



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Polaris > Aides de jeu > Règles & Matos de jeu pour mj >
Opposants et ennemis héréditaires



Opposants et ennemis héréditaires

vendredi 27 avril 2012, par [Sith](#)

Voici un Add-on concernant les opposants et ennemis héréditaires. Dans cet Add-On, le MJ des profondeurs de Polaris aura des pistes pour faire vivre différents PNJ qui pourront ainsi mettre des bâtons dans les roues des personnages. Pour commencer, voici les définitions de ces deux aspects tirées du **LdB page 180** :

Les opposants

Les opposants sont des rivaux, des concurrents ou des gens jaloux du personnage. Il fera tout pour lui nuire, en le harcelant, en signalant ses faits et gestes à ses ennemis, en faisant courir des rumeurs sur son compte... En règle générale, cette nuisance n'ira pas jusqu'à l'attaque physique, sauf si les rapports entre personnages et opposants s'enveniment vraiment.

A partir de ce postulat, l'opposant va pouvoir rajouter une touche de couleur et faire vivre au scénario une intrigue parallèle à l'intrigue principale. Il est même possible de fusionner les actions des opposants avec votre intrigue principale. La question principale à se poser pour utiliser un opposant est : **Quand ?** En fait, quand cela arrange le PNJ pour barrer plus ou moins la route du ou des personnages. Si vous avez lu l'article sur les **contacts, fournisseurs et alliés**, ces derniers peuvent donner des bonus pour trouver des informations. L'opposant, lui, va donner des malus dans les recherches d'informations dans certaines parties d'une station ou sur un type de personne ou une corporation. Si pour une raison quelconque, le MJ décide de ne pas donner une information car celle-ci pourrait mettre en péril son scénario et / ou l'équilibre des forces, les opposants sont un

excellent outil pour placer la barre haute.

Ainsi, un personnage avec un haut score en **Recherche d'Informations** pourrait voir ses bonus fondre comme neige au soleil car les opposants du groupe sont à la recherche aussi de l'information ou bien la cache. Cela pourrait donner à penser au personnage que l'information qu'il recherche est extrêmement importante et ceci permettra de rebondir dans l'aventure et d'explorer d'autres pistes.

De plus, pour garder votre timeline scénaristique, les opposants pourront être présents pour ralentir vos personnages dans leurs pérégrinations. Les personnages vont automatiquement laisser des traces derrière eux et les opposants en profiteront par exemple pour dénoncer certaines de leurs activités aux autorités compétentes. Cela pourrait les ralentir considérablement, les gêner, et aussi, leur faire se demander pourquoi on leur en veut. A ce moment là, le MJ devra avoir en réserve des noms pour les opposants et distillera des informations les concernant au fur et à mesure du scénario. Si au moment de la création du personnage, aucun nom n'a été défini, ce n'est pas grave. Le plus important est de pouvoir donner l'information au moment opportun. Le MJ pourra très bien donner des noms de son cru en signalant au joueur concerné que son personnage connaît déjà cette personne pour avoir eu déjà des problèmes avec elle. Par contre, la difficulté pour le MJ est d'être cohérent avec la façon de jouer de la personne se trouvant en face d'elle. Il serait difficile de présenter un opposant qui voudrait se venger de l'infidélité de sa promise ou prostituée préférée si le personnage joue un mercenaire qui ne recherche que le profit et qui, dans sa manière de jouer, n'a

jamais voulu passer un seul instant de détente.

Enfin, lors d'une séance de jeu, un opposant est un excellent prétexte pour effectuer un teaser avant d'attaquer l'aventure proprement dite. L'opposant pourra, alors, être une bonne occasion de glaner de l'expérience, des points de chance ou des objets technologiques dont le groupe pourrait avoir besoin lors de l'aventure qui va suivre.

Ainsi, les opposants seront un formidable outil pour le MJ qui contrebalancera les contacts, alliés et fournisseurs des personnages qui sont, il faut bien le dire, volontairement plus utilisés lors d'une partie ou entre deux séances...

A différence de l'article précédant, il n'y aura pas d'archétype développé. L'article a pour vocation de donner des pistes au MJ et de fournir des conseils en vue d'une utilisation lors d'une partie. Donc résumons, des ennemis pourront être utilisés dans le but de :

- Mettre en difficulté les personnages.
- Donner des malus pour des recherches d'informations.
- Temporiser pour maîtriser la timeline.
- Amorcer un scénario.

Un autre aspect intéressant est que certains opposants pourraient connaître des contacts d'autres personnages. Cela pourrait rendre l'univers dans lequel vous jouez riche en événements et en surprises pour vos joueurs. Par contre, ne tombez pas dans la caricature car votre monde aura l'air d'être un microcosme dans lequel peu de PNJ évoluent.

Les ennemis héréditaires

Les ennemis sont encore plus déterminés à atteindre ou à se débarrasser d'un personnage. Ils n'hésiteront pas à intriguer et à s'en prendre physiquement à lui et, contrairement aux simples opposants, ils seront prêts à déployer beaucoup d'énergie (**LdB page 182**).

L'ennemi héréditaire est vraiment à prendre en compte lors de la création du personnage du joueur. Il faudra, durant sa création, qu'il pense à son background et à un potentiel ennemi héréditaire. Il y a deux façons d'en avoir : soit en prenant un désavantage nommé « ennemi héréditaire » ou bien en échangeant 3 opposants pour un ennemi. D'emblée de jeu, il est déconseillé d'avoir plus de deux ennemis héréditaires, car cela aura deux conséquences négatives : trop de travail de préparation de la part du joueur et du MJ **et surtout le personnage sera pourchassé perpétuellement.**

Avec un minimum de travail, il est tout à fait possible de faire un excellent PNJ qui sera contre le personnage. Grâce aux questions suivantes, le MJ pourra dégager un squelette fort raisonnable :

- Relations avec le personnage.
- Circonstances de la rencontre.
- Raison de la haine.
- Moyens mis à la disposition du PNJ.
- Fréquence d'intervention du PNJ.

L'ennemi héréditaire sera une extraordinaire occasion d'effectuer des scènes d'opposition avec son groupe de joueurs. Il pourra même être au centre d'un scénario pour la survie d'un des personnages. Si le MJ décide de planifier un ennemi héréditaire, il faut réfléchir à la façon dont il va intervenir et aussi de quelle façon il va s'en sortir. Dans ce sens, l'ennemi héréditaire devrait et doit avoir des points de chance.

Avec un peu de travail, il faut le créer comme un nouveau personnage. Pour cela, le mieux serait de passer par les archétypes décrits dans le **LdB page 116**. Cette méthode aura l'avantage de vous donner des idées relativement complètes de l'ennemi et de ses capacités. De plus, il faudra penser à le faire évoluer, comme un personnage. Vu qu'il sera en mesure de s'en prendre au personnage de votre joueur, il ne doit pas être déséquilibré. Dans ce sens, ce PNJ devra recevoir entre 1,5 ou deux fois l'expérience globale que le MJ donne aux personnages. Ainsi, l'opposition finale ne sera illusoire mais difficile.