



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Jeuderologie > Trucs de MJ > **Création rapide de PNJ (potentiellement crédibles)**

Création rapide de PNJ (potentiellement crédibles)

vendredi 25 mars 2011, par [Frantz](#)

Ce petit questionnaire, normalement adaptable à tout système, a pour objectif d'aider les MJ débordés par leur nombre de joueurs à créer une foultitude de PNJ crédibles, dans le genre "second rôle", sans passer trois heures à leur création.

J'ai développé cette méthode lorsque mon quinzième joueur est venu dans la chronique, pour ne pas lui réserver les même PNJ que les autres.

A l'étude, cela fonctionne correctement ; même si cela reste sommaire. Les valeurs, quand il y a lieu, sont notées de 1 à 5 pour éviter la moyenne parfaite. Cette méthode implique une connaissance parfaite du monde dans lequel le MJ donne à jouer, elle serait contre-productive au sein d'un monde que vous découvrez depuis peu.

Groupe d'intérêts :

Décès d'un proche :

Amour :

Amitié :

Haine :

Activité principale :

Activité secondaire :

Passion (objet, être, idées) :

II. Potentialités

Elle sont notées de 0 à 5.

Prestige social :

Richesse et influence :

Santé physique :

Érudition (connaissance du monde joué) :

Moralité (conformité avec les tabous sociaux) :

Alliés, suivants, armées, etc. :

Force des alliés :

Influence des alliés :

Créativité :

Organisation :

I. Renseignements

Ils sont nommés ou choisis entre « oui - non ».

Race :

Nom, Prénom :

Résidence :

Clan, maison, tribu, etc. :

Sexe :

Famille de sang :

Famille politique :

Secte :



Potentiel érotique (beauté et charisme) :

Éros (capacité à aimer) :

Thanatos (désir de mort) :

Ce que sait le PNJ sur les PJ :

III. Caractère

A cocher. Parmi les choix à plus de 2, le principal n'est pas exclusif.

Atrabilaire (triste) - flegmatique - sanguin (joyeux) - bileux (colérique).

Personnalité : simple - multiple - complexe - éclatée.

Perception du monde : égotique (narcissique) - égoïste - éthique - visionnaire.

Tempérament : expansif ou renfermé ; emporté ou réservé.

Rancunier : oui - non - selon les circonstances.

Capacité à distinguer le bien du mal : oui - non.

Tare mentale : oui - non.

Obsession : oui - non.

Balance Eros / Thanatos : positive - négative.

IV. Dangérosité vs PJ

Elle sont notées de 0 à 5. Faites la somme, divisez par 2, arrondissez à l'inférieur, obtenez le facteur général qui servira de curseur.

Science du combat :

Sciences surnaturelles :

Capacités extraordinaires :

V. Surprises

Au choix « oui ou non ». A utiliser avec parcimonie.

Parmi les alliés du PNJ, il y a des amis des PJ : oui - non

Parmi les alliés du PNJ, il y a de sombres crétins : oui - non

Parmi les alliés du PNJ, il y en a de plus intelligents que lui : oui - non

Parmi les alliés du PNJ, certains veulent le renverser : oui - non - pas encore (!)

La survie politique du PNJ dépendra des PJ : oui - non - en partie

Le PNJ admire secrètement un des PJ : oui - non

Le (la) PNJ désire un(e) des PJ : oui - non

Le PNJ est lié par le sang à un des PJ : oui - non.
Cela se sait-il ? oui - non

Le PNJ est manipulé sans le savoir : oui - non

Conclusion

Une fois les réponses données, très synthétiques, vous voyez apparaître devant vous un parfait second couteau de la secte "X", avec déjà des potentialités de développements narratifs si la sauce prend avec les PJ. Ne vous restera plus qu'à le voir grandir pour aider (ou embêter) vos joueurs...