

CREER DES PNJ

En tant que maître de jeu, c'est à vous qu'il revient de créer la population de la Multiterre et d'inventer des alliés, des ennemis et des connaissances pour les PJ. Les « personnages-non-joueurs » (PNJ) sont tous ces gens : sinistres truands, ami de passage, ermite mystérieux, etc. Sans oublier les individus moins remarquables que sont les boutiquiers, les taverniers, leur clientèle, les voyageurs des ports-relais, les renégats, etc. Bien que plus modestes, ils sont tout aussi important du point de vue des aventures.

Pas de panique, il n'est nul besoin d'inventer suffisamment de personnages pour peupler la Multiterre tout entière. Contentez-vous de choisir minutieusement ceux que vous développerez en détail, parmi les individus qui seront amenés à jouer un rôle important dans vos scénarios. Quant aux autres, attribuez-leur un passé et une personnalité, sans vous arrêter aux « anonymes » qui n'apparaissent que brièvement dans vos descriptions. Pour simplifier les choses, on peut classer ces personnages en trois catégories : les principaux, les seconds rôles et les figurants.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Sans eux, une aventure se limiterait à des errances dépourvues de but au travers de la Multiterre. Les personnages principaux sont ceux qui déclenchent les événements, sans forcément toujours être les adversaires des PJ.

Comme de tels individus occupent forcément une place très importante dans vos aventures, il serait bon que vous remplissiez une fiche de personnage pour chacun d'entre eux, en indiquant ses caractéristiques, ses compétences, son histoire passée et ses traits de personnalité. Quand vous aurez fait ça, vous serez mieux à même d'appréhender leurs points forts, leurs faiblesses et leurs ambitions.

SECONDS ROLES

Ces individus sont souvent les auxiliaires de personnages principaux, qu'ils assistent dans leurs entreprises. Vous n'avez pas besoin de consacrer autant de temps aux seconds rôles qu'aux personnages principaux. Bornez-vous à noter leurs caractéristiques et compétences, en les accompagnant de quelques phrases concernant leur passé et leur personnalité, sans entrer trop dans les détails. Arrangez-vous juste pour pouvoir les interpréter en cours d'aventure.

FIGURANTS

Les figurants sont ces personnages sans nom, et parfois même sans visage, qui forment les équipages des navires-portails, balayent l'arrière-salle des ports-relais ou affrontent l'ennemi dans le cadre de batailles de grande ampleur. Leurs motiva-

tions, passés et personnalités importent peu dans le contexte d'une aventure. Ils remplissent une fonction spécifique et peuvent - dans une certaine mesure - aider ou ennuyer les PJ, mais, à part ça, ils n'ont aucune influence sur le cours des événements.

Vous pouvez très bien les résumer par un paragraphe du style :

10 guerriers théocrates. Hda 8, Att +10 (3d8, silifuge théocrate), Défense 14, RD 5 (armure théocrate), V/B 44/12, VD 6 m, JS Ref +3, Vig +7, Vol+2.

Parfois, vous pourrez choisir de leur attribuer une particularité raciale ou un don qui les distinguera de la masse des milliers d'individus qui vivent dans la Multiterre. De tels « enjolivements » sont de nature à rendre un figurant mémorable, même si les PJ ignorent son nom.

ELABORER DES PNJ

Il y a de nombreux paramètres à prendre en compte quand vous créez un PNJ. Vous pouvez en négliger certains et insister sur d'autres en fonction du rôle que devra remplir votre personnage dans l'aventure considérée. Ainsi, par exemple, il n'y a guère d'intérêt à préciser qu'un marchand de silifuges a une femme, deux enfants, un karyan des terres de Mirherd et un cristaux-navire Tiegan, si sa seule raison d'être est de fournir aux PJ des informations sur les activités théocrates dans la région.

A l'inverse, les « grands méchants » et les personnages récurrents peuvent justifier des renseignements plus approfondis. Il peut en effet être utile de savoir quel genre d'amis et d'ennemis a un PNJ, quelles caractéristiques il possède ou à combien s'élève son trésor. Car, avec ces éléments, vous allez pouvoir déterminer exactement les situations auxquelles il sera susceptible de prendre part.

Quand vous créez un PNJ, passez en revue les sujets abordés dans les sections ci-après, et décidez à chaque fois s'il faut que vous précisiez des détails de ce type. Bien sûr, vous pouvez également décrire précisément tous vos personnages, mais vous vous rendrez vite compte que cela représente beaucoup de travail... pour d'aussi courtes « apparitions à l'écran ».

LA FONCTION DU PERSONNAGE

Quelle fonction remplit le personnage dans le cadre de l'aventure ? Est-il censé accompagner en permanence les PJ en leur prodiguant des conseils utiles ? Est-ce seulement un « comique de service » ? Est-ce un adversaire puissant qui fera tout pour empêcher les PJ d'atteindre leurs objectifs ? Sa présence n'a-t-elle d'autre raison que de participer à l'atmosphère du scénar-

rio ?

Certains personnages peuvent avoir plusieurs fonctions : humoristiques et utiles, menaçants et meurtriers, etc. Ils peuvent même agir à l'insu des joueurs.

OBJECTIFS

Que veut ce personnage ? Quels sont ses désirs ? Quels buts s'est-il fixés ? En répondant à toutes ces questions, vous verrez mieux quel type de relations un PNJ pourra entretenir avec les PJ. Il sera aussi bien susceptible de leur vendre des renseignements, que de les pourchasser afin de s'approprier la prime promise pour leur capture.

Bien entendu, ses objectifs peuvent n'avoir aucun rapport avec les PJ. Ainsi, il pourra avoir envie de s'acheter un navire-portail et de devenir trafiquant d'armes ou de rejoindre la Guilde des explorateurs... à moins qu'il n'ait d'autre but que de se faire le maximum d'argent.

Attribuer des objectifs intéressants à un personnage permet de le faire « sortir du rang ». Ainsi, un PNJ pourra refuser d'être payé en liquide et préférer considérer que les PJ lui « doivent un service ». Dès cet instant, il sera possible de l'employer comme source de complications au cours de l'aventure ultérieure. Imaginez, par exemple, qu'au moment où les PJ s'appêtent à pénétrer dans une forteresse théocrate afin d'y dérober des plans d'une importance vitale, ce PNJ apparaisse et exige ce service qui lui est dû : sa fille a été capturée par des esclavagistes qui vont l'emmener dieu-sait-où (par exemple). Si on ne lui vient pas tout de suite en aide, il est fort probable qu'il ne reverra jamais son enfant... Les joueurs seront confrontés à un choix cornélien qui contribuera à rendre le scénario encore plus mémorable.

APPARENCE

L'apparence est encore ce qui permet de distinguer le plus facilement un PNJ d'un autre. Est-ce un humain ou un torken ? Est-il beau ou quelconque ? Est-il en bonne forme physique ou malade ? Arbore-t-il des tatouages ou des cicatrices ?

L'apparence englobe également les goûts vestimentaires (tissus chamarrés ou ternes), l'attitude (menaçante ou amicale), les tics et manières (bégaiement, fait de se gratter le tête en permanence, etc.), ainsi que tous autres traits distinctifs.

L'apparence d'un personnage peut aussi servir à autre chose qu'à son identification... Un homme aux cheveux blancs qui titube produira sans aucun doute sur les joueurs une tout autre impression qu'un limier rogush qui pointe un silifuge lourd en direction du premier passant venu.

Vous pouvez aussi employer l'apparence d'un PNJ pour égarer les joueurs. Ainsi, si les PJ recherchent un espion de la Guilde qui détient des documents théocrates, quelle ne sera pas leur surprise de découvrir qu'il s'agit d'une fillette de douze ans portant un vêtement crasseux ! Quand elle s'adressera à eux, il y aura de fortes chances pour qu'ils l'éconduisent sous prétexte qu'ils ont des affaires sérieuses à régler. Autre exemple : imaginez une superbe femme aux cheveux de jais qui réclame de l'aide aux PJ, ceux-ci ne se douteront peut-être pas tout de suite qu'elle travaille pour la Théocratie... et qu'elle a mission de surveiller de près ce « groupe de traîtres explorateurs ».

Une apparence distinctive permet, en outre, de reconnaître instantanément un PNJ. Ainsi, par exemple, un seigneur du crime pourra porter une énorme médaille en argent autour du cou. S'il n'arrête pas de la tripoter quand il parle, cela retiendra l'attention des joueurs et ceux-ci sauront à qui ils ont affaire quand vous leur direz la fois suivante : « Un humanoïde

s'approche de vous et la lumière ambiante projette des reflets sur le disque argenté accroché à la chaîne qu'il porte autour du cou. » Ils auront alors la possibilité de réagir très vite comme il convient (ex : en fuyant, s'ils doivent de l'argent à l'individu en question...).

Même quand vous emploieriez des races que connaîtront vos joueurs (ex. : des torkens), arrangez-vous pour que les personnages ne soient pas des copies conformes l'un de l'autre : couleur de la carapace différente, claudication etc.

COMPORTEMENT

Le comportement permet également de distinguer des individus. Votre personnage a-t-il l'air toujours nerveux ? Faut-il toujours qu'il soit le centre de toutes les attentions ? Est-il serviable ou obtient-il ce qu'il veut par la menace ? Inspire-t-il confiance à son entourage ? Est-il craint, méprisé ou ridiculisé ?

Le comportement est également un bon moyen pour résumer la personnalité d'un individu, que ce soit dans des circonstances ordinaires ou des situations inhabituelles. Pour les seconds rôles et les figurants, une ou deux caractéristiques comportementales suffiront. Pour les personnages principaux, en revanche, il faudra s'attacher au moindre détail, en essayant même de déterminer ce qui a pu les conduire à adopter tel ou tel comportement (ex : un personnage ne s'assied jamais parce que, quand il était jeune, il a été élève d'une école militaire et s'asseoir était alors considéré comme un signe de paresse).

Mais, le comportement a également une autre utilité : il fournit quelques indices sur les réactions que peut avoir un individu dans une situation donnée. Si un graken de port-relais a le défaut de toujours trop parler, il pourra parfaitement révéler « accidentellement » à des guerriers théocrates que des explorateurs de la Guilde viennent juste de lui poser des questions à propos de la taverne de la Dernière Étape. Si les joueurs pensaient jusqu'alors qu'ils avaient été d'une discrétion exemplaire (ce qui peut être le cas), ils seront certainement surpris de voir des guerriers théocrates débarquer dans la taverne où ils ont rendez-vous...

Essayez de prévoir au moins un trait comportemental spécifique pour chacun de vos personnages principaux. En plus de faciliter son identification auprès des joueurs, il vous permettra de mieux vous glisser dans la peau de l'individu en question en cours d'aventure.

BACKGROUND

Les PNJ les plus importants devraient toujours avoir des histoires personnelles compliquées et pittoresques. Des informations de ce genre ont plusieurs utilités. Primo, elles vous aideront à mieux cerner la personnalité de l'individu considéré, l'histoire personnelle ayant généralement un énorme impact sur le développement psychologique. Secundo, elles éviteront que les PJ ne se fassent trop vite une opinion sur les gens qu'ils rencontrent. Une femme pourra ainsi paraître un peu « fade » au premier abord, mais son passé permettra de comprendre que cela n'est qu'un faux-semblant.

L'histoire personnelle d'un personnage peut comporter des détails sur ses liens familiaux, ses amitiés d'enfance, ses études et ses antécédents professionnels. Selon l'individu, il sera également possible d'explorer ses traumatismes passés, ses opinions politiques, ses anciennes relations, ses échecs, ses succès, ses convictions religieuses, etc. Essayez de faire de chaque PNJ que vous développerez un cas « unique », de sorte que vos joueurs ne puissent pas dire : « Oh non, encore un limier implacable qui essaye de surmonter un complexe d'infé-

riorité datant de son enfance ! ». N'oubliez pas que la variété est un facteur clé quand il faut que vous captiez l'attention de votre auditoire.

ATTRIBUER

LES CARACTERISTIQUES DE JEU

Une fois que vous aurez défini un PNJ dans ses grandes lignes, vous devrez encore lui attribuer des caractéristiques de jeu. Il vous suffira généralement de vous limiter à ses caractéristiques et compétences principales, mais certains individus très importants exigeront néanmoins un peu plus de travail.

RESUME RAPIDE

Utilisez une fiche de personnage normale pour vos « grands méchants ». Pour les personnages de moindre importance, en revanche, vous pouvez vous contenter d'un bref résumé de leurs caractéristiques, comme nous l'avons vu plus haut.