

# 6 Points pour un background réussi!

Par Raphaël et Guillaume

## 1. Votre nom

Évitez les classiques. Legolas est déjà en train de sauver un autre hobbit ailleurs dans le monde et Harry Potter est caché à Londres en train de se battre contre celui-dont-on-ne-doit-pas-prononcer-le-nom. Ils ont d'autres chats à fouetter et n'ont pas le temps d'être niveau 1 à Meenath. De plus, LightDragon ou KillerAssassin sont des surnoms plus que des noms. Je doute que votre mère se soit dit que c'était un nom digne pour un enfant naissant.

## 2. Votre lieu d'origine

Ennorath est un grand monde. Il est probable que votre village soit votre village natal. Il est aussi possible que vous veniez d'un autre village ou peut-être même d'un clan que vous avez créé. De plus, d'autres villages existent ailleurs dans Ennorath; Argath, capitale militaire; Meenath, capitale du commerce (ou de la fin du monde du dimanche). Chaque village a sa propre culture et son propre mode de vie. Ces petites choses peuvent influencer l'évolution et les agissements de votre personnage.

## 3. Votre classe

Bien sûr, vous connaissez votre classe parfaitement. Par contre, comment vous présenteriez-vous à quelqu'un qui vous demande ce que vous faites dans la vie? Un guerrier pourrait répondre qu'il est un soldat d'une telle armée. Un mage pourrait répondre qu'il est un chercheur qui étudie tel trace de magie. Le voleur ne répondra jamais qu'il est un voleur. Il dira plutôt qu'il est un voyageur, un opportuniste, etc. Vous pouvez mentir aussi. Un barde peut dire qu'il est guerrier ou mage. Ne reste qu'à lui de le prouver.

## 4. Votre race

Outre les bonus qu'elle donne, une race offre beaucoup d'opportunités d'interactions. C'est la première impression que quelqu'un a de vous et le monde est rempli de préjugés. Votre costume se doit de refléter au mieux votre race. Les elfes sont gracieux et hautains. Les orcs sont brutaux et peu loquace. Les gnomes sont farceurs et ingénieux. Les gobelins ne sont pas tous stupides. Vous pouvez jouer au-delà des préjugés.

## 5. Votre famille

Tout le monde a une mère et un père. Vous avez peut-être des frères, des sœurs, des cousins des tantes, des oncles, des grands-parents, etc. Avez-vous des amis et/ou des ennemis? Quel métier avait tous ces gens? Une lignée de bucherons? Des chasseurs de monstres? Ma mère était couturière et mon père forgeron? Pourquoi avez-vous quitté le nid familial? Besoin d'argent? Tout le monde est mort? (fortement à éviter) Une carte aux trésors? Un besoin de gloire? Un besoin de se prouver à vos parents et semblables? L'ainé du village a eu une vision pour vous?

## 6. Vos premières aventures ou l'histoire avant votre arrivée

Comment s'est déroulé votre voyage jusqu'à votre village? Êtes-vous arrêtés dans un autre village? Avez-vous aidé des gens? Avez-vous été arrêtés et déportés? Un kidnapping? Avez-vous rencontrés des gens intéressants? Un marchand? Un prêtre? Votre voyage n'as sûrement pas été une belle ligne droite avec du soleil et des fleurs qui chantent.