Brute Norse aura les talents et les compétences suivantes supplémentaires : Langue (Norse), Natation, Connaissances générales (Norsca), Menaçant, Frénésie, Sur ses gardes))

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
45-60	30	45	40	30	20	40	35	1 à 2	14 à 16	4	-

Armure : Tête (0) Bras (0) Torse (1) Jambes (0)

Compétences :

Commandement ou Evaluation, Equitation ou Fouille, Esquive, Intimidation, Perception, Résistance à l'alcool

Talents :

Combat de rue, Coups précis, Coups puissants, Maîtrise (Armes lourdes) ou Maîtrise (Fléaux)

Chaman :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
35-40	35	35	35-40	45	50	55	40-45	1	12 à 15	4	2 à 3

Armure : Tête (0) Bras (0) Torse (0) Jambes (0)

Compétences :

Charisme, Comméragage, Connaissances académiques (Théologie), Connaissances académiques (au choix), Connaissances générales (au choix), Connaissances générales (au choix), Equitation, Expression artistique (Chanteur), Expression artistique (Conteur), Expression artistique (Danseur), Focalisation, Intimidation, Langage mystique (Démoniaque) ou langage mystique (Magick), Langue (au choix), Perception, Sens de la magie, Soins

Talents :

Harmonie aethyrique ou Méditation, Inspiration divine (Esprits), Mains agiles, Orateur né

Champion :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
55-60	50-55	45	45	50	25	50	20	2 à 3	16 à 18	4	-

Armure : Tête (1) Bras (2) Torse (2) Jambes (2)

Compétences :

Esquive, Evaluation, Intimidation, Perception

Talents :

Course à pied ou Réflexes éclair, Lutte, Maître artilleur, Maîtrise (au choix), Maîtrise (au choix), Maîtrise (au choix), Parade éclair, Rechargement rapide, Sur ses gardes, Tir en puissance

Chasseur :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
25	40-45	30	35	45-50	30-35	25	25	1	12	4	-

Armure : Tête (0) Bras (1) Torse (1) Jambes (1)

Compétences :

Alphabet secret (Rôdeur), Braconnage ou Déplacement silencieux, Dissimulation, Fouille ou Natation, Perception, Pistage, Survie

Talents :

Camouflage rural ou Tireur d'élite, Dur à cuire ou Maîtrise (Arcs longs), Rechargement rapide, Réflexes éclair ou Résistance accrue

Chasseur de Primes :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
30-35	35-40	35	30	40-45	25	25	15	1	12 à 14	4	-

Armure : Tête (0) Bras (2) Torse (2) Jambes (1)

Compétences :

Déplacement silencieux, Filature, Fouille, Intimidation, Perception, Pistage, Survie

Talents :

Adresse au tir ou Coups puissants, Camouflage rural, Coups assommants ou Tireur d'élite, Maîtrise (Armes paralysantes)

Chevalier :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
55-60	20	45	45	45	35	40	35	2	14 à 16	4	-

Armure : Tête (4) Bras (4) Torse (4) Jambes (4)

Compétences :

Connaissances académiques (Généalogie/héraldique) ou Connaissances académiques (Religion), Connaissances académiques (Stratégie/tactique), Equitation, Esquive, Langage secret (Langage de bataille), Langue (au choix), Langue (au choix), Perception

Talents :

Coups puissants Maîtrise (Armes de cavalerie) Maîtrise (Armes lourdes) Maîtrise (Fléaux)

Chevalier errant :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
45-50	20	35	35	40	30	35	35	2	13 à 15		

Armure : Tête (3) Bras (3) Torse (3) Jambes (3)

Compétences :

Connaissances académiques (Généalogie/héraldique), Connaissances générales (au choix), Dressage, Equitation, Esquive, Langue (au choix), Soins des animaux, Survie

Talents :

Coups puissants, Etiquette, Grand voyageur, Maîtrise (Armes de cavalerie), Vertu du chevalier

Erudit :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
25	30	30	30	45	55-65	45-50	45	1	13	4	-

Armure : Tête (0) Bras (0) Torse (0) Jambes (0)

Compétences :

Connaissances académiques (au choix), Connaissances académiques (au choix), Connaissances académiques (au choix), Connaissances générales (au choix), Connaissances générales (au choix), Connaissances générales (au choix), Evaluation ou Métier (Cartographe), Langue (au choix), Langue (au choix), Langue (au choix), Langue (Classique), Lire/écrire, Perception

Talents :

Linguistique

Fanatique :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
30-35	20	35	40	25	20	30-35	25	1	14 à 16	4	-

Armure : Tête (0) Bras (1) Torse (2) Jambes (1)

Compétences :

Charisme, Connaissances académiques (Théologie), Connaissances générales (Empire), Intimidation, Lire/écrire

Talents :

Dur à cuire ou Sociable, Eloquence, Force accrue ou Sang-froid, Maîtrise (Fléaux)

Garde :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
30-35	30	35	30	35	35-40	25	30	1	14	4	-

Armure : Tête (3) Bras (3) Torse (3) Jambes (3)

Compétences :

Commérage, Connaissances académiques (Droit), Esquive, Fouille, Intimidation, Perception, Pistage

Talents :

Combat de rue ou Désarmement, Coups assommants, Coups puissants, Intelligent ou Sang-froid

Gardien Tribal (Elfe) :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
30-35	30-35	30	30	40-45	40	35	30	1	12 à 13	5	-

Armure : Tête (0) Bras (2) Torse (2) Jambes (2)

Compétences :

Déplacement silencieux Dissimulation Escalade Esquive Fouille ou Soins Perception Pistage Survie

Talents :

Camouflage rural ou Tireur d'élite Guerrier né ou Rechargement rapide

Grand Prêtre :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
40-50	40	45-50	45-50	40	50	60	55	2	15 à 20	4	3 à 4

Armure : Tête (0) Bras (0) Torse (2) Jambes (0)

Compétences :

Charisme, Comméragé, Connaissances académiques (au choix), Connaissances académiques (au choix), Connaissances académiques (au choix), Connaissances académiques (Théologie), Connaissances générales (au choix), Connaissances générales (au choix), Equitation ou Natation, Focalisation, Intimidation, Langage mystique (Magick), Langue (au choix), Langue (au choix), Langue (au choix), Sens de la magie, Soins

Talents :

Etiquette, Harmonie aethyrique ou Méditation, Incantation de bataille ou Projectile puissant, Magie mineure (au choix), Magie mineure (au choix), Mains agiles ou Sain d'esprit

Initié :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
35-40	35	30	35	30	40	40	40	1	13	4	-

Armure : Tête (0) Bras (0) Torse (1) Jambes (0)

Compétences :

Charisme, Connaissances académiques (Astronomie) ou Connaissances académiques (Histoire), Connaissances académiques (Théologie), Langue (Classique), Langue (Reikspiel), Lire/écrire, Perception, Soins

Talents :

Eloquence, Force accrue ou réflexes éclair, Guerrier né ou Sociable

Mage

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
30-35	30	30	35	40	50-55	55	35	1	14	4	2 à 3

Armure : Tête (0) Bras (0) Torse (0) Jambes (0)

Compétences :

Charisme ou Intimidation, Comméragé, Connaissances académiques (Magie), Connaissances académiques (au choix), Connaissances générales (au choix), Connaissances générales (au choix), Equitation ou Natation, Focalisation, Langage mystique (Magick), Langue (au choix), Langue (au choix), Lire/écrire, Sens de la magie

Talents :

Harmonie aethyrique ou Magie noire, Magie mineure (au choix), Magie mineure (au choix), Mains agiles ou Résistance accrue, Méditation ou Projectile puissant, Science de la magie (au choix) ou Sombre savoir (au choix)

Mercenaire :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
40	40	35	35	35	25	30	25	1 à 2	14	4	-

Armure : Tête (0) Bras (2) Torse (3) Jambes (2)

Compétences :

Comméragé ou Marchandage, Conduite d'attelages ou Equitation, Connaissances générales (Bretonnie) ou Connaissances générales (Kislev) ou Connaissances générales (Tilée), Esquive, Fouille ou Perception, Jeu ou Soins des animaux, Langage secret (Langage de bataille,) Langue (Tiléen) ou Natation

Talents :

Adresse au tir ou Coups assommants, Coups puissants ou Rechargement rapide, Désarmement ou Sur ses gardes

Moine :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
35	25	35	40	25	40	40	40	1	13	4	-

Armure : Tête (0) Bras (0) Torse (0) Jambes (0)

Compétences :

Connaissances académiques (Théologie), Connaissances générales (au choix), Connaissances générales (au choix), Langue (Bretonnien) ou Langue (Estalien) ou Langue (Kislevien) ou Langue (Tiléen), Langue (Classique), Langue (Reikspiel), Perception, Soins, Soins des animaux, Survie

Talents :

Grand voyageur

Prêtre :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
35-40	35	45	40	40	45	50	45	1	13	4	1 à 2

Armure : Tête (0) Bras (1) Torse (2) Jambes (1)

Compétences :

Charisme, Comméragé, Connaissances académiques (au choix), Connaissances académiques (Théologie), Connaissances générales (au choix), Connaissances générales (au choix), Equitation ou Natation, Focalisation, Langage mystique (Magick), Langue (au choix), Langue (au choix), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie, Soins

Talents :

Coups assommants ou Coups précis, Incantation de bataille ou Orateur né, Magie commune (Divine)

Répurgateur :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
55-60	55	45	45	50	45	65	50	2	15	4	-

Armure : Tête (0) Bras (2) Torse (3) Jambes (2)

Compétences :

Charisme, Commandement, Comméragé, Connaissances académiques (Magie), Connaissances académiques (Nécromancie), Connaissances académiques (Théologie), Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Equitation, Fouille, Intimidation, Langue (au choix), Perception

Talents :

Coups puissants, Eloquence, Maîtrise (Arbalètes), Maîtrise (Armes de jet), Maîtrise (Armes paralysantes), Menaçant, Parade éclair, Réflexes éclair ou Tireur d'élite, Sixième sens, Valeureux



2) PNJ Agressifs

Assassin :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
50-55	50-55	40	40	60	50	40	50	2	14	4	-

Armure : Tête (0) Bras (0) Torse (1) Jambes (0)

Compétences :

Alphabet secret (Voleur), Commérage, Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Filature, Perception, Préparation de poisons

Talents :

Adresse au tir, Code de la rue, Combat de rue, Combattant virevoltant, Maîtrise (Armes de jet), Maîtrise (Armes de parade), Maîtrise (Armes paralysantes), Parade éclair, Sur ses gardes

Bandit

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
30-45	35-40	40	30	40	30	25	25	1	13 à 15	4	-

Armure : Tête (0) Bras (1) Torse (1) Jambes (1)

Compétences :

Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Fouille, Orientation, Perception, Pistage, Survie

Talents :

Sens de l'orientation, Sixième sens

Sectaire (Entre 0 et 3 Mutations) :

- **Khorne**

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
45-50	25	40	45	35	25	45	20	1	14 à 16	4	-

Armure : Tête (0) Bras (0) Torse (2) Jambes (0)

Compétences :

Connaissances générales (au choix), Esquive, Intimidation, Langage secret (Langage de bataille)

Talents :

Coups précis, Coups puissants, Dur à cuire, Maîtrise (Armes lourdes) ou maîtrise (Fléaux), Réflexes éclair ou Résistance accrue, Rompu au Chaos

- **Nurgle**

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
40	25	30	50-55	30-35	25	40-45	45	1	15	4	0 à 2

Armure : Tête (0) Bras (0) Torse (0) Jambes (0)

Compétences :

Connaissances académiques (Démonologie), Connaissances générales (au choix), Déguisement, Focalisation, Intimidation, Langage mystique (Démoniaque), Lire/écrire, Sens de la magie, Soins, Survie, Torture

Talents :

Eloquence, Harmonie aethyrique ou Résistance accrue, Magie commune (Chaos), Magie noire, Résistance aux maladies, Rompu au Chaos, Sans peur, Troublant

- **Tzeench**

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
35	35	30	30	35-40	55-60	35-40	45	1	12	4	1 à 2

Armure : Tête (0) Bras (0) Torse (0) Jambes (0)

Compétences :

Charisme ou Commandement, Comméragé ou Intimidation, Connaissances académiques (Démonologie), Connaissances académiques (au choix), Connaissances générales (au choix) ou Déguisement, Evaluation, Préparation de poisons, Focalisation, Langage mystique (Démoniaque), Langue (au choix) ou Métier (au choix), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie

Talents :

Corruption contrôlée, Dur en affaires ou harmonie aethyrique, Eloquence, Etiquette, Grand voyageur ou Intelligent, Intrigant, Linguistique, Magie commune (Chaos), Magie noire, Résistance à la magie, Rompu au Chaos, Sang-froid, Sociable

- **Slaanesh**

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
35-40	35	30	30	40-45	60-65	25	50	1	13	4	0 à 1

Armure : Tête (0) Bras (0) Torse (0) Jambes (0)

Compétences :

Charisme, Comméragé ou Intimidation, Connaissances académiques (Démonologie), Déguisement ou Evaluation, Expression artistique (au choix) ou Résistance à l'alcool, Focalisation, Jeu, Langage mystique (Démoniaque), Lire/écrire, Sens de la magie

Talents :

Code de la rue, Dur en affaires ou Harmonie aethyrique, Etiquette, Magie commune (Chaos), Magie noire, Rompu au Chaos, Sens aiguisés, Sociable

Voleur :

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
35	35-40	30	30	50-55	40	25	35-40	1	13	4	-

Armure : Tête (0) Bras (0) Torse (1) Jambes (0)

Compétences :

Alphabet secret (Voleur) ou Langage secret (Langage des voleurs), Charisme ou Escalade, Crochetage ou Jeu, Déguisement ou Evaluation, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escamotage ou Lire/écrire, Fouille, Perception

Talents :

Calcul mental ou Connaissance des pièges, Camouflage urbain ou Code de la rue

