

La gestion des PNJs (2e option)

Par Shague.

Voici une méthode très rapide pour improviser toutes sortes de PNJs au pied levé. Idéal pour les MJs fonctionnant avec beaucoup d'improvisation.

Le principe est que chaque PNJ improvisé va se voir attribuer un niveau qui va servir de référence pour toutes ses caractéristiques.

Les niveaux s'étendent de 1 à 10 :

- ▶ **Niveau 1 : Vermine (rat, souris).**
- ▶ **Niveau 2 : Petit animal (chat, chouette).**
- ▶ **Niveau 3 : Animal moyen (chien, rat des coques, faucon).**
- ▶ **Niveau 4 : Humain faible.**
- ▶ **Niveau 5 : Humain moyen.**
- ▶ **Niveau 6 : Humain fort.**
- ▶ **Niveau 7 : Chef de gang, soldat entraîné, animal dangereux (lion).**
- ▶ **Niveau 8 : Officier, soldat d'élite.**
- ▶ **Niveau 9 : Élite planétaire.**
- ▶ **Niveau 10 : Élite des mondes connus.**

Il n'est pas très intéressant d'utiliser des PNJs improvisés de niveaux extrêmes (1, 2, 7, 8, 9) ; ce système permet simplement de réagir très vite aux idées de joueurs lorsqu'il y a une confrontation qui n'a pas été prévue par le MJ ou lorsqu'il y a un combat impliquant de nombreux personnages, pour éviter de ralentir le jeu.

Les différentes caractéristiques des PNJs se calculent comme suit :

- ▶ **Vitalité = Niveau.**
- ▶ **Jets de compétence = Niveau x 2.**
- ▶ **Dégâts de l'arme (optionnel) = Niveau.**
- ▶ **Niveau d'armure (optionnel) = Niveau.**

La Vitalité comprend l'ensemble des niveaux de blessures du personnage. Il n'y a pas de niveaux de blessure avec malus pour les PNJs improvisés.

Les jets de compétence correspondent à la somme de l'attribut + compétence du personnage.

Il est parfaitement possible de ne pas utiliser de niveaux pour l'arme ou l'armure en fonction du contexte de jeu.

Le niveau moyen d'un PNJ humain est de 4 ou 5. Les PNJs improvisés n'ont pas d'Anima et ne possèdent pas de pouvoirs psychiques ou théurgiques.

Exemple : un milicien moyen des Mondes Connus > Niveau 4 ; Vitalité 4 ; Jets de Compétence 8 ; Armes et armure 4.

Il est également possible de personnaliser rapidement un PNJ en lui accordant quelques bonus et malus.

Exemple : un savant niveau 5 pourrait avoir un bonus de +5 sur ses jets de compétences concernant les tâches intellectuelles, un malus de -5 pour les activités physiques et pas de malus pour les activités sociales.

Enfin, les personnages non-humains peuvent recevoir un bonus/malus spécifique pour une activité particulière.

Exemple : un Hibou (niveau 2) pourrait recevoir un bonus de +10 pour la perception ou la chasse.