



Web 2 > Éléments d'historiques pour *Destinées**

Généralités

Vous trouverez ci-dessous une série de mots-clés classés par thèmes. Vous pouvez tout aussi bien les sélectionner selon vos choix ou les tirer au sort. Peu importe la manière dont vous les utilisez : ils sont là uniquement pour vous aider à créer des personnages aux historiques variés.

Rappelons quelles sont les règles de base pour la création de personnages. On attribue...

- pour un PJ ou un PNJ de type « alter ego » : 5 points (trois maximum pour un item), afin de faire ressortir deux à trois éléments de l'historique,
- pour un PNJ « de légende » : 7 à 9 points (cinq maximum pour un item),
- pour un PNJ de type « personnage secondaire » : un ou deux éléments d'une valeur maximale de 2,
- pour un PNJ de type « figurant » : éventuellement un ou deux éléments, sans valeur de jeu.

Bien évidemment, rien n'empêche de noter des éléments non-chiffrés. Bien au contraire : cela ne fera qu'enrichir le personnage.

Si vous tirez au sort les éléments d'historique, lancez simplement un dé pour chaque élément à créer pour le personnage. Le résultat

indique dans quelle rubrique piocher. Si vous obtenez plusieurs fois le même résultat, ce n'est pas un souci. C'est que l'élément qui revient est particulièrement important pour le personnage. À l'intérieur de chaque rubrique, sélectionnez un élément à votre gré ou aléatoirement.

* * *

Catégories d'éléments d'histoire

1> Origines sociales : famille riche, pauvre, en ascension sociale, déchue, déclassée ; parents travaillant dans l'agriculture, l'industrie, le commerce, l'administration...

2> Origines géographiques : famille rurale, urbaine, immigrée, autochtone ; nombreux déménagements dans l'enfance, aucun déménagement ; vie nomade, sédentaire ; origine géographique lointaine, origine proche...

3> Éducation et formation : aucune formation académique, formation de base, formation supérieure ; apprentissage ; tuteur ; cours particuliers...

4> Famille : orphelin de père, de mère, des deux parents ; enfant unique, deux ou trois frères et sœurs, grande fratrie ; famille élargie très présente (oncles, tantes, grands-parents...)...

5> Principaux événements de l'adolescence : naissance d'une forte amitié ; accident traumatique ; cause marquante...

6> Principaux événements des premières années de la vie d'adulte :

contact avec un soldat, un officier, un entrepreneur, un haut-fonctionnaire... ; dette ; deuil ; enfant légitime, illégitime ; concubinage, mariage ; héritage ; maladie ; rival, ennemi mortel...

> Retrouvez-nous sur...

- facebook.com/desix.integral
- Twitter : @Studio09_CB
- studio09.net : *matériel à télécharger*
(*fiches de personnage, aides de jeu...*),
actualités, concours...
- contact : d6integral@gmail.com

