

SUPER MARIO BROS RPG

LES PNJ

Koopa Troopa

Force : 5
Constitution : 10
Dextérité : 15
Saut : 1
Surprise : 5
PV : 1
Spécial : Carapace protégeant de 5 PV / attaque

Gumbas

Force : 10
Constitution : 5
Dextérité : 10
Saut : 1
Surprise : 5
PV : 1
Spécial : -

Skelerex

Force : 10
Constitution : 10
Dextérité : 10
Saut : 1
Surprise : 10
PV : 1
Spécial : Se reforme au bout de 5 rounds

ShyGuy

Force : 10
Constitution : 10
Dextérité : 15
Saut : 5
Surprise : 15
PV : 1
Spécial : Tir de loin à Force/2

Toad Noir

Force : 10
Constitution : 10
Dextérité : 10
Saut : 10
Surprise : 5
PV : 1
Spécial : Transforme un Toad en Toad noir en le mordant

Lakitu

Force : 5
Constitution : 5

Dextérité : 20
Saut : 1
Surprise : 15
PV : 100
Spécial : Vole et peut lacher des Hériss sur un double 1 ou 6

Spiny

Force : 1
Constitution : 1
Dextérité : 1
Saut : 1
Surprise : 10
PV : 11
Spécial : Tueable seulement avec des boules de feu. S'en vont au bout de 2 rounds

Donkey Kong

Force : 15
Constitution : 15
Dextérité : 15
Saut : 10
Surprise : 5
PV : 100 * 3
Spécial : Lance 5/3/1 bananes par round qui touchent à distance (annule les actions) et neutralisent les Boules de feu

Mini-Bowser

Force : 10
Constitution : 10
Dextérité : 15
Saut : 10
Surprise : 15
PV : 100 * 3
Spécial : Esquive automatiquement 3/2/1 attaques réussies

Bowser

Force : 15
Constitution : 20
Dextérité : 10
Saut : 5
Surprise : 10
PV : 100 * 3
Spécial : Carapace qui encaisse 10/5/3 PV par attaque
Boule de feu pouvant toucher 2 personnages

Yoshi jeune

Force : 10
Constitution : 5
Dextérité : 15
Saut : 15
Surprise : 10
PV : 100

Spécial : Permet d'avaler des objets

Toad

Force : 5
Constitution : 5
Dextérité : 15
Saut : 10
Surprise : 10
PV : 1
Spécial : -

Diddy Kong

Force : 5
Constitution : 10
Dextérité : 15
Saut : 15
Surprise : 10
PV : 100
Spécial : -

Cherry

Force : 5
Constitution : 5
Dextérité : 10
Saut : 5
Surprise : 5
PV : 100
Spécial : -