



FICHE DE PNJ

RAPPEL

Niveau		Niveau de blessures	
Mauvais	2 succès (3 dés, RR0)	Personne normale	(2/5/8)
Novice	3 succès (6 dés, RR0)	Ork	(+1)
Fort	4 succès (6 dés, RR1)	Troll	(+2)
Pro	5 succès (9 dés, RR1)	Costaud	(+1)
Vétéran	6 succès (9 dés, RR2)	Vêtements balistiques	(+1)
Elite	7 succès (12 dés, RR2)	Armure légère	(+2)
Légende	8 succès (12 dés, RR3)	Kevlar	(+3)
GOAT	9 succès (15 dés, RR3)	Armure iéntgrale	(+4)

RAPPEL

Combativité
Nulle : évite le combat Ex : esclave corpo
Faible : stop après une blessure légère ou 1/4 des alliés hors jeu Ex : gangers, flics, gardes corpo
Forte : stop après une blessure grave ou 1/2 des alliés hors jeu Ex : soldats, sécurité corpo, SWAT
Extrême : se bat jusqu'à la mort ou 3/4 des alliés hors jeu Ex : fanatiques, forces d'élites


PNJ - 01

ID	Succès	Combativité	
Notes	Légère	Grave	Incap.

PNJ - 02

ID	Succès	Combativité	
Notes	Légère	Grave	Incap.

PNJ - 03

ID	Succès	Combativité	
Notes	Légère	Grave	Incap.
			

PNJ - 04

ID	Succès	Combativité	
Notes	Légère	Grave	Incap.


PNJ - 05

ID	Succès	Combativité	
Notes	Légère	Grave	Incap.
			

PNJ - 06

ID	Succès	Combativité	
Notes	Légère	Grave	Incap.

PNJ - 07

ID	Succès	Combativité	
Notes	Légère	Grave	Incap.
			

PNJ - 08

ID	Succès	Combativité	
Notes	Légère	Grave	Incap.
			

PNJ - 09

ID	Succès	Combativité	
Notes	Légère	Grave	Incap.
			

PNJ - 10

ID	Succès	Combativité	
Notes	Légère	Grave	Incap.

PNJ - 11

ID	Succès	Combativité	
Notes	Légère	Grave	Incap.
			

PNJ - 12

ID	Succès	Combativité	
Notes	Légère	Grave	Incap.
			

PNJ - 13

ID	Succès	Combativité	
Notes	Légère	Grave	Incap.
			

PNJ - 14

ID	Succès	Combativité	
Notes	Légère	Grave	Incap.
			