

## Règles simples pour PNJ *Dogs in the Vineyard*

A chaque fois qu'un PNJ est intégré dans un conflit, choisir (ou déterminer au hasard) un profil pour lui, peu importe ce qu'il a déjà pu avoir par le passé :

a	6d6+2d8	4d6+1d10	3d6	1d8+2d4
b	5d6+1d10	3d6+2d8	3d6	1d10+1d8
c	7d6+3d4	4d6+2d4	5d6	2d6+1d8
d	9d6+1d10+1d8	2d6+2d8	2d6+1d4	1d6+2d10

Vous commencez par prendre les dés de la première colonne, peu importe l'arène du conflit. Puis, à chaque fois que le conflit est escaladé et que le PNJ suit, vous ajoutez les dés de la colonne suivante, peu importe l'arène. Ces PNJ n'ont pas de Traits à proprement parler.

### Dés libres

Si vous utilisez des dés libres du village (règles classiques), ils seront joués une fois et puis perdus. Cela ne vaut pas la peine de garder une trace détaillée pour ces PNJ.

### Personnage possédé

Ajoutez une relation avec les démons. Vous pouvez utiliser la table des relations des règles classiques du jeu.

### Sorciers et sorcières

Un sorcier a toujours encore une relation supplémentaire avec les démons à 4 dés.

### Foules

Ajoutez 1d6 à chaque colonne par individu dans la foule.

### Possessions

Vous pouvez décider d'ajouter des dés supplémentaires pour les objets et autres possessions ou décider qu'ils font partie du profil. À vous de voir au cas par cas.

### Retombées

Comme on ne garde pas d'historique de ces PNJ, quand vous prenez des retombées, vous êtes limité à l'option « donnez les deux meilleurs dés de retombées sans les relancer au vainqueur. »

### Panachage

Vous pouvez décider de conserver la règle classique pour les PNJ plus importants. Dans ce cas, vous pouvez promouvoir un PNJ « simple » en PNJ « classique » à tout moment. À vous de décider.

### Sources

<http://www.lumpley.com/comment.php?entry=294>

<http://indie-rpgs.com/archive/index.php?topic=26914.0>