



# M-SPACE



## Générateur de PNJ

Par Clarence Redd

Ce générateur vous aidera à esquisser un PNJ crédible. Il peut notamment s'avérer utile si vous devez improviser rapidement un PNJ ou si vous cherchez de nouvelles idées de PNJ. Toutefois, il ne vous fournira pas des statistiques prêtes à l'emploi.

Les résultats du générateurs sont adaptés à des personnages humains évoluant dans une société proche de la Terre contemporaine. Vous aurez peut-être des adaptations à faire si vous vous éloignez de ce cadre.

*NdT : Cette aide de jeu est adaptée d'un article de Clarence Redd : How To Create Authentic NPCs Quickly.*

### Fonctionnement

Vous effectuerez trois à six jets sur les tableaux ci-contre pour donner au PNJ une personnalité, une ou deux motivations, un ou deux évènements récents et éventuellement un comportement. Si vous le préférez, vous pouvez choisir tout ou partie des éléments au lieu de les déterminer aléatoirement. Vous êtes censé déjà connaître l'occupation ou le rôle général du PNJ. Cela facilitera l'interprétation des détails fournis par le générateur.

### 1. Personnalité

Cette catégorie se base sur le modèle dit OCEAN, utilisé dans la psychologie contemporaine.

- » (O) Ouverture à l'expérience ;
- » (C) Caractère consciencieux ;
- » (E) Extraversion ;
- » (A) Agréabilité ou caractère agréable ;
- » (N) Névrosisme ou neuroticisme (forte instabilité émotionnelle).

Lancez 1d100 pour établir la personnalité du PNJ.

### 2. Motivation

Lancez une ou deux fois 1d10 pour donner une raison d'être au personnage.

### 3. Évènement personnel

Qu'est-il arrivé dernièrement au PNJ ? Lancez une ou deux fois 1d100 ci-dessous. Un résultat impair indique une perte, qui n'est pas toujours négative ; un résultat pair indique un gain, qui n'est pas forcément positif.

### 4. État d'esprit (optionnel)

Si les jets précédents ne suffisent pas à aiguiller le comportement du personnage, ou si vous désirez une indication complémentaire de l'état d'esprit du PNJ, lancez 1d12 . Notez que, selon la situation et son environnement social et culturel, le PNJ n'affichera pas forcément son état d'esprit.

### Exemple

Les PJ demandent à une policière si celle-ci a vu quelque chose de suspect. En générant le PNJ, le MJ obtient 20/09/66 (Modèle, Expertise, Gain Travail/commerce). Il n'effectue pas de jet pour l'état d'esprit, car il estime avoir suffisamment d'informations. Le PNJ est une policière expérimentée et serviable, récemment promue au rang d'inspectrice grâce à son professionnalisme. Elle s'avère utile aux PJ, qui la contacteront peut-être à nouveau.

Un changement de personnalité, de Modèle à Égocentrique, permet d'imaginer un PNJ fort différent. Désormais, nous avons affaire à un jeune policier bravache, suspicieux et colérique. Il veut être le meilleur et se vante volontiers de ses talents, qui lui ont valu d'être promu au rang d'inspecteur. Depuis sa promotion, il est encore plus prompt à blâmer autrui, surtout lorsqu'il commet des erreurs. Il n'a aucune intention d'aider les PJ et risque même de les arrêter s'il les trouve louches.

*Générateur de PNJ © Clarence Redd.  
Document réservé à un usage personnel. Adapté par  
d100.fr avec l'autorisation de Frostbyte Games.*

<b>d10</b>	<b>MOTIVATION</b>	<b>Description</b>
01	<b>Argent/Ressources</b>	Aussi bien les riches que les pauvres peuvent désirer plus de ressources, mais pour des raisons très différentes.
02	<b>Statut</b>	Le but du personnage est d'impressionner ses amis, ses collègues, ses voisins et tout autre cercle qu'il estime important.
03	<b>Logique &amp; ordre</b>	Le personnage base sa vie sur la rationalité, quitte à réprimer ses émotions.
04	<b>Amusement</b>	Boire une bière, aller au théâtre, jouer, bavarder... Le personnage veut prendre du bon temps!
05	<b>Oisiveté</b>	Le repos et la relaxation sont les conditions sine qua non de toute existence. Le reste n'est que secondaire. Certes, vue de l'extérieur, une telle motivation peut être assimilée à de la simple paresse...
06	<b>Altruisme</b>	Le personnage pense que tout le monde doit s'entraider. Même la créature la plus humble ou la plus misérable mérite un peu de bonté.
07	<b>Foi (nom de la religion)</b>	L'individu se consacre corps et âme à une divinité ou à une congrégation religieuse. Cela peut l'entraîner sur la voie de la compassion ou de l'intolérance, selon la religion et sa personnalité. Précisez la foi du PNJ.
08	<b>Cercle (nom du cercle)</b>	L'individu se dévoue à sa famille, à ses voisins, à ses collègues, au pub local ou à tout autre cercle important dans sa vie. Précisez le cercle privilégié par le PNJ.
09	<b>Expertise (nom du domaine)</b>	L'individu cherche à devenir le meilleur, ou du moins à s'améliorer, dans un domaine. Précisez le domaine.
10	<b>Santé</b>	L'individu veut rester en bonne santé ou empêcher une maladie de progresser.

<b>d100</b>	<b>ÉVÈNEMENT</b>	<b>Gain</b>	<b>Perte</b>
01-10	<b>Argent</b>	Augmentation de salaire, héritage, crime.	Jeux de hasard, crime, mauvaise affaire.
11-20	<b>Conjoint/Conjointe</b>	Récemment marié.	Mort par accident ou maladie, divorce, déménagement pour trouver un travail.
21-30	<b>Enfant</b>	Naissance, retour à la maison d'enfants majeurs.	Mort par accident ou maladie, départ vers une colonie, brouille après une longue dispute.
31-40	<b>Santé</b>	Nouveau traitement médical, chirurgie.	Maladie, accident, premiers signes d'une infection inconnue ou mal connue.
41-50	<b>Ami</b>	Nouvelle connaissance, retour d'un vieil ami.	Mort, brouille à cause d'une question d'argent ou d'amour ou d'une différence d'opinions.
51-60	<b>Ennemi</b>	Un malentendu ; un rival commercial, en amour, au travail, en statut ; crime.	Règlement d'un vieux différend.
61-70	<b>Travail/Commerce</b>	Un nouveau travail ; promotion ou bon accord commercial.	Perte de travail ; rétrogradation ; perte d'un bon client ; dépassé par un compétiteur.
71-80	<b>Succès</b>	Activités récentes couronnées de succès.	Rien ne se déroule comme prévu.
81-90	<b>Talent</b>	Acquisition d'une nouvelle compétence ; formation terminée.	Limitations mentales ou physiques dues à l'âge ou à une maladie.
91-00	<b>Foi</b>	—	—

<b>d100</b>	<b>PERSONNALITÉ</b>	<b>Description</b>
01-20	<b>Modèle</b>	Individu agréable et extraverti, ouvert aux nouvelles expériences. Très consciencieux.
21-60	<b>Moyen</b>	Névrosé, peu ouvert à de nouvelles expériences. Passablement agréable et consciencieux.
61-80	<b>Égocentrique</b>	Extraverti désagréable, peu ouvert à de nouvelles expériences. Peu consciencieux.
81-100	<b>Réservé</b>	Émotionnellement stable et introverti. Consciencieux.

<b>d12</b>	<b>ATTITUDE (optionnel)</b>
01	<b>Heureux</b>
02	<b>Nerveux</b>
03	<b>Indifférent</b>
04	<b>En colère</b>
05	<b>Alerte</b>
06	<b>Taciturne</b>
07	<b>Suspicieux</b>
08	<b>Irrité</b>
09	<b>Curieux</b>
10	<b>Triste</b>
11	<b>Froid</b>
12	<b>Insouciant</b>