

# **Systeme modulaire d30**

Alliés, adversaires et autres créatures



Jérôme Darmont  
[http ://darmont.free.fr](http://darmont.free.fr)

22 décembre 2009

## Licence d'utilisation

Ce document est distribué sous licence Creative Commons « Paternité – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage Des Conditions Initiales À l'Identique 2.0 » [Com08]. Cela signifie que vous êtes libre de :

- reproduire, distribuer et communiquer cette création au public ;
- modifier cette création ;

sous les conditions suivantes :

- vous devez citer le nom de l'auteur original de la manière indiquée par l'auteur de l'œuvre ou le titulaire des droits qui vous confère cette autorisation (mais pas d'une manière qui suggèrerait qu'ils vous soutiennent ou approuvent votre utilisation de l'œuvre) – voir ci-dessous ;
- vous n'avez pas le droit d'utiliser cette création à des fins commerciales ;
- si vous modifiez, transformez ou adaptez cette création, vous n'avez le droit de distribuer la création qui en résulte que sous un contrat identique à celui-ci.

À chaque réutilisation ou distribution de cette création, vous devez faire apparaître clairement au public les conditions contractuelles de sa mise à disposition. La meilleure manière de les indiquer est un lien vers la licence Creative Commons [Com08]. Chacune de ces conditions peut être levée si vous obtenez l'autorisation du titulaire des droits sur cette œuvre. Rien dans ce contrat ne diminue ou ne restreint le droit moral de l'auteur.

- **Auteur original** : Jérôme Darmont
- **Titre du document** : Système modulaire d30 – Module PNJ « Alliés, adversaires et autres créatures »
- **Identifiant Uniforme de Ressource (URI)** : <http://darmont.free.fr/d30/>

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Personnages Non Joueurs</b>	<b>4</b>
1.1	Figurants . . . . .	4
1.2	Seconds rôles . . . . .	4
1.3	Premiers rôles . . . . .	5
<b>2</b>	<b>Animaux et créatures fantastiques</b>	<b>6</b>

# 1 Personnages Non Joueurs

Dans une partie de *jeu de rôle* (JdR), les *personnages non joueurs* (PNJ) sont tous les protagonistes qui ne sont pas incarnés par les joueurs, et le sont donc par le *meneur de jeu* (MJ) [Gui97]. J'introduirais volontiers une petite nuance, car les *personnages des joueurs* (PJ) ont des relations (parents, contacts, alliés...) qui sont en plus ou moins grande partie contrôlés par les joueurs (le MJ pouvant bien sûr s'en servir comme levier scénaristique), mais là n'est pas mon propos.

La plupart du temps, dans les JdR, les PNJ sont définis comme les PJ. Ils peuvent être plus ou moins forts que le PJ standard, mais sont décrits de la même manière. Cela a l'avantage d'utiliser toujours les mêmes règles et l'inconvénient de donner du boulot au MJ consciencieux qui souhaite fournir les caractéristiques de tous les PNJ. Comme le **Systeme modulaire d30** [Dar09] a pour vocation d'être simple, il introduit une hiérarchie dans les PNJ (Sections 1.1 à 1.3 et Tableau 1) permettant de ne pas les définir tous de façon détaillée.

Il faut être honnête, cela n'a rien de bien nouveau. Il me semble que le premier JdR à avoir fait cette différence entre PNJ est James Bond 007 [KGR<sup>+</sup>88], où le niveau de puissance (recrue/voyou, agent/criminel, 00/cerveau) et la fonction (créature de rêve, contact, garde...) déterminent les caractéristiques techniques des PNJ (de façon encore assez détaillée, années 80 obligent). Le principe a été véritablement généralisé dans Feng Shui [Law99], où les *personnages anonymes* principalement destinés à se faire baffer sont décrits par quelques caractéristiques seulement. D'autres jeux actuels ont repris le concept, notamment Hex [LA06] et sa *chair à canon* et Tigres Volants [Gal06] et ses *sbires* (mais il y en a certainement d'autres), qui n'ont carrément qu'une caractéristique moyenne pour représenter leurs capacités. Je continue donc dans cette voie ici.

## 1.1 Figurants

Les *figurants* sont les personnages anonymes et interchangeables d'un scénario de JdR : gardes, voyous, combattants sans visage, contacts abordés au hasard et autres Monsieur ou Madame Tout le Monde improvisés. Ils sont assez compétents dans un talent donné (niveau 15). Et hop! Ça suffit. Par ailleurs, en combat, une blessure légère suffit à les mettre en fuite ou hors-combat (inconscients, tordus de douleur...).

Par exemple, un agent de sécurité est certainement compétent en Combat rapproché, un garde forestier en Survie, etc. On note alors cette spécialité « agent de sécurité (Figurant – Combat rapproché) » ou « garde forestier (Figurant – Survie) », respectivement.

## 1.2 Seconds rôles

Les *seconds rôles* sont des PNJ uniques et nommés. Cela permet de leur donner un visage et de les faire intervenir de manière récurrente dans des scénarios, bien que ça n'ait aucun caractère obligatoire. Ils doivent avoir un intérêt pour les personnages, que ce soit comme alliés ou comme adversaires. C'est pourquoi ils sont très compétents dans toutes les compétences d'un talent

donné (niveau 25), pour représenter un défi ou une aide intéressants. Finalement, en combat, une blessure grave est nécessaire pour les mettre en fuite ou hors-combat. Cela représente leur loyauté ou leur ténacité supérieure à celle des figurants.

Typiquement, les seconds rôles sont les relations ou les contacts des personnages (patron, informateur...) et les bras droits ou les gardes du corps des Grands Méchants<sup>TM</sup>. Techniquement, ils sont décrits par leur nom et leur talent de prédilection, par exemple : Buggy les bons tuyaux (Second rôle – Subterfuge), Billy « le flingueur » Scarface (Second rôle – Combat à distance), etc.

### 1.3 Premiers rôles

Les *premiers rôles* sont soit les opposants principaux des personnages lors d'un scénario, soit des PNJ récurrents, les deux n'étant pas incompatibles. En tant que tels, il doivent être pleinement détaillés pour être intéressants (background et compétences). Ils sont donc décrits exactement de la même manière que les PJ et suivent en tous points les mêmes règles, notamment en combat. Le personnage exemple Conrad le barbare [Dar09] peut être considéré comme un premier rôle.

Type de PNJ	Background	Compétence	Résistance en combat
Figurant	Aucun	Un talent à 15	Blessure légère
Second rôle	Juste un nom	Spécialités d'un talent à 25	Blessure grave
Premier rôle	Complet	Comme un PJ	Comme un PJ

TAB. 1 – Récapitulatif des caractéristiques des PNJ

## **2 Animaux et créatures fantastiques**

Il faut que je réfléchisse encore un peu à la manière de décrire les bestioles, mais j'y travaille, j'y travaille!

## Références

- [Com08] Creative Commons. *Creative Commons Legal Code – Paternité - Pas d’Utilisation Commerciale - Partage Des Conditions Initiales A l’Identique 2.0*. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/legalcode>, 2008.
- [Dar09] Jérôme Darmont. *Système modulaire d30*. <http://darmont.free.fr/d30/>, 2009.
- [Gal06] Stéphane « Alias » Gallay. *Tigres Volants*. 2 dés sans faces, Lausanne, 2006.
- [Gui97] Didier Guiserix. *Le livre des Jeux de rôle*. Bornemann, Paris, 1997.
- [KGR<sup>+</sup>88] Gerard Christopher Klug, Gregory Gorden, Neil Randall, Robert Kern, and Michael E. Moore. *James Bond 007*. Jeux Descartes, Paris, 1988.
- [LA06] Maurice Lefebvre and Christian André. *Hex*. Studio Mammouth, Verdun, Québec, 2006.
- [Law99] Robin D. Laws. *Feng Shui*. Oriflam, Montigny-lès-Metz, 1999.