



# FICHE DE PNJ

## RAPPEL

### Niveau

Niveau		Niveau de blessures	
Mauvais	2 succès (3 dés, RRO)	Personne normale	(2/5/8)
Novice	3 succès (6 dés, RRO)	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 intégrale	(+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

## PNJ - 02

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère	Grave

## PNJ - 03

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère	Grave

## PNJ - 04

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère	Grave

## PNJ - 05

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère	Grave

## PNJ - 06

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère	Grave

## PNJ - 07

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère	Grave

## PNJ - 08

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère	Grave

## PNJ - 09

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère	Grave

## PNJ - 10

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère	Grave

## PNJ - 11

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère	Grave

## PNJ - 12

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère	Grave

## PNJ - 13

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère	Grave

## PNJ - 14

ID	Succès	Combativité
Notes	Légère	Grave