

PNJ A LA VOLEE

RAPPEL

Niveau		Niveau de blessure	
Mauvais	2 succès (3 dés, RR 0)	Personne normale	(2/5/8)
Novice	3 succès (6 dés, RR 0)	Ork	(+1)
Expérimenté	4 succès (6 dés, RR 1)	Troll	(+2)
Professionnel	5 succès (9 dés, RR 1)	Costaud	(+1)
Vétéran	6 succès (9 dés, RR 2)	Vêtements blindés	(+1)
Elite	7 succès (12 dés, RR 2)	Armure légère	(+2)
Légende	8 succès (12 dés, RR 3)	Kevlar	(+3)
GOAT	9 succès (15 dés, RR 3)	Armure intégrale	(+4)

RAPPEL

Combativité	
Nulle	: évite le combat Ex: esclaves corpo
Faible	: stop après une blessure légère ou ¼ des alliés hors-jeu Ex: gangers, flics, garde corpo
Forte	: stop après une blessure grave ou ½ des alliés hors-jeu Ex: soldats, sécurité corpo, SWAT
Extrême	: se bat jusqu'à la mort ou ¾ des alliés hors-jeu Ex: fanatiques, forces d'élite

ID GARDE HUMAIN

Comp. principales	Succès	Réserve / RR
Armes à distance	4	7 dés, RR 1
Niv. moyen autres comp.	3	6 dés, RR 0
Défense à distance	3	7 dés, RR 0
Armes	VD	Portées
Mains nues	3	OK / - / - / -
Pistolet léger	4	OK / OK / Dés / -
Atouts / Notes	Combativité	Faible
Smartlink		

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique	6	9	12
Mental	2	5	8

ID RIGGER EN RENFORT

Comp. principales	Succès	Réserve / RR
Pilotage	5	8 dés, RR 1
Armes de véhicules	5	10 dés, RR 1
Niv. moyen autres comp.	3	6 dés, RR 0
Défense à distance	3	6 dés, RR 0
Armes	VD	Portées
Mains nues	3	OK / - / - / -
Pistolet léger	4	OK / OK / Dés / -
Atouts / Notes	Combativité	Faible
CCV, RotoDrone (ci-dessous)		

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique	4	7	10
Mental	2	5	8

ID GARDE ORK

Comp. principales	Succès	Réserve / RR
Combat à distance / mêlée	3	7 dés, RR 0
Perception	4	6 dés, RR 1
Niv. moyen autres comp.	3	6 dés, RR 0
Défense à distance	3	7 dés, RR 0
Armes	VD	Portées
Mains nues	4	OK / - / - / -
Shotgun	8	Dés / OK / Dés / -
Atouts / Notes	Combativité	Faible
Yeux cyber avec vision améliorée Ork		

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique	7	10	13
Mental	2	5	8

ID ROTODRONE

Comp. principales	Succès	Réserve / RR
Autopilote	3	6 dés, RR 0
Niv. moyen autres comp.		
Défense à distance	3	6 dés, RR 0
Armes	VD	Portées
Fusil d'assaut	7	Dés / OK / OK / Dés
Atouts / Notes	Combativité	Extrême

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique	4	6	8
Mental			

ID OFFICIER

Comp. principales	Succès	Réserve / RR
Pistolet	5	10 dés, RR 1
Combat à distance / mêlée	4	8 dés, RR 0
Niv. moyen autres comp.	3	7 dés, RR 0
Défense à distance	4	9 dés, RR 0
Armes	VD	Portées
Mains nues	3	OK / - / - / -
Pistolet léger	4	OK / OK / Dés / -
Atouts / Notes	Combativité	Forte
Yeux cyber avec Smartlink et vision nocturne Armure dermale		

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique	7	10	13
Mental	3	6	9

MONITEURS ADDITIONNELS

Garde humain 2			
Physique	6	9	12
Mental	2	5	8
Garde humain 3			
Physique	6	9	12
Mental	2	5	8
RotoDrone 2 (renfort)			
Physique	4	6	8
Mental			
Physique			
Mental			
Physique			
Mental			