

Histoire de PJs

Il y a un élément qui est trop souvent négligé dans la création des personnages : le passé de ce dernier ; le background.

Pourtant, qu'est-ce qui différencie, par exemple, un détective privé débutant d'un autre détective privé débutant ? Son passé, son histoire personnelle.

Bug in, a décrit sur son site de JdR : <http://www.multimania.com/jdrlibre/adjlib/ctboostperso.html#perso> une aide de jeu « Background » sur laquelle je me suis inspiré pour créer ma propre grille de background. De lointain souvenir de création de personnages de Cyberpunk m'ont aussi orienté dans la création de cette aide de jeu.

Désormais, pour les joueurs ne désirant pas écrire leur histoire passée, il existe un moyen simple et rapide de se créer un petit background qui peut servir de base pour la suite. Cela évitera aussi à certains joueurs d'inventer une histoire complètement délirante pour leur PJ.

Frères et sœurs

Le PJ a-t-il une fratrie ? Un élément parfois intéressant pour le MJ qui peut alors utiliser la petite sœur d'un PJ comme moyen de pression contre celui-ci...

1D100	Fratrie						
01-15	Enfant unique						
16-00	1d3+2 frères ou sœurs <table border="1" data-bbox="406 1146 544 1245" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>1D2</th> <th>Sexe</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Frère</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Sœur</td> </tr> </tbody> </table>	1D2	Sexe	1	Frère	2	Sœur
1D2	Sexe						
1	Frère						
2	Sœur						

Parents

Autre élément familial intéressant pouvant être utilisé contre les PJs...

1D100	Parents						
01-30	Décédés						
31-50	1 seul vivant <table border="1" data-bbox="359 1630 592 1729" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>1D10</th> <th>Parent vivant</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1-3</td> <td>Père</td> </tr> <tr> <td>4-10</td> <td>Mère</td> </tr> </tbody> </table>	1D10	Parent vivant	1-3	Père	4-10	Mère
1D10	Parent vivant						
1-3	Père						
4-10	Mère						
51-00	Vivants						

Situation parentale

Comment sont les parents des PJs, ou comment étaient-ils avant leur mort

1D100	Situation
01-05	Père alcoolique et mère battue
06-10	Père incestueux. A violé la ou les sœurs du PJ s'il en a, ou le PJ lui-même. Le PJ n'est pas au courant pour ses sœurs, mais rien n'empêche ces dernières de le lui dire...
11-20	Mère atteinte d'une maladie incurable et père désespéré
21-30	Le père a une maîtresse et seul le PJ est au courant. Le père ne sait pas que le PJ le sait...
31-40	L'un des deux est fou à lier
41-00	Sains et en bonne santé tous les deux

L'enfance du PJ

Comment s'est déroulé l'enfance du PJ, jusqu'à ses 15 ans environ. Ceci est une histoire passée et n'influence pas le présent. Ainsi, un policier a très bien pu être un sale voyou quand il était jeune, etc.

Vous pouvez également décider que certaines des situations ne « collent » pas avec le reste de l'histoire du PJ. Vous devrez alors adapter cette dernière.

1D100	Enfance
01-05	Abandonné à la naissance et recueilli par une famille voisine. Retire une nouvelle fois le D100 pour déterminer de nouveau le reste de l'enfance.
05-10	Le PJ passe son enfance à l'écart de la société éducative. Il vole, se bat dans les rues et fait partie d'une bande de voyous.
11-20	Abandonné à son propre sort par ses parents qui ne sont pas là pendant la journée, le PJ ne connaît qu'une seule école : la débrouille
21-25	Travaille très jeune et vole de temps en temps pour aider financièrement ses parents.
25-30	L'enfance ? C'est quoi... Le PJ est un intello né et a passé son temps à étudier, à lire et à tenter diverses expériences scientifiques.
31-00	Enfant normal : parcours scolaire normal, pas trop de bêtises faites.

Amis, ennemis

La vie est ainsi faite, on se fait souvent des amis mais aussi souvent des ennemis. Est-ce le cas de votre PJ ? Cet élément pourra facilement aider ou pimenter la vie du PJ concerné

1D100	Amis / Ennemis
01-60	RAS
61-80	Ami
81-00	Ennemi

Amis

Le PJ les a rencontrés par hasard : leurs parents sont amis eux aussi, ce sont d'anciens camarades de classe, ils côtoient le même café, le même club de sport, le même barbier, ou ils sont tous simplement voisins de palier, ou de messe...

Quoi qu'il en soit, la relation entre le PJ et l'autre n'est que très courtoise, rien de plus. Ce ne sont en aucun cas de vieux « potes » qui passent leurs soirées à rigoler comme des tordus en buvant de la bière...

1D8	Ami
1	Le chef de la police locale
2	Le juge local
3	Un journaliste bien placé
4	Bibliothécaire de l'université
5	Un médecin de la ville
6	Un prêtre exorciste
7	Un avocat
8	Le tenancier d'un speak-easy (Cthulhu USA 1920)

Ennemis

Le PJ sait quelque chose qui peut faire tomber la personne en question (preuve d'un meurtre, d'un vol, d'un homicide), il aurait dit des choses que l'autre n'aurait pas appréciées ou le PJ serait tous simplement sorti avec la sœur ou la fille de l'ennemi et ce dernier n'aurait pas trop apprécié...

Le cas des ennemis est différent de celui des amis. La haine est plus tenace. Le PJ n'a personnellement rien contre la personne, mais celle-ci voue au PJ une haine immodérée. Ceci se traduit dans la plupart des cas par des injures, mais cela pourrait aller jusqu'au meurtre. A vous de voir...

1D6	Ennemi
1	Le chef de la police locale
2	Un politicien trop zélé
3	Un policier véreux
4	Un malfrat local
5	Un ancien professeur
6	Le marchand de journaux

Évènements de la vie

Que s'est-il passé comme événements marquants dans la vie du PJ ?

1D10	Alors ?
1-6	Rien ne vient bouleverser votre vie ordinaire
7-10	Enfin ! Il se passe quelque chose dans votre vie monotone !!!

Événements

Alors, que s'est-il passé de si important ???

1D6	Événement
1	Le PJ rencontre une femme qu'il aime. Peut-être est-ce enfin la bonne.
2	Le PJ est soupçonné à tort de meurtre, de viol, homicide, etc. Quelques mois sont nécessaires pour que la population locale lui fasse à nouveau confiance.
3	Le PJ est victime d'un accident grave qui le cloue au lit pendant plusieurs mois. Il s'en sort heureusement qu'avec de grosses cicatrices.
4	Le PJ perd sa ou son meilleur ami dans d'étranges circonstances (dossier classé sans suites par la police).
5	Le PJ frôle la mort de près. Il fait alors une NDE (Near Death Experience)
6	Le PJ trouve un boulot qui rapporte (en rapport ou non avec ses études)