

# Personnages

## Type de profession

Dans le vaste continent d'Erathia vous aurez l'occasion de rencontrer beaucoup de personnages non joueurs. S'il ne s'agit pas de paysans ou de personnages spéciaux, vous pouvez les engager dans votre équipe. Ces personnages ont des caractéristiques propres à leurs professions. Dans la liste qui suit vous avez pour chaque profession le prix d'engagement et le bonus qu'il vous donne.

Notez que chaque profession vous demande un pourcentage sur l'or que vous trouvez. Ce pourcentage est proportionnel au prix d'engagement, par exemple si le prix est de 400gp vous devrez verser 4% de votre or à chaque fois. La fonction est assez simple " $\text{prix d'engagement}/100=\#\%$ ".

Si vous engagez deux PNJ de la même profession vous ne cumulez pas leur bonus. Pour avoir plusieurs bonus du même type vous êtes obligé d'engager deux PNJ de profession différentes.

Je n'ai pas traduit les noms des professions en français, désolé.

| Profession    | Coût | Bonus  |
|---------------|------|--|
| Acolyte       | 500  | +2 points de bonus dans les magies cléricales.   |
| Alchimiste    | 400  | Réparation illimitée des objets magique (à l'exclusion des armes et armures).  |
| Apothecary    | 600  | +8 points de bonus dans la compétence de l'Alchimie. Valable pour tous vos personnages.  |
| Apprentice    | 500  | +2 points de bonus dans la magie des éléments. (Air, Eau, Feu et Terre).   |
| Armorer       | 200  | Réparation des armures illimitées,   |
| Armsmaster    | 300  | +2 points de bonus à la compétence Armsmaster.   |
| Banker        | 1000 | 20% de bonus sur l'or trouvé.  |
| Bard          | 1000 | N'est plus utilisé dans Might and Magic VII.   |
| Burglar       | 0*   | +8 points de bonus dans les compétences du Désamorçage et du vol. *Il est supposé ne rien vous coûter, mais il vous vole de l'argent lorsque vous vous débarrassez de lui. |
| Cartographer  | 100  | Vous avez en permanence le sort de Wizard Eye lancé en mode Expert.  |
| Chaplain      | 200  | Lance le sort de Bénédiction en mode Maître, 1x par jour, 2 heures durant.   |
| Chef          | 400  | Prépare 2 rations de nourriture par jour, max. 14 jours.   |
| Chimney Sweep | 200  | +20 points de chance.  |
| Cook          | 300  | Prépare une ration de nourriture par jour, max. 14 jours.  |
| Diplomat      | 500  | N'est plus utilisé dans Might and Magic VII.   |
| Duper         | 200  | +8 points de bonus dans la compétence de Marchandage, -1 niveaux de réputation.  |
| Enchanter     | 100  | +20 points de protection pour les magies de l'Air, de la Terre, du Feu, de l'Eau, du Corps et de l'Esprit.   |
| Expert Healer | 1000 | Soigne toutes les conditions et tous les points de vie 1x par jour (sauf mort, pierre et éradication).   |
| Explorer      | 100  | Les voyages à pieds dur un jour de moins (min 1 jour).   |
| Factor        | 500  | 10% de bonus sur tout l'or que vous trouvez.   |
| Fallen Wizard | 2500 | Lance le sort de Hour of Power 1x par jour, 6 heures durant.   |
| Fool          | 100  | +5 de chance.  |
| Gatmaster     | 2000 | Lance le sort du Town Portal 1x par jour au niveau Maître.   |
| Guide         | 100  | Les voyages à pieds dur un jour de moins (min 1 jour).   |
| Gypsy         | 100  | Vous utilisez une ration de nourriture de moins par repos (min 1 ration), +3 points de bonus à votre compétence de Marchandage, vous perdez un niveau de réputation.       |

| Profession     | Coût | Bonus   |
|----------------|------|---|
| Healer         | 500  | Soigne toutes vos blessures 1x par jour.  |
| Herbalist      | 400  | +4 points de bonus à l'Alchimie.  |
| Horseman       | 100  | -2 jours sur les voyages en calèches (min 1 jour).  |
| Hunter         | 500  | +4 points de bonus à la compétence d'Identification de Monstres.  |
| Initiate       | 1000 | +3 points de bonus pour les magies cléricales.  |
| Instructor     | 700  | 15% de bonus sur l'expérience.  |
| Locksmith      | 300  | +6 en désamorçage.  |
| Master Healer  | 500  | Soigne toutes les conditions et les points de vie une fois par jour (exception faite de l'éradication).   |
| Merchant       | 200  | +6 de Marchandage.  |
| Monk           | 500  | +2 dans les compétences de Unarmed et Dodging.  |
| Mystic         | 1000 | +3 points de bonus dans les magies des éléments (Air, Terre, Feu, Eau).                                   |
| Navigator      | 200  | Tous les trajets maritimes durs 3 jours de moins (min 1 jour).  |
| Pathfinder     | 300  | Tous les voyages sur la carte dure 3 jours de moins (min 1 jour).   |
| Piper          | 300  | Lance le sort d'Héroïsme au niveau Maître, 1x par jour, 2 heures durant.                                  |
| Pirate         | 500  | Les voyages en bateau durent 2 jours de moins, 10% de bonus on sur l'or trouvé, -1 niveaux de réputation. |
| Porter         | 100  | 1 portion de nourriture en moins lorsque vous faite du camping (min 1 ration).                            |
| Prelate        | 2000 | +4 points de bonus sur les magies cléricales (Corps, Esprit, Spiritisme).                                 |
| Psychic        | 400  | +5 en Perception, +10 points de chance.   |
| Quarter Master | 200  | 2 portions de nourriture en moins lorsque vous faite du camping (min 1 ration).                           |
| Sage           | 750  | +6 en Identification et Identification des Monstres.  |
| Sailor         | 100  | Les voyages en bateau durent deux jours de moins (min 1 jour).  |
| Scholar        | 500  | Identification illimitée, +5% d'expérience.   |
| Scout          | 300  | +6 en Perception.   |
| Smith          | 200  | Réparation des armes illimitées.  |
| Spellmaster    | 2000 | +4 de bonus dans la magie des éléments (Air, Terre, Feu, Eau).  |
| Squire         | 600  | +2 points de bonus sur les compétences des armes et des armures.  |
| Teacher        | 300  | 10% d'expérience.   |
| Tinker         | 200  | +4 de désamorçage.  |
| Tracker        | 200  | La traversée sur carte dure deux jours de moins (min 1 jour).   |
| Trader         | 100  | +4 de Marchandage.  |
| Watermaster    | 1000 | Lance le sort de marcher sur l'eau 1x par jour durant 3 heures.   |
| Weaponmaster   | 400  | +3 en Armsmaster.   |
| Windmaster     | 2000 | Lance le sort de vole 1x par jour pendant deux heures.  |

## Localisation

Si vous chercher l'une des professions vous devez aller dans la bonne région. En effet il n'est pas possible de trouver tous les types de profession dans chaque région. Ce tableau résume les localisations que j'ai trouvées, pour les références aux numéros des régions voir la fin du fichier.

| Profession  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
|-------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|
| Acolyte     | X | X | X |   | X | X |   | X |   | X |    |    |    | X  |    |    |
| Alchemist   | X | X | X | X | X | X | X | X |   | X |    |    | X  | X  | X  |    |
| Apothecary  |   |   | X |   | X | X | X | X |   | X |    |    |    | X  | X  |    |
| Apprentice  |   |   |   | X | X | X |   |   |   | X |    |    | X  |    |    |    |
| Armorer     | X | X | X | X | X | X | X | X |   |   |    |    | X  | X  | X  |    |
| Arms Master |   | X | X | X | X | X |   |   |   | X |    |    | X  | X  | X  |    |
| Banker      |   |   | X | X | X | X | X | X |   | X |    |    | X  | X  | X  |    |
| Bard        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |
| Burglar     |   | X | X | X | X | X |   | X |   | X |    |    | X  | X  | X  |    |

| Profession     | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
|----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|
| Chaplain       | X | X | X |   | X | X |   | X |   | X |    |    |    | X  | X  |    |
| Cartographer   | X |   |   | X | X | X |   |   |   | X |    |    | X  |    | X  |    |
| Chef           | X | X | X | X | X | X | X | X |   |   |    |    | X  | X  | X  |    |
| Chimney Sweep  | X | X | X | X | X | X | X | X |   |   |    |    | X  | X  |    |    |
| Cook           | X | X | X | X | X | X |   |   |   |   |    |    | X  | X  | X  |    |
| Diplomat       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |
| Duper          | X | X | X | X | X | X | X | X |   | X |    |    | X  | X  | X  |    |
| Enchanter      | X |   |   | X | X | X | X | X |   | X |    |    | X  |    | X  |    |
| Expert Healer  |   |   | X | X | X | X |   |   |   | X |    |    | X  | X  | X  |    |
| Explorer       |   | X | X | X |   | X |   |   |   |   |    |    | X  | X  |    |    |
| Factor         | X | X | X | X | X | X |   |   |   | X |    |    | X  | X  | X  |    |
| Fallen Wizard  |   |   |   |   | X |   |   | X |   | X |    |    |    |    | X  |    |
| Fool           | X | X | X |   | X | X |   |   |   |   |    |    |    | X  | X  |    |
| Gate Master    |   |   |   | X | X | X | X | X |   | X |    |    | X  |    | X  |    |
| Guide          |   | X | X | X | X | X |   |   |   |   |    |    | X  | X  | X  |    |
| Gypsy          | X |   | X | X | X | X | X | X |   | X |    |    | X  | X  | X  |    |
| Healer         | X | X | X | X | X | X |   |   |   | X |    |    | X  | X  | X  |    |
| Herbalist      |   | X | X | X | X | X |   |   |   | X |    |    | X  | X  | X  |    |
| Horseman       |   | X | X | X | X | X |   |   |   |   |    |    | X  | X  |    |    |
| Hunter         |   | X | X | X |   | X | X |   |   | X |    |    | X  | X  |    |    |
| Initiate       |   |   | X |   | X | X |   |   |   | X |    |    |    | X  |    |    |
| Instructor     |   |   | X | X | X | X |   | X |   | X |    |    | X  | X  | X  |    |
| Locksmith      | X | X | X | X | X | X | X | X |   | X |    |    | X  | X  | X  |    |
| Master Healer  |   |   |   |   | X | X | X | X |   | X |    |    |    |    |    |    |
| Merchant       | X | X | X | X | X | X | X | X |   | X |    |    | X  | X  |    |    |
| Monk           |   | X | X |   |   | X | X | X |   | X |    |    |    | X  |    |    |
| Mystic         |   |   |   | X | X | X |   |   |   | X |    |    | X  |    |    |    |
| Navigator      |   |   | X | X |   | X |   |   |   |   |    |    | X  | X  |    |    |
| Pathfinder     |   |   | X | X | X | X |   |   |   |   |    |    | X  | X  | X  |    |
| Piper          | X | X | X |   | X | X | X | X |   | X |    |    |    | X  | X  |    |
| Pirate         |   |   | X | X |   | X |   |   |   |   |    |    | X  | X  |    |    |
| Porter         | X | X | X | X | X | X |   |   |   | X |    |    | X  | X  | X  |    |
| Prelate        |   |   | X |   | X | X | X | X |   | X |    |    |    | X  |    |    |
| Psychic        | X |   | X | X | X | X | X | X |   | X |    |    | X  | X  | X  |    |
| Quarter Master | X | X | X | X | X | X | X | X |   | X |    |    | X  | X  | X  |    |
| Sage           |   |   | X | X | X | X | X | X |   | X |    |    | X  | X  |    |    |
| Sailor         |   |   | X | X |   | X |   |   |   |   |    |    | X  | X  |    |    |
| Scholar        | X | X | X |   | X | X | X | X |   | X |    |    |    | X  | X  |    |
| Scout          | X | X | X | X | X | X | X | X |   | X |    |    | X  | X  | X  |    |
| Smith          | X | X | X | X | X | X | X | X |   |   |    |    |    | X  | X  |    |
| Spell Master   |   |   |   | X | X | X | X | X |   | X |    |    | X  |    |    |    |
| Squire         | X | X | X | X | X | X | X | X |   | X |    |    | X  | X  | X  |    |
| Teacher        | X | X | X | X | X | X |   |   |   | X |    |    | X  | X  | X  |    |
| Tinker         | X | X | X | X | X | X |   |   |   | X |    |    | X  | X  | X  |    |
| Tracker        |   | X | X | X | X | X |   |   |   |   |    |    | X  | X  | X  |    |
| Trader         | X | X | X | X | X | X |   |   |   | X |    |    | X  | X  | X  |    |
| Water Master   |   |   |   | X | X | X | X | X |   | X |    |    | X  |    |    |    |
| Weapons Master |   |   | X |   | X | X | X | X |   | X |    |    |    | X  | X  |    |
| Wind Master    |   |   |   | X | X | X | X | X |   | X |    |    | X  |    |    |    |

Chaque numéro correspond à une région sur le continent d'Erathia.

| Numéro | Région                        |
|--------|-------------------------------|
| 0      | <i>Emerald Isle</i>           |
| 1      | <i>Harmondale</i>             |
| 2      | <i>Erathia</i>                |
| 3      | <i>The Tularean Forest</i>    |
| 4      | <i>Deyja</i>                  |
| 5      | <i>The Bracada Desert</i>     |
| 6      | <i>Céleste</i>                |
| 7      | <i>The Pit</i>                |
| 8      | <i>Evenmorn Island</i>        |
| 9      | <i>Mount Nighon</i>           |
| 10     | <i>Barrow Downs</i>           |
| 11     | <i>The Land of the Giants</i> |
| 12     | <i>Tatalia</i>                |
| 13     | <i>Avlee</i>                  |
| 14     | <i>Stone City</i>             |
| 15     | <i>Shoals</i>                 |

Bonne chasse...