



Campagne D&D :

« Jouez la jeunesse de votre Héros ! »
Livret pour les Joueurs

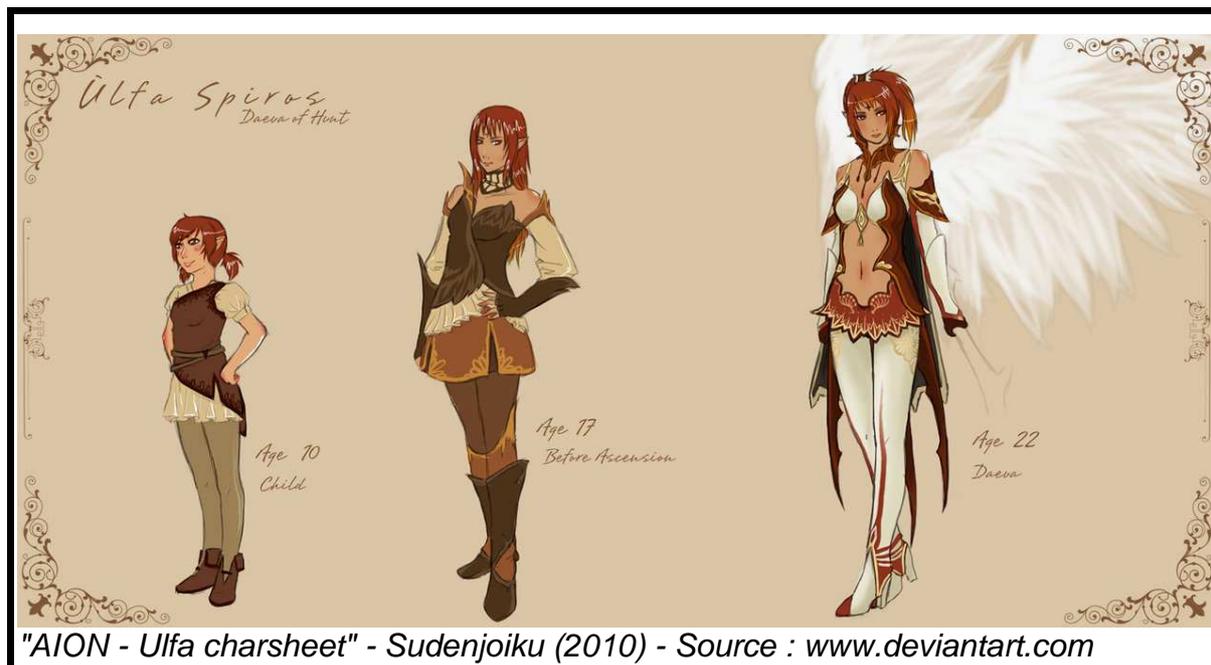
Rédacteur principal : Nicolas JOLY

Contributeurs ponctuels : les membres des forums suivants : FFJdR, Pathfinder-fr, Virtuaajdr, l'AJA Jeux de Rôles, Le Scriptorium, Casus No.

Pour jouer à cette campagne, vous aurez besoin du Manuel des Joueurs 3.5 (ou à défaut la DRS ou l'édition 3.0 ou PATHFINDER Roleplaying Game ou **Microlite20**).

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

Ce document ne peut être diffusé que dans le cercle privé, pour un usage privé (pour un usage personnel, pour le cercle familial ou pour ses proches). Il est interdit de commercialiser ce document.



Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

Ce document ne peut être diffusé que dans le cercle privé, pour un usage privé (pour un usage personnel, pour le cercle familial ou pour ses proches). Il est interdit de commercialiser ce document.

Campagne D&D :

« Jouez la jeunesse de votre Héros ! » Livret pour les Joueurs

L'auteur parle de ce projet depuis novembre 2007 (uniquement sur le forum de la FFJdR, à l'époque). Un Alpha-teste a eut lieu de janvier à novembre 2010.

Voici la version 0.7 du "livret pour les joueurs" (sans les scénarios, donc). Les versions précédentes n'avaient pas de numéro (ça faisait moins pro...) ; elles sont à supprimer et à remplacer par cette version.

Version 0.7, car il manque encore d'écumer toutes les fautes d'orthographe et des lourdeurs de style, peut-être changer des illustrations, les polices de caractères, perfectionner l'agencement général... Cependant, il devrait y avoir **PRESQUE TOUT et de façon suffisamment claire et lisible pour être utilisé facilement par vous tous.**

Il est prévu en effet de rajouter la carte du secteur de jeu, ainsi que la présentation d'une année type (climats, période des différents travaux agricoles...). Et malheureusement, l'auteur a craquer avant d'avoir tout finalisé les 14 prêtirés (additions, soustractions... ça sera a finir plus tard !).

Cette **version 0.7** n'est donc pas la version finale ; elle ne doit donc pas être publiée.

[Pour ce qui est des **scénarios**... je peux fournir un (et même des) lien(s) où par la lecture des compte-rendu de l'alpha-teste, on trouve les scénarios. Cela reste cependant "en vrac" et peu confortable à utiliser.]

Rédacteur principal : Nicolas JOLY

Contributeurs ponctuels : les membres des forums suivants : FFJdR, Pathfinder-fr, VirtuaJdR, l'AJA Jeux de Rôles, Le Scriptorium, Casus No.

Pour jouer à cette campagne, vous aurez besoin du Manuel des Joueurs 3.5 (ou à défaut la DRS ou l'édition 3.0 ou PATHFINDER Roleplaying Game ou **Microlite20**).

Campagne D&D :

« Jouez la jeunesse de vos Héros »

Livret pour les Joueurs - Sommaire

I. Introduction :	6	b.1. Barbare :	49
I.1. Objectif de la campagne :	6	b.2. Barde :	51
I.2. Système de règle :	7	b.3. Druide :	52
I.3. Univers :	7	b.4. Ensorcelleur :	52
I.4. Pour planter le décors :	7	b.5. Guerrier :	53
I.5. Beaucoup d'éclipses temporelles :	9	b.6. Magicien :	55
I.6. Synoptique :	10	b.7. Moine :	55
I.7. Contraintes sur l'univers, d'après le Manuel des Joueurs :	11	b.8. Paladin :	56
I.8. Métagame (ou métaplaying) :	11	b.9. Prêtre :	57
I.9. Convention sur le groupe de PJ :	12	b.10. Rôdeur :	57
9.a. Dans un village humain :	12	b.11. Roublard :	58
9.b. Jeremy, le futur paysan de la bande :	12	b.12. Noble :	59
9.c. Tous adulte en même temps :	12	III. Le monde de campagne : le village isolé « typique » de « Champs-sur-Gave » :	61
II. Les règles :	14	III.1. Situation du village : présentation du secteur :	61
II.1. Les bases du D20 système :	14	III.2. Liens entre le village et le reste du royaume :	66
1.a. Pour les combats :	14	2.a. Les familles :	67
a.1. Armes :	14	a.1. Autres noms de famille possibles, pour inspirer les joueurs :	67
a.2. Dégât : forfaitairement 1 ? :	15	2.b. Les personnages importants :	70
a.3. Autres remarques :	15	III.3. La maison de Jérémie :	70
1.b. Pour l'essentiel des actions :	19	IV. Déroulement type d'une année :	73
II.2. Clarification sur le combat à mains nues :	19	V. Présentation des Annexes :	74
II.3. Enfants et adolescents tacticiens ? :	20	V.1. Annexe 1 : aide de jeu d'Olivier FANTON :	74
II.4. Note sur les Attaques d'Opportunités (AO) :	20	V.2. Annexe 2 : les prêtirés proposés :	74
II.5. Petites règles maisons :	21	V.3. Annexe 3 à 5 : Synoptiques complémentaires :	74
5.a. Attaque à outrance pour tous :	21	V.4. Annexe 6 à 11 : feuilles de PJ vierge :	74
5.b. Gestion de la PEUR de nos très jeunes aventuriers :	21	V.5. Annexe 5 : Les testeurs :	74
II.6. Caractéristiques et profils, des jeunes PJ et P(N)J :	22	VI. Annexe 1 : aide de jeu d'Olivier FANTON :	75
6.a. L'Aide de Jeu d'Olivier FANTON :	22	VII. Annexe 2 : les prêtirés proposés :	77
6.b. Les grands principes :	23	VII.1. Jérémie, humain futur paysan :	77
b.1. Récapitulatif de la fabrication des profils de son PJ :	24	VII.2. L'humain, futur Magicien (de type Enchanteur) :	78
b.2. Réflexion annexe :	24	VII.3. La demi-elfe, future Barde :	78
6.c. Règle brute :	24	VII.4. Le demi-orque, futur Guerrier (de type brute à Masse d'Arme) :	79
c.1. Caractéristiques :	24	VII.5. L'elfe, future Druide :	79
c.2. Profil du PJ « Enfant » :	25	VII.6. Le gnome, futur Magicien (de type Illusionniste) :	80
c.3. Profil du PJ « Adolescent » :	25	VII.7. L'Halfelin, futur Roublard (de type cambrioleur) :	80
c.4. Profil du PJ « Adulte » :	25	VII.8. Le Nain, futur Prêtre (de Moradin) :	81
6.d. Armes et armures : S'agit-il d'aptitudes de classes ? :	26	VIII. Annexe 3 : Pistes et Clefs pour : Adapter la campagne "Jouez la jeunesse de votre Héros !" à d'autres contextes :	82
6.e. Futures Lanceurs de Sorts :	26	IX. Annexe 4 : Trame pour : La campagne "Apprentissage" envisagée après la campagne D&D 3.5 "Jouez la jeunesse de votre Héros !" :	83
e.1. Pour compléter l'Aide de Jeu :	26	X. Annexe 5 : Clefs et pistes pour une épopée intergénérationnelle, à D&D 3.5 :	85
e.2. Pour l'ambiance et la cohérence :	27	XI. Annexe 6 : feuille de PJ vierge, pour D&D 3.0, version A. :	88
6.f. Changement de Dons et de Compétences :	32	XII. Annexe 7 : feuille de PJ vierge, pour D&D 3.0, version B. :	90
6.g. Évolution de la feuille de PJ entre les profils :	33	XIII. Annexe 8 : feuille de PJ vierge, pour D&D 3.5, version A. :	92
II.7. Créer des dons et des compétences spéciaux « jeunesse » ? :	34	XIV. Annexe 9 : feuille de PJ vierge, pour D&D 3.5, version B. :	94
II.8. Exemple de profils des jeunes P(N)J :	36	XV. Annexe 10 : feuille de PJ vierge, pour Pathfinder RPG, version A. :	96
II.9. Création du personnage : choix de la race et de la classe :	40	XVI. Annexe 11 : feuille de PJ vierge, pour Pathfinder RPG, version B. :	98
9.a. Le choix de la race de l'enfant :	40	XVII. Annexe 12 : Les testeurs :	100
a.1. Humain :	40		
a.2. Demi-Elfes :	41		
a.3. Demi-Orques :	42		
a.4. Elfes :	43		
a.5. Gnomes :	46		
a.6. Halfelin :	47		
a.7. Nain :	48		
9.b. Le choix de classe du futur aventurier :	49		

Avertissements sur les Livrets :

1. La rédaction de la Campagne (du Livret Joueurs comme du Livret Meneur de Jeu), considère que les lecteurs connaissent déjà Donjons & Dragons, édition 3.5, et même ont à disposition le Manuel des Joueurs D&D 3.5.

Si ce n'est pas votre cas, vous pouvez consulter [la DRS en ligne](#), ou la télécharger en format Word (mais le site source, de l'éditeur français de D&D 3, ne le met plus à disposition). Pour ceux qui s'intéresseraient à la classe Enorceleur, vous pourrez consulter l'ensemble des règles de PATHFINDER Roleplaying Game (RPG) sur le site « [pathfinder-fr.org](#) ».

Cependant il n'y a pas, dans la DRS, la présentation "background" des races et des classes. Il ne s'agit à chaque fois que d'une demi-page ; mais qui, dans le cas de notre campagne, est forte intéressante. Il doit cependant être possible de s'en passer. Le MJ pourra probablement répondre à vos questions sur ces points de backgrounds. Sans compter que s'il utilise un univers maison très personnel, ou un Univers D&D, il est possible que les éléments de backgrounds du Manuel des Joueurs D&D 3.5 ne correspondent pas.

2. Les testes ont montré l'importance, même avec des joueurs connaissant préalablement D&D, de remettre en lumière certaines éléments du B.A.BA du D20 système, car ceux-ci sont peu utilisés lors de campagnes classiques. Dans ce livret, il y en a donc un peu pour tout le monde. A vous de piocher ce qui vous intéresse afin de mettre en œuvre la campagne.

Quiproquo ?!

Je crains de m'être profondément trompé, en suant à la réalisation de cette campagne enfant D&D. Car beaucoup de fans de D&D sont, paraît-il, fans de l'épique, de la baston, voir : de l'optimisation, du PMT et des labyrinthes de règles. Aussi, devant une superbe campagne leur permettant d'incarner des enfants de 7 ans sans aucune capacité magique ni martiale, mais pour le plaisir de jouer les premiers contacts justement avec cette magie ou ce destin guerrier, je crains qu'ils trouvent cela "à chier".

Et les joueurs fans de background, de roleplay, d'ambiance, et de "création de l'histoire" (typiquement le publique cible de la campagne), je crains qu'à l'idée de jouer à D&D, ils trouvent cela "à chier".

Heureusement, petit encouragement, une bonne poignée de passionnés de D&D ont témoigné qu'ils faisaient déjà presque systématiquement jouer un scénario « enfance » des PJ. Et ce, depuis 20 ans pour certains ; apparemment depuis le scénario de Casus Belli « Jeux d'enfants ». Ces réponses positives m'ont été donné sur différents forums dédiés, surtout « Pathfinder-fr.org ».

Campagne D&D :

« Jouez la jeunesse de vos Héros »

Livret pour les Joueurs

I. Introduction :

I.1. Objectif de la campagne :

Cette campagne propose de faire jouer des Personnages « Enfants », puis « Adolescent » dans un univers Médiéval-Fantastique (ou d'héroïque-fantaisie), de sorte que ces jeunes personnages montrent, par divers incidents, accidents, mésaventures et aventures, leurs potentiels hors du commun. Ces PJ sont à priori destinés à être comme leurs ancêtres : des pauvres, des « Gens du Peuple⁸ », ou tout au moins, ni des aventuriers, ni une quelconque forme de héros. Cependant, les différentes péripéties, alliées à ces potentiels hors du commun, les amèneront finalement à des formations hors du commun, qui les conduiront à des destins hors du commun. Peut-être même iront-ils, bien plus tard, terrasser les plus dangereuses créatures du royaume, voir même bousculer le panthéon des Dieux. Cependant, cette campagne s'arrêtera à la prise en charge des PJ (devenus jeunes adultes) par leurs futurs formateurs respectifs (magiciens aguerris, guerriers endurcis, hors-la-loi à la tête mise à prix...¹).

Les aventures qui suivraient : celles des apprentis et de leurs maîtres, avec une montée progressive du savoir-faire du PJ jusqu'au « niveau 1 » (et l'événement par lequel il sera séparé ou se séparera de son maître) peuvent aussi constituer une campagne spécifique passionnante. Le principe de cette seconde campagne, « Campagne Apprentissage », est aussi esquissé.

La campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros » ne devra pas dépasser 10 scénarios. Même s'ils sont passionnés par la campagne, les joueurs jouent dans le but d'arriver au précieux sésame de « niveau 1 ». Ils se réfèrent évidemment au titre de la campagne. Il ne faut donc pas s'éterniser dans la dite « jeunesse » des PJ.

Le premier scénario, la première séance, sans doute très courte, ne devrait pas compter d'événement particulier. Les PJ humains auront 7 ans, il s'agira simplement de prendre la mesure de l'univers de campagne (un village isolé) et des capacités des PJ. Une fois ses repères pris, le deuxième scénario aura lieu l'année suivante (dans l'univers de jeu). Les PJ humains auront donc 8 ans. A la dernière séance, les PJ sont à l'âge « Adulte ». Une fois la campagne terminée, le temps de la formation pour atteindre le niveau 1 est éladé. Les PJ passent donc directement à « Niveau 1 » et une campagne plus « classique » peut commencer.

Ce livret présente en détail un village « typique » (le monde de campagne, en quelque sorte) : avec ses habitants et sa vie quotidienne tout au long de l'année. Les joueurs pourront choisir d'incarner un des PNJ, des PJ préfabriqués, ou créer leurs propres personnages.

La formulation « P(N)J » sera utilisée pour bien signaler que le PNJ peut devenir un PJ (et inversement). (Et puis, les PNJ ne sont-ils pas, d'une certaine façon, les PJ du MJ ?)

Les PJ étant destinés à développer des compétences artisanales, artistiques, martiales, ou magiques hors-normes, l'environnement immédiat du village « typique » se révélera peut-être, pas si typique que ça. De même que les événements, au cours **des 9 années** sur lesquelles se déroule la campagne, seront peut-être plus mouvementés qu'à la « normale ».

La campagne propose de choisir parmi les 7 races de bases, et les 11 classes de bases du « Manuel du Joueur ». Le MJ pourra sans doute facilement faire des adaptations pour utiliser une race du « Manuel des Monstres » (comme Aasimar ou Tieffelin, par exemple), ou pour utiliser une classe du « Guide du Maître » (Noble ou Expert, principalement).

Le choix de la classe influencera sur les péripéties que vivra le PJ, ainsi que les capacités qu'il développera. Le tout expliquera donc finalement qu'il devienne niv 1 dans cette classe.

La campagne se présente sous forme d'**une carte** et de 2 livrets : un livret destiné aux joueurs, et un livret pour les MJ.

¹ cf les backgrounds esquissés pour chaque classe d'aventurier dans le MdJ (Manuel des Joueurs)

I.2. Système de règle :

Les scénarios de la campagne peuvent bien évidemment être joués avec bien des systèmes de jeux, depuis du « jdr sans règle ni lancé de dés² », du jdr avec règles mais sans lancé de dés (comme Ambre), un système de règle très simple (comme REVES, JdR A de découverte de la FFJdR) ou plus complet (comme l'éternel Basic)...

Si vous souhaitez adapter la campagne avec un système de règles différents de D&D, certains éléments du « livret pour les joueurs » sont à consulter, comme le synoptique globale, les différents passages qui plantent le décor du village, la réflexion sur les armes et la magie en « si basse fantaisie »... Et évidemment, le « Livret du Meneur », avec les scénarios, vous sera indispensable.

La campagne est cependant prévue pour être jouée tel quel avec le « D20 système », et plus précisément le « Manuel des Joueurs D&D 3.5 ». Il s'agit d'un système plus propice aux aventures épiques, et reposant sur une augmentation progressive de puissance : de niveaux. Une série de règles maisons est donc proposée afin de fixer les caractéristiques des jeunes personnages (enfants, adolescents, adultes) n'ayant donc pas, par définition, le niveau 1 d'une classe de base d'aventurier.

I.3. Univers :

L'univers de jeu reprend l'univers médiéval-fantastique décrit dans les 3 livres de bases de D&D 3.5.

Il s'agit donc d'un univers médiéval fantasmé, où le fantastique est suffisamment poussé pour que les humains soient peu surpris de croiser des Elfes, ou de se faire attaquer par des Gobelins. De même, les métisses y sont rares, mais possibles : demi-Elfes, demi-Orques... La magie circule, invisible, dans toutes choses. D'origine naturel ou divine, cette magie est un phénomène connu et reconnu, mais restant rare et épatant pour le commun des mortels. Les Dieux confèrent, selon leur dessin et à leur discrétion, des pouvoirs magiques divins à quelques élus³. D'autres personnes naissent avec des affinités avec la magie ; et à l'aide de longues études⁴, ou de durs exercices autodidactes⁵, ils réussissent à la catalyser et à la dompter dans des sorts, et des rituels. La magie se laisse aussi diriger par l'harmonie et la perfection de l'art⁶. Les forces naturelles de la nature sauvage habitent certains humanoïdes, de sorte qu'elles peuvent aussi leur conférer des pouvoirs magiques⁷.

Le niveau de violence de l'univers est très moyen. Ainsi la plupart des personnages de l'univers sont des paysans⁸, des petits artisans (tisserands, menuisiers, charbonnier, potier...) ou des petits commerçants⁸ qui ne savent se servir que d'une arme courante. Et pour le reste de la population, se sont surtout des maîtres artisans⁹ et des riches commerçants⁹, qui sauraient se servir de toutes les armes courantes et sauraient porter une armure légère. Dans tout les cas, ces P(N)J portent très rarement armes et armures. Le danger, que représentent les guerres, les bandits et les monstres, surgit rarement sans prévenir dans un village, mais plus souvent lors des voyages.

Évidemment, il y a dans la population, une poignée de dirigeants¹⁰, de membres du clergé³, et d'hommes en armes¹¹. Ils sont minoritaires dans le royaume et quasiment absent du village de campagne.

Pour la campagne, l'univers va se limiter à un de ces villages isolés où vivent 80%¹² de la population humaine. Ce village est détaillé dans ce livret : sa géographie, comme sa vie quotidienne.

I.4. Pour planter le décor :

Les PJ, enfants ou adolescent, ont pour but, dans la vie, de vivre, et de survivre.

Vivre : vivre des choses agréables, passer du bon temps... Des choses que l'on imaginera facilement.

Survivre : faire leur part de corvées, de travail, pour faire en sorte qu'eux-mêmes, et leur famille, aient de quoi manger dans l'immédiat, jour après jour, mais aussi qu'ils produisent et se réservent suffisamment de nourriture et de bois pour passer l'hiver. L'hiver est le premier danger qu'affrontent les jeunes et les villageois. Ensuite, il y a dans l'ordre que l'on souhaitera : la famine, la peste, la guerre, les monstres.

Les enfants ne vont pas à l'école, ou en tout cas : pas à une école comme on la connaît actuellement. Il y a en fait bien une école, elle n'a pas lieu toute l'année, mais aux périodes où il y a le moins besoin de mains

² Le guide du jeu de rôle sans règle : <http://sansregle.free.fr/>

³ Classes Prêtres, Paladins

⁴ Classe Magicien

⁵ Classe Enorceleur

⁶ Classe Barde

⁷ Classe Druide et Rôdeur

⁸ Classe Gens du Peuple

⁹ Classe Expert

¹⁰ Classe Noble

¹¹ Classes Homme d'Armes, Guerriers, Barbares...

¹² Pourcentage à préciser par des recherches.

d'œuvre dans les fermes. Elle n'est pas obligatoire, et ne s'organise pas en niveaux, et cette école ne délivre pas de diplôme. La plupart des enfants apprendront, de façon rudimentaire, à compter. L'école inculque aussi les rudiments de géographie et d'histoire du royaume, ainsi que le minimum pour différencier et adorer les Dieux Bons. Les plus brillants élèves sauront lire et écrire de façon correcte ; les autres seront si peut efficaces que l'on pourra les qualifier d'illettrés.

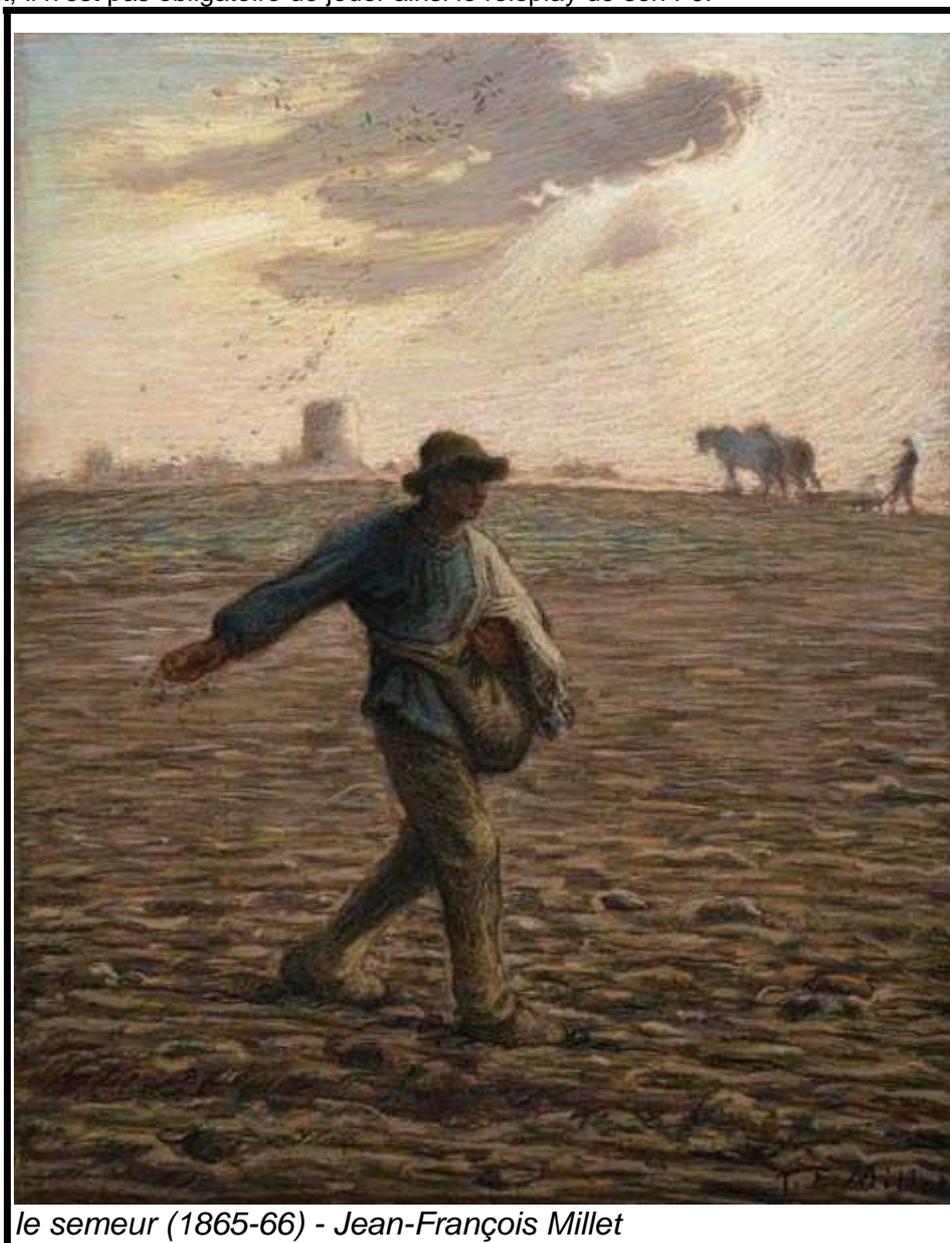
Le quotidien des enfants est donc relativement « à la dure ».

Les enfants ont rarement une ambition différente que de vivre, survivre, en fondant un foyer dans une nouvelle maison, ou en vivant dans la maison de leurs parents (en attendant qu'ils décèdent). Ainsi, il est possible que 3 générations habitent sous le même toit. Évidemment, ils peuvent devenir menuisier ou potier, alors que leur parents étaient des éleveurs... Mais à aucun moment les enfants n'envisageront sérieusement d'être l'un de ses héros, combattant ou lanceur de sort, qui remplissent les comptes et légendes des baladins et troubadours itinérants. Si par exemple un garçon crie partout qu'il sera un champion d'escrime du royaume et qu'il s'entraîne (s'amuse) en permanence avec un bâton de bois, tout le monde, et lui en premier, sait qu'il est plus que probable qu'à l'âge de raison, il s'installera éleveur dans le village voisin.

Remarque :

Les PJ n'étant pas des enfants 100% comme les autres, ils pourront peut-être développer l'ambition de partir du village pour une destinée plus confortable (bien qu'aussi hasardeuse), mais cela devrait, si possible, être joué (dans le rôle) comme un projet ou une perspective réellement hors norme (et pas comme une évidence de jeu).

Et surtout, il n'est pas obligatoire de jouer ainsi le rôle de son PJ.



Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

I.5. Beaucoup d'éclipses temporelles :

La campagne s'écoulant sur plusieurs années, elle usera et abusera des éclipses de temps.

Il peut être intéressant de décrire la journée type de telle ou telle saison, mais il sera sûrement peu ludique de jouer "lancer-moi 1D20 pour savoir combien de patates vous récoltez. Et 1d20 pour savoir à quel point cela vous fatigue..." Non, non, pour l'ambiance, une rapide planning de la journée, et hop, on passe aux moments où il se passerait peut-être un truc ludique.

Ainsi, on se concentre sur les moments où les PJ sont ensemble, **et non à tel ou tel apprentissage (ou corvée!) de berger, cultivateur, tanneur, ni en voyage "hors aire de jeu" (apporter un truc au village voisin, etc)**. Cela rend le groupe très flexible, car un enfant peut avoir eu une corvée par un parent le jour où le reste du "groupe" va faire sa petite aventure (explication facile en cas d'absence de joueurs).

Attention, selon ce que les joueurs indiqueront, leurs profils changera plus ou moins rapidement. Car c'est de préférence le contenu de ces temps éclipsés qui feront, par exemple, que le futur guerrier gagnera tel ou tel dons (ou augmentera en carac, ou en compétences...). Il n'y a pas de Points d'Expériences (XP) distribués pour « augmenter en puissance ». C'est seulement à la fin de la campagne, et quand les PJ auront le niv 1 de leur classe, que le système des XP, normalement prévu par les règles, entrera normalement en marche.

Exemple :

MJ : "bons, les 6 mois se passent normalement, sauf si vous avez une idée particulière? Oui? Non? Bon, alors nous sommes maintenant au début du printemps, vous avez reçus une corvée blabla..."

Les idées des joueurs peuvent donner lieu à elles seules à des scénarios : le MJ fait jouer ce que veut faire le joueur. Attention, tout ne se passera pas forcément facilement, automatiquement, sans imprévu... C'est pourquoi il peut être plus intéressant que chaque joueur dise, à la fin de la séance, ce que son PJ fait durant l'éclipse à venir. Ainsi le MJ pourra prévoir, s'il le trouve intéressant, le scénario correspondant.

I.6. Synoptique de la campagne :

Il s'agit d'une version consultable par les joueurs, comme par les MJ.

Voir page suivante. **Vous pouvez aussi consulter les synoptiques supplémentaires qui sont en annexe :**

=> Pistes et Clefs pour : **Adapter la campagne "Jouez la jeunesse de votre Héros !" à d'autres contextes**, Annexe 3.

=> Trame pour : **La campagne "Apprentissage" envisagée après** la campagne D&D 3.5 "Jouez la jeunesse de votre Héros !", Annexe 4.

=> Clefs et pistes pour **une épopée intergénérationnelle, à D&D 3.5**, Annexe 5.

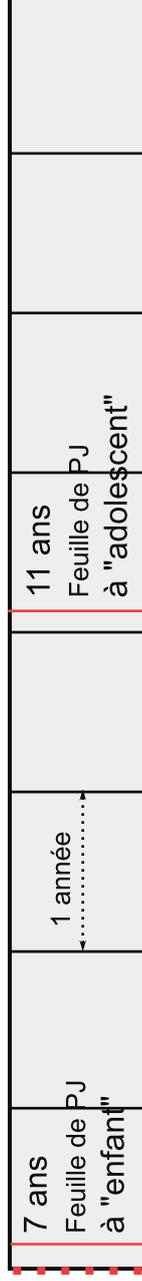
Synoptique de la campagne D&D 3.5 "Jouez la jeunesse de votre Héros !"

En l'an 683 du Nouvelle Empire (par exemple...)

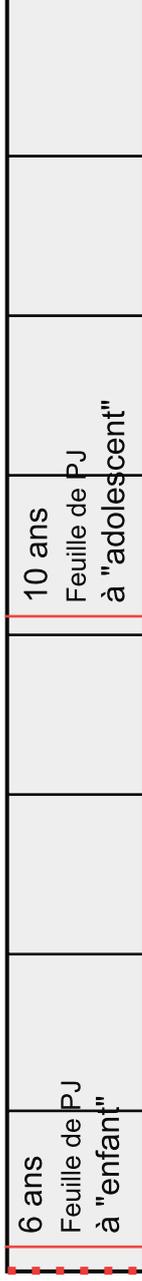
Tout les PJ passent à l'age "adulte".

L'an 701 du Nouvelle Empire

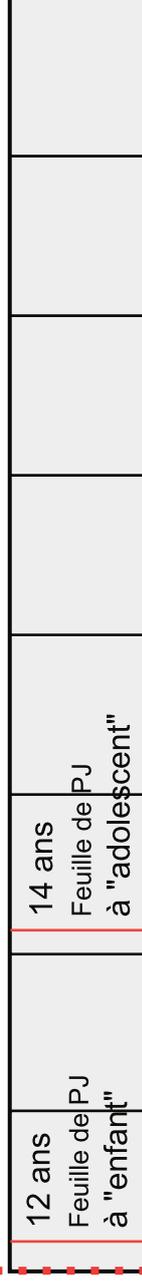
Attention, il n'est pas interdit qu'un PJ meurt accidentellement avant le niv 1...



Humain, futur Magicien (par exemple...)
Les profils du PJ pour les tranches d'âges "enfant", "adolescent" et "adulte", sont réalisées à partir des valeurs du PJ à niveau 1, grâce à l'aide de jeu d'Olivier FANTON "Jouer des Enfants".



Demi-orque, futur Guerrier
L'évolution de la feuille de PJ se fait progressivement entre les profils qui lui sont prévues aux différentes tranches d'âges, en prenant en compte les aventures et mésaventures vécues, mais aussi le roleplay du joueur et ses décisions pour les temps étudiés.



Halfelin, futur Roublard
Des scénarios sont "tout prêts", mais le MJ peut aussi rebondir sur le roleplay des joueurs. Les capacités des combattants et des roublards apparaissent et progressent finalement assez naturellement. Les capacités des lanceurs de sorts surviennent souvent de façon moins "naturelle"...



Note :

La campagne permet de choisir parmi les 7 races de bases et les 11 classes de bases, voir d'autres. Il est conseillé de la jouer en une dizaine de scenarii, pas plus. La campagne a lieu dans un petit village isolé, mais toutes ses ficelles peuvent être reprises dans un autre contexte (ville, forteresse, ville portuaire, zone désertique, etc), voir dans un autre Jeu de Rôles.

"Grand final", et il apparaît très clairement que ces jeunes paysans méritent une vraie formation.

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs. Il est interdit de commercialiser ce document.

POUR JOUEURS et MJ

POUR MJ et JOUEURS

I.7. Contraintes sur l'univers, d'après le Manuel des Joueurs :

Attention, c'est peut-être à supprimer ou à remanier dans les paragraphes races et classes ????

La campagne repose sur l'utilisation des 3 livres de bases de Donjons et Dragons édition 3.5, et plus précisément sur l'utilisation des 7 races de bases et des 11 classes du bases du MdJ¹⁴.

Même si les illustrations nous aiguillent, il n'y a pas dans le texte, proprement dit, de précision particulière sur le climat du monde du jeu : Tempéré? Désert chaud? Savane? Désert glacial (etc)? Ni particulièrement le faciès des humains : Européen? Asiatique? Beur? Black? Tahitien (etc)? Ni particulièrement le système politique : Monarchie? Tributs? République (etc)? Ni les tendances culturelles...

Par contre, les mini-backgrounds présentés pour les races et pour les classes, **imposent quelques éléments minimums** :

- Classe Barbare : il faut dans l'univers de jeu des contrées particulièrement sauvages où viennent des peuplades sauvages (« des étendues gelées du nord ou les cauchemardesques du sud ») et d'où viendront les P(N)J de cette classe.
- Classe Druide : bien que très dispersés, les druides forment une société secrète hiérarchisé. Il y a des rites d'entrée et de passage. Il y a des lieux sacrés. La plupart des druides sont liés à un tel bosquet ou une île sacrée.
- Classe Magicien : dans les pays civilisés, il y a des guildes, écoles et université. Car il faut en effet faire de solides études pour maîtriser la magie, et car dans une certaine mesure, l'ensemble des magiciens ont le sentiments de former une sorte de groupe (mais il n'y a à priori rien de comparable avec la société secrète des Druides).
- Classe Moine : il y a des monastères où les moines se vouent à la maîtrise du combat sans arme ni armure, et sans aucun lien pour un culte religieux précis. Il s'agit en fait probablement d'un copier-coller des moines Shaolin et de leur temple, IRL¹³.
- Classe Paladin : d'après les règles, les paladins avaient les qualités requises à la naissance, et ont ressenti en eux l'appel de la voie des paladins, et des Paladins expérimentés les ont formés. Dans ce cas, il faut tout de même qu'il y ai dans la population une connaissance suffisance (ou un peu partout quelques gens bien informer), pour repérer les graines de paladins et les diriger (les mettre en relation) vers les dits paladins expérimentés.
- Classe Prêtre : il y a des organisations, des « églises », structurées et hiérarchisées, par lesquelles la plupart des jeunes prêtres sont officiellement accepté. Évidemment, ces derniers ont prêtés serment de protéger leur « église ». Il peut y avoir des conflits (armés ou politiques) entre confessions aux objectifs opposés.

Évidemment, au court de la campagne, le monde de jeu étant limité au monde où vont évoluer les PJ enfants, cela ne devrait presque pas avoir d'impact. Il est tout de même importants d'avoir les éléments ci-dessus en tête. Si le groupe de joueur poursuit après le niv 1 de classe de base, le MJ devra pouvoir incorporer ces « éléments minimums », dans son univers de campagne. De même, si le MJ veut reprendre les supports de règles de cet ouvrage, mais les appliquer dans une métropole humaine, par exemple, il est intéressant d'avoir ces éléments en tête.

A l'inverse, **si vous joué dans un univers précis**, par exemple les **Royaumes Oubliers**, Mystara ou LanceDragon (etc), ces indications vous sont sans doute totalement inutiles, voir fausses. De même, les races D&D sont parfois modifiées entre le MdJ et le livre présentant un monde. Dans ce cas, les propositions de la campagne, pour placer des enfants de chaque race de base dans le village, seront peut-être en désaccord avec les nouvelles définitions des races jouables.

I.8. Métagame (ou métagaming) :

Que l'on parle de métagame, ou encore de rupture d'abstraction, ou même de pacte fictionnel, ou encore que l'on se contente de suivre les conseils du GdM¹⁵ et ainsi de répondre aux questions des pages 7-8 et 11-12, il y a intérêt à être un peu prêt d'accord entre joueurs et MJ, pour que la sauce prenne au mieux autour de la table, que tout le monde y trouve son compte, et qu'il n'y ai pas de frustrations à la fin du jeu.

Joueurs en quête d'exploits épiques, inutile de venir vous asseoir à la table. Les personnages enfants feront très peu de choses épiques. Ou alors, ce sera « épique », mais surtout à l'échelle d'enfants et de leurs capacités « normales ».

¹⁴ MdJ = Manuel des Joueurs, D&D, édition 3.5

¹³ IRL = In Real Life, c-à-d de notre réalité vraie, contemporaine.

¹⁵ GdM = Guide du Maître, D&D, édition 3.5

Il s'agira souvent de « **Survivre** » aux événements (ou aux idées géniales que vous aurez). Ou il s'agira de remplir des missions (faire les corvées...) que les adultes vous confieront, tel des « **Mercenaires** », qui travaillent pour assurer le contenu de leurs assiettes.

Évidemment, la campagne devrait être propice à une certaine dose de « **Délire** », mais attention de ne pas mourir bêtement. Il faut qu'en même que les personnages arrivent à l'âge adulte pour réaliser leur destiné...

De même, si le village isolé était attaqué par un monstre (un ogre...) ou un quelconque mort-vivant, cela tournerait vite à une ambiance d' « **Horreur** », où, comme dans l'Appel de Cthulu, les enfants auraient bien du mal à échapper à une mort atroce ou aux bouleversements légitimes devant le corps mutilé d'un proche.

Il est peu probable que les PJ « **Sauve** » le monde : au mieux, peut-être le village, sur la fin de la campagne (selon les choix de scénarii du MJ).

I.9. Convention sur le groupe de PJ :

9.a. Dans un village humain :

La campagne se déroule dans un village humain, dans un royaume humain, ou tout au moins à dominante humaine. Il y a donc peu de chance qu'il y ait, dans ce petit village isolé, des Elfes, des Nains, des Gnomes, des Demi-Elfes, des Demi-Orques ou des Halfelins. Pour des raisons de jeux, il sera proposé différentes solutions pour qu'il y ait au moins 1 famille (et donc au moins 1 enfant) de chacune de ces races humanoïdes non-humaines. Cependant, il faudrait de préférence que le groupe de PJ enfants ne soit pas uniquement constitué par des enfants non-humains. **Il serait logique, qu'il y ait 2 humains sur un groupe de 4 PJ.** Et il serait absurde que le groupe soit constitué par 4 enfants de la même race non-humaine, comme par exemple 4 Nains ou 4 elfes. Il faudrait, pour permettre un tel groupe, que la campagne se déroule respectivement dans une citadelle naine ou un village sylvain elfique. Ce sont des pistes qui sont lancées dans les appendices du Livret pour le MJ, mais qui ne sont pas détaillées.

9.b. Jeremy, le futur paysan de la bande :

Jeremy est le prénom d'un enfant humain qui n'a aucun potentiel particulier, ni une destinée particulière. Il est fils de paysan. Comme pour les PJ, tout le monde s'attend à ce qu'il devienne paysan, à la suite de tout ses ancêtres. Mais contrairement aux PJ, c'est belle et bien ce qui arrivera (à moins qu'il ne meurt lors des mésaventures de la bande...). Au court de la campagne, l'écart entre les capacités les PJ et celles de Jeremy devrait se creuser. Pourtant, la bande continuera à l'intégrer dans ses jeux.

Admettons qu'il y ai 4 joueurs, la bande ferait donc 5 enfants presque du même âge (exactement le même âge si tous sont humains). Bien que le village soit petit et isolé, ils ne sont pas les seuls enfants du village. Simplement, ils ont pris l'habitude de jouer plutôt ensemble. Il peut même y avoir un ou des autre(s) groupe(s) de copains (et copines) qui se réunissent par affinité, dans le village. Évidemment, le seul groupe qui devrait vivre de réels mésaventures, est celui des PJ.

9.c. Tous adulte en même temps :

La campagne présentée dans les livrets Joueurs et MJ, telle quelle, fait le choix que les PJ atteindront tous en même temps l'âge adulte (15 ans pour les humains), et entreront alors dans leur réel apprentissage d'Aventurier. La campagne sera en réalité terminée, car ces apprentissages individuels (dans l'Université de Magie, dans la garde royale, au Grand Temple de la capitale, par exemple) seront érudés.

Si le MJ et les joueurs veulent poursuivre avec une autre campagne, il suffira que les PJ super bien formés, c-à-d à niv 1 de leur classe, se retrouvent par hasard, ou volontairement, en vieux copains un peu perdu de vu.

Dans les règles du MdJ¹⁴, les temps de formation sont basés sur des lancés de dés. Il est donc possible de fixer 1 an de formation pour tous (les humains auraient 16 ans), mais ça fait quand même des études éclairées quand ont lit +2d6 pour les humains moines ou +6d6 pour un gnome guerrier.

Ou les PJ peuvent se retrouver après 20 ans, ainsi même les humains magiciens ou prêtres lents aux études auront fini leur formation (maximum 12 ans), mais ces humains auront déjà 35 ans (dans un contexte médiéval, c'est déjà beaucoup).

Solution adoptée : la moyenne : 10 ans. Pour certaines classes, cela correspond aux temps imposé par les règles, plus encore quelques années. Pour d'autres classes cela correspondrait à un lancer de dés moyen. Enfin, pour les classes qui demandent vraiment une très longue formation (lié aussi à la race), cela correspondrait à un apprentissage éclairé : ce PJ est donc vraiment un être exceptionnel.

C'est aussi un petit clin d'œil à la chanson de 1989 de Patrick BRUEL : « Place des grands hommes », qui raconte justement comment une bande d'amis s'était donné rendez-vous « 10 ans plus tard », place des grands hommes, même jours, même heures...

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

MJ : « Et nous voici par un beau matin de printemps, où tous, vous vous retrouvez chez Dudule, à l'initiative de Guitarehenberne, qui vous a tous fait parvenir une invitation par message. 10 ans se sont écoulés depuis votre dernière mésaventure. Les humains ont donc 25 ans. Vous êtes tous à niveau 1 de votre classe. »

Question métaphysique : Qu'aura fait cet illusionniste humain ou ce barde humain depuis qu'ils ont tout le savoir-faire de niv 1 ? Cela fait plusieurs années qu'ils sont niveau 1, et qu'ils n'ont pas accédé au niveau 2, puisqu'il n'y a pas encore eut les retrouvailles avec les autres PJ. Et donc, ces années « d'attente » sont englobées dans le temps éludé. Et bien oui ! Ils ont fait des trucs formidables... mais qui ne leur auront pas permis d'accumuler des points d'expériences. Et si vraiment des petits malins veulent décrire des mésaventures et avoir des XP ou des niveaux, avant les autres, « Paf, il leur pleut des enclumes sur leur PJ ».

Les PJ arrivant adultes en même temps, cela implique que tout les humains commencent la campagne au même âge : 7 ans, mais aussi que pour les autres races, les PJ commencent à « Age adulte - 8 ans ». Il y aura donc peut-être dans la bande des PJ « **adolescents** » dès le début de la campagne :

- peut-être de taille M et non P (comme les enfants humains).
- avec des caractéristiques (etc) un peu plus évoluées que les enfants humains.
- avec un vécu en nombre de printemps (etc) forcément plus important que les enfants humains. Ils n'auront par contre pas vécu d'aventures ou de mésaventures remarquables, avant le début de la campagne. **Et donc, même si l'aide de jeu d'Olivier FANTON prévoyait qu'ils aient certaines capacités de leur futures classes, on considèrera qu'ils ne les auront pas encore (mais que cela ne saurait tarder, via les scenarii).**

Remarque :

Un autre choix aurait put être fait. Par exemple, faire en sorte que tout les PJ passent adolescent en même temps. Alors, l'année où les humains ont 11 ans, les Demi-Elfes auront 14 ans, les Gnomes auront 25 ans (etc). Ainsi, tout les PJ auront été enfant et adolescent simultanément. Mais dans ce cas, quand les humains seront adultes, la plupart des autres PJ des autres races resteront Adolescent encore plusieurs années. La problématique est la suivante : Comment pourraient-ils finir par former un groupe d'aventurier de niveau équivalent ? Et puis...il faut bien faire un choix...

Originalité de cette campagne ?

Il est très dure de se rendre compte de tout ce qui est édité (et a été édité), en livre, magazine pro et amateur, PDF pro et JdR Amateur. C'est encore plus dure si on envisage autant ce qui est en VF qu'en Version Originale, de part le monde.

Il semble bien cependant que cette campagne est le premier travail écrit et conséquent pour faire la jeunesse des PJ dans un univers médiéval-fantastique, dans l'objectif qu'ensuite on poursuive le jeu avec le PJ adulte.

Jouer l'enfance des PJ, ce n'est vraiment pas une idée originale. Le peu que j'ai eu de retours montre que pas mal de joueurs de longue expérience, et intéressés par l'ambiance, le background et la cohérence du monde de jeu, ce sont déjà improvisé campagne ou scénario sur l'enfance des PJ. Cependant, en éléments écrits, il n'y a pas grands choses : essentiellement les scénarios qui sont référencés dans l'appendice 3 du livret MJ (« références d'autres travaux sur le même thème »).

Il y a bien des JdR Commerciaux comme Amateurs, avec des PJ enfants, mais rarement dans l'objectif de les faire grandir et de poursuivre quand ils sont adultes, et apparemment, encore moins en univers médiéval-fantastique, ni précisément D&D 3.5.

Si vous avez connaissance d'autres travaux important, au concept proche ou identique à cette campagne, indiquez le !

II. Les règles :

II.1. Les bases du D20 système :

1.a. Pour les combats :

Le D20 système contient un chapitre de règles de combats particulièrement complet, cohérent et efficace. Cependant, avec des enfants qui n'auront sûrement pas de formation martial, et encore moins de terribles armes sous la main, il faudra surtout exploiter le B.A.BA. des règles.

Il ne faut déjà pas oublier les malus (- 4) à chaque fois que les PJ voudront se battre avec une arme qu'ils ne sauront pas utiliser. En fonction des scénarios successifs et du roleplay des joueurs, le MJ pourra diminuer ce malus, jusqu'à l'annuler. Cela chiffrera ainsi, s'il y a lieu, le fait que les PJ s'entraînent (etc) ; sûrement de façon autodidacte et en cachette. A l'âge « Adolescent », comme « Adulte », même les « futures Guerriers » ont un BBA nul. Avec le malus de -4 pour les armes qu'ils ne connaissent pas, on se rend vite compte des performances martiales.

Il devrait y avoir peu de vrai combat (c-a-d à mort), ou en tout cas moins que dans un scénario épique ou Portes-Monstres-Trésors (PMT). Selon les décisions des joueurs et celles du MJ, il reste évidemment possible que les joueurs rencontrent de « vrais monstres », ou de « vrais méchants » (un mage noir... ou son apprenti).

a.1. Armes :

En cas de combat, les premières, voir les seules, armes dont disposeront les jeunes PJ sont :

- **Le combat à mains nues** [voir rappel spécifique de cette règle, en II.2.] Les PJ, sauf exception, infligeront alors des dégâts non-létaux. A l'âge «Enfant », tout les PJ sont de taille P, les dégâts seront donc : 1d2+modificateur de force.
- **Le jet de pierres.** Pour être précis : le jet de pierre « à la main », et surtout : d'une main. Ce jet de pierres n'est pas décrit dans les règles, mais avec la règle sur la fronde et la règle sur l'arme improvisée, il est possible de combler ce manque. D'après la règle sur la fronde, les pierres infligent des dégâts létaux contondant (en plus, ça semble assez réaliste). Alors gare aux accidents mortels... De taille M, les dégâts infligés sont de 1d3, et donc de 1d2 pour les PJ de taille P. D'après la règle sur les armes improvisées, les armes de jet improvisées (comme nos pierres) ont un facteur de portée (FP) de 3 mètres. Comme toutes les armes de jet, elles peuvent être lancé jusqu'à « 5 × facteur de portée », soit ici 15 m. Et donc, chaque tranche de 3 mètres au delà des 3 premiers mètres, apporte évidemment un malus de -2 au jet d'attaque. A l'âge «Enfant », tout les PJ sont de taille P, les dégâts seront donc : 1d2+modificateur de force. D'un point de vu description et ambiance, des pierres d'une taille suffisamment petites pour être lancé d'une mains à 3 mètre et plus par des enfants (de taille P), sont plus des « cailloux » que des pierres. D'ailleurs, même si le PJ touchait, il infligerait des dégâts létaux, mais si peu (le plus souvent forfaitairement 1 dégât) qu'il ne tuerait pas sa cible d'un seul coup (même si elle est effectivement réellement blessée). Par contre, si le PJ empoigne une vraie grosse pierre, pour frapper à 2 mains quelqu'un avec, le MJ devra broder une autre règle. Cela sera du corps à corps ; il ne s'agirait pas alors d'un petit cailloux. Les jeunes PJ peuvent aussi lancer des pommes ou des châtaignes. Cela suivra les mêmes règles que le jet de pierre, mais ne fera que des dégâts non-létaux. Par contre, cela courroucera sans doute les adultes : on ne jette pas la nourriture.
- **La fronde**, si les PJ pensent à s'en fabriquer. La fronde, arme à projectile, fonctionne comme une arme de jet pour ce qui est des dégâts, dans les règles de « D&D, édition 3.5 ». A l'âge «Enfant », tout les PJ sont de taille P, les dégâts seront donc : 1d2+bonus de force. Il y a un malus supplémentaire de -1 au jet d'attaque, s'ils ne disposent que de pierres et non de billes de plombs (ce qui est plus que probable). Le facteur de portée (FP) est de 15 m. La portée maximum est donc de 150 m.
- **Le bâton.** D'après les règles, le bâton peut être utilisé à 1 mains ou à 2 mains. Si on veut s'en servir comme d'une arme double, il faut s'en servir à 2 mains. A l'âge «Enfant », tout les PJ sont de taille P, les dégâts seraient donc, d'une seule main : 1d4+modificateur de force. Et à 2 mains, cela feraient : 1d4+1,5×modificateur de force. Cependant, si le joueur décrit, dans son roleplay, qu'il se sert d'un bâton, comme d'une épée, par exemple, alors il s'en sert forcément d'une seule main, et ce bâton sera dimensionné pour ressembler à une épée. Le MJ pourra trouver pertinent qu'un tel bâton soit plus court et plus léger que le bâton initialement proportionné dans les règles (surtout prévu comme une arme double

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

maniée à 2 mains ; dans un contexte épique, comme un moine Shaolin, IRL¹³). Et donc le MJ pourra décider qu'un bâton dimensionné comme une épée infligera moins de dégât ; par exemple, seulement 1d3+modificateur de force (pour les PJ de taille P). Pour le fun, le joueur pourra même envisager de tailler un peu en pointe une extrémité de son bâton. Suivant la dimension décrite du bâton, cela fera donc « comme une épée » ou « comme un épieu ou une pique ». Pour faire simple, en dehors du roleplay, on pourra ne pas prendre en compte cette extrémité pointue dans le chiffrage des dégâts. Un bâton « comme un épieu ou une pique » aura d'ailleurs sans doute les proportions du bâton conçu dans les règles, et pourra régulièrement se manier à 2 mains. Pour un bâton « comme une masse d'armes », selon les échanges entre le MJ et les joueurs, il pourra suivre les règles du gourdin.

Il est probablement plus dure de se servir correctement d'un bâton à 2 mains, qu'à 1 main. Et il est probablement plus dure d'apprendre en autodidacte à se servir ainsi d'une arme. Aussi si le PJ ne bénéficie pas de la moindre formation adéquate, il est peu probable que le MJ annule entièrement le malus de -4 aux joueurs qui veulent se servir à deux mains du bâton.

A moins que les PJ soient devenus « Adolescent » et que par eux-même (ou obligés dans un scénario) ils ne se procurent (ou ne se fabriquent) des armes plus efficaces, on continuera à utiliser les règles sur le bâton (ou le gourdin) durant toute la campagne.

- **Le gourdin.** Si un joueur décrit que sont PJ se sert de son bâton, comme d'une hache d'armes, un marteau de guerre ou une masse d'arme (etc), et qu'il s'est cherché et trouvé un bâton qui ai plus l'allure d'une batte de base-ball que d'une épée ou qu'un épieu, alors on pourra plutôt se tourner vers les règles sur le gourdin. Par exemple, un personnage humain âgé de 10 ans est toujours dans la tranche d'age « Enfant », il est donc considéré de taille P ; et fera avec un gourdin : 1d4+modificateur de force.
- **L'empoignade :** dans les règles, il s'agit de la « lutte ». Il s'agit d'une page du chapitre « Combat » du MdJ¹⁴, relativement dure à assimiler. Ces règles ne sont finalement pas si compliquées à comprendre ; la difficulté réside dans le fait qu'il ne s'agit plus du tout du même genre de combat qu'un duel d'escrime ou de tire à l'arc. La « lutte » de « D&D, édition 3.5 » permet de gérer tout les combats de type « judo », « combat de sumo », « prise de catch », « lutte græco-romaine »... Dans un cadre épique, il est rare que de tel combat soit mis en scène. Il y a la possibilité que des gobelins s'agrippent aux héros et leurs infligent des malus (et des blessures) tandis que d'autres gobelins encerclent et frappent les même PJ ; mais en dehors de ce cas de figure... Bref, dans le cadre de cette campagne, les règles de « lutte » vont énormément servir, car il sera fréquent que les jeunes PJ s'empoignent, voir tentent d'empoigner certains de leurs adversaires. Inutile d'aménager ces règles, il suffit de les appliquer telle quelle.

a.2. Dégât : forfaitairement 1 ?

Quand on applique la formule des dégâts, aucun malus (de force notamment) ne peut donner des dégâts nuls ou négatifs : il y a toujours un point de dégât. Pour les PJ « enfants » surtout, il ne sera donc généralement pas nécessaire de lancer le dès de dégât, car la règle donnera souvent forfaitairement 1 point de dégâts (quelque soit les résultats aux dès). Ce seront souvent seulement les futures combattants d'age « adolescent » qui n'auront plus un malus, mais un bonus à la force.

Tout cela va aussi dépendre du détail des règles. Elles précisent que la règle générale est d'ajouter le modificateur de force aux dégâts des armes de corps à corps. Dans cette situation, si le modificateur est un malus, il est pris en compte tel quel. Mais cela peut encore varier selon les armes de corps de corps, et cela change évidemment avec les armes de jet et les armes à projectile. Parfois, seul le bonus est pris en compte, et donc si le modificateur est un malus, il ne compte pas.

Par exemple, pour une arme légère tenue par la main non directrice, si le modificateur de force est un bonus, seulement la moitié est ajouté aux dégâts. Par contre, si ce modificateur de force est un malus, il est entièrement soustrait aux dégâts.

a.3. Autres remarques :

Moins une famille paysanne est pauvre, plus elle a des outils de qualité. En tout bas de gamme, les outils sont uniquement en bois, s'usent plus vite et doivent être régulièrement réparés. De qualité intermédiaire, les outils ont des renforts en métal stratégiquement placé (clous, chevilles, anneaux...). Pour les plus riches paysans, l'embout des outils est entièrement en métal. Évidemment suivant la richesse et la spécialisation de la famille seuls certains outils seront très renforcés, et le choix dépendra des familles (particulièrement tourné vers la culture, particulièrement tourné vers l'élevage, artisanat complété de la polyculture...).

Beaucoup de vraies armes de guerre sont en réalité dérivés des outils paysan. En cas d'urgence, on laissera donc les joueurs imaginer ce qu'ils pourraient faire des outils de leur parents...

Il est aussi conseillé de réviser les règles suivantes :

- **dégâts non létaux,**

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

- **des guérissons naturels**
- des **feintes**, et des **diversions**,
- des états : **fatigue, hébété, éblouie, fiévreux.**

La classe révisée du Moine du Scriptorium ouvre aussi beaucoup de possibilités et de subtilités dans le combat à mains nues et la lutte. Même si des enfants ne peuvent prétendre profiter aux capacités proposées, avec les résultats proposés, ces règles maisons de combats peuvent donner beaucoup d'idées (à voir avec le MJ).

Pour ce qui est des adversaires, il y a évidemment les adultes, mais aussi les animaux, sauvages ou domestiques. Les caractéristiques de ces animaux se trouveront facilement dans le MdM¹⁶, aux appendices correspondants. Pour les adultes, le GdM¹⁵ contient des tableaux entiers de valeurs pour avoir des PNJ tout fait, sauf que c'est uniquement pour les classes de PJ. Pour les classes de PNJ (dont dépendront à priori les adultes entourant les jeunes PJ), il n'y a que les tableaux de modificateurs. En général, les adultes seront des « Gens du Peuple » de niveau 1. Vous pouvez donc vous référer au profil d'un « Gens du Peuple » niv 1, qui se trouve dans les prétrisés de ce livret.

Il devrait y avoir peu de combat, ou en tout cas moins que dans un scénario épique ou Portes-Monstres-Trésors (PMT). Selon les décisions des joueurs et celles du MJ, il reste évidemment possible que les joueurs rencontrent de « vrais monstres », ou de « vrais méchants » (un mage noir... ou son apprenti, par exemple).

Attention, pas de lance-pierres !

Ce « lance-pierres » est bien défini par **un bout de bois en Y, avec une sangle aux propriétés élastiques**. Ce tendeur pourrait être : du caoutchouc (de l'arbre à caoutchouc), un élastomère dérivé de la pétrochimie, une suite de ressorts...

D'après les recherches de l'auteur, il n'y a rien, dans les archives D&D mettant une règle sur cette arme (avec ni 0D&D, ni AD&D1, ni AD&D2, ni D&D3, ni D&D3.5, ni DD4).

Cela semble logique que dans un contexte médiéval, il n'y ait ni élastomère, ni ressorts.

Le choix étant d'être dans un climat tempéré, il n'y a pas non-plus d'arbre à caoutchouc.

Dans un contexte fantastique, tout est possible, mais cela donnerait l'impression de « tirer les cheveux » pour obtenir les mêmes éléments qu'IRL¹³.

Il est de plus évident qu'un lance-pierres, ce n'est pas la plus épique des armes, ce qui explique peut-être aussi son absence de l'armurerie D&D.

Pourtant, certains penseront sans doute au jeu-vidéo Zelda ("Ocarina of times", par exemple) où le héros enfant utilise longtemps un lance-pierre comme arme de jet, avant d'obtenir un boomerang (puis adulte, il utilise un arc et des flèches). La plupart des récits (films, romans, BD...) mettant en scène des enfants un minimum garnement, dans un contexte allant du 19^{si} ècle à nos jours, font utiliser des lances-pierres aux enfants. C'est pourquoi nous serions tenté de faire de même dans cette campagne.

Suite à mes recherches, voici une règle maison proposée par un fan de D&D :

Dégâts moindres que la fronde (pour un P(N)J de taille P : 1d2 avec une bille, 1 avec une pierre) et létaux de type contondant. Facteur de portée (FP) de 4,5m. Il faut les 2 mains pour se servir du lance-pierre, et les 2 mains pour le recharger. Pas de malus au BBA, contrairement à la fronde avec des pierres, car on considère que le lance-pierre est plus précis que la fronde. Recharger le lance-pierre est une action de mouvement qui peut provoquer une attaque d'opportunité.

Cependant, **sauf choix contraire de votre MJ, l'auteur propose de rendre impossible la conception et la fabrication d'un tel lance-pierres.**

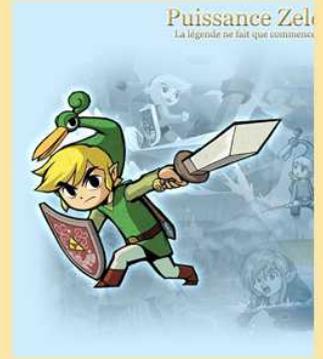
On pourrait songer aussi à copier ZELDA et à faire utiliser un boomerang à nos jeunes PJ. Durant mes recherches, un fan m'a parlé aussi d'une variante de l'arbalète, prévue pour tirer des billes, ou à défauts des pierres. Si nos jeunes PJ obtenaient ou se fabriquaient de telles armes, voici les caractéristiques qu'il propose :

Prenez une arbalète légère ou lourde (au choix, selon la description et la logique de ce que peuvent tenir en main les PJ). Divisez la portée par deux. Diminuez les dégâts de deux pas : 1d10 devient 1d6, 1d8 devient 1d4. Les dégâts seront, bien entendu, contondants.

Il reste qu'il semble peu probable que les jeunes PJ aient entre les mains un boomerang ou une telle arbalète (en tout cas, pour le village dans lequel la campagne est prévue).

Merci aux fans qui n'ont aidé sur cette question, notamment les membres du forum de la FFJdR.

¹⁶ MdM = Manuel des Monstres, D&D, édition 3.5



La saga "la légende de Zelda", en Jeu Vidéo, a beaucoup marqué les esprits ; depuis son 1° opus, en 1987, jusqu'à nos jours... Et justement, les concepteurs du jeu n'ont pas oublié de faire jouer certaines histoires avec une étape "enfant" et une étape "adulte". Par contre, même enfant, le personnage est instantanément un aventurier compétent et bien équipé. En effet, c'est très rapidement que le personnage trouve sa première épée et son premier bouclier... et qu'il sait s'en servir ! C'est une



approche assez "Fun". A l'opposé, la campagne "Jouez la jeunesse de votre héros !" a une approche plus "réaliste", où l'intérêt réside dans le difficile moment du passage à l'âge adulte, et dans l'obtention de leurs compétences et leurs équipements. Cela donne un "challenge" et des situations "amusantes" (loin d'aventures épiques ou sérieuses). Il est cependant évident que d'autres pourraient préférer l'approche "fun", avec des paliers simples, rapides et automatiques, pour acquérir les différentes capacités et équipement du PJ de niveau 1. L'acquisition étant automatique et sans plus d'explications, l'enjeu ludique serait ensuite, avec ces pouvoirs, de réussir une mission aux



implications épiques, avec probablement des combats impressionnants (un peu comme dans les Zelda, justement). **Ce livret, en utilisant le synoptique "Adaptation à d'autres contextes",** vous donnera des pistes nécessaires pour développer un tel projet. Par exemple en faisant jouer la campagne avec des jeunes PJ qui seraient les enfants de capitaines, de grandes prêtresses (etc.).



Dès les origines, Zelda met en scène l'utilisation de **lance-pierres**. Pour cette campagne, le choix est de **déclarer impossible l'existence** de tels lance-pierres. Il s'agit d'un choix expliqué et argumenté dans le livret.



Critique constructive sur le montage t, de Ralph B., sur le forum de la FFJDR :

Si je peux me permettre quelques critiques, malheureusement pas forcément constructives (oui, je vais encore faire le croquemitaine) : trop d'images (au moins 50% en trop...), trop de texte (et pas assez structuré, à la fois dans la forme et dans le fond), une composition trop chargée, sans "lignes de force". Et des fautes d'orthographe, partout... (Non, l'orthographe n'est pas la "science des imbéciles"...)

=> dans l'immédiat j'ai enlevé quelques fautes

Critique constructive sur le montage t, de Dryas sur Virtuaajdr :

trop d'image au tour

texte peu lisible effectivement, avec un aspect visuel qui ne donne pas envie de le lire.

axe d'amélioration :

augmenter les marges entre les images et le texte

élargir le pavé de texte pour permettre de l'aérer (paragraphe et retour a la ligne)

10 images dont 6 avec épée et 4 avec lance pierres... perso, je ferais du ménage dans les 6 avec épée pour ne garder que les quatres dernières...

sinon trouve d'autres images ou repete celle que tu as pour faire un cadre moins épais qui te permettra de faire respirer ton texte.

=> dans l'immédiat j'ai élargi les marges et le montage photos

Critique constructive sur le montage q, de Dryas sur Virtuaajdr :

si ça a vocation a être imprimé, j'ai un doute sur le noir. Sinon c'est déjà mieux.

tu as des Links avec des armes qui pointent dans tous les sens, je m'arrangerais pour que toutes les armes pointent veres le texte, histoire d'attirer l'oeil vers le centre.

essaye de n'utiliser que 2 tailles de polices, histoire de pas fatiguer le lecteur, on ne sait plus trop ce qu'il est important.

j'ai relevé deux trois améliorations a apporter au texte

a une approche plus "basse fantaisie" et "cohérence"

a une approche plus réaliste

a une approche plus cohérente

le terme basse fantaisie, ca fait pas vendeur.

ou le ludisme réside surtout dans la façon dont les personnages vont difficilement devenir adulte...

ou l'intérêt pour le personnage réside dans le difficile moment qu'est le passage a l'âge adulte...

Ce livret donnera alors de bon élément mais ne repondra pas correctement....sauf synop machin....

Rhaaaaa arrête d'être aussi négatif purée....

Ce livret accompagné du synop machin, vous donnera les pistes necessaire pour développer votre projet...

ReRhaaaa espèce de vendeur de tapis...

tu conclus en disant qu'on peut pas utiliser de lance pierre, et y'en a partout sur le document, j'ai vraiment l'impression de mettre fait enfler lol... bon en même temps les pj ont l'habitude hein, c'est pas comme si les MJ était des modèles d'honneteté...

=> dans l'immédiat j'ai homogénéisé les tailles de caractères, modifié le texte, et j'ai changé de couleur des marges

Là, c'est le montage c qui est publié dans le livret.

1.b. Pour l'essentiel des actions :

Une grande partie des actions des PJ va en fait surtout reposer sur le chapitre des règles « Compétences » (escalader, sauter, se cacher...). C'est aussi un chapitre particulièrement bien fait.

Petit rappel : les premières règles du chapitre « Compétences » sont les règles « faire 10 » et « faire 20 » à la place d'un lancé de dé, en cas de testes de compétences. Les conditions y sont précises. Cela permet de diminuer le nombre de lancers de dés, et de ne pas en faire quand il est préférable que les PJ réussissent. De toute façon, les règles sont d'une logique lumineuse. Si le PJ n'est pas stressé, pourquoi ne ferait-il pas sa performance moyenne (10) ? Si le PJ peut réessayer autant qu'il le veut, et qu'il a tout son temps, pourquoi ne ferait-il pas directement sa performance maximum (20), en contre partie « d'y avoir passer du temps » ? Cas particulier : l'action ne permet pas de réessayer (ou qu'il n'y a pas le temps de réessayer), et le PJ n'est pas spécialement stressé, il pourrait donc utiliser la règle « faire 10 » sans lancer le dé. Cependant, ces différents bonus et malus ne permettent pas, avec 10, d'atteindre le DD. Il se révèle alors tout de même irremplaçable de lancer le dés pour donner une chance au joueur d'y arriver, et pour aussi introduire le ludisme de s'en remettre au hasard.

MJ : « Vu le mécanisme de la serrure, il semble délicat que sans te surpasser, tu puisses réussir à la crocheter. En claire, avec « faire 10 », tu n'y arriveras pas. Lances ton dès. »

ou MJ « Vu la configuration de la falaise, les 5 premiers mètres seront très dures à escalader. Il semble délicat que sans te surpasser, tu puisses réussir à l'escalader. En claire, avec « faire 10 », tu n'y arriveras pas. Lances ton dès. »

Les personnages de taille P ont un bonus de +4 pour les tests de discrétion, +1 à la CA et au jet d'attaque (attention à les enlever quand le PJ passe à la taille M), et -4 à la lutte.

Les personnages ne se déplaçant que de 6m/action de mouvement (nos PJ enfant de taille P) ont un malus de 6 à toute les actions de Saut. Et pour rappel, sans élan, les DD sont doublés.

II.2. Clarification sur le combat à mains nues :

Après lecture attentive de :

- « Attaques à mains nues », dans le chapitre « combat », du MdJ¹⁴
- « Attaque à mains nues », dans le chapitre « équipement », du MdJ¹⁴
- « Science du combat à mains nues », dans le chapitre « dons », de MdJ¹⁴
- « Armes naturelles », dans le chapitre « introduction », du MdM¹⁶
- Et surtout : la F.A.Q. Officielle, d'Asmodée :

Le : 23/11/2003

de : pharaon

Sujet : **Arme naturelle**

Question :

Est-il possible de jeter un sort telle que arme magique ou d'utiliser un pouvoir psionique telle que arme metapsychique pour améliorer une arme naturelle (ou une arme créée par magie ou psionisme comme un griffe de vampire par exemple)

Réponse :

Non. Arme magique (ou la faculté psi) ne fonctionne que sur les armes manufacturées et pas sur les armes naturelles.

Notez cependant que les attaques à mains nues ne sont, ni des armes manufacturées (évidemment), mais qu'elles ne sont pas non plus des armes naturelles (ce qui est moins évident, mais les armes naturelles suivent leurs propres règles qui sont différentes de celles des attaques à mains nues). Cependant, pour ce qui est des sorts, les attaques à mains nues peuvent être considérées soit comme des armes manufacturées, soit comme des armes naturelles, au choix. Elles peuvent donc bénéficier du sort (ou de la faculté).

La faculté griffes de vampire crée des armes naturelles, qui ne peuvent être affectée par arme magique, mais peuvent l'être par morsure magique.

-- Olivier Fanton

Conclusions et explications, par l'exemple :

I. Deux paysans, dans la taverne miteuse de leur village isolé, sont en trains de se battre. En terme de règle, ce sont tout 2 des "Gens du Peuple", ils savent donc se servir d'une et d'une seule « arme courante ». Dans la liste, l'un sais manier un épieu, l'autre, une arbalète légère, car tout 2 ont eut à ce battre dans l'armée du seigneur lors d'une année de grands troubles. Mais voilà, aucun n'a un épieu ou une arbalète à proximité. Ils se battent donc à mains nues. Comme aucun ne sais se servir de ses poings comme arme, ils ont tous 2 un malus de -4 au jet d'attaque. Ils n'infligent que des dégâts non-létaux (1d3). Comme les mains nues ne sont pas considérées comme des armes naturelles, aucun des 2 n'est considéré comme armés : quand l'un frappe, l'autre ne fait pas d'Attaque d'Opportunité.

II. Même bagarre de taverne, mais l'un des 2 paysans sait se servir de ses poings. En terme de règle, le MJ (ou le joueur) a simplement choisi pour le P(N)J l'arme « attaque à mains nues » dans la liste des armes courantes. En background, on argumentera par exemple que ce dernier a toujours été doué pour la bagarre, et avec son tempérament colérique, il s'est beaucoup entraîné. Ce paysan frappera donc sans malus au jet d'attaque, mais n'infligera que des dégâts non-létaux. Il est toujours considéré comme non-armé : pas d'Attaque d'Opportunité quand son adversaire tente de le frapper, et il recevrait une AO s'il frappait quelqu'un d'armé.

III. Maintenant, un Guerrier niv 10 se bat avec une sentinelle : un Homme d'Arme niv 10. Le Guerrier est désarmé, car il vient juste de s'évader d'une cage suspendue. La sentinelle n'est pas non-plus armée, car elle n'a pas eu le temps de se saisir de son arme quand le guerrier s'est rué sur lui. Le Guerrier et l'Homme d'Armes se battent donc à mains nues, mais ils savent d'office, selon les règles de leur classes, se battre avec toutes les armes courantes, et donc leurs poings. Cependant, le Guerrier a le don "science du combat à mains nues", et non l'Homme d'Armes. Quand ils tentent de se frapper, aucun n'a donc de malus au jet d'attaque. Cependant, le Guerrier peut choisir de faire des dégâts létaux et il est de plus considéré comme armé. Quand l'Homme d'Armes tentera de frapper le Guerrier, il essuiera donc d'abord une Attaque d'Opportunité de la part du Guerrier.

II.3. Enfants et adolescents tacticiens ?

Serait-il compréhensible que les joueurs fassent preuve de tactique et de stratégies, alors que les PJ sont des enfants inexpérimentés ?

Par exemple : faire du repérage avant « un mauvais coup » (ou un truc que les adultes réprimanderaient), mettre une sentinelle en poste et convenir d'un signal d'alarme (voir même penser à une solution de repli), établir un plan d'action avant de foncer tête baissée, etc.

C'est au MJ (en collaboration avec les joueurs) de gérer ce qui serait ou non plausible, en fonction de l'âge des PJ et des mésaventures qu'il leur a déjà fait vivre. Il faut considérer en effet qu'avec l'expérience, des réflexes tactiques peuvent venir, et que les dits enfants sont censés être des graines de héros, tant au niveau des prédispositions physiques ou magiques, qu'au niveau des « bonnes idées », des « bons réflexes ». Mais en même temps, « il ne faut pas pousser non-plus ».

L'alpha-teste, avec des rôlistes d'une vingtaine d'année d'expérience, a mis en évidence l'importance de ce petit point. Maintenant, les MJ sont donc avertis...

II.4. Note sur les Attaques d'Opportunités (AO) :

Probablement à supprimer pour la version publiée.

Premier conseil : oubliez tout les détails de la règle, et gardez en tête les 2 premières lignes de la définition (son principe) :

« Il arrive qu'un combattant au corps à corps baisse sa garde. Dans ce cas, ses adversaires directs peuvent en profiter pour porter une attaque en plus que leur quota normal : c'est une attaque d'opportunité. »

En clair, un combat est quelque chose de continu, mais artificiellement découpé en round et tour d'action. Cependant, en plein combat, si deux ennemis sont au corps à corps, et que l'un fait quelque chose qui ouvre sa défense, l'ennemi le frappe (ou tente de le frapper) (AO). La règle de l'AO permet donc d'avoir plus de réalisme par rapport à si on se contentait d'agir uniquement à son tour de jeu, avec la possibilité de faire « n'importe quoi », devant un ennemi figé sur « pause ».

Par exemple, engagé en combat au corps à corps, si quelqu'un boit tranquillement une potion, le gars en face serait stupide de ne pas en profiter pour le frapper.

De même, en dehors de "lancer un sort sur la défensive", lancer un sort nécessite de se concentrer, de faire des gestes, de sortir une composante matérielle etc... Le magicien ouvre donc sa défense, et peut recevoir une AO.

Autre précision pour comprendre le principe, plutôt qu'apprendre tout les alinéas des règles : dans les règles, il y a 2 termes très proches, mais significativement différents :

Zone contrôlée : en clair, les cases autour du PJ.

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

Zone occupée : en claire, la case sur laquelle est le PJ ; nommé aussi « l'espace de la cible »

Si une manœuvre implique "de se frotter à l'ennemi", limite lutte (comme désarmement etc), forcément, l'attaquant est déjà entré dans la zone contrôlée (et il n'y a pas eut d'AO), mais il entre maintenant en plus dans la zone occupée. Ou tout au moins, il tente d'y entrer : l'ennemi ne se laisse pas approcher de si près, sans réagir : AO (bas oui, son ennemis se jette presque à bras ouvert sur son arme...).

II.5. Petites règles maisons :

Voici 2 propositions de règles maisons qui se veulent dans l'esprit du D20 système, et qui veulent rajouter du ludisme à jouer en low fantasy (basse-fantaisie).

5.a. Attaque à outrance pour tous :

Une attaque à outrance est toujours possible, même si le BBA ne le propose pas : même si le BBA est nul ou pas assez élevé. Avec -5 de malus au jet d'attaque de la 2^e attaque, et -10 à la suivante. C'est donc clairement inutile pour de l'épique... Mais dans une ambiance basse-fantaisie, ça a évidemment plus de sens.

C'est à dire que même à niveau 1 de Guerrier ou de Gens du Peuple, une attaque à outrance au corps à corps ou à distance, est possible. Et même les P(N)J enfants sans niveau peuvent tenter l'attaque à outrance.

Intérêt ?

Simplement, par exemple, pour le MJ qui dira que les gobelins survivants paniqués tirent à l'arc comme des malades... complètement à côté des cibles...

De même pour les jeunes PJ qui pourront tenter par exemple d'enchaîner des coups de bâtons comme des furies, avec l'énergie du désespoir.

Attention, un 20 naturel étant une réussite automatique au jet d'attaque, même avec des malus énormes, les dits gobelins paniqués ou les dits enfants désespérés peuvent blesser.

5.b. Gestion de la PEUR de nos très jeunes aventuriers :

D&D est prévu initialement pour mettre en scène des histoires épiques. Dans ces histoires, les personnages principaux (les PJ) ne sont pas du genre à paniquer devant la première embuscade de gobelins venue. Le MJ décrit que les gens crient, courent, tentent de s'enfuir ou de se cacher... et il laisse les joueurs décider librement de ce que font leurs personnages. Pourtant, à force de rencontrer des ennemis de plus en plus puissant et sournois (régulièrement des monstres), il arrive que nos PJ connaissent la peur. C'est alors que seuls les plus courageux réussissent à faire front. Pour régler cet aspect du jeu, D&D 3.5 a mis en place 3 états préjudiciables liés à la terreur. Dans l'ordre croissant : Secoué < Effrayé < Paniqué. Le PJ doit réussir un test de volonté pour ne pas être sujet à cette terreur, et en subir les limitations d'action et les malus (voir tableau ci-dessous).

Dans les règles, ces états apparaissent de façon liées à des sorts, ou à des pouvoirs fonctionnant comme les sorts. Ainsi, les Lanceurs de Sorts peuvent provoquer la terreur dans l'esprit des héros les plus endurcis. Des monstres sont si laid et si impressionnant qu'ils font peur « à vue » (le pouvoir fonctionne alors sur les cibles qui peuvent le voir). D'autres créatures fantastiques ont une véritable aura qui peut induire la peur à plusieurs dizaines de mètres à la ronde (« Présence terrifiante » des dragons).

Pour Rappel :

- Sorts « Anathème » => état Secoué
- Sorts ou Pouvoirs « Frayeur » => état Effrayé
- Sorts ou Pouvoirs « Terreur » => état Paniqué
- Sorts « Regain d'assurance » est l'antagonisme du sort « Frayeur »

Dans notre campagne, il serait logique que les jeunes PJ connaissent la peur. Afin de respecter au mieux le D20système, il serait préférable d'utiliser les mêmes états préjudiciables. Par contre, il est hors de question de faire intervenir des dragons pour que les PJ soient sujet à la terreur. Ce seront les circonstances qui impliqueront qu'ils subiront ou non ces états, et donc qu'il faudra alors faire un test de volonté.

La nécessité d'un test de volonté pour résister à la peur dépendra du jugement du MJ, en fonction des événements vécus par le PJ. Le MJ décrètera aussi le seuil du test (le DD), ainsi que les implications d'un échec.

En régissant ainsi la peur, les jeunes PJ peuvent se retrouver dans la situation des PNJ apeurés et fuyant, qui entourent généralement les héros des campagnes D&D « classiques ». D'autant que les malus, même avec simplement « Secoué », amputent nettement leurs performances déjà très basse.

Proposition :

S'il n'y a que 10% de chance d'avoir peur : nos PJ seront « directement » un peu plus brave que la moyenne ; autant ne pas s'embêter avec un test de volonté. Si on considère que les événements sont suffisants

pour faire peur, et pour nécessiter un teste de volonté, c'est qu'il y a au moins 50% de chance que les jeunes PJ soient touchés.

Donc dans une situation « de base » faisant peur :

- DD = 12 (Les modificateurs de volonté des jeunes PJ vont souvent de -1 à +1, sauf pour le futur prêtre qui va jusqu'à +3)
- Si le teste est réussi, le PJ ne subit aucun état de terreur supplémentaire (s'il n'en avait aucun, il continue donc à en avoir aucun)
- Si le teste est raté de plus de 5, le PJ subit un état de terreur croissant (s'il n'avait rien, il passe à Secoué ; s'il était Secoué, il passe à Effrayé...). Ici, le seuil est donc à ≤ 6 .
- Si le teste est raté de plus de 10, la peur du PJ augmente de deux pas (s'il n'avait rien, il passe à Effrayé ; s'il était Secoué, ou pire, il passe forcément à Paniqué). Ici, le seuil est donc à ≤ 2 .

Exemple de situation « de base » pouvant faire peur : les PJ sont témoins d'un truc qui ressemble à un fantôme.

Si le MJ juge que dans son scénario, il y a de quoi faire très très peur, il pourra augmenter le seuil, mais n'oublions pas qu'il faut quand même que les PJ vivent des trucs hors normes. Encore que, suivant le scénario, il est possible que rien n'empêche les PJ, après avoir fui comme des lâches la première fois, de retourner voir de quoi il en retourne (plus résolu que jamais) quelques heures ou quelques jours après.

Les circonstances pourront justifier de refaire un teste. Par exemple si la présence d'un fantôme se précise très nettement, ou s'il apparaît plein d'autres fantômes, alors que les PJ avaient réussi à ne pas fuir jusque là.

États Préjudiciables constituant les états de terreur	
Secoué	Secoué. Le personnage subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique. Être secoué constitue un état de terreur moins avancé qu'être effrayé ou paniqué.
Effrayé	Effrayé. Un personnage effrayé fuit la source de sa peur aussi vite que possible. Si toute voie de repli lui est coupée, il peut combattre. Il subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique. Il peut utiliser ses pouvoirs et ses sorts pour s'enfuir, et le fait immanquablement si aucune autre solution ne lui est offerte. Cet état est semblable au fait d'être secoué, sauf que le personnage fait tout pour s'enfuir. Paniqué est un état de terreur plus extrême encore.
Paniqué	Paniqué. Un personnage paniqué lâche ce qu'il tient en main et s'enfuit au hasard en s'éloignant de la source de sa peur et sans s'approcher des autres sources de danger potentielles. Il ne peut effectuer aucune autre action. Il subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique. S'il se retrouve acculé, il se recroqueville sur lui-même sans pouvoir attaquer (il utilise alors généralement l'action de défense totale). Il peut se servir de ses pouvoirs ou de ses sorts pour s'enfuir (il y est même obligé si ceux-ci constituent la seule façon de s'enfuir). Un individu paniqué est dans un état de terreur plus intense que s'il était secoué ou effrayé.
Source :	la DRS

Avertissement au MJ :

Il est arrivé lors des testes, que pris dans le l'ambiance et le roleplay, un ou des joueurs trouvent cela plus logique et plus ludique de dire qu'ils prennent leur jambes à leur cou et s'enfuient. Alors qu'ils venaient de réussir leur teste de volonté contre la peur... Là, soit on se dit que les personnages n'ont pas ressenti une peur très importante (puisqu'il ont réussi leur teste) mais que leur caractère les pousse tout de même à une retraite stratégique, en vu de diffuser l'alarme (crier comme une fillette...), soit on « oublie » le résultat des dés, pour le plaisir du jeu.

II.6. Caractéristiques et profils, des jeunes PJ et P(N)J :

6.a. L'Aide de Jeu d'Olivier FANTON :

Cette campagne repose sur l'utilisation de l'**aide de jeu d'Olivier FANTON¹⁴** : « **Jouer des Enfants** ». Évidemment, le créateur de la campagne ne pouvait s'empêcher d'y mettre son grain de sel, à la marge. La version originale se trouve en annexe. Ci-dessous, la version légèrement remaniée.

¹⁴ **En annexe 1** à la fin de ce Livret, et sur son site : <http://olivier.fanton.free.fr/dndadj01.htm>

6.b. Les grands principes :

Races	Enfant	Adolescent	Adulte	Age mûr	Grand âge	Âge vénérable	Âge maximal
Humains	7 ans	11 ans	15 ans	35 ans	53 ans	70 ans	+2d20 ans
Demi-Elfes	8 ans	14 ans	20 ans	62 ans	93 ans	125 ans	+3d20 ans
Demi-Orques	6 ans	10 ans	14 ans	30 ans	45 ans	60 ans	+2d10 ans
Elfes	20 ans	46 ans	110 ans	175 ans	263 ans	350 ans	+4d100 ans
Gnomes	14 ans	25 ans	40 ans	100 ans	150 ans	200 ans	+3d100 ans
Halfelins	8 ans	14 ans	20 ans	125 ans	188 ans	250 ans	+2d100 ans
Nains	15 ans	30 ans	40 ans	50 ans	75 ans	100 ans	+5d20 ans
Source :	l'aide de jeu d'Olivier FANTON « Jouer des Enfants », voir explication			Le Manuel des Joueurs, chapitre 6 : Le corps et l'âme			

Par rapport à l'aide jeu originale, une variabilité dans les ages enfants et adolescents a été supprimée. Par exemple, pour l'enfant humain, il était initialement proposé : 7 ans (6+1d4), et pour l'adolescent humain : 11 ans (10+1d4). Il est vrai que nous grandissons tous à des vitesses différentes, tant physiquement que mentalement. La suppression a été faite par soucis de simplicité.

Les ages « adultes » de l'aide de jeu, respecte scrupuleusement les valeurs du MdJ¹⁴, chapitre 6. Malgré tout, la définition initiale du profil d'adulte de l'aide de jeu a été modifiée. En effet, dans cette campagne, « l'esprit de D&D, édition 3.5 » est compris ainsi :

Environ à l'age adulte, le PJ a démontré sa valeur. Il avait donc commencé sa formation pour sa classe « avec les moyens du bord » et fait alors (pile à « l'age adulte ») la rencontre d'un « grand maître » (dans sa classe¹), qui complètera et achèvera sa formation hors du commun. Ainsi, comme indiqué dans le MdJ¹⁴, chapitre 6, **l'age de départ** des PJ, c'est-à-dire à niveau 1 de leur classe, **n'est pas à l'age adulte** :

Races	Adulte	Barbare Ensorcelleur Roublard	Barde Guerrier Paladin Rôdeur	Druide Magicien Moine Prêtre
Humains	15 ans	+1d4	+1d6	+2d6
Demi-Elfes	20 ans	+1d6	+2d6	+3d6
Demi-Orques	14 ans	+1d4	+1d6	+2d6
Elfes	110 ans	+4d6	+6d6	+10d6
Gnomes	40 ans	+4d6	+6d6	+9d6
Halfelins	20 ans	+2d4	+3d6	+4d6
Nains	40 ans	+3d6	+5d6	+7d6
Source :	Le Manuel des Joueurs, chapitre 6 : Le corps et l'âme			

Cette campagne défriche un pan particulièrement « low fantasy » (basse fantasy) et background de « D&D, édition 3.5 ». Un pan qui n'est presque pas précisé par ailleurs. C'est pourquoi cette campagne pousse à s'interroger sur « l'esprit de D&D, édition 3.5 », et à avoir un avis, un avis argumenté. Mais est-ce ainsi que les concepteurs avaient vraiment pensé cela ? Et est-ce ainsi que les joueurs pensent cela de la jeunesse des PJ de « D&D » ?...

L'écart entre l'age adulte et l'age de départ est donc considéré comme la durée de formation avec le « grand maître », et aux événements qui font que le PJ n'est plus en apprentissage auprès de lui, mais autonome et engagé dans une vie d'aventure. C'est tout à fait logique que selon la classe, la formation soit potentiellement plus ou moins longue : 2d6 ans pour magicien humain, pour 1d4 ans pour barbares humains. Par contre, il reste litigieux que cela dure potentiellement plus longtemps selon les races, mais là, cela rejoint le débat sur la vraisemblance, par exemple, de l'age auquel un elfe serait enfin adulte : 110 ans...

Ainsi à l'age Adulte, les PJ auront bien leurs caractéristiques d'adultes, comme indiqué dans l'aide de jeu, mais pour le reste, le profil suivra les règles pour l'adolescent. A D&D, et universellement dans tout les JdR, les valeurs des caractéristiques ont un impacte fondamental sur la réussite de toutes les actions du PJ. Avec les caractéristiques les plus hautes, les PJ maintenant adultes, améliorent très sensiblement leur performance générale. Suivant la règle des adolescents, ils auront les PV, les points de compétences et les dons de niv1 pour leurs classes. Mais le BBA est nul et les Jets de Sauvages restent réduits. Les pouvoirs magiques et les aptitudes de classes gardent aussi les mêmes restrictions que pour les adolescents.

b.1. Récapitulatif de la fabrication des profils de son PJ :

1. Fixer les caractéristiques de son PJ Aventurier niveau 1 : près au grand départ, (et tout le reste de sa feuille, tant qu'à faire).
2. Fixer les caractéristiques de son PJ « enfants », en diminuant celles de l'adulte, comme indiqué, et en soustrayant un malus de -2 à la force. Puis faire le reste de la feuille, sans oublier que l'enfant est de taille P (+1 en CA, +1 au BA, -4 en Lutte, +4 en Discrétion, -6 en Saut).
3. Fixer les caractéristiques de son PJ « adolescent », en augmentant celles de l'enfant, sans oublier d'enlever le malus de force. Puis faire le reste de la feuille ; l'adolescent est de taille M (sauf race de taille P). Il sait sûrement déjà manier une arme ou 2, pour les futures combattants.
4. Fixer les caractéristiques de son PJ « adulte », égales à celles de l'Aventurier. Puis faire le reste de la feuille, avec les mêmes consignes que pour l'adolescent. Les futurs combattants ont sans doute alors étoffé leur compétence martiale et leur équipement.

La feuille de PJ vierge, proposée en annexe, est conçue pour permettre de récapituler dessus les profils du PJ, aux différentes tranches d'âge.

b.2. Réflexion annexe :

A supprimer dans la version à publier.

On pourra philosopher sur le terme « adolescent » pour la catégorie d'âge correspondante. On pourra argumenter essentiellement que les enfants, dans des temps médiévaux, vivaient à la dure, et passaient directement d'enfant à adulte, sans l'étape adolescent, surtout dans le sens psychologique qu'on l'entend actuellement. Il reste que la croissance du corps se fait belle et bien progressivement, et qu'il faut bien donner un terme à la tranche d'âge.

Comme esquissé dans l'introduction, le quotidien des enfants est relativement « à la dure ».

Le MdJ¹⁴ indique que les humains, par exemple, sont « majeurs » à 15 ans, puis le qualificatif « adulte » est utilisé pour le même âge. Pour moi, il n'y a pas le confort suffisant pour qu'il y ait réellement entre « enfant » et « adulte », les étapes « adolescent », voir « adulescent ». Quand bien même les PJ auraient en toute logique une crise d'adolescence, je propose de ne pas la jouer. Elle n'interviendra donc pas dans les phases de jeux. Ces phases de jeux correspondront aux tranches de vie que nous détaillerons, c'est-à-dire aux tranches de vies qui contiendront sûrement de quoi différencier les PJ du commun des enfants...

6.c. Règle brute :

c.1. Caractéristiques :

L'aide de jeu repose en partie sur le fait que le tirage des caractéristiques se fasse par la méthode 4d6 (MdJ¹⁴). L'auteur de la campagne préfère une règle optionnelle du GdM¹⁵ : le méthode de répartition des valeurs par défaut (15, 14, 13, 12, 10, 8), ce qui équivaut d'ailleurs à une « répartition des points, mode habituel » (c-à-d 25 points). Il est vrai que certains n'envisagent pas de faire autrement que par la méthode 4d6, et que d'autres n'envisagent pas de faire autrement que par répartition de 35 points (voir 40 et avec le PJ directement à niveau 4). Il y en a pour tous les goûts...

Donc :

Caractéristiques du PJ adultes : disposer des valeurs 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Caractéristiques du PJ enfants : réduire les caractéristiques adultes avec au choix les modificateurs: -5,-4,-3,-2,-1,0. Attention, chaque modificateur doit être utilisé une, et une seule, fois.

Pour ceux qui n'envisagent pas de faire autrement que lancer 4d6, référez-vous à l'aide jeu initiale, en annexe.

Si le joueur a choisi une race non humaine, il faut appliquer leur modificateurs de race dès la réalisation de la feuille de PJ de niveau 1. En réalisant la feuille de PJ de la tranche d'âge enfant, en réduisant les valeurs de la feuille à niveau 1, le PJ bénéficiera donc « dès la naissance » de ses bonus raciaux.

c.2. Profil du PJ « Enfant » :

Un enfant est un personnage de taille P (quelque soit sa race). La taille P implique : +1 en CA, +1 au BA, -4 en Lutte, +4 en Discrétion, -6 en Saut.

Les enfants ont un malus de -2 en Force à cause de leur carrure fragile (leur valeur minimale de Force est de 1). Cela se cumule avec les diminutions déjà effectués entre les caractéristiques Adultes et les caractéristiques Enfants.

Un enfant n'a pas encore de classe, pas plus que l'adolescent ou l'adulte. Ils seront caractérisés, sur ce point, par leur futur classe, choisie par le joueur. Par exemple : « futur guerrier », « future rôdeur »...

L'enfant dispose temporairement d'un demi dé de vie racial d'humanoïde et de 1d4 pv.

La règle écrite dans le MdJ¹⁴, chapitre « Classe », page 23, étant :

Point de Vie (PV) initial = dés de vie + modificateur de Constitution

Si le PJ « enfant » (mais aussi « adolescent » ou « adulte ») a un malus en Constitution, cela diminuera d'autant ses PV. Tout les prétrés sont fait de façon à ce que les PJ n'aient pas de malus en Constitution.

C'est uniquement lors de l'augmentation de niveau (au delà de niveau 1, donc) que seul le bonus de constitution compte, et non le modificateur en général (malus et bonus indifférencié).

Le PJ « Enfant » dispose seulement de la moitié des points de compétences d'un personnage niveau 1 de sa classe et sa race.

Par exemple, pour le Barbare :

Point de compétence à niveau 1 : $(4 + \text{mod Int}) \times 4$, cas général

Pour un Humain Barbare, Point de compétence à niveau 1 : $(4 + 1 + \text{mod Int}) \times 4$

Donc pour le futur barbare enfant humain : point de compétence = $(4 + 1 + \text{mod Int}) \times 2$

Le degré de maîtrise (dm) maximal est de 2 pour les compétences de classe et de 1 pour les compétences hors classe.

Comme la race « humain » dispose d'un don de plus à niveau 1, il est donné dès l'age « Enfant ». Un enfant humain a donc un don, tandis que ceux d'autres races n'en ont aucun. Les enfants non-humains disposent immédiatement de leur capacités raciales (vision nocturne...)

Pour tout les enfants : bonus de base à l'attaque (BBA) et bonus aux testes de sauvegardes sont nuls (+0). Ils n'ont aucune des aptitudes de sa classe et ne connaissent aucun sort.

c.3. Profil du PJ « Adolescent » :

Les adolescents sont plus proches de l'âge adulte. Ils n'ont plus le malus en Force des enfants, et ils gagnent deux points dans leurs caractéristiques physiques (For, Dex, Con) et un point dans leurs caractéristiques mentales (Int, Sag, Cha), mais sans pouvoir dépasser leur score adulte.

Un adolescent appartient à la même catégorie de taille qu'un adulte.

Il a toujours un bonus de base à l'attaque (BBA) nul, mais ses bonus aux sauvegarde sont égaux à la moitié de ceux de sa classe. Les futures druides, ensorceleurs, magiciens et prêtres connaissent les sorts de niveau 0, mais pas encore ceux de niveau 1. L'adolescent ne maîtrise pas encore ses futures aptitudes de classe. Par contre, il a les PV, les points de compétence et le dons d'un personnage de niveau 1 adulte.

c.4. Profil du PJ « Adulte » :

Les caractéristiques des PJ « adulte » sont égales à celles de l'Aventurier de niveau 1. Il faut donc faire le reste de la feuille en conséquence, avec les mêmes consignes que pour l'adolescent.

Ils auront donc les PV et les points de compétences pour leurs classes, et le don de niv1. Mais le BBA est nul et les Jets de Sauvegardes restent réduits. Les pouvoirs magiques et les aptitudes de classes gardent aussi les mêmes restrictions que pour les adolescents.

Dans le cadre de cette campagne, la feuille de PJ « Adulte » est la feuille finale dont devrait disposer le joueur lors du dernier scénario. Il est même possible que selon les scénarii précédents et les choix des joueurs pour les temps éludés, le PJ dispose de capacités supplémentaires. Après le dernier scénario, chacun des PJ entrera dans l'organisation ou la formation adéquate par rapport à son choix de classe. 10 ans seront alors éludés, et les joueurs pourrons utiliser leur feuille de PJ à niveau 1 à la séance suivante.

6.d. Armes et armures : S'agit-il d'aptitudes de classes ?

L'Aide de Jeu d'Olivier Fanton indique que les PJ « adolescents » ne disposent pas des aptitudes de classe de la future classe. Dans le MdJ¹⁴, en consultant les classes une à une, le maniement des armes et le port des armures, semblent indiqués comme des « aptitudes de classes ». D'où le titre de ce paragraphe. De plus, l'Aide de Jeu indique que les « adolescents » ont accès aux sorts de niveau 0, alors que justement, la capacité de lancer des sorts semble aussi faire parti des « aptitudes de classes ».

A y regarder de beaucoup plus près, dans le MdJ¹⁴, au tout début du chapitre 3 « Les classes », page 24, à « Descriptions des classes » - « Particularité de la classe », il est bien spécifié que les « aptitudes de classes » ne sont ni la capacité des PJ à manier une arme ou porter une armure, ni la capacité à lancer des sorts.

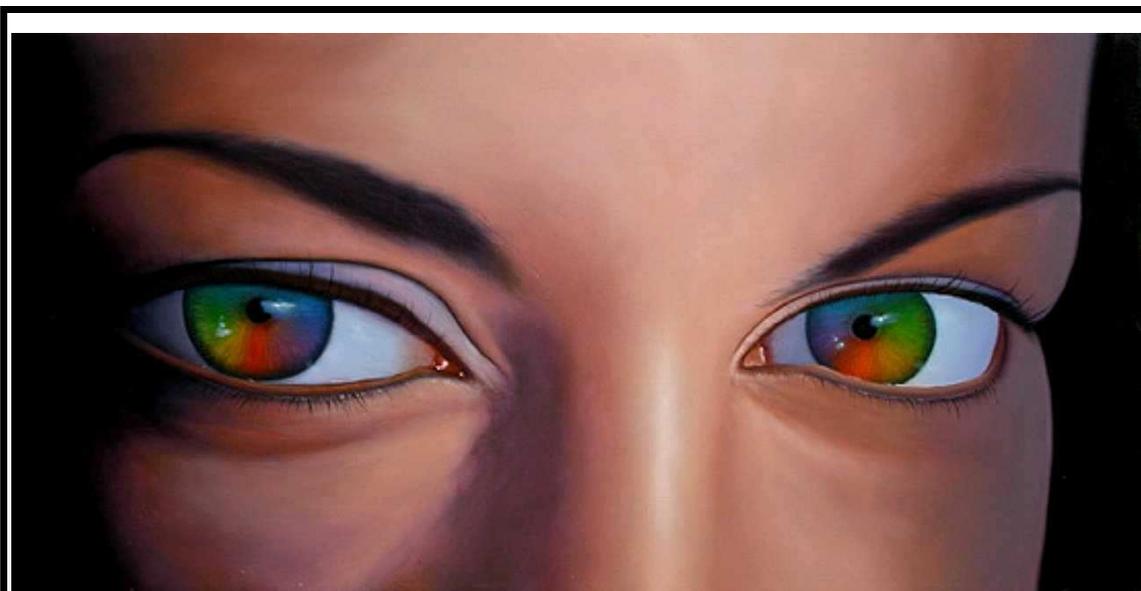
On pourra aussi réfléchir et observer qu'en dehors des classes d'aventuriers, même la classe de « Gens du Peuple », par exemple, accorde à niv1 la compétence martiale pour une arme courante. Si on applique l'aide de jeu en considérant « armes et armures » comme une aptitude de classe, les PJ adultes ne connaissent pas encore le maniement d'une seule arme, d'un seul bouclier, ni le port d'une armure légère (alors que le paysan adulte, lui, sait en manier une). Même nos PJ futures guerriers !

Il est donc proposé qu'en accord avec le MJ, le PJ sache manier les armes (etc) que l'historique (que justement vous aurez joué) lui a permis de découvrir, de s'entraîner avec (de façon autodidacte), et d'avoir un brin de formation dessus. Avec cependant la limitation du maximum de la liste fournie pour la classe future.

Au finale, les « aptitudes de classes », dont n'ont pas accès nos jeunes PJ, se sont les pouvoirs spéciaux extraordinaires, surnaturels ou magiques, comme : « imposition des mains » du Paladin, les « rages » et le « déplacement accéléré » du Barbare, le « déluge de coup » du Moine...

Le MJ restant évidemment libre d'adapter lui-même la règle, et pourquoi pas, d'accorder la rage ou le déluge de coup à un PJ lors des 2 dernières séances de la campagne, mais avec un pourcentage d'échec associés. Ainsi, **par exemple**, le PJ futur barbare se rue sur son assaillant pour lui assener un gros coup de gourdin. **Le MJ lui dit** « Lance 1d100, sur un seuil de 60%, une terrible rage s'empare de toi... comme la rage du barbare... ». Dans le cas où le résultat est compris entre 61 et 100, le PJ frappera quand même, mais sans les bonus d'une rage (enfin, le joueur lancera 1d20 pour le jet d'attaque, ce qui décidera si réellement le PJ frappe « dans » son assaillant).

6.e. Futures Lanceurs de Sorts :



auteur : Jim WARREN - Source : diaporama publicitaire circulant par mail - site : www.jimwarren.com

e.1. Pour compléter l'Aide de Jeu :

Les PJ « adolescent » et « adulte » disposent de sorts (au minimum les sorts de niveau 0 que leur classe leur accorde à niv 1). Mais de quel nombre de sorts lancables quotidiennement, disposent-ils ? Et bien du nombre de sorts lancables dont ils disposeraient à niveau 1. Pourtant, sur le principe, ils sont encore loin du niveau 1 de leur classe. Mais ce nombre de sorts lancables est déjà si faible, qu'il n'est pas la peine de se restreindre à encore moins.

De plus, dans un certain nombre de sort, il faut parfois le « niveau de lanceur de sorts » (NLS) pour calculer les effets du sorts. Aussi, pour ces cas là, que le PJ soit « adolescent » ou « adulte », on considérera qu'il a **NLS = 1**.

On aurait put « raffiner » la règle, avec un tableau précisant le NLS à chaque tranche d'age et variable selon la future classe (pour ensorceleur : 0,3 pour adolescent et 0,5 pour adulte, par exemple). Autant miser sur un peu de simplification dans ce monde de brute.

e.2. Pour l'ambiance et la cohérence :

La campagne met en scène de la « basse fantaisie » (low-fantasy), domaine peu précisé par D&D, au profit de tout ce qui est nécessaire pour les aventures épiques. Pour pouvoir jouer la campagne, il faut faire des choix et clarifier l'Univers D&D, dans ces couches les plus « banales » : les moins épiques. Tout ce qui suit est un mélange entre quelques « vraies règles » de D&D 3.5, et les éléments qu'il a fallut inventer. Il est donc possible que ce qui suit soit en désaccord total avec le contenu d'un Supplément D&D officiel que l'auteur n'avait pas dans sa bibliothèque ; mais c'est peu probable, tant D&D n'est pas tourné vers la basse fantaisie.

Les PJ futures lanceurs de sorts font leur premiers contacts avec la magie, puis finissent par pouvoir lancer les sorts de niveau 0... peut-être sans même avoir rencontré de « Maître de Magie » (selon les choix de scenarii du MJ). Comment cela serait-il possible ? Comment cela serait-il plausible ?

On considèrera que les « Gens du Peuple » (Paysans, petits artisans et petit commerçant) ainsi que toute la population plus aisée, baignent dans une culture populaire, faite de légendes, de contes, de récits de toute sorte qui narrent l'histoire du royaume. A travers cette histoire (plus ou moins romancée et plus ou moins détaillée), le commun de la population entend parler des grands mages, des puissants prêtres, de leurs sorts et des objets magiques, même si par ailleurs ils n'en ont pas rencontré dans leur vie, et n'en rencontreront peut-être jamais. Quelques Magiciens de faible envergure (de bas niveau, en sommes) parcourent même parfois le royaume pour faire des démonstrations... payantes, à la façon d'amuseur de rue. Ainsi, même dans les petits villages perdus où vivent l'essentiel de la population, le commun des mortels connaît les sorts de niveau 0, et les sorts de niveau 1, et les plus couramment utilisés (d'après les chansons) parmi les sorts de niveau supérieur (boule de feu, par exemple). Ils les connaissent, c'est à dire qu'ils savent leur nom et les effets produits. Par contre, ils ne savent ni les formules magiques, ni la gestuelle, ni les composantes matérielles (etc) nécessaires et adéquates. Ou alors, les ballades, à travers les récits de l'action héroïque d'un mage, vont donner une fausse recette. Et même souvent, selon les contes, les recettes décrites seront totalement différentes, alors qu'il s'agirait du même sort. Les Universités de Magie et les Grands Temples veillent en secret à ce que les baladins soient serte démonstratifs et éloquentes, mais ne dévoilent pas les mystères de l'art de la Magie. Quand aux Magiciens qui décident de vivre de leur arts par des spectacles, il leurs est conseillé « d'en rajouter » dans leur gestuel, leur discours (etc), pour toujours préserver les secrets du Grand Art. De toute façon, pour lancer des sorts, il ne suffit pas de connaître la bonne recette (gestuelle, formule...), il est aussi nécessaire d'avoir en quelques sorte un « don » pour la Magie, une affinité [voir l'encart ci-dessous « Attention à la logique d'Univers sur la Magie ! »]. Cependant, moins la population connaît les bonnes composantes matérielles (etc), moins les rares à avoir un don peuvent les exploiter sans passer par une formation contrôlée, dans les Universités de Magie ou les Grands Temples...

On considèrera qu'il n'y a que 2% (« 2 pour 100 ») de la population qui sont lanceurs de sorts (Profane ou Divin indifférenciés). C'est à dire que dans un « village type » d'une cinquantaine d'adultes, il n'y a qu'un seul lanceur de sorts : un lanceur de sort médiocre. En terme de règle, il s'agira d'un « Adepté » (niv 1 ou 2) (classe pour PNJ présentée dans le GdM¹⁵). En terme de description, cet Adepté sera le prêtre polythéiste du petit temple polythéiste du village ; ou alors un « rebouteux », un herboriste, un (vague) sorcier, un ermite... On considèrera qu'il n'y a dans la population que 0,5% (« 5 pour mille ») lanceurs de sorts réellement efficaces (classe de PJ). C'est-à-dire que ces derniers ont une affinité importante avec la magie, qu'ils ont eut une formation solide, et qu'ils ont donc un plus large panel de sorts à leur disposition. Les effets de ses sorts sont souvent plus nettes et plus puissant que les sorts lancés par les Adeptes [ce point concerne surtout une description d'un cadre de campagne qui se veut cohérent, mais ce n'est pas dans les règles du GdM¹⁵]. Grâce à tout cela, ces lanceurs de sorts réellement efficaces peuvent progresser (monter en niveau) via leurs recherches, leurs expériences (etc). Pour les lanceurs de sorts Divins, mieux qu'une forte affinité avec la magie, on dira plutôt qu'ils sont doué dans l'exercice des cultes (animations de cérémonies qui sont de grand succès populaire ; prières d'adoration aimées des Dieux ; perception aiguisée des volontés divines ; mystérieux choix des Dieux pour sa destinée ; etc...).

Il y aurait donc 1 lanceur de sorts sur 4, qui est d'une classe de PJ (les 3 autres étant des Adeptes). Et parmi les lanceurs de sorts qui sont des Prêtres, des Ensorceleurs, des Magiciens, des Druides, des Bardes (...), la plupart resteront à bas niveau. La progression de nos PJ, jusqu'à niveau 10, 15, 20 (...), est bien liée à une destinée et des capacités hors du commun.

La majorité de la population connaît donc la magie Profane et Divine au travers des légendes, mais aussi en côtoyant un lanceurs de sorts médiocre. Pour simplifier, on considèrera par la suite que ce petit lanceur de sorts de village est forcément de la classe Adepté. Les pouvoirs de cet Adepté sont connus et reconnus, quelque soit sa fonction ou son métier dans le village. Mais il est aussi de notoriété publique que ses pouvoirs comme ses connaissances sont limitées, et il serait malvenu pour lui de tenter de se survaloriser auprès de la population.

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

D'après les règles, l'Adepté lance ses sorts comme de la magie divine ; on pourra prendre de la liberté sur ce point et décider, que certains peuvent lancer ses sorts comme un Ensorceleur ou comme un Magicien (mais qui auraient eut une formation parcellaire) ; cela ne devrait changer uniquement la description, ou presque. Dans tout les cas, l'Adepté ne passe pas ses journées à lancer des sorts. Et quand il le fait, il respecte la pratique commune des lanceurs de sorts en cachant les détails de sa gestuelle par une cape ou en tournant le dos aux témoins, quand c'est possible. Il tente de même de cacher la composante matérielle qui est consommée par le sort. Il marmonne la formule, plus qu'il ne la déclame... Si on respecte strictement la règle, on pourra imaginer que suivant la religion à laquelle appartient l'Adepté, sa façon de prier ou de méditer changera, et sa façon de lancer le sort sera un peu différente. Ne serait-ce que parce qu'il ne se réfère pas au même Dieu tutélaire que l'Adepté du village d'à côté (cf son symbole sacré). Si on décide que l'Adepté lance ses sorts comme un Ensorceleur, ou comme Magicien, cela démultiplie d'autant la variété des pratiques. En définitive, les Adeptes sont bien utiles pour la population, mais leur simple présence n'aide pas forcément cette population à faire le trié dans les fausses recettes magiques des contes.

Un Adepté n'a vraiment pas assez de pouvoirs magique pour vivre de son Arts (surtout s'il officie dans un village). Pour l'essentiel de son temps, il cultivera donc des céréales, un potager et élèvera des chèvres, des lapins, des poules... comme le reste de la population : dans un soucis identique de se nourrir et de nourrir sa famille. Les Adeptes peuvent évidemment prendre un apprenti, qui deviendra lui-même Adepté (l'apprenti aura initialement témoigné d'une certaine sensibilité à la magie, bien sûr). Pour un personnage en quête de pouvoir, devenir apprenti d'un petit lanceur de sorts de village, ce n'est vraiment pas ce qu'il considérera comme une bonne idée. Par contre, pour un paysan qui veut lui aussi pouvoir soigner sa famille et ses voisins, et les aider par quelques petits sorts, décider de travailler pour l'Adepté quelques temps peut être envisageable. Cela reste une pratique astreignante, alors qu'il y a tant de travail à faire aux champs (etc) ; alors s'il y a déjà un Adepté en bonne santé dans le village, il sera perçut comme superflus qu'un enfant du village perde son temps à apprendre son métier. Cela serait plus logique si l'Adepté est vieux et sans successeur.

La présence d'un Adepté de niv 2 dans un village n'est pas la garantie de la disparition de la mortalité en couche, de la mortalité infantile, des accidents dramatiques... L'adepte disposera en effet des sorts « soins superficiel » (+1 PV, maximum 3 fois par jour), « soins légers » (+1d8+1PV, maximum 1 fois par jour), et « purification d'eau et de nourriture ». Mais un humain adulte « Gens du Peuple » de niv 1 dispose de 4 ou 5 PV (voir prétré du livret). Si l'accouchement se déclenche alors que l'Adepté est parti à la cueillette aux champignons, le temps qu'on aille le trouver et qu'il revienne, les choses auront eut le temps de mal tourner. Si un enfant a un accident en jouant, ou un adulte en travaillant, selon l'importance de l'accident, ils peuvent se retrouver immédiatement mourant, et si l'Adepté n'intervient pas dans la minute qui suit, ils sont morts. Grâce à « purification d'eau et de nourriture », il pourra lutter contre les maladies, mais pas forcément la faire disparaître par magie (car contre les maladies, il y a des remèdes et des sorts spécifiques). Sans conter que la « purification d'eau et de nourriture » ne concerne pas non-plus de grande quantité. Grâce aux sorts de soins, il peut éviter qu'une blessures n'entraîne la mort après quelques heures ou quelques jours. Cela aide la population à survivre, mais pas à vivre en parfaite santé jusqu'à 90 ans... Et toute la population pauvre (l'essentiel du royaume) est logée à la même enseigne.

Si, par hasard, un jeune PJ devait obtenir ou manifester des pouvoirs magiques, d'une façon ou d'une autre, il devrait donc trouver cela « **exceptionnel** », « extraordinaire », voir « anormal » et pourquoi pas « bizarre ». Évidemment, le joueur, lui, sera libre de trouver ridicule les 2 premiers sorts de niveau 0 dont il disposera (par exemple). A moins que ce joueur trouve cela simplement « logique », puisqu'il avait exprimé le souhait de devenir un Magicien (par exemple). Il lui est tout de même conseillé de faire sentir dans son roleplay que le personnage trouve cela « hors-norme ». Le jeune PJ se retrouve tout de même soudainement dans les 2% de la population capable de faire de la Magie. Ni lui, ni la population ne connaissent cette statistique, mais ils savent que c'est rare.

Le jeune PJ futur lanceur de sorts choisira-t-il de garder le secret sur ses pouvoirs, et de n'en parler à personne (en dehors de la bande de copins : de PJ) ? Ou choisira-t-il de confier cela à ses parents ou/et aux personnes importantes du village (prêtre, chef du village...) ? En réalité, selon les scenarii choisi par le MJ, et selon le roleplay des joueurs, il est possible que les adultes soient immédiatement au courant des prodiges du jeune PJ.

Il est sûr que les pouvoirs révélés surprennent le PJ. Ils peuvent aussi lui faire peur. Il est même possible que cela fasse peur aux villageois l'entourant. Il est enfin envisageable que le jeune PJ ai peur de la réaction de peur des adultes, et préfère cacher ses dons.

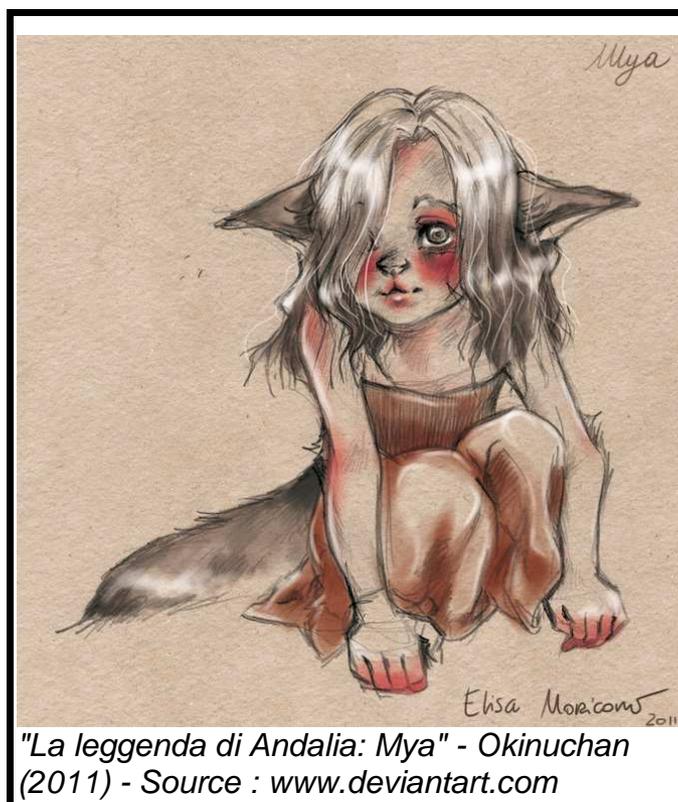
Le réflexe le plus probable pour le jeune PJ ou pour les adultes apprenant ses dons, serait de chercher une « caution » prouvant que les dons ne vont pas apporter le malheur. Car après-tout, les ballades regorgent de personnages et de monstres maléfiques qui possèdent de dangereux pouvoirs magiques. Alors qu'est-ce qui prouve que le jeune PJ n'est pas destiné à être l'un d'entre eux ? S'il y a dans le village un « petit lanceur de sorts », son expertise et sa caution ne suffiront pas forcément à dissiper entièrement les inquiétudes de l'intéressé (au choix du joueur) et de ses voisins (au choix du MJ). Par contre, si un Mage ou un Prêtre pouvant se prévaloir d'une Université de Magie ou d'un Grand Temple, ou aillant une allure plus imposante (pas en vêtements élimés, et avec des bottes au pieds, notamment) vivait dans le village, ou passerait dans le village, son avis aurait bien plus de poids.

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

Si des personnages douteux (PJ ou PNJ), voici un échantillon des peurs qui pourraient traverser leurs esprits :

1d8	Les pouvoirs magiques obtenus ou manifestés, sont dus à :
1	Les champs de céréales ont jauni, la semaine dernière. Ca ne serait pas lié à la magie qu'a utilisé le PJ ? Si sa magie est un mal pour bien, ne devrait-il pas partir ?
2	Par bonheur, un enfant du village possède des dispositions pour la Magie. Mais va-t-il réussir à maîtriser ses pouvoirs ? Ne risque-t-il pas de lancer des boules de feu sur les maisons, par accident ? Ne devrait-il pas partir ?
3	Un Esprit Follet ne se jouerait-il pas du jeune PJ et des villageois ?
4	Le Jeune PJ aurait-il rencontré une Dryade, une Nymphé (...), qui aurait emménagé dans les environs du village, et à qui il aurait plût ?
5	Un mauvais esprit, l'esprit d'un mage damné, est entrée dans le PJ, par sa bouche, alors qu'il bayait (il baye toujours ce fainéant !).
6	Le PJ qui traîne toujours avec ses copins hors des sentiers battus, a sûrement été en contact avec un objet magique maudit. Ils ont sûrement été voir les vieilles ruines interdites. (il est temps au MJ d'en placer sur la carte...).
7	Un héritage démoniaque ou diabolique vient de se réveiller en lui, et le PJ va bientôt attaquer ses amis, ses voisins...
8	Un Dieu maléfique lui a donné ses pouvoirs, car il va l'utiliser contre le village et le royaume.

Nous qui connaissons les Règles de D&D, nous savons que certaines de ses peurs sont totalement farfelues. Mais pour la populace pauvre et ignorante de l'Univers de jeu, c'est plausible.



Comme ils n'auront pas eut de véritable formation, les futures lanceurs de sorts bénéficieront bien des sorts de niveau 0. Cependant, tous ses sorts nécessiteront une composante verbale (V), une composante matérielle (M) et une composante gestuelle (G), et un focaliseur (F ou FD). C'est à force d'essais divers que les PJ ont finit par avoir un résultat ressemblant à ce qui est décrit dans les balades, mais ils ne différencient pas ce qui

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

est essentiel, de ce qui est superflue, et encore moins ce qui serait plus performant (par exemple, la vraie bonne composante matérielle permettrait de se passer de tant de gesticulation et même avoir un résultat plus net). Tout cela implique que tout **les sorts nécessiteront une action complexe**. En réalité, ces précisions n'impactent que sur l'ambiance, la description, le roleplay. En terme de possibilité de jeu, cela ne change quasiment rien pour le PJ.

Par exemple, le PJ se ballade toujours avec une baguette en houx, parce qu'il se souvient que les légendes disent que les druides en utilisent, et qu'avec ses essais, cela a fonctionné (sauf qu'il est un futur magicien...). Ce PJ a aussi dans ses poches ou dans une petite besace, 3 composantes matérielles : de la mousse communes, des pissenlits, et du sable, car lors de ses essais pour reproduire les sorts des fables, ça a un peu fonctionné avec cela, et pas du tout avec d'autres trucs. Autant dire qu'il gesticule et braille beaucoup pour compenser l'inexactitude de sa pratique.

Cependant, **dès que le PJ aura eu accès à une formation** (même parcellaire), **il n'aura plus besoin que des bonnes composantes et pourra lancer le sort en une action simple** (si c'est proposé ainsi dans les règles).

Par exemple, le PJ aura réussi à lire un étrange manuscrit : « les bases de la magie en 10 leçons » (le PJ est donc dans les rares à maîtriser la lecture, à l'école ; et c'est un manuscrit qu'il est exceptionnel de pouvoir consulter...).



"Fireball" - Shabazik (2010) - Source : www.deviantart.com

Les Magiciens, leurs manuscrits, et leurs préparations matinales :

L'un des grands principes, des grands archétypes classiques de D&D, c'est que le Magicien (ou Mage, ou Mago, pour les intimes) prépare, chaque matin, les sorts qu'ils comptent utiliser dans la journée. Et pour cela, il utilise son manuscrit personnel, où il a écrit les sorts qu'il connaît : de sa main, avec sa prise de notes personnelle, ses annotations et ses schémas qui lui conviennent bien.

Je propose de simplifier drastiquement cela. Tant qu'il n'est pas à niveau 1 de Magicien, le PJ n'a pas de manuscrit personnel, il n'a pas besoin de préparer ses sorts à l'avance et donc il n'a pas besoin de sélectionner les sorts qu'il utilisera ou pas durant la journée. Comme l'Ensembleur, le futur Magicien pourra lancer les sorts qu'il souhaite, dans la limite de la liste de sorts dont il dispose, et dans la limite du nombre de sorts lancables par jour.

Les inventions suivantes pourront justifier la simplification ci-dessus. Tout d'abord, il y a la règle maison qui dit qu'au début, il lui faut une action complexe et des composantes gestuelles, verbales (etc) pour arriver à un résultat. Puis, dès qu'il a pu obtenir une formation adéquate (des explications et des démonstrations auprès d'un ermite ancien mage, par exemple), il n'a besoin que du type d'action et des composantes définies par les règles. Mais on pourra décrire que le résultat reste moins bien qu'il ne devrait. En terme de jeu, on restera sur les effets décrits par le sort, et le souhait du joueur (cible, etc). Mais d'un point de vue descriptif, on pourra y rajouter des éléments parasites anecdotiques (comiques pour les joueurs, par exemple).

Par exemple : le PJ est lui-même un peu brûlé au doigt, ou déséquilibré en arrière, ou ses oreilles deviennent toutes rouges, etc ; le tout sans conséquence réelle dans le jeu.

Ainsi, après sa vraie formation en Université de Magie, le Magicien de niveau 1 utilise son manuscrit suivant les règles classiques de D&D, car les lancements de ses sorts sont alors plus rapides (comme dans la règle

du sorts) et car il obtient alors un résultat bien plus net de ses sorts. Et puis surtout, il a alors accès à des sorts de niveau 1 (et ensuite de niveau supérieur), qui ne peuvent se lancer correctement que s'ils sont préparés le matin.

La simplification proposée n'est donc destinée qu'aux sorts de niveau 0, et aux autres petits pouvoirs que pourraient posséder les jeunes PJ de cette campagne. Et cette simplification est expliquée par les contreparties proposées.

Personnage Prêtre, sans armure :

Un personnage (PJ ou PNJ) qui a la fonction de prêtre, ou qui se dit prêtre, dans un village, une ville ou en rase campagne, n'est pas forcément de la Classe Prêtre (classe du MdJ¹⁴). Déjà, il peut s'agir d'un imposteur. Mais surtout, même s'il s'agit bien du prêtre du village, il pourra être, en terme de règle, soit un Prêtre, soit un Adepte (Classe de PNJ, du GdM¹⁵ D&D 3.5). Et même s'il s'agit bien d'un personnage de la classe Prêtre, il ne portera pas forcément une armure, contrairement à la description du MdJ¹⁴. En effet, les Prêtres peuvent utiliser leur Magie Divine sans être gêné par une armure. Cependant, puisque le danger ne risque pas de surgir à l'improviste, durant leur vie quotidienne, ils n'ont aucune raison de s'embarrasser d'une armure alors qu'ils vont récolter des herbes, organiser la prochaine fête religieuse (etc). Il n'y aurait donc rien de surprenant à ce que le prêtre du village où est joué la campagne, ne se balade pas en armure avec une masse d'arme à la main. Par contre, suivant la richesse et la formation de ce prêtre, ces équipements guerriers attendent peut-être de servir, dans sa mesure.

Multiclassage :

Toutes ces explications, sur ce qui intervient pour qu'un personnage deviennent lanceur de sorts, sont cohérentes ensemble, et sont cohérentes avec les règles du MdJ¹⁴ sur l'âge de départ à niv 1 des personnages. L'âge de départ correspond à l'âge à partir duquel le personnage est adulte, additionné d'une certaine durée, variant selon la race et la classe. Il faut visiblement un certain temps pour être un lanceur de sorts efficace et autonome (mais la réflexion est la même pour un guerrier, etc). Ces explications sur la magie et les lanceurs de sorts contredisent la facilité avec laquelle les règles permettent le multiclassage. Au bon grès du joueur, un guerrier aguerri (par exemple) pourra, entre 2 aventures, ou en plein au milieu d'un donjon, devenir aussi Magicien de niveau 1. Et cela, sans passer quelques années à l'Université de Magie, ni avoir vécu un événement spécial développant en lui une certaine affinité avec la magie.

Le fait d'avoir des armes magiques et de s'être fait régulièrement blesser par des sorts peut sans doute être considéré comme propice au développement d'une sensibilité pour la Magie. Pour les années d'études, quand le MJ ne précise pas le temps éludé entre chaque aventure, ce n'est pas un vrai problème. Et même au milieu d'un donjon, on peut considérer que le Guerrier avait passé quelques années auprès d'un Mage, mais qu'il n'avait pas encore « compris le truc », et que c'est la dernière décharge électrique que lui a envoyé le mage ennemi, qui lui enfin clarifié les Arcanes du Grand Art...

On s'aperçoit qu'avec un peu de bonne volonté, on peut expliquer le multiclassage et ainsi respecter la logique de l'Univers envers la Magie. Mais on s'aperçoit aussi que sans précaution, on contredit rapidement les réalités de l'univers imaginaire. Bon, ceux qui ne s'encombrent pas avec le background (et consort) continuerons à grimper en puissance soudainement en plein milieu d'une aventure et à se multiclasser entre 2 pièges. L'auteur voulait simplement pointer que cette pratique est souvent incohérente avec l'univers de jeu. Après, le Jeu de Rôles est assez riche pour qu'on y trouve son plaisir quelques soit ses goûts...

Pour les MJ : référez-vous aussi, dans « le livret pour le MJ », à la réflexion « le cycle de la magie », qui complète les réflexions ci-dessus et qui donne des pistes pour faire des scénarios intéressants avec de jeunes PJ futures lanceurs de sorts.

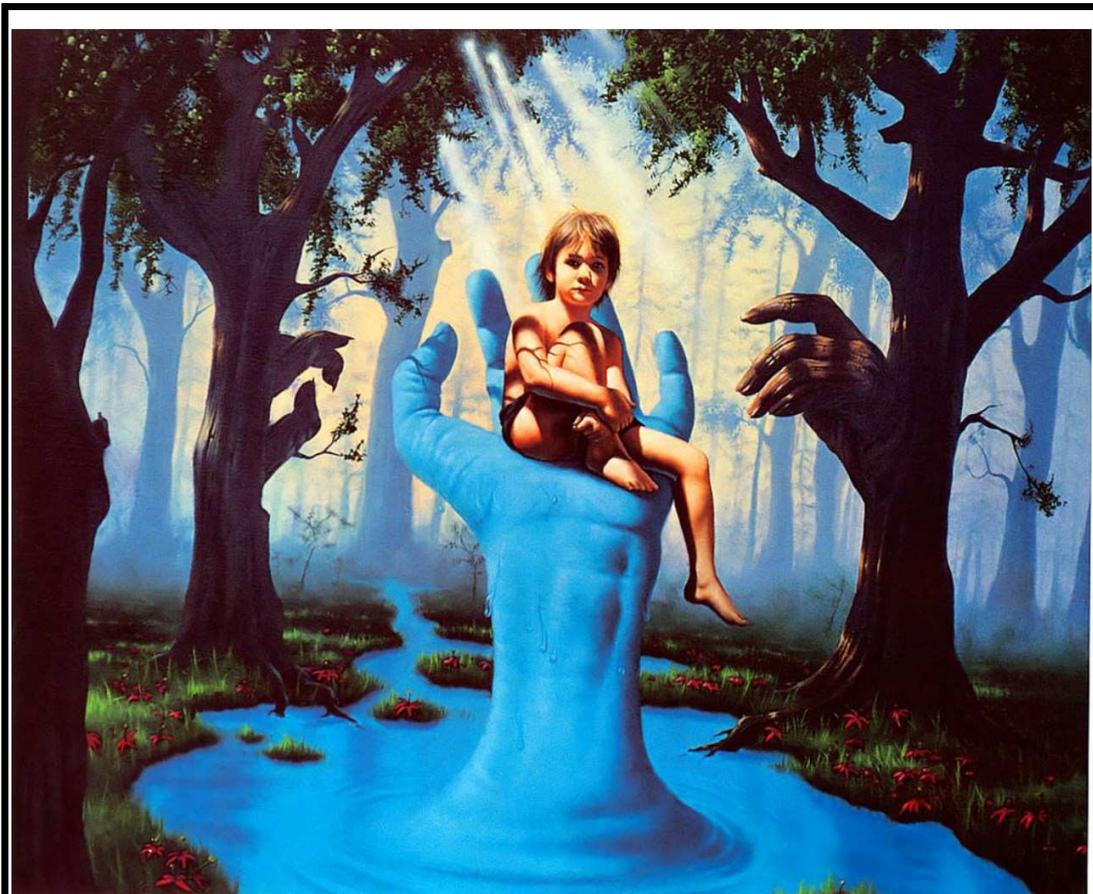
Attention à la logique d'Univers sur la Magie !

Un Fane des « Royaumes Oubliés » (RO, voir « Forgotten Realms », pour les intimes) m'a un jour affirmé que dans cet univers, la magie fonctionnait de façon tout à fait mécanique : si n'importe quel créature réunissait les bonnes composantes matérielles, gestuelles, verbales, avec le bon focalisateur : « hop », le sortilège a lieu, puisque la magie est là, invisible, prête à se manifester.

Ce n'est absolument pas le principe choisi par l'auteur de cette campagne. L'idée est davantage que les lanceurs de sorts ont un don, une affinité, une sensibilité (ou ont été touché d'une certaine façon par la magie) de sorte qu'arriver à un âge critique (ou suite à leur premier contact avec la magie) leurs gestes et leur paroles, aidés des bonnes composantes matérielles ou d'un focalisateur, produisent un sort. De même, pour la magie divine, on ne considérera pas qu'il suffit de réciter les bonnes prières tout les matins, et à l'instant t, pour que « ca marche » ; on considérera qu'il y a aussi une affinité particulière pour la chose divine, ou qu'un Dieu a choisi l'individu. D'où par exemple le fait que même avec des composantes approximatives, les futures lanceurs de sorts obtiennent approximativement le bon sort.

En régissant ainsi la magie, le fait d'être ou de pouvoir être un mage ou un prêtre est plus « exceptionnel » (et mystérieux). Il ne suffit donc pas forcément d'être né avec une cuillère en argent dans la bouche, pour ensuite se payer des cours à l'Université de Magie (par exemple) et devenir à coup sûr un Mage. Du coup, il est d'ailleurs moins évident pour les nobles et les bourgeois de décider de faire de l'un de leur enfant un Mage, et d'un autre un Prêtre. Et puis, s'il suffisait d'appliquer des recettes, avec comme seul frein l'accès ou non à la formation, il y aurait sans doute d'avantage de lanceurs de sorts dans la population : via la diffusion, lente mais certaine, de ce savoir. Même si les sorts puissants ne seraient alors accessibles qu'à ceux qui seraient formés dans une Université ou un Grand Temple, finalement, il y aurait énormément de petits Mages et de petits Prêtres. Et si un roi voulait aligner des garnisons entières de Mages projetant des boules de feu, il lui suffirait d'enrouler des gens du communs et de les former intensivement à cet unique sorts.

Bref, soyez vigilant ! Si vous envisagez que la Magie ne fonctionne que mécaniquement (comme expliqué ci-dessus), les scenarii et la logique globale de la campagne ne colleront peut-être pas parfaitement avec votre Univers. Vous devrez adapter davantage cette campagne.



auteur : Jim WARREN - Source : diaporama publicitaire circulant par mail - site : www.jimwarren.com

6.f. Changement de Dons et de Compétences :

En effet, **les Dons** (surtout les dons généraux, non-combattant, et non-magique) ne sont là que pour améliorer les performances obtenues par les caractéristiques seules. Avec le Dons, le PJ est donc particulièrement doué pour l'action en question, malgré ses caractéristiques générales. Comme le PJ grandit, il a des caractéristiques de plus en plus élevées. Il garde la même performance pour l'action en question ; mais dans la mécanique des règles, c'est grâce à ses seules caractéristiques, et il n'a plus besoin du Dons. On peut même remplacer un dons par des degrés de maitrises à une compétence. Le PJ était initialement doué pour cette action (le Dons donnait un bonus à un teste de Compétences, par exemple), il ne s'est pas privé pour pratiquer, et en plus de grandir, il a acquis un certain entrainement : des degrés de maitrises.

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

En changeant de Dons au court de la croissance du PJ, l'auteur fait une entorse à la règle brute. Il considère en fait que les mécanismes de règles sont là pour chiffrer un Personnage, et pas forcément que le Personnage est le fruit de l'application de la règle.

Le raisonnement est similaire avec **les Compétences** : grâce à un entraînement ou une formation, et donc des degrés de maîtrises, le PJ enfants améliorent ses performances que ses seules caractéristiques auraient limitées. En grandissant, les caractéristiques augmentent, et d'un point de vue mécanique de règles, il n'ai plus utile d'avoir des degrés de maîtrises dans ces compétences pour avoir en fait les même chances de réussites. L'évolution du PJ vers une classes hors du commun explique que l'on réinvestisse les Points de Compétences dans d'autres Compétences.

Exemples :

Dans le II.8., « Exemple de profils des jeunes P(N)J », le futur Roublard a, enfant, le Dons Discret ; Adolescent, les Dons Doigts de Fée et Discret ; et enfin adulte, les dons Doigts de fée et Savoir-faire mécanique. Le futur Magicien a, enfant, le Dons Voltigeur, et adolescent comme adulte, les Dons Affinité magique et Augmentation d'intensité.

Le PJ enfant futur Magicien a de plus des Degrés de maîtrise en : Artisanat(reliure), Saut, et Bluff, alors qu'une fois adolescent, cela disparaît, au profit de : Art de la magie et Décryptage. En effet, enfant, son environnement familiale, ou son intérêt pour les livres, l'a fait baigné dans une atmosphère de livre, et il aidait à la reliure, comme ses amis aidaient aux champs, au bois etc. Adolescent, il use de la magie, et étant un individu doué pour les études, il sais déjà lire.

6.g. Évolution de la feuille de PJ entre les profils :

L'Aide de Jeu pour chiffrer les performances du PJ aux différentes tranches d'âge doit rester un guide. **Une fois que les profils du PJ aux différentes tranches d'âges sont établis, il est temps de jouer.** L'histoire qui va se créer au fil des scénarios et du roleplay des joueurs méritera sans doute de prendre des libertés. La feuille vierge de PJ est normalement conçue pour aider cette souplesse.

Déjà, il est possible qu'avec certaines races, le PJ commence déjà « adolescent ». Mais comme l'objectif de la campagne est de jouer les événements qui feront que le PJ deviendra un combattant ou un lanceur de sorts (etc), le PJ n'aura aucune compétences martiales, et surtout pas magique, à la première séance.

D'une façon générale, ce n'est pas forcément à la séance où le PJ sera devenu « adolescent », que soudainement, il aura droit de **lancer tout ces sorts de niveau 0**. Cela sera sans doute plus progressif. Il pourrait donc très bien lancer son premier sort de niveau 0 alors qu'il n'est encore qu'un « enfant », puis étoffer son éventail lentement pour n'avoir accès qu'à la moitié des sorts de niveau 0 quand il passe le seuil « adolescent » ; et n'avoir tout les sorts qu'à la séance suivante. De même, si un nouveau joueur rejoint la campagne alors qu'elle a commencé, et qu'il fait un futur lanceur de sort, les premières manifestations de ses pouvoirs n'ayant pas encore eut lieu, il ne va évidemment pas commencer avec le moindre sorts.

De même pour **les compétences martiales**. La règle définit le BBA, mais elle ne fixe absolument rien sur l'étendu de l'entraînement du PJ avec une ou des arme(s) (et armures, et boucliers). Au début de la campagne, les PJ n'ont évidemment aucune forme d'entraînement à la moindre arme (etc). Ils ont donc un malus de -4 à chaque fois qu'ils veulent frapper (etc). Ce malus pourra diminuer et disparaître progressivement au court de la campagne, pour le maniement d'une ou de plusieurs armes. Cela sera géré à la louche par le MJ, indépendamment de l'évolution du reste de la feuille de PJ, en fonction des scénarii et du roleplay du joueur concerné.

Enfin, il est possible, entre chacun séance, **d'augmenter progressivement les valeurs des caractéristiques (etc)** des feuilles des PJ. Par exemple, la force fait souvent un bon très important entre « enfant » et « adolescent ». Est-ce que l'on attend le passage à « adolescent » pour soudainement augmenter la force ? Il serait tout à fait pertinent de la faire augmenter progressivement, afin que pour la séance où le PJ arrive « adolescent » elle soit environ à la bonne valeur. Cette augmentation serait tout de même à la louche, puisqu'il est difficile de prédire combien de scénarii il y aura avant chaque seuil. Les différents PJ passent en effet à l'âge « adolescent » à différent moment, s'ils sont de races différentes. Et puis surtout, le MJ étant encourager à se nourrir du roleplay des joueurs pour faire des scénarii, il est possible qu'il en fasse plus, ou moins, qu'il ne l'envisageait. La feuille vierge de PJ est normalement conçue pour aider cette souplesse. Inversement, pour se simplifier la vie, on peut tout aussi bien préférer attendre strictement le passage à « Adolescent » puis « Adulte » pour augmenter soudainement les caractéristiques (etc). En réalité, c'est bien ainsi que l'on gère les passages de niveau, dans une campagne « classique », alors on pourra trouver logique d'en faire autant ici. On pourra d'ailleurs argumenter qu'entre les 2 scénarios, plusieurs mois ont été éludés, et qu'il est donc possible que le PJ est soudainement « poussé ».

A la marge, on pourra même dépasser les prescriptions de la règle. Par exemple, pour une arme (et une seule), on pourra considérer que l'entraînement du futur combattant lui permet d'avoir un BBA de +1. Cela sera une sorte de « Don Arme de prédilection », mais dans le cadre d'un jeune PJ qui a d'une façon générale des

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

performances faibles. On pourra aussi s'inspirer de l'exemple final pour « 6.d. Armes et armures : S'agit-il d'aptitudes de classes ? ». De même, les PJ dont la future classe aura quelque forte particularité magique (prêtre, paladin par exemple), pourra bénéficier en plus par exemple d'un sort de niv 1 ou d'un pouvoir magique de sa future classe, avec sûrement un pourcentage d'échec associé (comme les pourcentages d'échecs d'armures). Par exemple, le futur lanceur de sorts n'a pas encore eut la moindre formation, mais suite à un scenarii, il réussit à lancer des sorts, et même toute une liste de sorts de niveau 0 : avec une action complexe et avec des composantes gestuelles, matérielles et verbales approximatives et exagérées ; ET il lance UN sort de niveau 1 de la même façon, mais en plus avec un pourcentage d'échec. Par exemple : « dégât électrique » avec 60% de chance d'échec. C'est à dire que le PJ devra gesticuler, s'esclaffer (etc) pour tenter de lancer le sorts ; le joueur lancera 1d100. Si le résultat est inférieur à 60, le sort n'est pas lancé. Au-dessus de 60, le sort est lancé, mais le PJ doit encore réussir son attaque de contact pour que le sort soit réellement utile (sinon, il pourra toujours tenter la frime et l'intimidation...). Quand le PJ a put rencontrer quelques jours un vrai lanceur de sorts, et qu'il lui a expliqué 2-3 bases, le PJ continue à pouvoir lancer ses sorts de niveau 0, mais avec seulement une action simple et les vraies composantes ; et il continue de lancer le sort de niveau 1 avec fortes composantes approximatives et exagérées, mais il n'a plus que 30% de risque d'échec (au lancement). Ce ne sont que des exemples.

Tout cela reste strictement dépendant des scenarii, du roleplay des joueurs concerné et surtout des décisions du MJ. Cela ne sera fixé qu'en jouant, et non pas à la réalisation de la feuille. Inutile de courir après cette carotte (le dépassement des prescriptions initiales), si ça se trouve, aucun joueur n'en aura. Et le contexte n'étant absolument pas épique, il ne se prêterait vraiment pas à une telle course.

La simplicité des bases du D20 système !

Faire les profils du PJ (c-a-d aux différents ages) peut paraitre complexe, mais une fois que vous avez votre feuille, les règles de jeu sont très simples : ce sont les fondamentaux du D20 système. Pas de prise de tête dans une marrée de Dons, de Capacité de Classe Extraordinaire, Surnaturelle ou Magique. Pas non-plus de listes complexes de sorts, ni d'objet magique, qui sont parfois dure à choisir et à utiliser.

Avec ces différents profils, la feuille de PJ peut être tout de même longue à réaliser. Encore que cela dépend beaucoup de la familiarisation du joueur avec D&D 3.5. Au final, ce n'est peut-être pas plus long que faire une feuille de PJ à niv 1 en calculant la charge totale exacte portée (en n'oubliant pas le poids des pièces d'or en bourse). Et puis pour la première ou les deux premières séances, il y a tout un catalogue de prétrirés.

C'est pour remettre en lumière ses bases, parfois ignorées sous les tomes d'exceptions liées au fantastique de l'univers, que j'ai tenu à rédiger le passage : « II.1. Rappel de quelques bases ».

On peut d'ailleurs très sérieusement envisager de faire découvrir le jeu de rôles, ou précisément D&D 3.5, avec quelques séances avec un Jeune PJ, puisque les règles sont alors plus simples, tout en permettant d'entrer dans le système de règles que l'on utilisera avec de « vrais aventuriers ». Les témoignages que l'auteur a recueilli depuis 2007 montrent que de toute façon, cela a déjà largement été pensé, et même largement lis en oeuvre.

II.7. Créer des dons et des compétences spéciaux « jeunesse » ?

Il serait envisageable de créer pour l'occasion des **dons** comme :

- « Science de la croquette » : pour une attaque simple, le coup porte automatiquement et est toujours douloureux sur le cuire chevelu, mais sans incidence en terme de points de dégâts létaux comme non-létaux.
- « Science du pincage de couilles » : en cas de lutte (avec des participants qui se sont agrippés). Pour une attaque simple, le personnage pince les couilles d'un adversaire de façon douloureuse, mais sans infliger de Points de Dégâts. L'adversaire devra réussir un jet de volonté de DD 10, et en cas d'échec il tentera de se libérer de la lutte. Au choix du joueur qui a le dons de dire s'il laisse l'adversaire se libérer effectivement.

De même, on peut envisager des **compétences** :

- « Bluff de bon gamin »[Cha], sur un DD de 8, le Personnage fait croire qu'il est totalement innocent par rapport aux derniers incidents.

Cependant, la campagne n'a pas pour but de créer un nouveau JdR à part entière, mais elle a seulement pour but de créer un support pour jouer l'enfance des PJ de niv 1. Il faut donc que les règles de la campagne s'emboitent au mieux avec les règles classiques de D&D qui régirons la suite du jeu.

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

De plus, le D20 système est construit pour faire les actions d'aventuriers, et ainsi de bien détailler les différences entre un aventurier et un autre. A l'inverse, toutes les compétences importantes pour la vie quotidienne paysanne ne sont pas détaillées, mais mises globalement dans les compétences « Artisanats » et « Professions ». Ainsi 2 potiers de niv 2 n'ont aucune nuance possible. Par contre, 2 voleurs de niv 2 peuvent avoir de grandes différences. L'un par exemple sera un pickpocket imparable, alors que l'autre sera un cambrioleur de haut vol. Donc comme les compétences sont faites pour jouer des aventures. Et par exemple, les nombres de Dons et de Points de Compétences de chaque classe, sont pensés les uns par rapports aux autres. La classe « Gens du Peuple » est donc prévue pour être bien inférieure que la classe d'aventurier (et terme de savoir-faire face aux dangers, etc). Les Gens du Peuple ont peu de point de compétences, pas de dons ni d'aptitude particulière. Et leur feuille de P(N)J placera leur 2+mod d'INT point de compétence par niveau uniquement dans les compétences Artisanats ou Professions (leur permettant de vivre).

Bref, tout cela est construit avec beaucoup de cohérence, il serait sûrement dangereux et alourdissant de créer de nouvelles compétences et de nouveaux dons.

Une autre piste ! (pour faire les feuilles de PJ aux différents ages)

J'avais initialement imaginé faire ma propre règle maison, en la rendant compatible avec la règle optionnelle du GdM¹⁵ édition 3.0, pages 40-41 (je ne l'ai pas retrouvé dans le GdM¹⁵ édition 3.5), permettant de faire un personnage biclassé dès le niveau 1. Pour faire simple, il est au niveau « 0,5 » dans 2 classes pour avoir un Niveau Globale Equivalent de 1, et lorsqu'il passe à NGE 2, il est à niveau 1 dans chaque classe. Un tableau présente les valeurs et aptitudes pour chaque classe, à niveau « 0,5 ». J'aurais aimé qu'adulte, le PJ soit à ce niveau « 0,5 » dans sa classe. Dans les règles du GdM¹⁵ 3,5, cela correspond d'ailleurs à « personnages apprentis ». Le PJ aurait été à niveau 1 de sa classe seulement à l'âge de départ. Mais cela aurait été réinventer l'eau chaude, alors que le travail d'Olivier FANTON est déjà solide.

Dans cette optique, à 7 ans, le PJ humain aurait pu être « Gens du Peuple » niv 0,5. A 11 ans, le PJ aurait pu être « Homme d'Armes », « Expert » ou « Adeptes », niv 0,5, pour respectivement les futures Classes d'Aventuriers essentiellement combattantes, les futures Roublards, et les futures Lanceurs de Sorts. A 15 ans, niv 0,5 dans la classe choisie. Et à l'âge de départ, niv 1, bien sûr.

Il n'est évidemment pas obligé de jouer le fait que les PJ grandissent. Bien des fictions existent depuis longtemps, où les personnages principaux sont éternellement jeunes. En fait, ils n'ont pas d'âge précis, et les événements (parfois formidables) qu'ils vivent ne changent rien : il n'y a pas d'évolution majeure dans leur environnement (pas plus que dans leur âge). Il y a notamment les anciens romans « littérature jeunesse » du type « le club des 5 », ou la série dessin-animé « Dungeons & dragons » (ou « le sourire du dragon »). Dans ce dernier exemple, l'approche est particulièrement « Fun » (voir montage photos, sur Zelda, dans ce livret). Inversement, on peut garder cette approche « fun », et miser sur une évolution réelle du monde, à l'image de la série télévisée d'animation américaine « Avatar, Le dernier maître de l'air ». En effet, dans « Avatar, Le dernier maître de l'air », les protagonistes principaux sont à peu de choses près des adolescents du début à la fin, ils ont des capacités martiales et magiques énormes, et ils sauvent leur monde.

Si on fait le choix de PJ éternellement jeunes, ou très très longtemps jeunes, on pourra effectivement imaginer tout un système de règles adéquates (avec des dons et des compétences spécifiques), ou reprendre un système existant.

Ce n'est pas le choix pris par cette campagne, qui mise sur seulement 10 séances avec des PJ « jeunes ». Mais au cas où cela intéresse les lecteurs, voici deux idées qui pourraient spécifiquement être utilisées avec des PJ très longtemps jeunes.

- **La boîte à idées (ou la boîte à embrouille) :**

Successivement, lors de chaque séance, l'un des joueurs tirent une « bonne idée » qui sera venu à l'esprit de la petite bande, ou alors il en propose lui-même une. Les idées sont de petites phrases courtes, sur un papier plié. Tous les papiers pliés sont dans un chapeau (par exemple). Évidemment, la quasi totalité des « bonne idée » sont des conneries qui apporteront des problèmes aux PJ. Le MJ les aura plus ou moins préparé préalablement, et aura un petit synoptique. Pour l'instant, cette boîte à embrouille est relativement vite, vu qu'elle n'est très utile dans la campagne. Les joueurs peuvent avoir leurs propres idées. L'alpha-teste montre même que dans la stricte application de la campagne, les joueurs profitent d'être des gamins pour faire de belles conneries. Surtout si le décor est bien planté (plans, illustrations, descriptions), les idées sont spontanées.

- **Compte-points sympathie :**

De séances en séances, les PJ marquent des points auprès d'adultes. Plus il y a de points, plus l'adulte est susceptible d'aider le PJ. Par exemple, le joueur aura des bonus aux tests de bluff, diplomatie et renseignement, auprès de ce PNJ. Inversement, suite à des mauvaises actions, le PJ peut avoir des points « en négatif », et le malus peut se transformer en malus. Ainsi, au fil des séances, chaque PJ pourra avoir ses ressources, et ses

« ennemis », auprès des adultes du villages. Le travail d'équipe pourra parfois être d'envoyer le bon PJ aller voir le bon PNJ...

Plus humoristique, les PJ pourront marquer des points de sympathie auprès des PNJ de leur âge. Typiquement, les PJ garçon auprès des PNJ filles, et inversement les PJ filles auprès des PNJ garçons ; mais ayons l'esprit ouvert, ça pourra être aussi des P(N)J de même sexe. Les PJ pourront ainsi obtenir des aides (comme avec les PNJ adultes). Les même points pourront cependant aussi servir à séduire, pour obtenir des fiançailles (ou accomplissement équivalent), ou même obtenir le mariage (ou accomplissement équivalent). Attention, interdiction de le faire entre PJ, bande de pervers... non, non : vous pouvez faire comme vous voulez, et vous disputer sur la question « Est-ce mon PJ qui a séduit le tien? Ou est-ce le tien qui a séduit le mien ? »... Faudrait-il donner un capitale initial de point de sympathie aux filles, pour séduire les garçons ? Ce serait déséquilibré ou réaliste ? Attention, la réflexion devient idéologique. Bon, tout ça est un peu une blague...

II.8. Exemple de profils des jeunes P(N)J :

Pour un exposé simple, l'auteur présente uniquement le cas de PJ humains, et des classes : Guerrier, Roublard, Magicien, Prêtre. Les profils d'un enfant qui restera « gens du peuple » dans son village natale est en parallèle.

Les profils sont fait en sorte de conserver une constitution de 10 pour les enfants, pour que tous n'aient pas moins de 4 pv.

Dans les profils, il n'y a pas toutes les valeurs d'attaques d'une série d'armes qu'aurait put se fournir le PJ. Une seule « attaque » est traitée, pour permettre la comparaison. Il n'y a pas non-plus de liste exhaustive de l'équipement que pourra s'être fait le PJ. Les lignes vides des profils, comme attaque à outrances, attaques spéciales ou particularités, ont été supprimées.

Dans l'exemple, le futur Guerrier se fournit une épée bâtarde durant son adolescence, de sorte qu'il l'a une fois adulte. Lors de sa formation, il se fournit de plus une armure légère, de sorte qu'il l'a porte à son départ dans l'Aventure.

Le futur Roublard est profilé pour être plutôt un bon éclaireur ou un bon cambrioleur.

Au niveau des « Armes et des Armures », on a considéré que tous les PJ, futures aventuriers, arrivés adolescents avaient appris à se battre avec leurs mains nues.

Pour les profils du Gens du Peuple :

Pour le PNJ Gens du Peuple, le profil adolescent est comme s'il avait appris à se battre à mains nues, et le profil adulte, comme s'il avait appris à se battre avec un bâton. Il ne peut évidemment cumuler les 2 savoir-faire (cf règle des Gens du Peuple). C'est uniquement à titre indicatif, pour voir les valeurs de combats.

Pour la jeunesse, j'ai repris environ les valeurs des caractéristiques des enfants des futures aventuriers, car je pense qu'enfant, ils devraient finalement avoir environ les mêmes potentiels physiques et intellectuel.

Pour le stade adulte, j'ai mis des caractéristiques légèrement inférieure aux caractéristiques des Aventuriers. J'ai distribué les valeurs : 8 en charisme, 10, 10, 11, 12, 12 dans le reste, soit une « répartition des points, mode inhabituelles » avec 15 points, soit très « peu dangereux ».

Voir tableaux généraux.

	ENFANT 7 ans	ADOLESCENT 11 ans	ADULTE 15 ans	Age normal de DEPARTS (18ans par ex)	
Futur Guerrier	<p>Futur Guerrier, Humain, de taille P Pv : 4, Init : -1 Déplacement : 6m (4 cases) CA : 10, contact 10, pris au dépourvu 10 BBA/lutte : 0/-4 Attaque : mains nues (-3, 1d2 non létaux) Jets de sauvegarde : Réf -1, Vig 0, Vol 0 Caractéristiques : For 10 (0), Dex 8 (-1), Con 10 (0), Int 7 (-2), Sag 10 (0), Cha 10 (0) Compétences : Intimidation(dm 1)+1, Saut(dm 1)+1 Dons : Esquive</p>	<p>Futur Guerrier, Humain, de taille M Pv : 11, Init : 0 Déplacement : 9m (6 cases) CA : 10, contact 10, pris au dépourvu 10 BBA/lutte : 0/+2 Attaque : mains nues (-2, 1d3+2 non létaux), dague (+3 au corps à corps, +1 à distance, 1d4+2) Jets de sauvegarde : Réf 0, Vig +2, Vol 0 Caractéristiques : For 14 (+2), Dex 10 (0), Con 12 (+1), Int 8 (-1), Sag 11 (0), Cha 11 (0) Compétences : Intimidation(dm 4) +4, Saut(dm 4) +6 Dons : Attaque Réflexe, Esquive</p>	<p>Futur Guerrier, Humain, de taille M Pv : 12, Init : +1 Déplacement : 9m (6 cases) CA : 11, contact 11, pris au dépourvu 10 BBA/lutte : 0/+2 Attaque : épée bâtarde (+2, 1d10+2) Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +3, Vol +1 Caractéristiques : For 15 (+2), Dex 13 (+1), Con 14 (+2), Int 8 (-1), Sag 12 (+1), Cha 10 (0) Compétences : Intimidation(dm 4) +4, Saut(dm 4) +6 Dons : Attaque Réflexe, Esquive</p>	<p>Guerrier niv1, Humain, de taille M Pv : 12, Init : +1 Déplacement : 9m (6 cases) CA : 13, contact 11, pris au dépourvu 12 BBA/lutte : +1/+3 Attaque : épée bâtarde (+3, 1d10+2) Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +4, Vol +1 Caractéristiques : For 15 (+2), Dex 13 (+1), Con 14 (+2), Int 8 (-1), Sag 12 (+1), Cha 10 (0) Compétences : Intimidation(dm 4) +4, Saut(dm 4) +6 Dons : Arme en main, Attaque Réflexe, Esquive Armure : Armure de cuire +les autres aptitudes de classe</p>	Guerrier

	ENFANT 7 ans	ADOLESCENT 11 ans	ADULTE 15 ans	Age normal de DEPARTS (20ans par ex)	
Futur Roublard	<p>Futur Roublard, Humain, de taille P Pv : 4, Init : +1 Déplacement : 6m (4 cases) CA : 12, contact 12, pris au dépourvu 11 BBA/lutte : 0/-6 Attaque : mains nues (-5, 1d2-2 non létaux) Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig 0, Vol -1 Caractéristiques : For 6 (-2), Dex 12 (+1), Con 11 (0), Int10 (0), Sag 8 (-1), Cha 8 (-1) Compétences : Acrobatie(dm 2) +3, Déplacement silencieux(dm 2) +5, , Détection(dm 2) +1, Discrétion(dm 2) +5, Equilibre(dm 2) +3, Escamotage(dm 2) +3, Maitrises des cordes(dm 2) +3, Perception auditive(dm 2) +1, Saut(dm 2) 0 Dons : Discret</p>	<p>Futur Roublard, Humain, de taille M Pv : 7, Init : +2 Déplacement : 9m (6 cases) CA : 12, contact 12, pris au dépourvu 10 BBA/lutte : 0/0 Attaque : mains nues (0, 1d3 non létaux) Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +1, Vol -1 Caractéristiques : For 10 (0), Dex 14 (+2), Con 12 (+1), Int11 (0), Sag 9 (-1), Cha 8 (-1) Compétences : Acrobatie(dm 2) +4, Déplacement silencieux(dm 2) +6, , Détection(dm 2) +1, Discrétion(dm 2) +6, Equilibre(dm 2) +4, Escamotage(dm 2) +4, Maitrises des cordes(dm 2) +4, Perception auditive(dm 2) +1, Saut(dm 2) +2 Dons : Doigts de fée, Discret</p>	<p>Futur Roublard, Humain, de taille M Pv : 7, Init : +2 Déplacement : 9m (6 cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA/lutte : 0/0 Attaque : dague (0 au corps à corps, +2 à distance, 1d4) Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +1, Vol +1 Caractéristiques : For 10 (0), Dex 15 (+2), Con 12 (+1), Int14 (+2), Sag 13 (+1), Cha 8 (-1) Compétences : Acrobatie(dm 4) +6, Crochetage(dm 4) +8, Déplacement silencieux(dm 4) +6, Désamorçage/sabotage(dm 4) +8, Détection(dm 4) +5, Discrétion(dm 4) +6, Equilibre(dm 2) +4, Escamotage(dm 4) +8, Maitrises des cordes(dm 4) +8, Perception auditive(dm 4) +5, Saut(dm 2) +2 Dons : Doigts de fée, Savoir-faire mécanique</p>	<p>Roublard niv1, Humain, de taille M Pv : 7, Init : +2 Déplacement : 9m (6 cases) CA : 14, contact 12, pris au dépourvu 12 BBA/lutte : 0/0 Attaque : rapière (0, 1d6) Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +1, Vol +1 Caractéristiques : For 10 (0), Dex15 (+2), Con 12 (+1), Int 14 (+2), Sag 13 (+1), Cha 8 (-1) Compétences : Acrobatie(dm 4) +6, Crochetage(dm 4) +8, Déplacement silencieux(dm 4) +6, Désamorçage/sabotage(dm 4) +8, Détection(dm 4) +5, Discrétion(dm 4) +6, Equilibre(dm 2) +4, Escamotage(dm 4) +8, Maitrises des cordes(dm 4) +8, Perception auditive(dm 4) +5, Saut(dm 2) +2 Dons : Doigts de fée, Savoir-faire mécanique Armure : Armure de cuire +les autres aptitudes de classe</p>	Roublard

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

	ENFANT 7 ans	ADOLESCENT 11 ans	ADULTE 15 ans	Age de normal DEPARTS (22ans par ex)	
Futur Prêtre	<p>Futur Prêtre, Humain, de taille P Pv : 4, Init : -2 Déplacement : 6m (4 cases) CA : 9, contact 9, pris au dépourvu 11 BBA/lutte : 0/-4 Attaque : mains nues (-3, 1d2 non létaux) Jets de sauvegarde : Réf -2, Vig 0, Vol +1 Caractéristiques : For 10 (0), Dex 7 (-2), Con 10 (0), Int7 (-2), Sag 13 (+1), Cha 8 (-1) Compétences : Détection +3, Perception auditive +3, Premiers secours(dm 2) +3 Dons : Vigilance</p>	<p>Futur Prêtre, Humain, de taille M Pv : 8, Init : -1 Déplacement : 9m (6 cases) CA : 9, contact 9, pris au dépourvu 10 BBA/lutte : 0/+1 Attaque : mains nues (+1, 1d3+1 non létaux) Jets de sauvegarde : Réf -1, Vig +1, Vol +3 Caractéristiques : For 12 (+1), Dex 9 (-1), Con 12 (0), Int 8 (-1), Sag 14 (+2), Cha 9 (-1) Compétences : Concentration(dm 2) +4, Connaissance(Religion)(dm 4) +3, Détection +4, Perception auditive +4, Premiers secours(dm 2) +4 Dons : Ecriture de parchemins, Vigilance Domaine : Faune et Flore, uniquement les « oraisons »</p>	<p>Futur Prêtre, Humain, de taille M Pv : 10, Init : 0 Déplacement : 9m (6 cases) CA : 12, contact 10, pris au dépourvu 12 BBA/lutte : 0/+1 Attaque : demi-pique (+1 au corps à corps, 0 à distance, 1d6+1) Jets de sauvegarde : Réf 0, Vig +3, Vol +3 Caractéristiques : For 12 (+1), Dex 10 (0), Con 14 (+2), Int 8 (-1), Sag 15 (+2), Cha 13 (+1) Compétences : Concentration(dm 2) +4, Connaissance(Religion)(dm 4) +3, Détection +4, Perception auditive +4, Premiers secours(dm 2) +4 Dons : Ecriture de parchemins, Vigilance Domaine : Faune et Flore, uniquement les « oraisons » Armure : écu de bois</p>	<p>Prêtre niv1, Humain, de taille M Pv : 10, Init : 0 Déplacement : 9m (6 cases) CA : 16, contact 10, pris au dépourvu 16 BBA/lutte : 0/+1 Attaque : lance (+1 au corps à corps, 0 à distance, 1d8+1) Jets de sauvegarde : Réf 0, Vig +4, Vol +4 Caractéristiques : For 12 (+1), Dex 10 (0), Con 14 (+2), Int 8 (-1), Sag 15 (+2), Cha 13 (+1) Compétences : Concentration(dm 2) +4, Connaissance(Religion)(dm 4) +3, Détection +4, Perception auditive +4, Premiers secours(dm 2) +4 Dons : Ecriture de parchemin, Vigilance Domaine : Faune et Flore Armure : Armure d'écailles et écu de bois +les autres aptitudes de classe Note : Prêtre sans Dieu de prédilection</p>	Prêtre

	ENFANT 7 ans	ADOLESCENT 11 ans	ADULTE 15 ans	Age normal de DEPARTS (21ans par ex)	
Futur Magicien	<p>Futur Magicien, Humain, de taille P Pv : 4, Init : +1 Déplacement : 6m (4 cases) CA : 12, contact 12, pris au dépourvu 11 BBA/lutte : 0/-7 Attaque : mains nues (, 1d2 non létaux) Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig 0, Vol -1 Caractéristiques : For 5 (-3), Dex 11 (+1), Con 10 (0), Int 12 (+1), Sag 8 (-1), Cha 9 (-1) Compétences : Acrobatie +3, Artisanat(reliure) (dm 2) +3, Bluf(dm 1) 0, Saut(dm 1) 0, Utilisation d'objets magiques(dm 1) 0. Dons : Vultigeur,</p>	<p>Futur Magicien, Humain, de taille M Pv : 5, Init : +1 Déplacement : 9m (6 cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA/lutte : 0/-1 Attaque : mains nues (, 1d3 non létaux) Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +1, Vol 0 Caractéristiques : For 9 (-1), Dex 13 (+1), Con 12 (+1), Int 13 (+1), Sag 8 (-1), Cha 10 (0) Compétences : Art de la Magie(dm 3) +5, Concentration(dm 3) +5, Connaissances(Mystère)(dm 3) +5, Décryptage(dm 3) +5, Utilisation d'objets magiques(dm 2) +4 Dons : Affinité magique, Augmentation d'intensité Grimoire : Tous les sorts du niveau 0</p>	<p>Futur Magicien, Humain, de taille M Pv : 6, Init : +1 Déplacement : 9m (6 cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA/lutte : 0/+1 Attaque : Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +2, Vol 0 Caractéristiques : For 12 (+1), Dex 13 (+1), Con 14 (+2), Int 15 (+2), Sag 8 (-1), Cha 10 (0) Compétences : Art de la Magie(dm 4) +8, Concentration(dm 4) +6, Connaissances(Mystère)(dm 4) +6, Décryptage(dm 4) +6, Utilisation d'objets magiques(dm 2) +4 Dons : Affinité magique, Augmentation d'intensité Grimoire : Tous les « tours de magie » (sorts niv 0)</p>	<p>Magicien niv1, Humain, de taille M Pv : 6, Init : +1 Déplacement : 9m (6 cases) CA : 11, contact 11, pris au dépourvu 10 BBA/lutte : 0/+1 Attaque : mains nues (, 1d3 non létaux) Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +2, Vol +1 Caractéristiques : For 12 (+1), Dex 13 (+1), Con 14 (+2), Int 15 (+2), Sag 8 (-1), Cha 10 (0) Compétences : Art de la Magie(dm 4) +8, Concentration(dm 4) +6, Connaissances(Mystère)(dm 4) +6, Décryptage(dm 4) +6, Utilisation d'objets magiques(dm 2) +4 Dons : Affinité magique, Augmentation d'intensité Grimoire : Tous les « tours de magie », Convocation de monstre 1, Feuille morte, Pattes d'araignées, Projectile magique, Sommeil. +les autres aptitudes de classe</p>	Magicien

	ENFANT 7 ans	ADOLESCENT 11 ans	ADULTE 15 ans, exemple 1	ADULTE 15 ans, exemple 2	
Futur Gens du Peuple	Futur Gens du Peuple, Humain, de taille P Pv : 4, Init : -1 Déplacement : 6m (4 cases) CA : 10, contact 10, pris au dépourvu 11 BBA /lutte : 0/-5 Attaque : mains nues (-4, 1d2-1 non létaux) Jets de sauvegarde : Réf -1, Vig 0, Vol -1 Caractéristiques : For 8 (-1), Dex 8 (-1), Con 10 (0), Int10 (0), Sag 9 (-1), Cha 8 (-1) Compétences : Profession(éleveur)(dm 2) +2, Profession(berger)(dm 2) +2, Saut(dm 2) +1 Dons : Pistage	Futur Gens du Peuple, Humain, de taille M Pv : 4, Init : 0 Déplacement : 9m (6 cases) CA : 10, contact 10, pris au dépourvu 10 BBA /lutte : 0/+1 Attaque : mains nues (+1, 1d3+1 non létaux) Jets de sauvegarde : Réf 0, Vig 0, Vol 0 Caractéristiques : For 12 (+1), Dex 10 (0), Con 10 (0), Int10 (0), Sag 10 (0), Cha 8 (-1) Compétences : Profession(éleveur)(dm 4) +5, Profession(berger)(dm 4) +5, Profession(fermier)(dm 4) +5 Dons : Pistage	Gens du Peuple niv 1 , Humain, de taille M Pv : 4, Init : +1 Déplacement : 9m (6 cases) CA : 11, contact 11, pris au dépourvu 10 BBA /lutte : 0/+1 Attaque : baton (+1, 1d6+1) Attaque à outrance : baton (-3, -7, 1d6+1) Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig 0, Vol +1 Caractéristiques : For 12(+1), Dex 12(+1), Con10 (0), Int 10 (0), Sag 11 (+1), Cha 8 (- 1) Compétences : Profession(éleveur)(dm 4) +5, Profession(berger)(dm 4) +5, Profession(fermier)(dm 4) +5, Survie +4 Dons : Pistage, Talent(Survie)	Gens du Peuple niv 1 , Humain, de taille M Pv : 4, Init : +1 Déplacement : 9m (6 cases) CA : 11, contact 11, pris au dépourvu 10 BBA /lutte : 0/+1 Attaque : baton (+1, 1d6+1) Attaque à outrance : baton (-3, -7, 1d6+1) Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig 0, Vol +1 Caractéristiques : For 12(+1), Dex 12(+1), Con 10(0), Int 10 (0), Sag 11 (+1), Cha 8 (- 1) Compétences : Profession(éleveur)(dm 4) +5, Profession(berger)(dm 4) +5, Profession(fermier)(dm 4) +5, Survie +4 Dons : Pistage, Talent(Survie)	Gens du Peuple



Shepherdess (1863) - Jean-François Millet

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

Ce document ne peut être diffusé que dans le cercle privé, pour un usage privé (pour un usage personnel, pour le cercle familial ou pour ses proches). Il est interdit de commercialiser ce document.

II.9. Création du personnage : choix de la race et de la classe :

Comme esquissé dans l'introduction, le quotidien des enfants est relativement « à la dure ». Il n'y a probablement pas le confort suffisant pour qu'il y ait réellement entre « enfant » et « adulte », les étapes « adolescent », voir « adulescent ». Quand bien même les PJ auraient en toute logique une crise d'adolescence, il est proposé de ne pas s'étendre dessus durant les phases de jeu. Ces phases de jeux correspondront aux tranches de vie qui contiendront sûrement de quoi différencier les jeunes PJ du commun des jeunes futures paysans...

Le choix de la classe, mais surtout de la race, pourra imposer des éléments de background pour la famille du PJ. Cependant, tout n'est pas forcément détaillé. Le joueur peut, en accord ou en collaboration avec le MJ, décider de détails supplémentaires. Par exemple, si Catherine Debout est une femme particulièrement belle, ou si au contraire elle est couverte de cicatrices, consécutive à l'attaque de l'orque. Ou par exemple, s'il y a des trucs particuliers dans l'atelier de Zook Aumont (et c'est peut-être l'occasion d'un mini-donjon piégé).

Il est évidemment plus simple de faire un PJ humain. La présence des autres races dans le village humain isolé devra s'expliquer. Des explications sont proposées, mais il reste libre au MJ de corser les choses. En effet, un représentant d'une autre race peut apporter dans le village les problèmes propres à son peuple (conflit entre son peuple et les humains, conflit interne à son peuple, secrets plus particulier à la famille du PJ...). Si le MJ fait ce choix, il peut donner dès le début des informations aux joueurs, ou ne rien dire aux joueurs : leur PJ étant des enfants, il est plausible que la majorité d'entre eux ignore ses histoires d'adultes. Ou inversement, ils s'en préoccupent (arrivé à l'âge « adolescent », par exemple), mais ils peuvent comprendre les choses de travers, ou avec trop de véhémence. Dans tout les cas, cela pourrait être la source de scénarii. Tout cela reste à la discrétion du MJ, et variable aussi selon le roleplay des joueurs.

9.a. Le choix de la race de l'enfant :

a.1. Humain :

La race humaine est évidemment le choix de base. Cela n'impose rien de particulier. Le Joueur peut donner le prénom et le nom qu'il souhaitera à son personnage. Le joueur pourra aussi choisir l'habitation humaine qu'il souhaitera sur la carte du village, ainsi que décider le métier de ses parents (c'est à dire probablement l'activité supplémentaire à celle de paysan).

Un PJ Humain commence la campagne à l'âge de 7 ans.

Si des jo

t d'âge, ou alors



Homme avec un talon (1863) - Jean-François Millet [note : il tient une sorte de bêche]

a.2. Demi-Elfes :

Si le choix des joueurs impose la présence dans le village, d'un (ou d'une) enfant Demi-Elfe et/ou d'un (ou d'une) enfant Elfe, voici leur histoire.

Il s'agit de la Famille Dutilleule, dont la masure est à côté d'un tilleul. Frédéric Dutilleule a été pendant une décennie un petit commerçant itinérant et pauvre. Il a ainsi fait plusieurs fois le tour du royaume. C'est ainsi que bivouaquant une nuit d'été à 2 heures de marche d'une ville (pour économiser une nuit dans une taverne), il rencontra Gwenthwyfar, une « jeune » Elfe (mais les apparences sont trompeuses avec les elfes). En voyage (en mission pour son peuple) elle chassait dans le bois pour se ravitailler. La destinée capricieuse fit que de files en aiguilles, Gwenthwyfar et Frédéric se lièrent. Gwenthwyfar était veuve et avait déjà eut une fille : Guenièvre, née du premier mariage (elfique). Quand Frédéric apprit que l'un de ses petits frères était mort, et qu'une place à la ferme familiale s'était donc libérée, il décida de revenir au village, puis de s'y installer. Gwenthwyfar l'accompagnait, ainsi que Guenièvre. Ils ont maintenant une maison à eux, une grange et une étable, avec des champs et un troupeau de chèvres. Une fille, une Demi-Elfe, est née de leur union : Blandine. Blandine et Guenièvre s'entendent assez bien, malgré la culture elfique de Guenièvre. La famille complète son revenu par la vente de préparation de plantes séchées, prévu pour la réalisation de tisanes, d'infusions. Cela est surtout possible par le savoir et le savoir-faire de Gwenthwyfar.

Un PJ Demi-Elfe commence la campagne à l'âge de 12 ans. Il est alors encore dans la tranche d'âge « Enfant ».

Frédéric est de la classe « Gens du Peuple », et de niveau 3. Gwenthwyfar est de la classe « Expert », et de niveau 3.

Les P(N)J Guenièvre et Blandine sont proposés en annexe 2, avec une évolution précise vers une classe d'aventurier : Druide pour Guenièvre, et Barde pour Blandine. Les P(N)J peuvent être repris tel quel, ou repris en changeant prénom et sexe, ou repris en changeant d'évolution et de classe finale. Le(s) joueur(s) peu(vent) aussi complètement changer ses P(N)J en respectant la règle de création des jeunes PJ.

Comme il ne s'agit pas d'humains, la présence de représentant de leur race, dans un village humain isolé, va peut-être apporter les problèmes propres à ce peuple humanoïde. C'est à la discrétion du MJ.

Si aucun joueur n'a choisi un Demi-Elfe ou un Elfe, alors la famille Dutilleule est une famille humaine toute simple.



La fileuse (1868/1869) - Jean-François Millet

a.3. Demi-Orques :

Si le choix des joueurs impose la présence dans le village, d'un (ou d'une) enfant Demi-Orque, voici où il habite.

Il s'agit de la Famille Debout, dont la masure est la plus à l'écart du village, tout au bout du village. Catherine est arrivée au village alors que son ventre était déjà gros. Elle voyageait pour trouver un endroit où s'installer. Sous la pression de la prêtresse du village, les habitants ont accepté qu'elle s'installe dans une masure en ruine. Plusieurs villageois et villageoises ont donné des heures de leur travail pour l'aider à réparer l'habitation et défricher un prés, un jardin et un petit champs. Catherine vivait la situation avec encore plus de honte qu'il n'était nécessaire. La prêtresse, Eugénie LEBLOND, finit par obtenir la vérité : l'enfant à naître serait à demi orque. Évidemment, cela rendait la situation plus délicate, mais finalement, la famille put rester au village. L'enfant fut un garçon : Gurob. Quelques années se sont écoulées maintenant. Il y a quelques villageois qui continuent à maugréer contre Catherine et Gurob, mais leur quotidien reste globalement « paisible ».

Un PJ Demi-Orque commence la campagne à l'âge de 6 ans. Il est alors encore dans la tranche d'âge « Enfant ».

Catherine Debout est de la classe « Gens du Peuple », et de niveau 2.

Le P(N)J Gurob est proposé en annexe 2, avec une évolution précise vers la classe Guerrier. Le P(N)J peut être repris tel quel, ou repris en changeant prénom et sexe, ou repris en changeant d'évolution et de classe finale. Le joueur peut aussi complètement changer le P(N)J en respectant la règle de création des jeunes PJ.

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

Comme il ne s'agit pas d'un humain, mais plus ou moins d'un représentant de la race des orques, dans un village humain isolé, il va peut-être apporter les problèmes propres à ce peuple humanoïde. C'est à la discrétion du MJ.

Si aucun joueur n'a choisi un Demi-Orque, alors la famille Debout est une famille humaine toute simple.



La couseuse - Jean-François Millet (1814 - 1875)

a.4. Elfes :

Voir le paragraphe II.9.a.2. « Demi-Elfes »

Pour que le groupe de PJ vivent des aventures cohérentes pour arriver en même temps "adulte" (définition de D&D), il faut que la campagne s'écoule sur 8 ans. Les PJ humains commencent à l'âge de 7 ans et sont adulte à l'âge de 15 ans. Les règles de D&D 3.5 définissent que les elfes sont adultes à 110 ans. Si dans le groupe, il y a 1 PJ elfe, il faut donc que ce PJ Elfe ait 102 ans au début de la campagne.

Comment un elfe de 102 ans pourrait trouver intéressant de s'amuser avec un PJ humain de 7 ans ?

C'est très peu plausible. D'autant que le PJ serait vraiment à la fin de son « adolescence » et devrait vraiment avoir quasiment les valeurs de la feuille « adulte ». Cela serait donc de plus super déséquilibré par rapport au reste du groupe.

Cependant, cette option peut tout de même être choisie : le PJ à 102 ans, et durant ses temps libres, il va s'amuser avec les (très) jeunes du village (qui seront alors eux aussi libérés de leurs corvées).

Cela semble tout de même une difficulté majeure de mettre avec cohérence un Elfe adolescent dans le groupe de jeunes enfants.

Solution alambiquée :

Pour ceux qui n'accrocheraient pas avec la première option proposée, voici une solution un peu tirée par les cheveux, et reposant surtout sur la bonne volonté du groupe de joueurs.

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

Voilà : les Elfes Gwenthwyfar et Guenièvre peuvent légitimement recevoir la visite d'autres Elfes. Au début de la campagne, alors que les enfants humains ont de 7 ans à « 10 ans et demi », la famille Dutilleule pourrait par exemple héberger une enfant Elfe : Riel. Ensuite, quand les PJ humains sont « adolescents » (de 11 à « 14 ans et demi »), l'enfant Elfe est repartie dans le village sylvain, mais les Dutilleules hébergent maintenant une adolescente Elfe : Ivorwem. Le peuple des elfes profite ainsi de la possibilité de faire vivre quelques années certains de leurs jeunes chez Gwenthwyfar, afin de mieux connaître le peuple des hommes. Et comme 4 ans, dans la vie d'un Elfe, c'est très peu, c'est une méthode très intéressante pour le peuple Elfe. Pour Gwenthwyfar, c'est un très bon moyen de ne pas perdre le lien avec son peuple, et de faire mieux accepter son mariage avec un humain.

Le joueur qui veut faire la jeunesse de son héros Elfe va donc d'abord jouer Riel, puis Ivorwem, puis enfin Guenièvre adulte ou à l'âge de départ de la classe Druide. D'un point de vu règle, il suffit donc de prendre les P(N)J successifs proposés en annexe 2, ou de s'en fabriquer de toute pièce. Du point de vu de l'entente entre les rôlistes autour de la table, il faut que tout le monde accepte cette entorse pour que le joueur puisse vivre l'évolution graduelle de son PJ elfe futur classe d'aventurier. En effet, quelque soit le choix de future classe de PJ, cela sous-tend que « comme par hasard » l'enfant elfe, l'adolescent elfe et l'adulte elfe acquièrent progressivement les mêmes savoir-faire (en claire, la même classe). Par exemple, pour une classe combattante, si l'enfant elfe a pris l'habitude de tirer à la fronde, l'adolescent elfe aura la même habitude et aura un certain entraînement, entraînement qu'aura aussi l'elfe adulte. Pour un lanceur de sorts, l'enfant elfe aura peut-être réussi à lancer un sort, alors l'adolescent elfe arrivera en sachant lancer ce même sort, et continuera à enrichir l'éventail de ses sorts...

D'un point de vu cohérence du Monde, cela sous-tend qu'aucun jeune Elfe de passage dans le village ne puisse être un future « Gens du Peuple » (qui aurait peu de potentiel et une vie tout à fait banale). Et si notre échantillonnage des jeunes elfes n'est pas truqué, on peut généraliser ce constat : aucun Elfe adulte ne serait « Gens du Peuple ». Cela peut tout à fait s'argumenter. Les Elfes sont censés en effet vivre extrêmement longtemps (et ne devenir adulte qu'à 110 ans). Chaque elfe pourra donc avoir un savoir et un savoir-faire minimum bien haut-dessus des minimums humains. Le talent et la dextérité de chaque individu compensent leur fragilité démographique (en effet, si chaque elfe attend d'avoir 110 ans pour se marier et avoir des enfants, c'est un peuple qui n'est pas capable d'une croissance démographique rapide). En terme de classe, un elfe serait dans cette optique, au minimum un Expert, un Adepté, un Homme d'Armes ou un Noble, mais jamais un Gens du Peuple. Et bref, il serait légitime qu'il ai donc vécu dans sa jeunesse des mésaventures, comme ce qui est prévu dans cette campagne.

Solution moins tordue :

En reprenant les éléments de la « Solution alambiquée », on peut envisager une autre explication au passage d'un P(N)J Elfe à un autre. Gwenthwyfar n'aurait pas une fille de son 1^{er} mariage, mais 3 : Guenièvre, Ivorwem et Riel. Quand le groupe des PJ est enfant, il joue donc avec la fille elfe qui est dans la tranche d'âge enfant. Quand le groupe est adolescent, il joue avec la fille elfe qui est dans la tranche d'âge adolescent. Puis quand le groupe est adulte, il passe surtout son temps avec la fille elfe adulte. De cette façon, quand le joueur joue Riel, le PJ Riel peut parler de temps en temps de ses grandes soeurs. Aussi, quand le groupe se met à jouer avec Ivorwem, il la connait un peu, via Riel. Il y a donc une certaine logique dans le passage d'affinité d'une soeur à une autre. Par contre, on continue à reprendre le vécu des mésaventures de l'enfant Riel, pour débiter l'adolescence de Ivorwem (etc), ce qui reste « suspect »...

Solution plus simple :

Plusieurs fanes de D&D (des différentes éditions, des romans, voir des Jeux-Vidéo « Baldur's Gate » et « Neverwinter Night ») m'ont affirmé qu'en faite, les Elfes avaient le même développement physique que les humains ou alors vaguement plus lent. Mais, en gros, à 20 ans, leur croissance physique était terminée, et ils bénéficiaient ensuite de la « Jeunesse éternelle ». Cette jeunesse n'est pas si éternelle, car les siècles s'accumulant, ils finissent par subir quelques malus (cf règles du MdJ¹⁴, chapitre « le corps et l'âme » pour « Grand âge » et « Age vénérable »). Par conséquent le développement psychologique d'un jeune elfe pourrait donc suivre l'évolution du milieu dans lequel il baigne : chez les elfes, il deviendrait responsable et autonome à 110 ans ; chez les humains, l'elfe serait considéré comme responsable et autonome vers ses 15 ans.

Ou tout autre point de vu, on peut considérer que chez les elfes, les jeunes elfe mûrissent environ aussi vite que les jeunes humains, mais que la société elfique repose entre autre sur le passage d'un certains nombre de rites pour marquer l'évolution progressive vers l'âge adulte, et pour accompagner aussi les potentiels du jeune vers une profession dont le village a besoin. La société elfique ayant le rythme d'une société qui bénéficie de la jeunesse éternelle, le dernier rite de passage serait passé au 110 ans du jeune (en moyenne). Et c'est seulement après que l'elfe serait considéré par ses pères comme adulte et capable de partir seul loin de son village et de sa famille. Autre point argumentant la lenteur du passage à l'âge adulte : un jeune elfe se doit d'acquérir quelques pratiques que n'ont pas a acquérir les humains, et ce quelques soit la profession à laquelle se destine le PJ. En effet, dans le cadre d'Elfe qui acquièrent une classe de PJ (barde, guerrier...), tous ont forcément appris dans leur jeunesse : le maniement de l'épée longue, de la rapière, de l'arc long et de l'arc court (y compris des arcs composites) (cf règle du MdJ¹⁴). Cela leur a sans doute aussi pris du temps.

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

Quelque soit la nuance choisie, autour de la notion de cette « jeunesse éternelle », dans le cadre de notre campagne, elle permettrait à un jeune elfe dans le village humain, d'être joué avec les mêmes tranches d'âge que le demi-elfe (cf II.9.a.2). Un PJ Elfe commencerait donc la campagne à l'âge de 12 ans et prendrait les valeurs qui sont dans sa tranche d'âge « Enfant ». Le PJ prendrait ses valeurs « Adolescent » à l'âge de 14 ans, puis ses valeurs « Adulte » à 20 ans. Par contre, dans ce cas là, on considérerait que durant les 10 ans éludées de sa formation à sa future classe, il apprend aussi le maniement de l'épée longue, de la rapière et de tous les arcs, même s'il est en formation dans une Université de Magie...

Dernière solution, bien plus simple :

(Conseillée par une fane de médiéval-fantastique)

Race particulièrement fantastique et mystérieuse, les elfes auront une croissance lente, mais en harmonie avec le rythme de vie dans lequel ils évoluent. Un enfant elfe vivant parmi des elfes, croîtrait très lentement, en harmonie avec la société elfe, et en harmonie avec la lente croissance des arbres de sa forêt. Un orphelin elfe qui vivrait parmi les humains, aurait une évolution bien plus rapide, même si elle paraîtrait un peu plus lente qu'un humain. L'orphelin elfe aura donc une croissance adaptée à son environnement, et on pourrait considérer que chez des humains, il croît comme un demi-elfe.

En pratique, pour jouer le jeune PJ Elfe dans le village humain, on en revient à faire comme dans la solution précédente.

Comme il ne s'agit pas d'humains, la présence d'un représentant de leur race, dans un village humain isolé, va peut-être apporter les problèmes propres à ce peuple humanoïde. C'est à la discrétion du MJ.

Vouloir jouer un jeune elfe dans la bande de jeune PJ, et vouloir qu'il passe finalement, à niveau 1 de sa future classe, en même temps que les autres joueurs, cela pose donc bien des problèmes de cohérences. **Ci-dessus, pas moins de 5 approches sont donc proposées pour « faire avec », mais peut-être qu'aucune ne convaincra ni le MJ, ni les joueurs de votre table.** Dans ce cas, il est peut-être plus simple d'interdire de faire un Elfe durant cette campagne. Le joueur pourra jouer le PNJ Jérémie (futur paysan, quoi qu'il advienne ; sauf s'il meurt avant ses 15 ans, évidemment). Le joueur pourra aussi jouer un humain de la future classe de son choix ; puis à la fin de la campagne, il jettera la feuille de PJ de l'humain pour se faire une feuille de PJ d'un Elfe de la même classe, à niveau 1, et aillant en gros vécu les mêmes péripéties pour devenir ce qu'il est devenu, mais dans un village elfe. C'est une entorse à la rigueur de l'histoire, mais si les joueurs sont coopératifs, cela peut être une solution.

Si aucun joueur n'a choisi un Elfe, alors la famille Dutilleule est une famille humaine toute simple.



Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs



a.5. Gnomes :

Si le choix des joueurs impose la présence dans le village, de 1 ou 2 enfants Gnomes (fille ou garçon), voici où ils habitent.

Il s'agit de la Famille Aumont, dont le confortable terrier est creusé sous la colline adjacente au village. Cette colline est nommée par les villageois « le Mont ». Les Gnomes qui y habitent sont nommés les Aumont, mais il ne s'agit évidemment pas d'un nom par lequel la famille gnome est connue par les autres Gnomes du royaume. Zook, du clan Ningel, surnommé « Rouagesfous », y est venu s'y installer vers ses 45 ans, après son mariage, avec sa femme et leur bébé. Les gnomes savaient qu'il y avait là un terrier abandonné et condamné, aussi Rouagesfous eu l'autorisation des anciens pour le réaménager. En quelques années, le terrier humide, poussiéreux et flétri retrouva une splendeur de nouvelle battisse, et sûrement quelques galeries et salles supplémentaires. Zook Aumont travail au village lorsqu'il y a des mécanismes à réparer, mais c'est assez rare. Il travail aussi comme professeur auprès de l'enfant du Compte, quand celui-ci séjourne dans leur résidence au village. Cependant, la famille Aumont travail surtout en collaboration avec la plupart des cultivateurs du village et des villages alentour. Les Aumont leur achète en effet leur production de chanvre, et le travail par quelques méthodes secrètes, pour fabriquer les meilleurs cordes, paniers et vêtements en chanvre, de la région. Leur premier enfant est un garçon : Seebo. Il aide toute l'année sa famille au travail du chanvre. Il a aussi, comme son père, un atelier où il bricole des maquettes mécanisées et des mécanismes de toutes sortes. Son père lui donne de temps en temps des conseils et des encouragements. Mais Seebo n'a jamais eu l'autorisation d'entrer dans l'atelier de Zook, dont il ne connaît que la porte. Le mécanisme de fermeture de la porte lui-même est mystérieux.

Un PJ Gnome commence la campagne à l'âge de 32 ans. Il est alors en gros à la moitié de la tranche d'âge « Adolescent ».

Zook Aumont et son épouse Shamil, sont de la classe « Experts », et de niveau 4.

Le P(N)J Seebo est proposé en annexe 2, avec une évolution précise vers la classe Magicien (de type Illusionniste). Le P(N)J peut être repris tel quel, ou repris en changeant prénom et sexe, ou repris en changeant d'évolution et de classe finale. Le joueur peut aussi complètement changer le P(N)J en respectant la règle de création des jeunes PJ.

Comme il ne s'agit pas d'humains, la présence de représentant de leur race, dans un village humain isolé, va peut-être apporter les problèmes propres à ce peuple humanoïde. C'est à la discrétion du MJ.

Si aucun joueur n'a choisi un Gnome, alors la famille Aumont est une famille humaine toute simple, habitant simplement une mesure en haut de la colline boisée, et vivant comme les autres : de petites cultures, petit élevage et jardinage.



Les glaneuses (1857) - Jean-François Millet

a.6. Halfelin :

Si le choix des joueurs impose la présence dans le village, de 1 ou 2 enfants Halfelins (fille ou garçon), voici où ils habitent.

Il s'agit de la Famille Lancebricole. Dans le respect des indications du MdJ¹⁴, ils ne vivent surtout pas dans un confortable terrier. Les Lancebricole sont venus par le chemin en roulotte tirée par un boeuf. Ils ont demandé s'ils pouvaient s'installer au village, dans la cabane en ruine des Delaunay : une grange améliorée à l'ombre d'un aulne. Comme toujours, les halfelins ont su s'intégrer à la communauté et ont évidemment été rebaptisé Delaunay. Comme promis, ils ont retapé l'habitation pour l'utiliser, mais la laisseront à l'usage des humains quand ils repartiront. La première chose qu'ils ont fait est cependant de caler et d'encreur leur roulotte, et ils ont revendu le boeuf. Personne ne sait vraiment combien de temps ils resteront sur place : c'est une inconnue habituelle avec les Halfelins. Ils habitent autant dans la roulotte et la masure. Ce sont de rudes travailleurs qui donnent souvent des coups de mains aux autres. Ils sont très appréciés, et on leur offre souvent du miel, du lapin... Le couple a 2 enfants, un garçon : Wellby (le PJ), et un bébé. Ils cultivent des champs et un jardin, et ils chassent dans les bois au bord du village (car trop loin du village, il y a des monstres). Hombelin TEYSSEDRE se demande tout de même pourquoi cette famille est venue au village, puisqu'il n'y pas spécialement plus de travail au village qu'ailleurs. Hombelin sait en effet que les Halfelins peuvent être de solides travailleurs itinérants, mais aussi des voleurs en attente d'un bon coup. Les Delaunay seraient-ils ici pour se faire oublier d'un mauvais coup?

Un PJ Halfelin commence la campagne à l'âge de 12 ans. Il est alors encore dans la tranche d'âge « Enfant ».

Les parents Delaunay sont de la classe « Gens du Peuple », et de niveau 2 (sauf choix différent du joueur et du MJ).

Le P(N)J Wellby est proposé en annexe 2, avec une évolution précise vers la classe Roublard (de type cambrioleur). Le P(N)J peut être repris tel quel, ou repris en changeant prénom et sexe, ou repris en changeant d'évolution et de classe finale. Le joueur peut aussi complètement changer le P(N)J en respectant la règle de création des jeunes PJ.

Comme il ne s'agit pas d'humains, la présence de représentant de leur race, dans un village humain isolé, va peut-être apporter les problèmes propres à ce peuple humanoïde. C'est à la discrétion du MJ.

Si aucun joueur n'a choisi un Halfelin, alors la famille Delaunay est une famille humaine toute simple, habitant simplement une masure à l'ombre d'un aulne.

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

a.7. Nain :

Si le choix des joueurs impose la présence dans le village, de 1 ou 2 enfants Nain (fille ou garçon), voici où ils habitent.

Il s'agit de la Famille Marchal. Les parents habitent une des rares battisses entièrement de pierre du village. Ils travaillent le métal au village. Leur maison comporte donc un atelier de forge où ils assurent les fonctions de maréchal-ferrant. Le père, Traubon, et la mère, Artin, tout deux du clan Lutgehr, travaillent l'un comme l'autre le fer. Ils ronchonnet presque en permanence de n'avoir à travailler que les arceaux de renfort de roues, tonneaux, anse de seaux, fer à cheval, ou soc de charrue... Ils ont déjà eu 2 enfants, qui sont partis au loin maintenant. Veit, leur benjamin, le PJ, n'est pas encore majeure.

Un PJ Nain commence la campagne à l'âge de 32 ans. Il est alors en gros à la moitié de la tranche d'âge « Adolescent ».

Les parents Marchal sont de la classe « Expert », et de niveau 2.

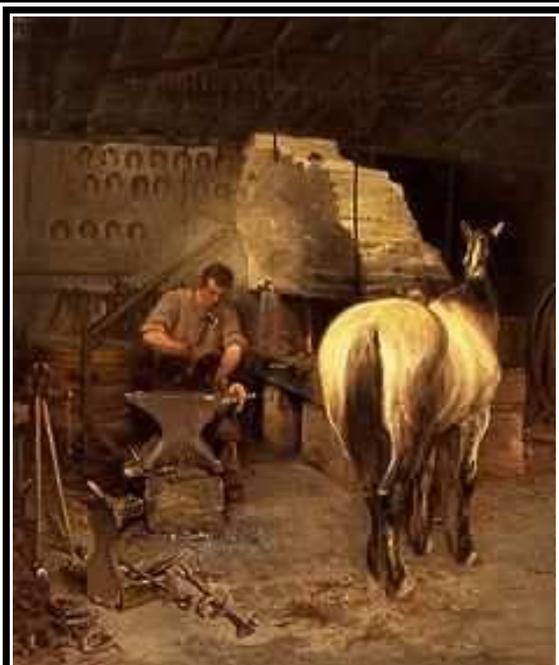
Le P(N)J Veit est proposé en annexe 2, avec une évolution précise vers la classe Prêtre (de Moradin). Le P(N)J peut être repris tel quel, ou repris en changeant prénom et sexe, ou repris en changeant d'évolution et de classe finale. Le joueur peut aussi complètement changer le P(N)J en respectant la règle de création des jeunes PJ.

Comme il ne s'agit pas d'humains, la présence de représentant de leur race, dans un village humain isolé, va peut-être apporter les problèmes propres à ce peuple humanoïde. C'est à la discrétion du MJ.

Si aucun joueur n'a choisi un Nain, alors la famille Marchal est une famille humaine toute simple, mais assurant tout les travaux de forge, au village.

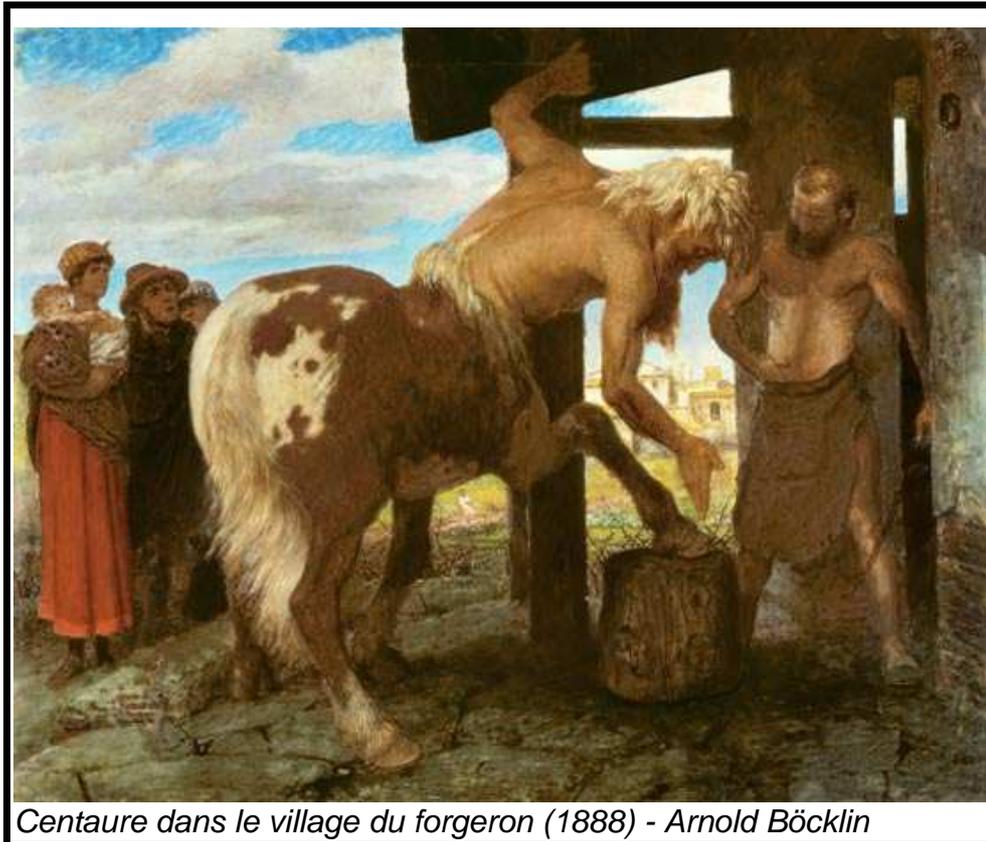
Remarque :

Cela fait longtemps que l'auteur réfléchis sur cette campagne. Les raisons proposées expliquant la présence des races non-humaines ne sont pas garanties originales ou de son cru. Pour expliquer la présence d'Elfe et de Demi-Elfe, il s'agit clairement d'une reprise, mais de quel la source ? Ce n'est apparemment ni tiré de « Jeux d'Enfants » (scénario ADD Casus Belli, no 57, mai 1990), ni tiré de « la Geste des Enfants » (by MDàDD Grem's, et qui a été contextualisé sur AideDD, dans le monde de Laelith)...



Le maréchal-ferrant - William Woodhouse (1857 - 1939)

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs



Centaure dans le village du forgeron (1888) - Arnold Böcklin

9.b. Le choix de classe du futur aventurier :

L'un des gros défauts de D&D 3.5, c'est l'inégalité entre les classes. Elles sont sans doute équilibrées. Par contre, elles sont très différentes les unes des autres. Elles sont là pour monter le personnage : leur donner un savoir particulier. Mais certaines font liées cela a des contraintes de background, de personnalité, de préoccupation ; comme les classes Paladin, Druide, Moine ou Barbare. D'autres, à l'inverse, sont extrêmement ouvertes, sans contrainte de background, de personnalité, ni de préoccupation ; comme les classes Magicien, Prêtre ou Guerrier.

Selon le cas, la classe est donc proche d'un « Plan de carrière » (terme issu du MdJ¹⁴), ou d'un archétype, ou d'une profession (même si par ailleurs, dans ce système de règle, ce terme a une définition précise dans les compétences)...

Donc, étrangement, certaines classes font presque tout le PJ « clef en mains », alors que d'autres classes demandent d'avantage d'imagination pour créer le background et la personnalité du PJ. Ainsi, il existe une Classe de Prestige nommé « Assassin », mais cela n'empêche pas un personnage de classe Roublard ou Guerrier (par exemple), de vivre de l'assassinat, et donc d'être un assassin, sans qu'il s'agisse de la dite Classe de Prestige...

b.1. Barbare :

Les barbares sont des combattants qui misent sur la férocité : la rapidité, l'instinct et la force brute. Cela va jusqu'à leur faire développer la capacité extraordinaire de « rage », qui décuple leur résistance (Constitution et PV) et leur force de frappe. Mais ce n'est pas seulement cela, un barbare. D'après le MdJ¹⁴, les barbares viennent d'ailleurs : « des étendues gelées du nord ou les cauchemardesques du sud ». A la lecture du minibackground de la classe, on imagine facilement qu'ils sont issus d'un peuple relativement barbare, dans le sens « non civilisé », dans le sens « qui n'a pas de monnaie, mais qui troque ; qui n'a pas une organisation structuré avec hiérarchie et routes, mais qui fonctionne par tribus ; qui n'a pas d'outils ou de réalisation très sophistiqué ou fragile, mais qui mise sur la robustesse et la polyvalence. » Évidemment, dans ces peuples, tous ou presque serait un peu combattant (combattant qui misent sur la férocité : la rapidité, l'instinct et la force brute), mais tous n'ont pas forcément développé la fameuse « rage ». Car il est impossible qu'il n'y ai pas de membres de ce peuple dont l'occupation et le savoir-faire soit principalement : chasseur, éleveur, tanneur, potier, éleveur...

Donc bref, selon le MdJ¹⁴, les P(N)J de la classe Barbare viennent de peuplade sauvage, vivant dans des contrées particulièrement sauvages, et qui donc ont développé l'extraordinaire rage.

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

Et donc, dans le cadre stricte de la campagne, il est impossible que l'un des enfants développent « comme ça » ce style de combat barbare qui l'amènerait à « avoir la rage »... Ca n'a vraiment pas l'aire d'être un truc qui s'apprend ou s'acquière, mais un truc héréditaire.

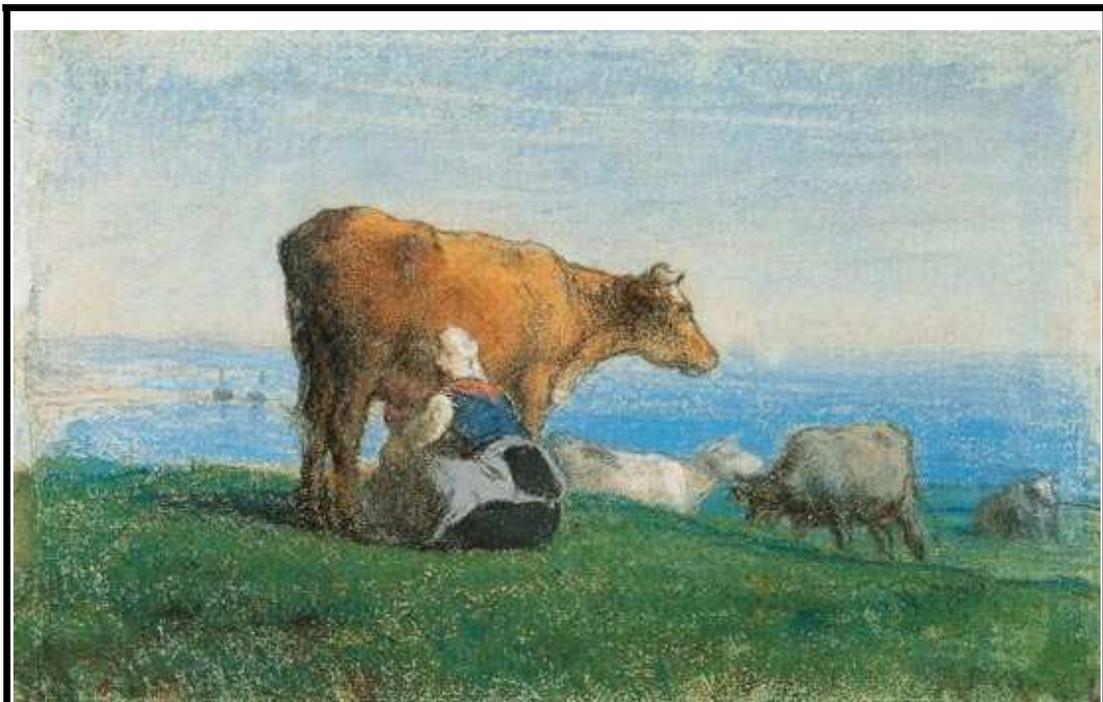
Evidemment, on peut, comme je l'ai déjà observé, ne pas avoir lut les B.A.BA de la classe barbare et vouloir le jouer ; ou l'avoir lu, mais ne pas vouloir s'en soucier. « Comment mon perso natif de la ville peut être devenu un barbare? Où il a acquis son pouvoir de rage? Bah! Je sais pas, on s'en fout! ».

Pour ce qui est de cette campagne, c'est donc a discuter entre joueurs et MJ, mais personnellement, je ne vois vraiment pas quels événements peut faire d'un enfant lambda une graine de barbare enragé. Ces grands-parents maternels sont peut-être des « immigrés » qui se sont installés dans le royaume humains de la campagne, mais qui venaient en fait des « contrées sauvages ». La mère du PJ a elle-même voyagé à l'intérieur du royaume. On sait donc qu'elle « n'est pas du village », mais on n'imagine peut-être pas qu'elle est issue d'une tribu barbare. Et là, en revanche, le PJ a peut-être, sans le savoir, du sang d'enragé...

Remarque annexe sur la rage :

J'ai vu dans des dessins-animés d'héroïque-fantasy des barbares entrant en rage. Dans l'interprétation des réalisateurs de ces dessins-animés, le dit barbare « gonflait » et grandissait en entrant en rage. Cela est en fait assez logique : la formidable augmentation de force ne peut que s'accompagner (ou s'expliquer par) d'une augmentation de la masse musculaire. Les règles parlent aussi d'une augmentation de la constitution rendant donc le PJ plus résistant (c-a-d avec plus de PV). Ce n'est écrit nul part, mais on associe dans nos têtes la constitution avec la masse, la consistance « de la bête ». Cette augmentation de la constitution argumente donc « pour » la transformation du Dessin-Animé. Mais dans les règles, rien de tel n'est précisé. Il est par contre précisé que la Barbare est formé au port d'une armure légères et intermédiaires. Pourtant, la plupart de ces modèles d'armures comprimerait le corps s'il y avait la dite transformation lors de la rage. L'individu serait blessé par l'armure qui comprimerait, et l'armure serait endommagée par les rages régulières de son porteur. Cependant, rien n'est écrit dans ce sens dans les règles du MdJ¹⁴.

Là, je trouve qu'il y a une incohérence.



Une femme traite une vache normande (1866-67) - Jean-François Millet



The First Steps - Jean-François Millet (1814 - 1875)

b.2. Barde :

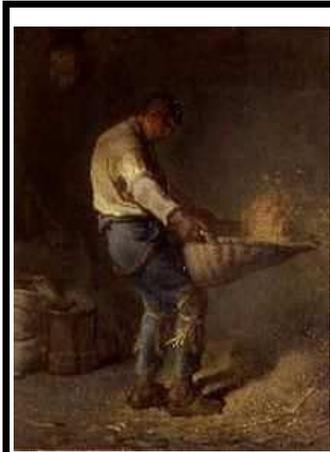
Attention : si des ménestrels passent aux villages et chantonnent (ou racontent) les dernières nouvelles du royaume, des villages voisins, comme les éternels contes et légendes, il s'agit bien d'un simple métier d'amuseur de rue itinérant. Dans certains mondes D&D, « Ménestrels » définit une véritable guilde ou société secrète, avec de grande capacité de combat ou de magie, et des codes secrets, mais pas ici. Dans ce monde de campagne, il y a au mieux 2-3 auberges où les ménestrels ont l'habitude de se croiser pour s'échanger les nouvelles des régions des autres ménestrels, échanger des chansons, ou s'exercer à la musique ensemble. Il peut aussi y avoir des ménestrels plus influant que les autres, pour diverses raisons (comme la ménestrel du roi par exemple), mais c'est les seules points pouvant ressembler à l'organisation d'une guilde. Les dits Ménestrels, Baladins ou Troubadours sont rarement de la classe « Barde » (c'est à dire qui font de la magie par le biais de leur musique).

Donc, n'oubliez pas que le moindre amuseur de rue qui gratte une mandoline, va faire de la magie. Au contraire, ce serait bien épatant pour les gens qui verraient cela.

Les baladins qui ont des pouvoirs magiques grâce à leur musique (ceux de classe Barde, donc) se repèrent les uns les autres, se connaissent, et échangent parfois leur savoir-faire magique (tradition bardique), et leurs chansons (comme tous les troubadours). Ils se réunissent même parfois en grand nombre, mais sans formalisme particulier.

Théoriquement le pouvoir de classe « Musique de Barde » peut être utilisé si le barde a l'un des arts de la Compétence Représentation, mais pas forcément la musique.

Pour ce qui est de cette campagne, il peut être intéressant que le joueur (qui veut jouer un futur Barde) précise dans quel type d'arts (dans la compétence Représentation) son PJ adulte va exceller. Cela peut inspirer le joueur dans son roleplay et cela peut aussi inspirer le MJ sur les événements, les scénarii, de la campagne.



Le vanneur (séparer des paillettes du grain) (1866/1868) - Jean-François Millet

b.3. Druide :

Heu... rien de particulier. Si ce n'est que les Druides sont en quelque sorte des prêtres de la nature, qui ont leur organisation, leur cérémonial et leur formation et initiation.

Pour ce qui est de cette campagne, le choix, par le joueur, du compagnon animal du futur Druide, peut sans doute inspirer le MJ dans les scénarii de la campagne. Après-tout, des les trois livres de base, il n'est nul part précisé quand et comment un animal lambda devient le compagnon animal d'un Druide... Si le joueur n'est pas inspiré, ce n'est pas grave : ça pourra attendre le premier scénario à niveau 1.



Les lavandières (1850-52) - Jean-François Millet

b.4. Ensorceleur :

Le minibackground de la classe Ensorceleur du MdJ¹⁴ est particulièrement intéressant. Et surtout les possibilités ont été super élargies pas les lignages des ensorceleurs dans « Pathfinder, le Jeu de Rôles » (PATHFINDER Roleplaying Game): Aberrant, Abyssal, Arcanique, Céleste, Destin, Draconique (dragon Noir, Bleu, Vert, Rouge, Blanc, Airain, Bronze, Cuivre, Or, ou Argent), Élémentaire (élément Air, Terre, Eau, ou Feu), Féérique, Infernal, Morts-vivants.

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

Dans la version D&D 3.5, comme la version Pathfinder, le principe reste le même. L'ensorceleur est un individu qui a des pouvoirs magique profane innée. Avec D&D 3.5, l'origine de ce don est hypothétique, et surtout, il y a des indications sur comment cela est perçu par la population. A l'inverse, avec Pathfinder, l'origine de cette prédisposition pour la magie est d'avantage connu (et même, le joueur peu choisir) ; mais il n'y a aucune indication sur comment l'individu vit l'apparition de ses pouvoirs, ni comment cela est perçu par la population.

Je propose que dans tout les cas, un ensorceleur est un ensorceleur du fait d'un de ses lointains ancêtres qui était une créature fantastique (dragon, comme dans l'hypothèse D&D 3.5, Céleste comme dans le lignage Céleste de Pathfinder, etc). Pour une raison inconnu, et surtout par une manière que nous ne détaillerons pas, la créature fantastique s'est accouplé avec un humanoïde (humain, elfe, etc). Le fruit de cette union donna un individu « à moitié fantastique » (Demi-Dragon, Demi-Fiélon, Demi-Céleste, etc). Puis cet individu « à moitié fantastique » a lui-même eu des enfants avec un (ou des) humanoïdes. Cette fois-ci, les enfants n'ont rien eu d'extraordinaires, mais sans que cela puisse ce remarquer, ils portaient en eux la graine, non éclos, de pouvoir magique extraordinaire. Un jour, l'un des descendants de leur ligné a vu la graine « germer » : un ensorceleur avait vu le jour.

Ainsi, si, dans notre campagne, l'un des enfants est un futur ensorceleur, ses parents n'ont eux aucun pouvoir, pas plus que ses grands-parents, si ses ancêtres sur plusieurs générations. De sorte que vraiment, personne ne se doute que l'enfant ai des capacités de lanceurs de sorts.

On peut difficilement raisonner autrement sur le phénomène des ensorceleurs. En effet, si on envisage que TOUT les descendants de l'individu « à moitié fantastique » sont des ensorceleurs, cela donnerait vite une population absolument énorme d'ensorceleur. Par exemple, si on considère 2 enfants à chaque mariage, cela donnerait : 2 à la puissance « nombre de génération » ensorceleurs. Il n'y aurait vite plus beaucoup d'humain, nain (etc) « normal ». Les ensorceleurs perdraient tout leur côté « exceptionnel ». Le background du MdJ⁴ serait impossible.

Et puis, très accessoirement, ce que je propose permet d'expliquer qu'il n'y ai pas de « doublon » entre les Planaires (individu avec un lointain ancêtre Extérieur), et une partie des lignages d'ensorceleur de Pathfinder. Parfois, la graine germe pour donner un Planaire (un Tieffelin par exemple), parfois pour donner un Ensorceleur de lignage Infernal ; mais pourquoi pas, pour les petits cumulards : un Tieffelin Ensorceleur de lignage Infernal...

Pour ce qui est de cette campagne, il peut être particulièrement intéressant de se mettre d'accord entre le groupe de joueurs et le MJ, si on joue avec la définition et les possibilités de DD3 ou de Pathfinder. Ensuite, selon le choix, en terme de lignage, du joueur (qui voudra un futur Ensorceleur), cela pourra sans doute inspirer le MJ sur les événements, les scénarii, de la campagne.

Le choix du futur Familier peut aussi inspirer le MJ. Après-tout, des les trois livres de base, il n'est nul part précisé quand et comment un animal lambda devient le familier d'un ensorceleur... Si le joueur n'est pas inspiré, ce n'est pas grave : ça pourra attendre le premier scénario à niveau 1.

b.5. Guerrier :

Voici l'une des classes qui me passionne le plus. Car je trouve que c'est la plus ouverte des classes. Autant, un Druide, un Barde, un Moine (etc) les règles expliquent globalement l'histoire du personnage, ou tout au moins une bonne part de ses préoccupations et de son quotidien. A l'inverse, si a un guerrier a belle et bien un bon équipement et une bonne formation de combat, quel est son métier ou son emploi? Quels sont ses préoccupations et son quotidien?

Par exemple : soldat de la ville, garde de caravane, mercenaire en quête de guerre, noble chevalier, voleur de grands chemins...

Et puis, quel est le son style de combat?

Un P(N)J de classe Guerrier peut par exemple se battre des façons suivantes :

- Archer incomparable (« Robin des Bois »)
- Arbalétrier d'exception (« Guillaume TELL »)
- Escrimeur, ou bretteur (« Zorro », « Les 3 mousquetaires »)
- Brute experte de la Hache
- Lanceur de couteaux
- Lancier
- Samouraï, bien qu'il y ai apparemment une classe officielle de ce nom dans un supplément, et qu'il y ai aussi au moins 1 classe amateur de ce nom.
- Ninja
- Pirate et Corsaire
- Lutteur : lutte gréco-romaine, Judoka, Catche, Sumo.
- « Guerrier Acrobate » : qui cours, bouscule, renverse, désarme, fait chuter, assomme, se suspend au chandelier, esquive mieux que tous... (je n'ai pas d'exemple de nom ni un terme plus adéquate que Guerrier Acrobate)

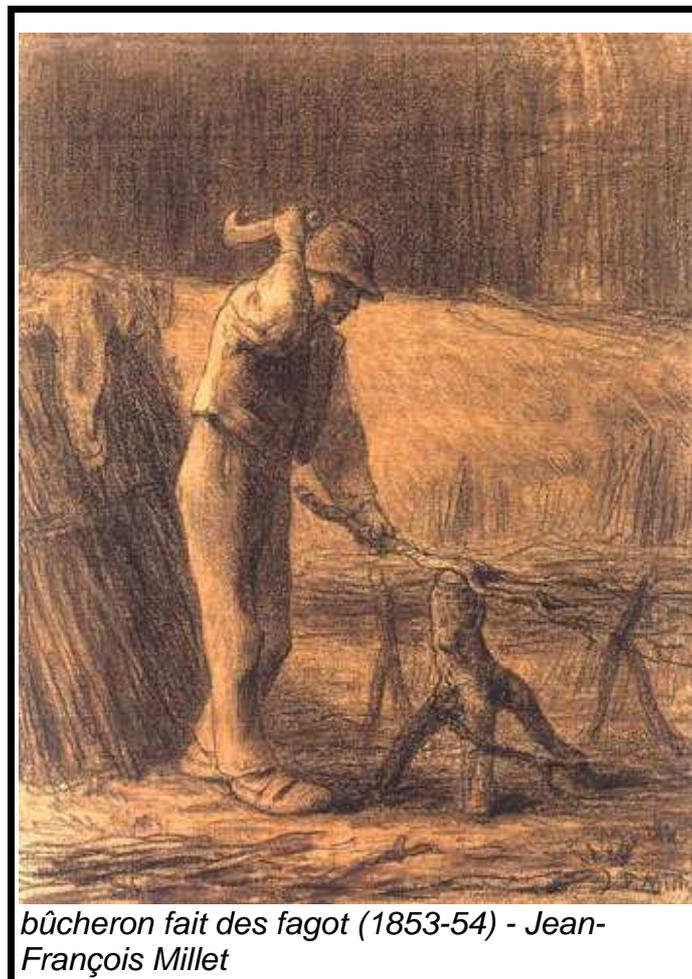
Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

- Barbare, façon « Conan le barbare », brutale, rapide, esquivant et sans armure, mais la classe Barbare est peut-être alors préférable (mais elle a un background obligatoire).
- Moine Shaoline, façon « Bruce Lee », champion d'arts martiaux, mais la classe Moine est peut-être alors préférable (mais elle a un background obligatoire).
- Chevalier sans peur et sans reproche, en armure reluisante et à cheval. Mais la classe Paladin est peut-être alors préférable (mais elle s'accompagne d'obligations non négligeables).
- Frondeur, façon « Thierry la fronde », mais je crois que la fronde qu'il utilise n'est pas exactement la fronde proposée dans le MdJ¹⁴ (si un fane peut le confirmer ou infirmer!?).
- Etc

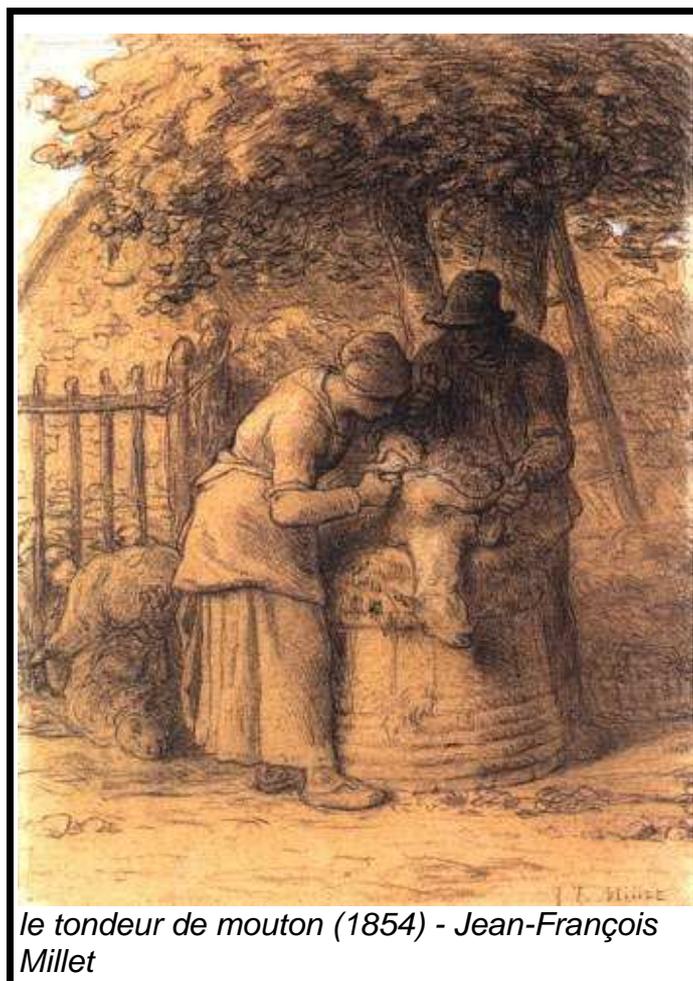
Si par exemple, on souhaite se faire une sorte de « Cat-women » en médiéval-fantastique, on peut par exemple la faire sur la base de la classe Guerrier, ou avec un biclassage Guerrier/Roublard. Si en plus on se prend une race de MdM¹⁶, on peut vraiment avoir le résultat adéquat.

Mais pour cela, il faut avoir l'imagination activée, et même une idée initiale en tête, et ne prendre la classe que comme un ensemble de compétences et capacités, que l'on utilise pour « monter » le personnage souhaité. A l'inverse, le Druide ou par exemple le Paladin, presque tout est déjà défini dans la classe.

Dans le cadre de cette campagne, il peut être intéressant que le joueur (qui veut faire un futur Guerrier) précise dans quel emploi il envisage le PJ adulte, et quel type de combat sera sa prédilection. Cela peut inspirer le joueur lui-même (au commandement de l'enfant) et le MJ (sur les événements, les scénarii, de la campagne).



bûcheron fait des fagot (1853-54) - Jean-François Millet



le tondeur de mouton (1854) - Jean-François Millet

b.6. Magicien :

Il n'y a pas 1 Magicien, mais 9, en fonction qu'il prenne ou non une école de prédilection. Cela donne donc : Généraliste (sans école de prédilection), Abjurateur (Abjuration), Devin (Divination), Enchanteur (Enchantement), Evocateur (Evocation), Illusionniste (Illusion), Invocateur (Invocation), Nécromancien (Nécromancie), Transmutateur (Transmutation).

Dans le cadre de cette campagne, il peut être intéressant que le joueur (qui veut faire un futur Magicien), précise l'école de prédilection (s'il y en a une) qu'il envisage pour le PJ adulte. Cela peut inspirer le joueur (dans son roleplay) et cela peut aussi inspirer le MJ (sur les événements, les scénarii, de la campagne).

Le choix du futur Familier peut aussi inspirer le MJ. Après-tout, il n'est nul part précisé quand et comment un animal lambda devient le familier d'un magicien... Si le joueur n'est pas inspiré, ce n'est pas grave : ça pourra attendre le premier scénario à niveau 1.

b.7. Moine :

Heu... rien de particulier. Si ce n'est que les Moines sont en quelque sorte des Guerriers, qui ont un background et des dons martiaux pour en faire une sorte de Moine Shaolin (expert en combat à mains nues, en arts martiaux).

Il y a un flou dans les explications du MdJ¹⁴. On ne sait pas s'il faut forcément que le PJ ait fait toute son enfance dans le monastère (s'entraînant donc au arts martiaux depuis tout petit). Pour que ce soit jouable dans cette campagne, on estimera possible qu'un humain puisse intégrer un monastère vers ses 15 ans.

Dans le cadre de cette campagne, le joueur (qui veut faire un futur Moine) peut choisir s'il souhaite intégrer un monastère de campagne, une école/monastère de ville, ou recevoir son enseignement d'un maître errant. Cela peut inspirer le MJ sur les événements, les scénarii, de la campagne.

b.8. Paladin :

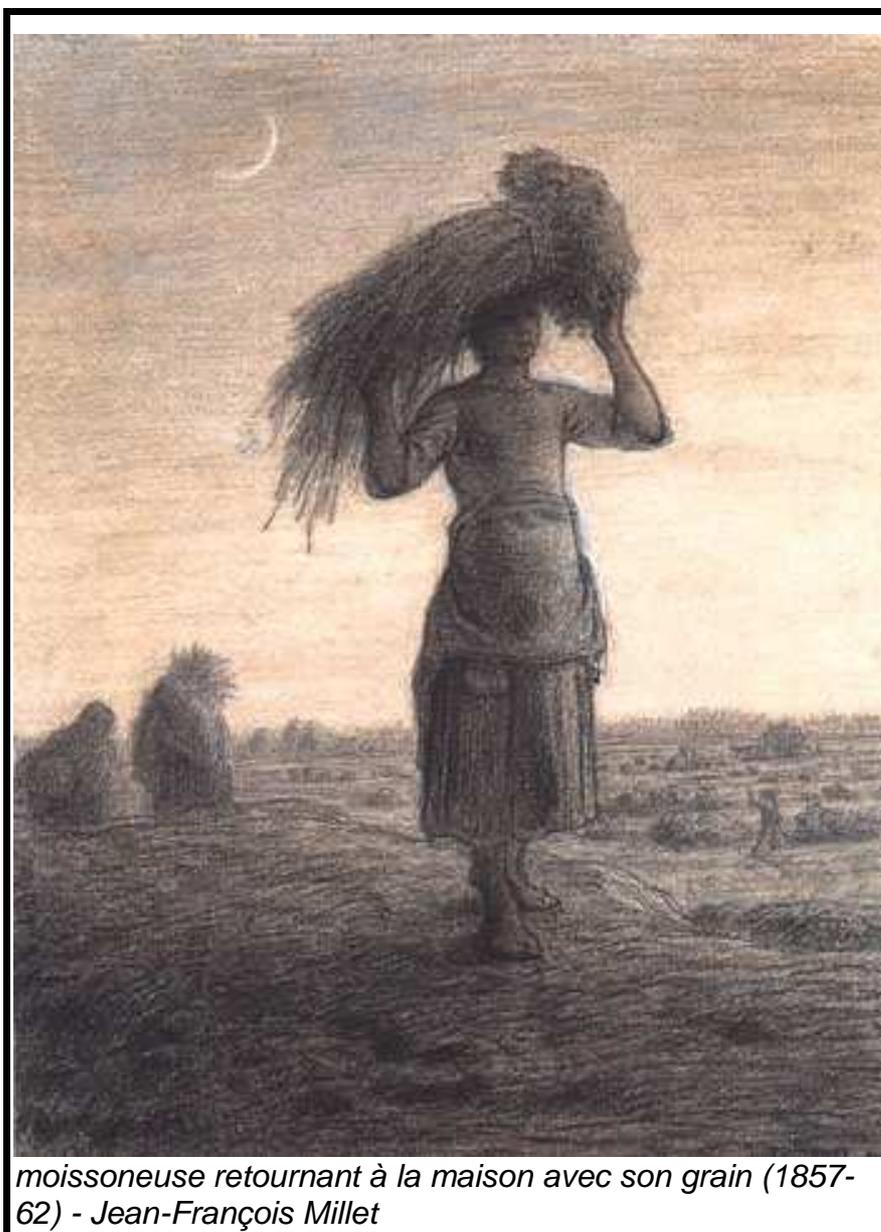
Attention, le MdJ¹⁴ précise bien qu'un Paladin peut avoir ses pouvoirs divins de Paladin **sans** être étiqueté d'un Dieu précis.

Un Paladin ne serait pas une sorte de PJ biclassé Prêtre & Guerrier, avec un background spécifique ?

Dans le cadre de cette campagne, il peut être intéressant que le joueur (qui veut faire un futur Paladin) précise dès le début, quel Dieu sera sur sa bannière, ou s'il n'y en a pas particulièrement. Bien que le Paladin soit souvent assimilé à un noble chevalier blanc (en armure, sur son cheval blanc), il n'y a rien qui le contraigne dans cet archétype. Il peut donc être aussi intéressant que le joueur précise le style de combat du futur Paladin (comme pour la classe Guerrier). Cela peut inspirer le joueur lui-même (au commandement de l'enfant) et le MJ (sur les événements, les scénarii, de la campagne).

Remarque annexe sur le Paladin :

En fait, on peut même envisager un Paladin avec le look de Conan le Barbare : une grande montagne de muscle, vêtu uniquement d'une paire de botte et d'un pagne en fourrure. Avec son charisme de Paladin, ça donnerait un fameux « Don Juan ».



moissonneuse retournant à la maison avec son grain (1857-62) - Jean-François Millet

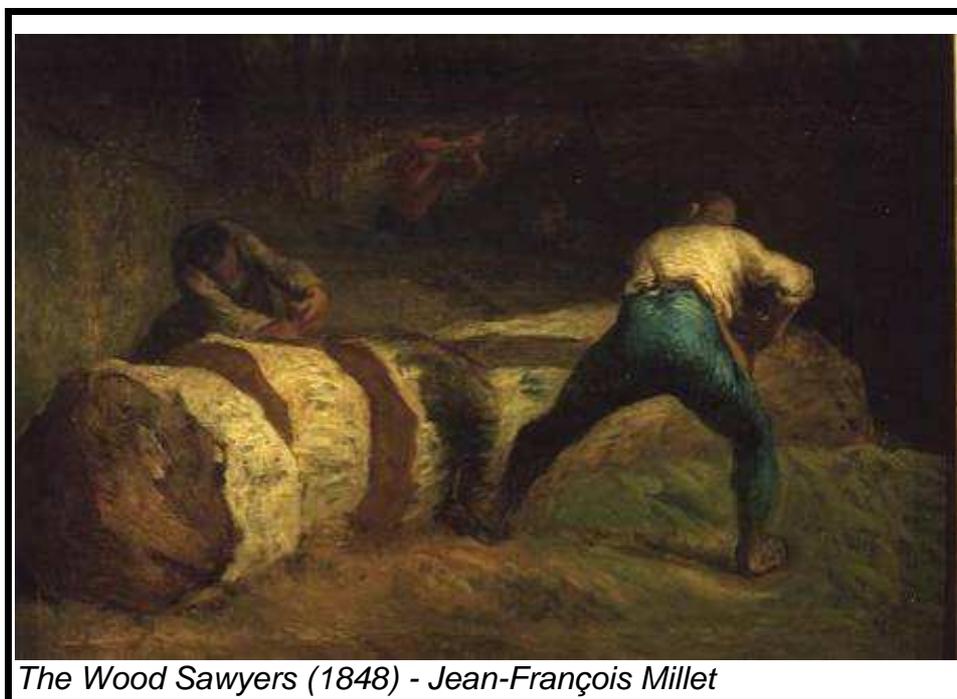


b.9. Prêtre :

Il n'y a pas 1 Prêtre, car un prêtre a 2 domaines dans une liste de 23 domaines. Cela fait donc 251 combinaisons différentes possibles (certaines combinaisons sont impossibles : Loi&Chaos et Bien&Mal).

Le MdJ¹⁴ est ambigu, puisqu'il indique d'abord qu'un prêtre n'est pas obligé d'avoir un Dieu précis, puis il indique qu'il faut commencer par choisir son dieu (sur une liste de 19 dieux, dont 6 avec restrictions raciales). Je préfère considérer que les P(N)J Prêtre n'ont pas besoin d'avoir un dieu précis. Ainsi, il y a potentiellement 251 Prêtres différents possibles. Il est probable que des sorts soient pris par les joueurs presque de façon systématique, mais cela ouvre tout de même à des « couleurs » différentes. 251 Prêtres aux couleurs différentes. Et puis je trouve plus plausible qu'une part du clergé ne soit pas exclusif vers un Dieu précis. En effet, même s'il est normal qu'il y ait de grands temples monothéistes dans les villes, et des sanctuaires monothéistes, et des lieux de pèlerinages monothéistes, avec donc un clergé associé monothéiste. Dans la plupart des villages, l'homme de culte se doit, comme les habitants, de faire des prières et des cérémonies, tantôt au dieu du Soleil, tantôt au dieu des forêts, au dieu de la Nature, etc...

Dans le cadre de cette campagne, il peut être intéressant que le joueur (qui veut faire un futur Prêtre) précise dès le début les 2 domaines du futur Prêtre, ainsi que le dieu (s'il y a) qu'il veut exclusivement servir. Cela peut inspirer le joueur (dans son roleplay) et cela peut aussi inspirer le MJ (sur les événements, les scénarii, de la campagne).



b.10. Rôdeur :

La classe Rôdeur ne serait-elle pas un mixage Druide & Guerrier? (Et un Druide un Prêtre de la nature?)
Le background du MdJ¹⁴ est **maigre** pour cette classe.

Visiblement, la notion de « Paladin » serait suffisamment identifiée dans la population (du monde de jeu) pour qu'on puisse repérer les graines de paladins. Sûrement les comptes et légendes du Pays comportent des « Jacques le Paladin vient à la rescousse... ». Ce serait apparemment plus ou moins pareille pour les Rôdeurs... C'est à dire que les futures Rôdeurs ont les qualités requises à la naissance, et ont senti en eux l'appel de la puissante nature, et des Rôdeurs expérimentés les ont formés. Dans ce cas, il faudrait donc aussi tout de même qu'il y ait dans la population une connaissance suffisante (ou un peu partout quelques gens bien informés), pour repérer les graines de paladins et les diriger (les mettre en relation) vers les dits Rôdeurs expérimentés. Ou une connaissance populaire suffisante pour que le futur Rôdeurs comprenne lui-même vers quoi le pousse ses prédispositions.

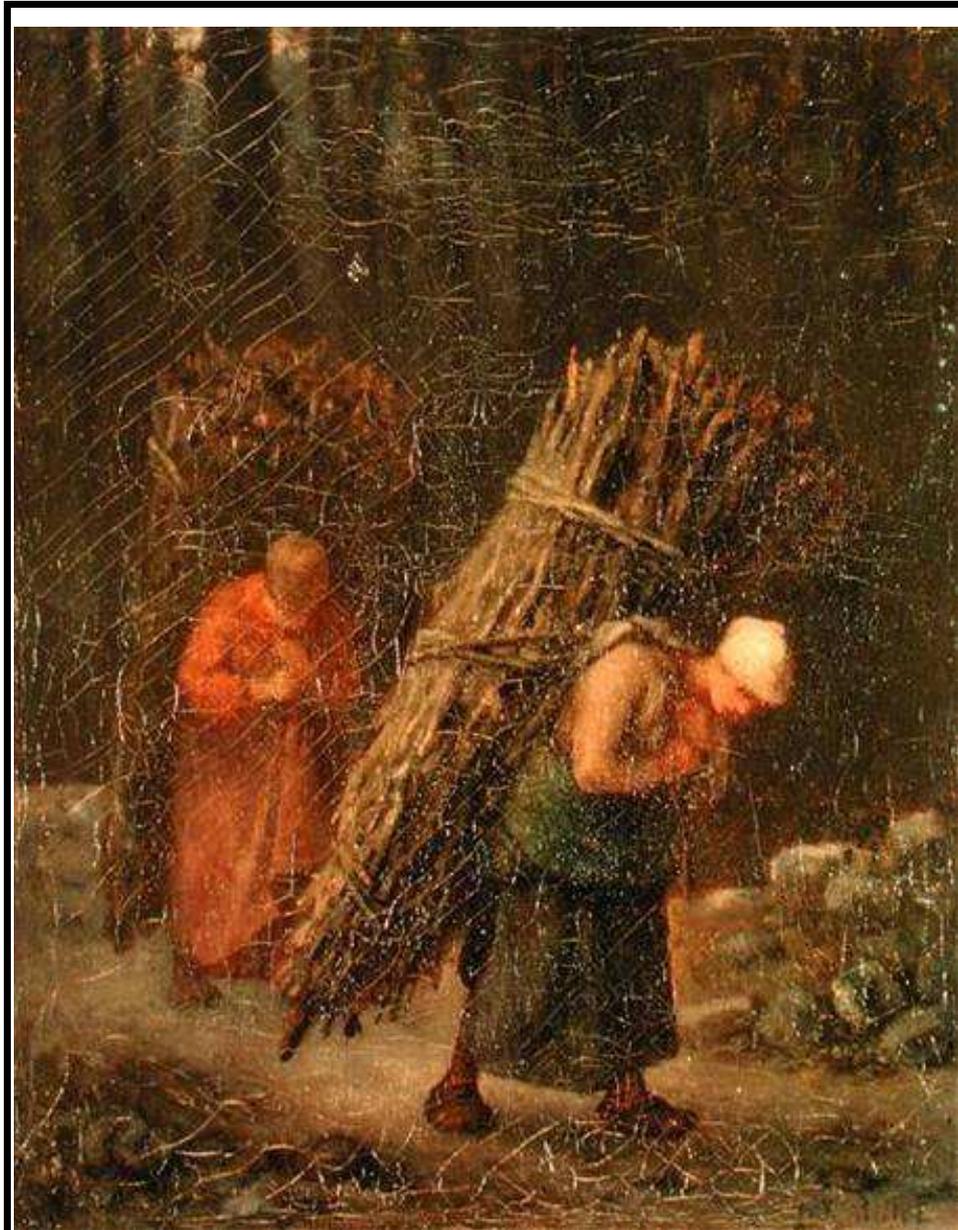
Ou alors, on considère simplement que le terme « Rôdeurs » n'est qu'un terme technique dans les règles, mais qu'il n'a pas cours dans l'univers du jeu. Ainsi, aucun paysan ni aucun noble ne se dira « Tiens, voilà Djymme le Rôdeur », mais plutôt « Tiens, voilà le costaud Djymme ». Dans ce cas, « Rôdeurs » ne serait à prendre que comme l'archétype d'un chasseur-cueilleur solitaire et très proche de la nature, nature sauvage qui l'a pourvu de quelques pouvoirs fantastiques. Et bref, dans ce cas, le jeune PJ sera simplement un solitaire, amoureux de la

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

nature et plutôt bon combattant. Donc, pas d'existence dans le monde de jeu, de la moindre parcelle de reconnaissance des Rôleurs entre eux, ni de reconnaissance par chacun eux d'être un « Rôleur », et ni évidemment la moindre notion d'organisation des Rôleurs entre eux...

Au finale, avant de pouvoir jouer un futur Rôleur à la campagne, il faut bien s'entendre autour de la table sur ces petits points concernant le Rôleur.

Pour ce qui est de cette campagne, il peut être intéressant que le joueur (qui veut faire un futur Rôleur) précise dès le début le 1^{er} ennemi juré du futur Rôleur. Cela peut inspirer le MJ sur les événements, les scénarii, de la campagne.



Peasant Women with Brushwood (c. 1858) - Jean-François Millet

b.11. Roublard :

J'ai envie d'enfoncer une porte ouverte, et de rappeler qu'à D&D 3.5, "Roublard=Voleur" et "Voleur=Roublard", c'est totalement faux.

Un Voleur (quelqu'un qui vole très souvent pour vivre) peut être monté sur différentes classes : un Roublard, mais aussi sur Enorceleur aux sorts spécialisé, un Guerrier ou un Homme d'Armes (pour les voleurs de grands chemins notamment), un Gens du Peuple (qui finira vite au bout d'une corde, et cela valorise le Roublard), un Expert, voir pourquoi pas un Noble (cf Robin des Bois, ou Zorro).

Un Roublard, **selon les propres termes du MdJ**¹⁴ (dans 2 pages de présentation de la classe), peut être :

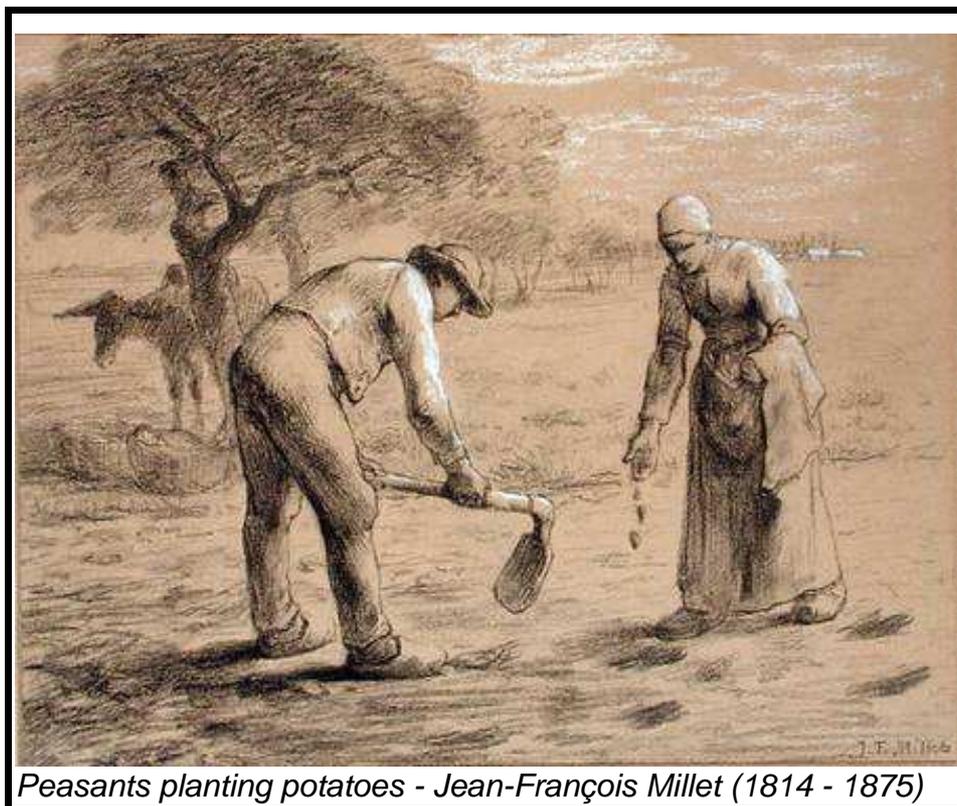
Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

Agent infiltré (derrière les lignes ennemis),
Arnaqueur (escrocs charismatique),
Assassin,
Combattant agile,
Diplomate,
Eclaireur,
Espion,
Pickpocket (voleur à la tire),
Cambrioleur,
Voleur (non spécialisé).

Par la liste de compétence séparant nettement des savoirs-faire différent, ainsi que par le grand nombres de point de compétence dont bénéficient les roublards, les règles permettent de bien spécialiser le PJ Roublard expert dans les vols par exemple, dans le cambriolage, dans les mécanismes en tout genre, etc... C'est bien plus riche qu'une sorte d'archétype unique du « Voleur », qui serait toujours super bon à toutes les actions malhonnêtes.

Pour ce qui est de cette campagne, il peut être intéressant que le joueur (qui veut faire un futur Roublard) précise dès le début, quel type de Roublard il envisage (Cambrioleur, Pickpocket, Espion...). Cela peut inspirer le joueur lui-même (au commande de l'enfant) et le MJ (sur les événements, les scénarii, de la campagne).

Attention, si vous voulez poursuivre cette campagne par une campagne qui amène le groupe de PJ de niveau 1 à niveau 20 (voir au delà), vous avez intérêt à vous mettre d'accord dès le début. Un Roublard de type Diplomate ou Arnaqueur, ne sera pas forcément très utile dans une campagne PMT ou disons « baston ».



b.12. Noble :

La classe Noble est une classe du GdM¹⁵. Comme pour la classe Expert du GdM¹⁵, il est précisé que cette classe, prévus plutôt pour les PNJ dirigeant et influant du décor, a un potentiel certain pour faire des PJ.

Pour ce qui est de cette campagne, il pourrait être amusant de jouer un future Noble. En claire, il suffit de jouer alors le fils (ou la fille) du Conte, qui vient vivre à la belle saison (disons presque 6 mois par ans) dans la résidence de son père ; parfois accompagné de ses parents ou d'une court, ou de serviteurs. Par contre, il serait alors plus que logique que l'enfant soit humain.

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

Cela impose aussi que tout les scénarios joués se passent dans la période de l'année où l'enfant du Conte est au village : pas de mésaventure en hivers, par exemple. Ou alors le joueur prend temporairement le contrôle du P(N)J JérémY.

3 livres de bases, des possibilités infinies :

Si on réfléchit au possibilité de PJ, on calculera vite qu'avec 7 races de bases, et 11 classes de bases, il y a 77 possibilités (le guerrier humain, le guerrier gnome, le guerrier nain, etc...). Et cela sans parler des couleurs que l'on donne en choisissant le sexe, les détails de l'aspect physique, la personnalité et le background (quand races et classes laissent de la liberté). Ca fait donc déjà plus de 77 possibilités, rien qu'avec ses nuances. On a vu cependant qu'il n'y a pas 1 magicien mais 8, pas 1 prêtre, mais 251, pas 1 guerrier mais beaucoup de style de combat, etc... En considérant que l'on peu aussi utiliser les classes de Noble et Expert du GdM¹⁵, et les races du MdM¹⁶, cela explose donc les possibilités vers l'infinie.

Mais il est vrai que pour exploiter au mieux ses possibilités, il faut parfois faire preuve d'imagination et d'autonomie, et surtout savoir se prendre au jeu. Personnellement, quand je joue un niv 1, je ne cesse de me dire que je fais partie des 10% de la population (du monde de jeu) qui ont un habillement, un équipement et un savoir-faire de ce niveau. Et que je pourrais passer par le file l'épée (ou via de la magie), des dizaines de paysans va-nu-pied, avant d'être fatigué et inquieté.

Pourquoi donc allez chercher des possibilités ailleurs?

Pour être plus efficace, plus puissant? De toute façon, si le MJ veut que l'aventure soit palpitante, il ajustera les monstres et le reste. Si vous voulez que les monstres soient en cartons, demandez-lui, il vous les mettra en carton.

Pour pouvoir annoncer que comme s'est écrit dans tel supplément, il faudra bien faire avec? (« c'est tamponné D&D ») Et si le MJ n'a pas envi de se compliquer la vie avec encore plus des règles à gérer? Et si dans le monde du MJ, il n'y a plus la place pour une université de magie supplémentaire (ou une académie de kung-fu supplémentaire, etc)?

Ne vaudrait-il pas mieux discuter avec le MJ et le reste du groupe de joueurs, pour construire ensemble personnages et décors qui conviennent à chacun?

III. Le monde de campagne : le village isolé « typique » de « Champs-sur-Gave»

III.1. Situation du village : présentation du secteur

Choix du nom du village :

« Champs sur ... », car le nom de vrais villages est construit sur ce modèle. Cela signifie simplement que les humains se sont mis à cultiver ici (ils ont donc organisé des champs). « sur », c'est pour dire « près » d'un cours d'eau.

« ... Gave », car c'est un synonyme de rivière. Pour être précis, cela correspond, dans les Pyrénées, à un torrent. Dans le cadre de cette campagne, « Gave » sera simplement le nom du court d'eau le long duquel le village s'est établi. « Gave » sera un cours d'eau de plaine (rien à voir avec un torrent, donc).

Champs-sur-Gave est situé fort loin des forêts géantes d'arbres géants où habitent les Elfes. Il est tout aussi loin des terribles chaînes montagneuses où habitent les Nains. Pas non-plus de désert, ni de grandes régions marécageuses, à moins de 500 km à la ronde.

Le paysage de Champs-sur-Gave est constitué de collines, de vallées et de plateaux. Là où les humains ont défriché : prairies, champs, haies, bosquets et bois. Des ruisseaux et des rivières sinueux dessinent leur tracé au grès de leurs crues et des inclinaisons naturelles du relief. Des marres, des étangs, de petites zones humides, et parfois marécageuses, sont disséminés un peu partout. Où l'homme n'a pas défriché, c'est une forêt primaire dense, parsemée de clairières, et où les monstres foisonnent (gobelinoïdes, Orque, Ogres, Troll, etc).

Champs-sur-Gave est un petit village, isolé et paisible. Il fait aussi bon y vivre que dans le reste du royaume. C'est à dire que la mortalité infantile est très importante, que les femmes meurent parfois en couche, que la vie rude fait vieillir prématurément les habitants. Il est rare qu'un enfant connaisse ses grands parents.

L'occupation principale est de produire suffisamment pour qu'une fois les impôts prélevés par la garde, il reste de quoi passer l'hiver. Malgré toutes ces difficultés, si la faim est un sentiment habituel, la famine est rare, et la population du village se maintient. Et parfois elle croît (quand plusieurs années clémentes se succèdent).

Les habitants sont tous des paysans. Ils sont par définition pauvres, à de rares exceptions. Ils vivent de polyculture-élevage, avec un potager important, etc. Certains ont aussi une petite activité artisanale (menuisier, forgeron...), mais jamais avec un atelier permettant de vivre uniquement de cet artisanat.

La majorité de la population du royaume vit dans des villages types, comme Champs-sur-Gave : des villages petits, très pauvres et relativement isolés (c-a-d très éloignés des villes et des citadelles). Il n'y a donc une taverne, ou une auberge, uniquement si le village est sur une route commerçante (utilisée par les caravanes). Ce n'est pas le cas de Champs-sur-Gave. Il n'y a donc ni taverne, ni auberge à Champs-sur-Gave. Il n'y a pas non-plus de commerce ou d'artisanat particulier. La vie est tournée presque exclusivement sur l'utilité locale : fabrication de paniers, de toiles, entretien des outils...

Champs sur Gave compte moins une cinquantaines d'adulte et n'a pas de taverne. Comme indiqué dans l'encart, l'auteur remet en cause les tailles d'agglomérations proposées par D&D 3.5, et il considère qu'une agglomération est un village, jusqu'à 500 habitants, pas plus.

La route qui mène à Champs-sur-Gave est un chemin tout juste assez large pour qu'un chariot l'emprunte. Il est si peu utilisé qu'il est couvert d'une herbe drue et parfois haute. Les habitants doivent la faucher de temps en temps. Ils mettent le foin ainsi obtenu dans la grange collective. Son tracé serpente dans les forêts et longe parfois le court d'eau. Elle relie Champs-sur-Gave à Monial-le-bourg, à 4 km. C'est à dire que venant de Monial-le-bourg, la route aboutit à Champs-sur-Gave et ne va pas plus loin.

Monial-le-bourg est un village plus important. Il est considéré comme « le bourg », dans le secteur. Il est relié, à l'Est, au reste du royaume par une route large, moins tortueuse et mieux entretenue (car aussi, bien plus utilisée). Il y a même, paraît-il, des ponts en bois et d'autres en pierre, sur cette route. Depuis Monial-le-bourg plusieurs chemins partent, pour joindre Champs-sur-Gave, mais aussi au Nord : Sat-Orld et Sauvecourt, et au Sud-Est : Bains-les-Nids. Les enfants le savent bien, car c'est à Monial-le-Bourg que se trouve l'école, et ils y rencontrent les enfants des autres villages.

Ici, le terme « **bourg** » est défini comme un « gros village » (étape intermédiaire avant la « ville »). Monial-le-bourg compte donc **entre 500 et 1000 habitants**.

On trouve à Monial-le-bourg quelques commerces et quelques artisans, une scierie, un relais de la garde (le plus souvent vide), un relais postal (*terme changeable, en fonction de l'Univers*).

Le bourg se forme autour d'une large rue principale en Y. Un marché a lieu une fois par semaine, sur la place principale (à l'intersection de ce Y). Ce marché permet d'acheter pleins de choses. Pour les familles de PJ, qui par défaut ne sont pas commerçantes, le marché est aussi très important, car il permet de vendre une surproduction ponctuelle de légumes, une cueillette chanceuse de fruits (etc).

Le long de la grande rue, les maisons sont très proches les unes des autres. C'est là que l'on trouve les commerces et quelques maisons plus grosses, qui appartiennent aux riches propriétaires terriens. Plus on s'éloigne de la grande rue, plus les maisons sont espacées les unes des autres, et redeviennent de petites et pauvres masures, avec son potager, un parc (pour le ou les animaux d'élevage(s)), etc. En dehors de la large rue principale, le bourg est un entre-lacement de rues (à proximité de cette large rue), puis de chemins. Selon les cas et les saisons, ces rues et ces chemins sont enherbés, caillouteuses, boueuses...

Un soldat, un garde, représentant des forces de l'ordre royales, loge dans le « relais de la garde ». Il fait des rondes dans tout le secteur de Monial-le-Bourg, dont il a la responsabilité. En réalité, il a très peu de travail, en dehors de la période des prélèvements des impôts.

Monial-le-Bourg contient aussi des greniers royaux, où sont stockés les impôts. Le garde reçoit les consignes pour faire les prélèvements, ensuite il organise ce prélèvement dans le secteur. Il envoie ensuite ses rapports et reçoit de nouveaux ordres : envoyer d'une partie ou de la totalité des prélèvements à d'autres greniers royaux (etc), stockage sur place, et exceptionnellement : vente ou redistribution au peuple.

Il y a aussi une auberge très modeste : l'**Auberge du Renouveau**. C'est d'ailleurs plus une taverne avec à l'étage, un dortoir et des chambres. Dans la même rue principale, mais plus proche de l'entrée du village, il y a aussi une taverne miteuse : la **Taverne du Gardien**.

Comme pour tout les villages types, Champs-sur-Gave et le bourg sont cernés par des champs, où les paysans cultivent des céréales (blés, orges, seigles...) et certains légumes (comme les champs de patates, surtout), puis les prés (synonymes de pâtures ou de prairies) où les paysans font pâturer leurs animaux d'élevage (vaches, chèvres, moutons...). La délimitation entre ces prés est parfois marquée par des barrières de bois, murets de pierres, haies, amoncellements de pierres, ou simplement quelques repères (arbres isolés, très grosses pierres...). Cette zone de prés est parsemée de quelques bosquets. A la dernière périphérie, les prairies sont communales et sauvages : avec beaucoup de ronces, d'arbustes, de taillis et de bois. Ces prairies communales, qui appartiennent donc à tous et à personnes, sont la dernière limite avec la forêt qui entoure les villages types. Sur les 4 premiers kilomètres de la forêt, elle est exploitée pour son bois, qui devient donc du bois de chauffage et du bois de construction. Sur cette franche de la forêt, il est donc par endroit très facile de se balader. Au delà, la forêt est de plus en plus dense et sauvage.

Dans la partie « agglomération » des villages types, les maisons (le plus souvent de pauvres petites masures) **sont espacées les unes des autres par facilement 100m**. Ici, l'espace n'est pas une contrainte. De toute façon, il faut bien ces distances pour placer un gros potager, un parc pour le petit troupeau, un stock de bois, une grange éventuelle, une poulailler éventuel...

Dans cette « agglomération », il y a un « temple ». C'est un petit temple polythéiste. Le prêtre (PNJ qui a la fonction de prêtre, sans forcément la classe de PJ « Prêtre ») est un prêtre polythéiste. Les cultes vénèrent « les Dieux Bons », et quand c'est nécessaire, plus particulièrement « le Dieu du Soleil », « La Déesse de la Pluie » (etc)... Le temple est entouré d'une zone sacrée où l'on enterre les morts. Le tout est souvent délimité par un muret. Le temple possède une tour (pas forcément très haute, et souvent en bois), sur lequel un cadre indique l'heure. L'heure y est très approximative. Évidemment, on ne la voit pas la nuit. Une cloche sonne midi, 06h et 18h. Cela donne une indication aux habitants, pour s'organiser. En dehors de cela, la hauteur du soleil sur l'horizon peut aussi largement leur suffire. Le mécanisme est de temps en temps « remis à l'heure », en tâchant de faire correspondre au mieux midi avec le moment où le soleil est le plus haut dans le ciel. Même si la cloche est petite, comme il n'y a pas d'abat-son, son tintement couvre tout le secteur du village. Cette cloche, peut aussi être utilisée pour sonner une alarme ou un rassemblement. Les façons de l'agiter (par accoues ou de façon prolongée, etc) permet de faire les différences.

Ca ne colle pas !

Le GdM¹⁵ fixe des éléments très intéressants.

Mais est-ce lié à la traduction, ou est-ce un défaut déjà présent dans la version originale ?

Toujours est-il qu'il y a des définitions que l'auteur remet clairement en cause :

hameaux : plus de 500 adultes ???

L'auteur a le sentiment que les règles décrivent un univers médiéval-fantastique qui serait notre société hyper-urbanisée en changeant simplement l'aspect des habitations et des vêtements.

Non, un **hameau**, c'est 4-5 habitations ; comme là où vit en 2011 le père de l'auteur.

Un village type, c'est moins de 500 adultes (sachant que dès ses 15 ans, un humain est défini comme un adulte, d'après les règles).

Un « gros village », que l'auteur nomme « **un bourg** », conteraient entre 500 et 1000 adultes.

Au delà de 1000 adultes, l'agglomération est une ville. Les villes pouvant évidemment être bien bien plus importantes que 1000 adultes.

Cela va donc à l'encontre de la terminologie proposée par les règles de D&D 3.5, et même de Pathfinder RPG*... Mais l'auteur reste persuadé que cela est plus proche d'un contexte médiéval. Après, c'est vrai que cela dépendra des univers de campagnes et des goûts des participants à la table de jeu...

En dehors de ces considérations terminologiques, les règles de D&D, mettant en relation la taille des agglomérations avec leur capacité commerciale, les chances d'y faire différentes rencontres (etc), sont très bien faites.

*** Par exemple, le village bien connu de Golarion (et même de Varisie pour être précis) est « Pointesable » et si « Pointesable » est définitivement qualifié de « village », compte ??? habitants.**

Vive les traditions !

Voici une table de rencontre sans doute inédite, puisqu'il s'agit de miser sur un événement particulier (souvent préjudiciable), à l'échelle de jeune PJ.

Il ne s'agira pas, là, de lancer le d20 pour chaque heure dans le monde de jeu, mais uniquement quand le MJ jugera intéressant que le hasard corse le scénario. - Et surtout, comme d'habitude, le MJ pourra piocher dans cette liste, sans lancer le dés, ou en faisant de semblant de lancer le dés, pour prendre l'événement tel quel, ou s'en inspirer.

Table des rencontres, à Monial-le-Bourg :

Note :

Selon les cas, il est évident que l'événement aura lieu soit sur la rue principale, que les PJ traversent ou parcourent, soit dans une petite rue perpendiculaire (étroite, encombrée de bazar, enherbée...) où les PJ se planquent, s'amusent (etc...), soit plus loin de l'axe commercial (là où il n'y a plus que des mesures reliées par des chemins enherbés).

1. attaque de rats, par nué (ni sanguinaire, ni garou, ni géant...)(MdM¹⁶, à Animaux).
2. attaque de chats, 1 ou 2 (MdM¹⁶, à Animaux).
3. attaque de chiens, 1 ou 2 (MdM¹⁶, à Animaux). Par exemple, sans faire attention, les PJ sont entrés sur le terrain du « Vieux Hargneux » (le seul paysan à avoir des chiens qu'il dresse à attaquer les intrus).
4. attaque d'abeilles, par nué ou essaim (construction maison, MdM¹⁶ à Vermine, en enlevant le « Géant »). Par exemple, en jouant à « la grande bataille », l'un des PJ a frappé, sans faire exprès, avec son bâton, dans un nid suspendu au bord d'un toit.
5. attaque de guêpes, groupe ou essaim (construction maison, MdM¹⁶ à Vermine, en enlevant le « Géant »). Par exemple, les PJ jouent à cache-cache, et l'un d'eux s'est si bien caché, qu'il a déranger un nid de guêpes (nid dangereux, donc lui-même caché pour ne pas être exterminé par les habitants).
6. un cavalier au galop, seul, bouscule, piétine et tue (au pire) 1 ou 2 PJ (jouer les lanciers de dès du détail). Par exemple, un messager d'un système équivalent et médiéval de « la poste », qui fait la liaison semi-hebdomadaire entre Monial-le-Bourg, et la ville la plus proche.
7. une troupe de cavaliers au galop, bousculent (ou pire) 2 ou 3 PJ. Par exemple, des soldats envoyé en renfort au relais de la garde, de Monial-le-Bourg. Ou le Conte, ses gardes et sa petite cours.
8. une diligence en trombe, et toute la bande y passe (au pire)... (Mais à priori, il n'y a pas de diligence ayant normalement à passer à Monial-le-bourg)
9. un chariot d'une caravane de marchand itinérant dévale par accident une pente. Par exemple, les freins ont lâchés, ou la cale était trop petite, ou elle a été enlevée... Perception Auditive, réussie pour se sauver clairement. Jet de Réflexe, pour se sauver en extrémiste...
10. un taureau ou un bélier charge tout se qui passe , et donc se décide clairement à charger (voir piétiner) les PJ (bah oui, c'est la poisse !). C'est un événement rarissime, mais possible. On peut se renseigner auprès d'un vétérinaire sur les causes possible. Les conséquences, par contre, c'est que quand la « crise » est passé (ou même pendant la crise), l'animal dangereux est abattu.
11. un marchand d'esclaves encourage les PJ à le suivre (et les drogues, les enchaînes, etc). A vérifier si cela est possible dans le monde de campagne. Cela serait donc à priori un trafic clandestin vers un autre royaume. On peut aussi envisager une pratique légale, et même que ce soit les parents d'un PJ qui l'ai vendu à l'esclavagiste. Cela peut concerner donc 1 des PJ et les autres vont peut-être chercher à le délivrer (scénario possible). Ou alors, ce sont tout les PJ qui sont vendus par leurs familles (scénario possibles d'évasion collective, ou amorce d'une campagne : les jeune PJ sont vendu à une garnison, par exemple, et hop ! 6 mois après, ils ont des armes dans les mains et doivent affronter bien des périples...).
12. un homme adulte veut profiter du pucelage d'un PJ fille (ou l'inverse : une femme adulte veut profiter d'un PJ garçon ; c'est l'égalité des sexes !).
13. proposition d'un travail journalier (contre 1 PC pour la journée, et qui sera peut-être pas payé...). Par exemple : décharger des chariots et monter ses sacs de grains dans le grenier royal ; remplacer à plusieurs PJ, un ouvrier de la scierie à eau.
14. Pris pour des vagabonds, des voyous à la recherche d'un mauvais coup, par l'unique soldat, représentant de la garde. Mais c'est un cas rare, il est assez fréquent et logique que de jeunes gens soient en train de « se balader » de ci, de là, quand on n'est pas en période de gros travaux agricoles. Aujourd'hui, le garde est clairement mal luné.
15. un PNJ important reconnaît l'un des PJ (ou le seul PJ) porteur(s) d'un secret (fille cachée du roi, etc) [mais uniquement si la campagne le prévoit].

- 15 bis.** un PNJ important voit dans l'un PJ de la graine de classe d'aventurier niv 1 (un futur prêtre, un futur roublard, etc)(sans pour autant imaginer que le PJ pourrait être de la graine de héros, c-a-d aller au-delà de niv 2) et commence à faire connaissance avec lui, voir prend 1h ou 2h pour lui filer 2-3 "bons trucs" pour être plus efficace (comment prier, comment réussir un cambriolage, etc selon la future classe).
- 16.** un serpent venimeux, sortant de sous un ta de pierres, attaque et mord.
- 17.** les PJ rencontrent d'autres enfants (d'un autre village ou du bourg) : une bande traditionnellement adverse, qui joue à les attaquer.
- 18.** les PJ rencontrent d'autres enfants : le fils du Conte et sa petite court.
- 19.** les PJ rencontrent d'autres enfants (d'un autre village ou du bourg), qui sont traditionnellement leurs bons amis. A quoi vont-ils jouer (ou s'occuper) maintenant qu'ils sont si nombreux ?
- 20.** un cheval, une mule, un âne, ou une vache, de très mauvais caractère, botte (donne un coup de sabot, avec une patte arrière)(c'est relativement fréquent) l'un des PJ qui passe étourdiment derrière.



La baratteuse (1855-58) - Jean-François Millet

III.2. Liens entre le village et le reste du royaume :

Des colporteurs passent régulièrement dans Champs-sur-Gave. Ils vendent et rachètent différentes choses, ils transmettent les dernières nouvelles, et parfois des messages oraux. Les colporteurs sont des marchands itinérants pauvres qui transportent leurs marchandises sur leur dos, dans une sorte de « sac à dos » en bois. Certains peuvent aussi tenir en longe un âne bâté encore plus chargé (un bat étant une sorte de selle en bois, prévu pour y fixer des charges à transporter)(une longe est la corde par laquelle on tient l'âne).

Des amuseurs itinérants, que l'on nommera sans différenciation ménestrels, troubadours ou baladins, sont plus spécialisés dans le spectacle, qu'ils troquent contre de la monnaie, ou des services (un repas, une nuit au chaud, etc). Ils sont les artisans privilégiés de la circulation des informations, comme des légendes.

Il y a aussi un sabotier, qui va d'une ferme à une autre pour faire des sabots « sur-mesure ». Il apporte son savoir-faire et ses outils. Les clients payent 3 sous et apportent le bois (et fournissent le couvert et le gîte, les quelques jours qu'il faudra pour la réalisation des sabots).

D'autres petits artisans itinérants passent au village : un bourrelier (Serge Bourrier)(fabrique et vend des pièces de harnais, et des accessoires en cuirs, comme des courroies et des sacs) et un cordonnier.

Et de petits artisans itinérants (et pauvres) habitent au village :

- Un vannier, la famille Nogier, qui habite près d'un bosquet de noyer.
- Un cordier, la famille Boussenot, qui produit et moissonne une part du chanvre dont ils ont besoins.

La troupe du cirque royal passe une fois tout les 2 ans à Monial-le-bourg, et presque tout les habitants des environs viennent au spectacle. Des troupes de théâtre ou de cirque, plus modestes passent de temps en temps, et vont parfois jusqu'à Champs-sur-Gave. Le passage de ces petites troupes est évidemment plus régulier que celui de la troupe royale, mais le spectacle n'est pas non-plus de la même qualité.

Depuis quelques années, le Conte vient de temps en temps, avec sa famille, dans une résidence, à Champs-sur-Gave. Parfois, c'est seulement son fils et un détachement de gardes et de serviteurs, qui vient passer quelques temps au village. Ils viennent uniquement à la belle saison, bien sûr. Leur résidence est une petite maison toute en pierre taillée, de plusieurs étages, au « centre » de Champs-sur-Gave. Quand ils viennent, un serviteur arrive au village une dizaine de jours avant eux, et est chargé de préparer la maison. En dehors de leur présence, la maison est inhabitée. Il est interdit d'y entrer, et le chef du village y veille (il sait que le Conte serait très sévère, dans le cas contraire).

La bonne blague !

Il est normal de rencontrer des humains qui soient pied-nus et qui marchent ainsi sans problème sur les chemins... Ce sont simplement des paysans pauvres, des « va-nus-pieds ». La plupart des paysans du cadre de campagne vivent pieds nus ou en sabots, à la belle saison. Tous se mettent aux sabots, en hivers. Peu possèdent des bottes ou des chausses en cuire, ou alors ils se les gardent pour quand c'est réellement nécessaire (et ne pas les user inutilement). Alors non, non... ce ne sont pas les arrières petits-enfants d'un démons, leur héritage leur permettant d'avoir la peau insensible au froid (etc...). **Alors n'attaquez pas un PNJ sous prétexte que c'est louche qu'il soit pied-nu !!**

Il est normal de rencontrer des humains qui se déplacent avec un bâton. **Ce ne sont pas des mages en puissance qui attendent que vous aillez tourné le dos !!** Ne les attaquez pas ! Un bâton, c'est bien pratique pour marcher, surtout quand on gravit une pente abrupte, ou quand on a une charge importante sur le dos. Le bâton est aussi la première arme rudimentaire que l'on peut posséder. Les bergers, pour frotter leur mouton, par exemple, ont tout intérêt à le faire avec un bâton, sinon, toutes les puces qu'ils cherchent à faire tomber, ils vont les avoir sur le bras et bientôt sur tout le corps...



Le tonnelier (1848-50) - Jean-François Millet

2.a. Les familles :

- La famille Nogier, (vannier, en plus de la polyculture-élevage classique)
- La famille Boussenot, (cordier, en plus de la polyculture-élevage classique)
- La famille Dutilleule, voir dans II.9.a, à Demi-Elfe et Elfe
- La famille Debout, voir dans II.9.a, à Demi-Orque
- La famille Aumont, voir dans II.9.a, à Gnome
- La famille Delaunay, voir dans II.9.a, à Halfelin
- La famille Marchal, voir dans II.9.a, à Nain
- La famille Teyssedre (Hombelin TESSEDRE est un célibataire, tisserand en plus de la polyculture-élevage)
- La famille Desnos (voir VII.2, L'humain, futur Magicien)
- La famille Ressouche, (bûcheron et la polyculture-élevage classique ; même si beaucoup de fermier font un peu bois par eux-même)
- La famille Dupuis, voir présentation de la maison de JérémY

a.1. Autres noms de famille possibles, pour inspirer les joueurs :

Les prénoms et les noms des elfes, nains (etc) se doivent d'être merveilleux. Mais pour les humains, surtout s'ils sont bas sur l'échelle sociale, il est plus logique, voir plus amusant et dépayçant, qu'ils reprennent des noms de familles qui sonnent « très vrais ». Certains noms de familles français peuvent venir de prénoms d'un aîné qui a marqué les esprits (et ces prénoms peuvent être complètement déçus de leurs usage de prénom), mais ce n'est pas forcément très parlant. **Ce qui est plus amusant, ce sont les noms de familles liés à un métier, lié à la localisation géographique de la famille, lié à une particularité physique ou morale, et pourquoi pas : lié à un outils ou même liés à un évènement particulier.** Le tout a pour objectif d'identifier la famille sans ambiguïté,

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

lors des discussions (surtout que plusieurs personnes peuvent avoir le même prénoms). Ce nom pourra reposer sur la situation actuelle de la famille, mais aussi sur la situation d'un aïeul, qui aura marqué les esprits.

Et puis ainsi, ces noms de familles mettent en valeur les noms des elfes (etc), des héros de légendes, et explique aussi peut-être que le PJ humain se forge son propre nom ou surnom, à la force de l'épée... En effet, il n'y a pas vraiment d'état civile et de carte d'identité, surtout pour les paysans. Le registre le plus précis est constitué par les avis de recherches et les affiches de propagandes (présentant les têtes couronnées). En voyageant, il est donc relativement facile de changer de nom (et même de prénom, surnom...). D'ailleurs, se nommer « Dupuis », quand on a complètement changé de région, ça n'indique plus grand chose...

Nom de famille	Signification	Nom de famille	Signification
Legrand	Famille avec au moins une personne qui est particulièrement grande.	Fontaine	Famille qui habite près d'une fontaine.
Duprès	Famille qui habite près des prairies (c-a-d des près).	Chastanier	Famille qui habite près d'un ou des châtaignier(s).
Dubois	Famille qui habite près ou dans le bois.	Charpentier	Famille de charpentiers.
Pin	Famille qui habite près d'un ou des pin(s).	Fresnel	Famille qui habite près d'un ou des frêne(s).
Beauchemin	Famille qui habite près d'un chemin.	Lafaye, Dufay	Famille qui habite près d'un ou des hêtre(s).
Marteau	Famille qui possède un bon marteau (l'outil), ou qui en fabrique, ou...	Nogier	Famille qui habite près d'un ou des noyer(s).
Dupont	Famille qui habite près d'un pont.	Holmière, Delorme	Famille qui habite près d'un ou des orme(s).
Leroux	L'un des membres est roux, ou presque toute la famille est rousse, ou un ancêtre qui a marqué les mémoires étaient roux...	Duchêne, Chesnel, Duchesne	Famille qui habite près d'un ou des chêne(s).
Lebrun	Comme Leroux, mais en brun...	Poirier	Famille qui habite près d'un ou des poirier(s).
Châtain	Comme Leroux, mais en châtain...	Pomarède	Famille qui habite près d'un ou des pommier(s).
Laroche ou Roche	Famille qui habite près d'une zone rocheuse ou près de rochers remarquables.	Prunet	Famille qui habite près d'un ou des prunier(s).
Combes ou Lacombe	Famille qui habite dans une combe (une petite vallée encaissée).	Saulière, Dussaud	Famille qui habite près d'un ou des saule(s).
Devaux, Desvaux, Vallée, Duval ou Laval	Famille qui habite dans de larges vallées, au relief plus doux.	Delteil, Dutheil, Duteil, Tillard, Dumonteil, Teil	Famille qui habite près d'un ou des tilleul(s).
Desmond, Dumont	Famille qui habite sur un point culminant local (sans que cela soit forcément le sommet de la plus haute montagne).	Caramel	Famille qui se distingue par au moins un joueur de flûte.
Rivière ou Larivière	Famille qui habite près de la Rivière.	Battmann	Famille d'un batelier (constructeur de bateau).
Laforêt	Famille qui habite près ou dans la forêt.	Galopin	Comme Chapeau, mais pour « coursier ».
Delamarre ou Lamare	Famille qui habite près d'une marre.	Menuet, Mie, Picollet, Petit ou Lepetit	Famille qui se distingue par au moins une personnes de petite taille.

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

Anterrieux	Famille qui habite entre deux rives.	Verrue	Famille avec au moins une personne qui a une grosse verrue.
Dugué	Famille qui habite près d'un gué.	Duchamps	Famille qui habite près des champs.
Lafosse ou Lafausse	Famille qui habite près d'une fosse.	Granier	La famille se caractérise par le fait d'être propriétaire d'un grenier à blé.
Boyer	Comme Chapeau, mais pour « bouvier ».	Pic	Comme pour Marteau, mais pour un ouvrier ou paysan travaillant avec un pic.
Coulomb	Comme Chapeau, mais pour « éleveur de pigeons ».	Meissonnier	Comme Chapeau, mais pour « moissonneur ».
Forestier	Comme Chapeau, mais pour « garde-forestier ».	Bros	Comme Chapeau, mais pour « charretier » (qui conduit une charrette).
Lahondes	Au moins un membre de la famille se (ou s'est) distingue(é) comme un bon lanceur de fronde.	Chapeau	Famille dont le métier du père, ou des adultes de la famille (ne soyons pas machiste) est « fabricant de chapeaux ».
Galinat	Comme Chapeau, mais pour « éleveur de volailles ».	Tournier	Comme Chapeau, mais pour « tourneur ».
Barde	Comme Chapeau, mais pour « fabricant de bâts » (en Dordogne).	Verrouil	Comme Chapeau, mais pour « serrurier ».
Fournier, Boulanger, Fournet, Moulinier ou Mousnier	La famille se caractérise (ou s'est caractérisé) par le métier de « boulanger » ou à défaut, la charge de cuir le pain du village dans le four banal (commun à tous).	Gardet	Comme pour Boulanger, mais pour « guetteur » (celui qui se tenait dans le beffroi d'une ville, pour annoncer par le son d'une cloche l'arrivée d'une troupe ennemie, un incendie, etc).
Boulestin	Comme Chapeau, mais pour « arbalétrier ».	Fabre, Farges, Faure, Ferrand, Ferrier, Fargeot.	Comme pour Chapeau, mais pour « maréchal » et « forgeron ».
Archer	Comme Chapeau, mais pour « Archer ».	Moulin, Molinier ou Monnier	Comme pour Boulanger, mais pour « Meunier » (fabriquant de farine)
Balladur	En référence à « balladoire » : fête champêtre, où on danse, chante...	Soullard ou Soulard	Au moins un membre de la famille aiment (ou aimait) la fête (mais forcément l'alcool).
Festel ou Festier	Comme chapeau, mais pour « artisans couvreurs » (noms liée aux mots désignant une tuile en ancien français).	Amour, Amoureux, Lamoureux	Au moins un membre de la famille est (ou était) un Don-Juan ou un(e) compagne(on) très démonstratif...
Bisou, Bisoux, Bise	Famille vivant dans une maison particulièrement exposée aux vents, à la bise...	Calin, Caline ou Calinet	Rien à voir avec le fait de faire des calins... Cela a vieilli, c'était pour quelqu'un de paresseux ou d'indolents.
Attention , ces significations ne sont qu'indicatives. L'onomastique n'est pas une science exacte. Et les recherches de l'auteur ne sont qu'amateurs.			

Autre « vrais » noms de famille intéressant, dont le sens est imaginable, mais dont je n'ai pas de certitude :

De Chabannes ; Dechambre; De Charrette;Défossé; Defremont; Delabarre; Delacroix; Decroix; Delage; Delagneau; Delagoutte; Delagrance; Delalande; Delamotte; Delapierre; Delarue; Delarbre; Delaporte; Delattre; Delaval; Delavault; Delepine; Deletang; Delion; Delune; Demond; Deplat; Depla; Depinay; Derive; Dequatre; Derepas; Deruelle; Desbois; Descamps; Desbrosses; Desbarres; Desboeufs; Desbordes; Deschamps; Deschasse; Desclaire;Descoins; Descours;Desfontaine; Desforges; Desfossez; Deslande; Desjoyaux; Desmarets; Desmons; Desmonts; Desmottes; Desmoulins; Desnoyers; Despierre; Desplain; Desplantes; Desplats; Despre; Destombes; Desvignes; Detre; Devaux; Deville; Devillaine; Devilaine; Dubain; Duband; Dubord; Duchemin; Duchenes;

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

Duchenne; Duciel; Duclos; Duflanc; Duflos; Dufour; Dubou; Dufeu; Dufrenoy; Dufresne; Dugrillon; Duhamel; Dujardin; Dujon; Dumant; Dumaret; Dumas; Dumielle; Dumon; Dupain; Duperrier; Dupot; Dupuy; Durand; Dutertre; Dutoit; Duval; Duveau; Vilain; Leroux ; Lesage ; Leblanc ; Lebas; Lebel; Lebeaux; Leboeuf; Lebouc; Leboulanger; Lechat; Lecharpentier; Lechene; Lechevallier; Lecoeur; Lecoin; Lécole; Lechien; Lecomte; Comte; Lecoq; Leconte; Lecornu ; Lecuyer ;Ledoux; Ledroit; Leduc; Lefranc; Leforestier; Legrand; Legras; Legros; Lejeune; Lelion; Lelièvre; Lelong; Leloup; Lemaire; Lemain; Lemaitre; Lemarquis; Lemasson; Lemerrier; Lemerle; Lemeunier; Lemoine; Lenfant; Lemoule; Lenain, Lenoble; Lenoir; Lepage; Le Phare; Leplat; Lepoutre; Lepretre; Le-Prévot; Leroi; Lesenechal; Lesoeur; Lesourd; Lessire; Letertre; Levêque; Levin; Lhomme; Lheritier; Lhuillier; Lhuissier; Loiseau; Lobbe; Labbé; Labarbe; Labarre; Labille; Labosse; Laboue; Laborderie; Laboureau; Labrosse; Labrousse; Labrousse; Lachaume; Lacaille; Lachaud; Lacombe; Lacour; Lacourt; Lacroix; Lafontaine; Laforge; Lagarde; Lagneau; Lagrange; Laigle; Lajambe; Lalande; Lallier; Laloire; Lamare; La Marmite; Lambotte; Lambour; Lami; Lamy; Lamome; Lamotte; Lamouille; Lance; Langard; Lange; Lamure; Lanery; Lanio; Lanoir; Lapierre; Laplace; Laplaine; Laporte; Larousse; Larue; Lavallée; **Lavantureux**; Laveau; Lavie; Lebarbier; Noyer...

(Merci aux annuaires papier d'exister)

2.b. Les personnages importants :

La soigneuse et la prêtresse du village : **Eugénie LEBLOND**. Eugénie est aussi l'institutrice, à l'école de Monial-le-bourg, les périodes où il y a école (c'est à dire en dehors des périodes de gros travaux agricoles).

Eugène MOURGES, un copiste : un ga qui a plein de manuscrits chez lui et qui passe ses journées à copier des manuscrits. Il vit apparemment de ce métier ; il travaille en fait pour l'université de Magie de la capitale. Il n'est pas richement vêtu, mais il a de vraies chaussettes, au pieds.

Le chef du village : **René RODIER**. Sa famille vit de la polyculture-élevage classique, avec un supplément de revenu tiré de l'activité de charbonnier de René (il fabrique et répare les chariots, les charrettes...). René RODIER n'a pas plus de savoir-faire militaire et martial que le reste de la population. Son arrière-grand-père s'est battu pour le seigneur, à la même époque que beaucoup des hommes en capacité de le faire. Il en a reçu en héritage une lance rouillée. Rien d'extraordinaire, beaucoup de famille ont gardé de tel souvenir. Il est le chef du village, car il est le plus rusé, le plus influent, et le plus dynamique.

André BOULESTIN, un paysan pauvre, mais influent auprès de la communauté, car sage et doué au travail à la ferme. En gros, c'est plus ou moins le personnage de Charles Ingalls, dans « la petite maison dans la prairie ». Sauf qu'il faut remplacer son fusil qu'il astique « au cas où », par une arbalète. Et bien-sûr, la maison familiale n'est pas aussi confortable que dans la série télévisée.

Le **vieux DUPRES** : un vieil homme célibataire et un peu alcoolique. Un bon choix de victime pour des emprunts, car s'il a des outils, il s'en sert peu. Et comme il est vieux, alcoolique et con, il fait peu attention à ses affaires, et les autres villageois font peu attention à ses ralleries. Vous, les enfants, vous ne le savez pas, mais c'est sûr que quand il mourra, sa maison sera abandonnée et vide quelques mois (puisqu'il n'a pas de descendant), puis le chef du village la réquisitionnera pour y loger un ou une jeune du village. Faut pas gâcher le temps de travail qu'il a fallu pour montrer les murs, le toit de la maison, les outils entreposés...

III.3. La maison de Jérémy :

Évidemment, à travers l'exemple de la maison de la famille de Jérémy, vous pouvez vous faire une idée de la plupart des maisons du village, et notamment celles de la famille de vos PJ (surtout pour les enfants humains).

Jérémy est l'aîné de la famille DUPUIS, qui habite la maison, à côté du puits, dans le « haut » du village. Il a 2 petites sœurs. Sa famille vit – survit – de la polyculture-élevage. Ils ont un petit troupeau de chèvres, un cochon, un potager d'où ils tirent la majorité de leurs légumes, un champs de patates, des champs de céréales et des prés.

Les champs de céréales sont surtout là pour payer les impôts. En effet, à Champs-sur-Gave, les impôts se présentent surtout sous la forme d'une taxe en sac de céréales, lié au nombre de membres de la famille. Le Conte et le Roi en ont décidé ainsi, car Champs-sur-Gave est dans des secteurs du royaume qui produisent facilement des céréales. Une fois la part de charge prélevée, l'excédent de production est mise en commun avec tout le village, et placé dans le grenier à grains collectifs. Le grain sera transformé en farine et en pain au moulin collectif (municipal, en quelques sortes).

Les prés servent évidemment au pâturage des chèvres, mais pour une bonne part sont surtout fauchés, pour faire du foin. Ce foin est placé dans le grenier à foin familial. Il servira à nourrir les chèvres durant l'hiver. Le troupeau pâture aussi sur les prairies communales. Ces prairies collectives sont les plus loin du villages et le moins bien entretenues. Elles se bagarrent avec des ronces et les bosquets, et elles forment la frontière avec la forêt inhospitalière.

Le champs de patates doit fournir assez de pommes-de-terre pour la famille durant une année, en plus des légumes et fruits de saisons (tirés notamment du potager). Les patates trop petites, pas mure, noires ou moisies, sont donné en bouilli tout au long de l'année au cochon, en plus des épiluchures. Quand le cochon est suffisamment gras, ou que la famine risque de frapper, le cochon est tué. Cela s'accompagne ensuite d'un long

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

travail de transformation de TOUTE la viande (conter une semaine presque à temps plein, puis ensuite des corvées plus ponctuelles). Bonne-en-mallant, il y a ainsi un cochon par an, parfois 2 les années clémentes..

Les DUPUIS habitent une petite maison. Le Rez-de-chaussé est l'unique pièce habitable. Elle compte une cheminée sur un bord, la couche des parents et celles des enfants, une table, des bancs et des tabourets. La moitié nord du rez de chaussé est l'étable où les chèvres et le cochon passent l'hiver. Il n'y a pas de séparation entre l'étable et l'habitation, si ce n'est une barrière en bois. L'objectif est bien sûr de profiter de la chaleur des animaux, durant la saison froide. Parfois, ils dorment même avec une chèvre, en guise de couverture chauffante.

La maison compte un étage qui est en réalité le grenier à foin de la famille. Ils y conservent aussi quelques paniers de patates (etc). L'épaisseur de foin sert aussi d'isolant contre le froid.

Les murs de la maison sont en pierres (rarement taillées) celées par du mortier de mauvaise qualité. Les murs de pierres forment tout le rez-de-chaussé et supportent les poutres du grenier, mais au-dessus, c'est un mure en colombage et torchis. Un bardage en planches brutes est rajouté sur les façades particulièrement exposées aux vents et à la pluie.

La maison conte une unique porte, ouvrant au Sud-Est et une unique fenêtre, ouvrant au Sud-Ouest. Il n'y a pas de verre pour les fenêtres (ni simple vitrage, ni double vitrage...). La fenêtre est donc une ouverture brute, fermée par de solide et épais volet. La plus grande partie de l'année, le volet est fermé, ainsi que presque toute les nuits, même en été. Ouvrir porte et fenêtre : la lumière entre dans la maison, mais le froid aussi. Porte et fenêtre calfeutrés : on se protège au mieux du froid, mais on serait dans l'obscurité totale, si le feu ne produisait pas l'équivalent moderne d'une lumière tamisée. Les expositions Sud-est et Sud-ouest permettent de profiter au mieux de la chaleur du soleil à la belle saison.

La pièce d'habitation est donc différemment spacieuse selon la saison : selon qu'il faut compter avec la présence ou non des animaux dans l'étable. Une trappe et une échelle permettent en hivers de se rendre dans le grenier, alors qu'à la belle saison, on y entrepose les foin à partir d'une porte latérale murale, suspendu à 2 m du sol. C'est la même échelle qui est déplacé selon les besoins : à la porte ou à la trappe. La pièce d'habitation est encombrée de tout un tas d'outils et d'ustensiles : faux, hache, fléau (à céréales), marteau (tout en bois), fourche (toute en bois), bêche, van, brouettes, sots, paniers, etc... C'est donc tout un art paysan de ranger tout cela, dans un espace réduit et sans disposer d'armoire ni d'autres meubles que 2 ou 3 coffres rudimentaires.

Une crémaillère pend dans la cheminée, de sorte de pouvoir suspendre la marmite à la hauteur souhaitée, au dessus des flammes ou des braises du feu. Il y a aussi de grosses poiles aux immenses manches (facilement 1m), de sorte que l'extrémité ne soit pas trop chaude (et oui, les alliages modernes n'existent pas). Des ficelles pendent du plafond pour maintenir ces manches proéminent : il serait dommage que le repas du jour, cuisant dans la poile, benne malencontreusement sur les buches...

Les DUPUIS ont aussi, à côté de leur maison, un gros tas de bois, soigneusement empilé, sous un abris sommaire en bois. Il faut tout les ans aller chercher du bois en forêt, de sorte de le laisser « sécher » 2 ans, avant de s'en servir pour se chauffer.

La porcherie jouxte la maison, ainsi qu'un petit poulailler. Les DUPUIS partagent les œufs, la viande et les plumes des poules avec leur voisins, qui eux ont un clapier et leur font partager la viande et la peau des lapins.

La famille DUPUIS dispose de tout les ustensiles pour transformer le lait de chèvres en yaourt liquide, fromage-blanc, beurre et fromage (**Note : vérifier que l'on peut faire du beurre et du yaourt liquide avec du lait de chèvre**). En dehors de varier les goûts et les menus, transformer ainsi le lait permet de l'avoir sous une forme aillant une longue conservation, peu volumineuse, et facilement transportable. En effet, si par exemple la famille bénéficie d'un excédent de production, elle a plus facile de transporter des fromages, jusqu'au marché de Monial-le-Bourg, plutôt que de transporter le lait : il faudrait alors des tonneaux bien étanches. Le lait serait plus lourd et plus volumineux, et risquerait aussi de « tourner », et même de devenir impropre à la consommation... Dans une cave, ou toute pièce bien fraîche, le fromage peu aussi se garder longtemps. Par exemple, si le foin viens à manquer, en hivers, les chèvres donneront peu de lait, on pourra alors conter sur la réserve de fromage pour se nourrir.

La famille DUPUIS troque aussi, avec les voisins, ses fromages contre du miel. Le miel va permettre de fabriquer des « confitures » (ou tout au moins un ancêtre de nos confitures modernes). Le miel remplace en effet le sucre en poudre moderne. Cela va permettre de varier les goûts et les menus, mais aussi de conserver longtemps les récoltes des fruits « fragiles ». Le mélange (avec cuisson, etc) avec le miel donne un produit pâteux concentré en sucre. Hors, si cette concentration est suffisamment importante, elle tend à limiter le développement des micro-organismes... Bref, le produit moisi ou pourrit bien moins facilement que si les fruits étaient restés en l'état. Si en plus, le pot est fermé de façon hermétique, les DUPUIS mettent toute leur chance de leur côté...

Comme quelques familles, les DUPUIS ont un chien. Il les aide avec le troupeau de chèvre, et il tient compagnie. Il se débrouille par lui-même pour trouver tout ou parti de sa nourriture. Les parents lui laissent lécher les casseroles, ronger les os... En cas de danger, il est cancer le sentir et avertir se maîtres, voir se battre et défendre ses maîtres. Les parents le font souvent accompagner les enfants. Malgré-tout, il n'est pas spécifiquement dressé à attaquer sur ordre ou à garder la propriété, par exemple. De tels dressages restent particulièrement rare, et relèvent plutôt des chansons qui racontent les parties de chasse sportive des seigneurs.

Bibliographie pour recherches complémentaires :

Le village typique et la maison typique (de Jérémy), sont définis en assemblant des éléments disparates connus par l'auteur, mais ne correspondent pas forcément à des éléments historiques fiables ensemble : à un siècle et une région donnée.

Le travail de Casus Belli, avec la présentation du village médiéval modulable « Almarande » (n°39), respecte bien plus le contexte médiéval, avec les relations de vassalité et la grande misère des cottiers (le plus bas niveau social). Malheureusement, la présentation n'est pas suffisamment détaillée pour faire vivre une forme de « vie quotidienne paysanne » (aspect intéressant pour cette campagne).

Le livre « Le Moyen Age pour les nuls », Collection « Pour les nuls », aux Editions Firts, de Pierre Langevin, paru en 2007, peut sans doute apporter des éléments intéressants **(A confirmer)**.

La série de livre "vie quotidienne au temps de..." sont apparemment plus abordable et très intéressants **(A confirmer)**.

Une partie des émissions de radio « les lundis de l'histoire » sur France Culture portent sur le Moyen-Age, et sont consultables par Podcast **(A confirmer)**.

Prévoir 2 plans, à chaque fois : pour le village, pour le secteur du village, et pour le Bourg. A chaque fois : une version A4 annoté, dans le « Livret Meneur de Jeu », et une version avec moins d'annotation, sur plusieurs A4 (à imprimer, découper et accoler, pour en faire un vaste poster), dans le « Livret Joueurs ». Ce sera la dernière chose à faire pour la campagne.

L'illustration d'outils agricoles, avec les noms, seraient un important «plus ». Par exemple le fléau à grain, avec son utilisation. Un peu comme le catalogue illustré des armes, armures et équipement divers, d'un jdr classique.

A préciser :

Moulin municipale (farine et cuit) (à eau? à vent? À la force animal?)

Position social des paysans par rapports aux seigneurs. Leur pauvreté pourraient les assimiler à des esclaves, mais malgré tout, est-ce qu'ils APPARTIENNENT réellement aux seigneurs ? A priori non, mais il faut préciser ça...

IV. Déroulement type d'une année :

A compléter.

Le document contera une synthèse météorologique basée sur les vraies données d'un département français, ainsi qu'un calendrier grossier des périodes de gros travaux agricoles (moisson, fenaison, etc...)

Cela comptera donc probablement finalement plusieurs pages A4.

V. Présentation des Annexes :

V.1. Annexe 1 : aide de jeu d'Olivier FANTON

Olivier FANTON n'est pas le premier venu, parmi les rôlistes jouant à D&D. Son nom est par exemple indiqué à la 1^o page du MdJ¹⁴, à « version française » « relecture ». C'est aussi lui qui tenait la F.A.Q. de l'éditeur français Asmodee.

Son aide de jeu est la base du livret, bien qu'elle est été reprise avec de toutes petites modifications. Par respect, et par souci authenticité, il était important de fournir aussi l'Aide de Jeu initiale.

On peut télécharger aussi cette aide de jeu à l'adresse : <http://olivier.fanton.free.fr/dndadj01.htm>

V.2. Annexe 2 : les pré-tirés proposés

Tout les pré-tirés enfant du village sont présentés dans cette annexe.

V.3. Annexe 3 à 5 : Synoptiques complémentaires

Le synoptique de la campagne est présenté page 11, partie : « I.6.Synoptique de la campagne ». Les synoptiques complémentaires sont là pour donner des pistes pour exploiter cette campagne sur d'autres projets.

Annexe 3 : Pistes et Clefs pour : Adapter la campagne "Jouez la jeunesse de votre Héros !" à d'autres contextes

Annexe 4 : Trame pour : La campagne "Apprentissage" envisagée après la campagne D&D 3.5 "Jouez la jeunesse de votre Héros !"

Annexe 5 : Clefs et pistes pour une épopée intergénérationnelle, à D&D 3.5

V.4. Annexe 6 à 11 : feuilles de PJ vierge.

Attention !

La campagne est rédigée initialement pour être jouée à D&D 3.5, mais pour qu'un maximum de personne puisse y jouer, nous vous fournissons une feuille de PJ D&D 3.5, mais aussi D&D 3.0 et Pathfinder RPG. Alors soyez attentif à la feuille de PJ que vous allez imprimer.

De plus, il y a à chaque fois 2 versions de la feuille : 2 pour D&D 3.0, 2 pour D&D 3.5 et 2 pour Pathfinder RPG.

Sur la première version, il apparaît dans les premières armes : Attaques à mains nues et Jet de pierres. Et au verso, comme campagne en cours, il est inscrit "Jouez la jeunesse de votre héros !". Pour les joueurs qui voudraient poursuivre un peu la vie du PJ avec cette feuille (jusqu'à niveau 3-4 par exemple), c'est donc "pas top" : ils devront rayer les imprimés.

C'est pourquoi il y a une deuxième version, sans ces données imprimées directement.

Dans le détail, ces feuilles n'ont pas encore fait leurs preuves autour d'une table. Je crains surtout que le tableau en haut à gauche du verso soit trop petit.

Annexe 6 : feuille de PJ vierge, **pour D&D 3.0**, version **A**

Annexe 7 : feuille de PJ vierge, pour D&D 3.0, version **B**

Annexe 8 : feuille de PJ vierge, **pour D&D 3.5**, version **A**

Annexe 9 : feuille de PJ vierge, pour D&D 3.5, version **B**

Annexe 10 : feuille de PJ vierge, pour **Pathfinder RPG**, version **A**

Annexe 11 : feuille de PJ vierge, pour Pathfinder RPG, version **B**

V.5. Annexe 5 : Les testeurs :

Liste des testeurs de la campagne, lors des alpha-testes et des bêta-testes. Transcription de quelques commentaires et anecdotes.

VI. Annexe 1 : aide de jeu d'Olivier FANTON

Jouer des enfants

Aide de Jeu, pour Dungeons & Dragons, d'Olivier FANTON

Les personnages de Dungeons & Dragons sont normalement assez vieux pour être considérés comme des adultes (du moins assez vieux dans le monde de D&D !). Ils sont des aventuriers débutants avec un métier et un certain entraînement dans leur classe. Je propose dans cet article des règles pour générer des personnages plus jeunes : des enfants ou des adolescents.

Catégorie d'âge selon la race

Race	Enfant	Adolescent	Adulte
Humains	7 ans (6+1d4)	11 ans (10+1d4)	15 ans
Demi-elfes	8 ans (7+1d6)	14 ans (13+1d6)	20 ans
Demi-orques	6 ans (5+1d4)	10 ans (9+1d4)	14 ans
Elfes	20 ans (15+5d6)	46 ans (39+7d10)	110 ans
Gnomes	14 ans (12+2d6)	25 ans (23+2d8)	40 ans
Halfelins	8 ans (7+1d6)	14 ans (13+1d6)	20 ans
Nains	15 ans (13+2d8)	30 ans (29+1d10)	40 ans

Caractéristiques

Lors de la création d'un enfant ou d'un adolescent, les valeurs de caractéristiques sont tirées normalement sur quatre dés. La somme des trois meilleurs dés sera la valeur du personnage une fois adulte. Il faut la noter dans un coin de la feuille de personnage. Pour l'instant, ses caractéristiques sont égales à la somme des trois plus mauvais dés ! Cela donne une amplitude de progression variable, comprise entre 0 et 5 points.

Par exemple, je lance les dés et j'obtiens 4, 3, 2 et 5. Mon score adulte est de $4+3+5 = 12$ et mon score jeune est de $4+3+2 = 9$.

Les éventuels modificateurs dus à la race sont appliqués ensuite.

Jouer un enfant

Un enfant est un personnage de taille P (quelque soit sa race). Sa vitesse de déplacement est donc de 6 mètres, il a un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et à la CA et il est limité dans le choix des armes qu'il peut utiliser. Les enfants ont un malus de -2 en Force à cause de leur carrure fragile (leur valeur minimale de Force est de 1).

Un enfant n'a pas encore de classe. A la place, il dispose temporairement d'un demi dé de vie racial d'humanoïde et de 1d4 pv (plus le bonus de Constitution). Il choisit tout de même une classe comme tout autre personnage, mais puisqu'il commence à peine son apprentissage, il est très limité dans ses capacités. Il a la moitié des points de compétences d'un personnage niveau 1 de sa classe et sa race. C'est-à-dire deux fois le nombre de base au lieu de 4 fois. le degré de maîtrise maximal est de 2 pour les compétences de classe et de 1 pour les compétences hors classe.

Par exemple, un enfant humain ayant 12 en Int et se destinant à être rôdeur peut dépenser $2 \times (6+1+1) = 16$ points de compétences (au lieu de 32).

Un enfant humain a un don, tandis que ceux d'autres races n'en ont aucun.

Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes sont de +0. Il n'a aucune des aptitudes de sa classe et ne connaît aucun sort.

Exemple: Herman, Humain, futur rôdeur, 9 ans.

For 11 (16), Dex 6 (10), Con 10 (13), Int 12 (16), Sag 8 (13), Cha 6 (9).

Combat: 5 pv, bonus aux attaques au corps à corps +0, Bonus aux attaques à distance -2.

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

Compétences: Détection +3 (dm* 2, Vigilance +2, Sag -1), Déplacement silencieux +0 (dm 2, Dex -2), Discrétion +4 (dm 2, taille +4, Dex -2), Dressage +0 (dm 2, Cha -2), Escalade +0 (dm 2, Dex -2), Fouille +3 (dm 2, Int +1), Perception auditive +3 (dm 2, Vigilance +2, Sag -1), Survie +1 (dm 2, Sag -1)
Don: Vigilance.
(* dm = degré de maîtrise)

Jouer un adolescent

Les adolescents sont plus proches de l'âge adulte. Ils n'ont plus le malus en Force des enfants, et ils gagnent deux points dans leurs caractéristiques physiques (For, Dex, Con) et un point dans leurs caractéristiques mentales (Int, Sag, Cha), mais sans pouvoir dépasser leur score adulte.

Un adolescent appartient à la même catégorie de taille qu'un adulte.

Il a toujours un bonus de base à l'attaque nul, mais ses bonus aux sauvegarde sont égaux à la moitié de ceux de sa classe. Les apprentis druides, ensorceleurs, magiciens et prêtres connaissent les sorts de niveau 0, mais pas encore ceux de niveau 1. Il ne maîtrise pas encore ses futures aptitudes de classe. Par contre, il a les PV, les points de compétence et les dons d'un personnage de niveau 1 adulte.

Exemple: Herman, Humain, apprenti rôdeur, 12 ans.

For 15 (16), Dex 8 (10), Con 12 (13), Int 13 (16), Sag 9 (13), Cha 7 (9).

Combat: 11 pv, bonus aux attaques au corps à corps +2, Bonus aux attaques à distance -1.

Compétences: Détection +5 (dm 4, vigilance +2, Sag -1), Déplacement silencieux +3 (dm 4, Dex -1), Discrétion +3 (dm 4, Dex -1), Dressage +2 (dm 4, Cha -2), Escalade +3 (dm 4, Dex -1), Fouille +5 (dm 4, Int +1), Perception auditive +5 (dm 4, vigilance +2, Sag -1), Survie +3 (dm 4, Sag -1)

Don: Attaque en puissance, Vigilance.

En devenant adulte (à 15 ans), Herman obtiendra ses caractéristiques définitives, améliorera son attaque et ses sauvegardes et gagnera la capacité du rôdeur à utiliser deux armes et à pister.

VII. Annexe 2 : les prêtirés proposés

VII.1. Jérémy, humain futur paysan :

Jérémy DUPUIS				
ENFANT 7 ans	ADOLESCENT 11 ans	ADULTE 15 ans	Pas d'age de départ, car pas de formation à une classe d'aventurier et pas de temps entre « adulte » et « niv 1 »	Gens du Peuple
Futur Gens du Peuple , Humain, de taille P Pv : 4, Init : -1 Déplacement : 6 m (4 cases) CA : 10, contact 10, pris au dépourvu 11 BBA/lutte : 0/-5 Attaque : mains nues (-5, 1d2-1 non létaux) Jets de sauvegarde : Réf -1, Vig 0, Vol -1 Caractéristiques : For 8(-1), Dex 8(-1), Con 10(0), Int 8(-1), Sag 9(-1), Cha 10(0) Compétences : Escalade(dm2)+1, Natation(dm2)+1, Bluff+2, Intimidation+2 Dons : Persuasion	Futur Gens du Peuple, Humain, de taille M Pv : 4, Init : 0 Déplacement : 9 m (6 cases) CA : 10, contact 10, pris au dépourvu 10 BBA/lutte : 0/+1 Attaque : mains nues (-3, 1d3-1 non létaux) Jets de sauvegarde : Réf 0, Vig 0, Vol 0 Caractéristiques : For 12(+1), Dex 10(0), Con 10(0), Int 8(-1), Sag 10(0), Cha 10(0) Compétences : Profession(Fermier)(dm1)+1, Profession(Pêcheur)(dm1)+1, Profession(Bucheron)(dm1)+1, Artisanat(Scieur)(dm1)0, Diplomatie+2, Fouille+1, Psychologie+2, Renseignement+2, Escalade(dm2)+3, Natation(dm2)+3 Dons : Négociation, Fin Limier	Gens du Peuple niv1, Humain, de taille M Pv : 8, Init : +1 Déplacement : 9 m (6 cases) CA : 11, contact 11, pris au dépourvu 10 BBA/lutte : 0/+1 Attaque : mains nues (-3, 1d3+1 non létaux) Attaque : Hache (+1, 1d6+1) Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +1, Vol 0 Caractéristiques : For 12(+1), Dex 12(+1), Con 11(+1), Int 8(-1), Sag 10(0), Cha 10(0) Compétences : Profession(Fermier)(dm2)+2, Profession(Pêcheur)(dm2)+2, Profession(Bucheron)(dm2)+2, Artisanat(Scieur)(dm2)+1, Escalade+3, Natation+3 Dons : Athlétisme, Robustesse Arme Courante maîtrisée : Hache ¹⁵		

¹⁵D'après les règles, la Hache n'est pas dans la liste des armes courantes, mais puisque Javeline, Morgentern et Masse d'arme lourde y sont, je me permet, en règle maison, que la hache d'un bucheron le soit aussi. Je définis cette hache de bucheron comme faisant 1d6 dégâts tranchant (la « hache de combat » des règles fait 1d8).

VII.2. L'humain, futur Magicien (de type Enchanteur) :

Séverin DESNOS				Enchanteur
ENFANT 7 ans	ADOLESCENT 11 ans	ADULTE 15 ans	Age normal de DEPARTS (22ans par ex)	
<p>Futur Enchanteur, Humain, de taille P Pv : 4, Init : -1 Déplacement : 6 m (4 cases) CA : 10, contact 10, pris au dépourvu 11 BBA/lutte : 0/-5 Attaque : mains nues (-5, 1d2-1 non létaux) Jets de sauvegarde : Réf -1, Vig 0, Vol -1 Caractéristiques : For 6(-2), Dex 9(-1), Con 10(0), Int 12(+1), Sag 8(-1), Cha 8(-1) Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm), Discrétion(dm), Équilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons :</p>	<p>Futur Enchanteur, Humain, de taille M Pv : 5, Init : +1 Déplacement : 9 m (6 cases) CA : 11, contact 11, pris au dépourvu 10 BBA/lutte : 0/-1 Attaque : mains nues (-5, 1d3-1 non létaux) Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +1, Vol 0 Caractéristiques : For 8(-1), Dex 11(+1), Con 12(+1), Int 13(+2), Sag 9(-1), Cha 9(-1) Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm), Discrétion(dm), Équilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons :</p>	<p>Futur Enchanteur, Humain, de taille M Pv : 6, Init : +2 Déplacement : 9 m (6 cases) CA : 12, contact 12, pris au dépourvu 10 BBA/lutte : 0/-1 Attaque : mains nues (-5, 1d3-1 non létaux) Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +2, Vol +1 Caractéristiques : For 8(-1), Dex 14(+2), Con 13(+2), Int15(+3), Sag 10(0), Cha 12(+1) Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm), Discrétion(dm), Équilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons : Grimoire : Tous les « tours de magie » (sorts niv 0)</p>	<p>Magicien (Enchanteur) niv1, Humain, de taille M Pv : 4, Init : +2 Déplacement : 9 m (6 cases) CA : 12, contact 12, pris au dépourvu 10 BBA/lutte : 0/-1 Attaque : mains nues (-5, 1d3-1 non létaux) Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +2, Vol +2 Caractéristiques : For 8(-1), Dex 14(+2), Con 13(+2), Int15(+3), Sag 10(0), Cha 12(+1) Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm), Discrétion(dm), Équilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons : École de prédilection : Enchantement École interdite : Abjuration Grimoire : « tours de magie » ... +les autres aptitudes de classe</p>	

VII.3. La demi-elfe, future Barde :

Le P(N)J demi-elfe commence la campagne à l'âge de 12 ans (encore enfant).

Blandine DUTILLEULE				Barde
ENFANT 8 ans	ADOLESCENT 14 ans	ADULTE 20 ans	Age normal de DEPARTS (27ans par ex)	
<p>Futur Barde, Demi-Elfe, de taille P Pv : 4, Init : -1 Déplacement : 6 m (4 cases) CA : 10, contact 10, pris au dépourvu 11 BBA/lutte : 0/-6 Attaque : mains nues (-5, 1d2-2 non létaux) Jets de sauvegarde : Réf -1, Vig 0, Vol -2 Caractéristiques : For 6(-2), Dex 9(-1), Con 10(0), Int12(+1), Sag 6(-2), Cha 12(+1) Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm), Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons :</p>	<p>Futur Barde, Demi-Elfe, de taille M Pv : 6, Init : +1 Déplacement : 9 m (6 cases) CA : 11, contact 11, pris au dépourvu 10 BBA/lutte : 0/0 Attaque : mains nues (-4, 1d3 non létaux) Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig 0, Vol -1 Caractéristiques : For 10(0), Dex 11(+1), Con 10(0), Int 13(+2), Sag 7(-2), Cha 13(+2) Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm), Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons :</p>	<p>Futur Barde, Demi-Elfe, de taille M Pv : 6, Init : +2 Déplacement : 9 m (6 cases) CA : 12, contact 12, pris au dépourvu 10 BBA/lutte : 0/+1 Attaque : mains nues (-3, 1d3+1 non létaux) Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig 0, Vol 0 Caractéristiques : For 12(+1), Dex 14(+2), Con 10(0), Int 13(+2), Sag 8(-1), Cha 15(+3) Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm), Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons :</p>	<p>Barde niv1, Demi-Elfe, de taille M Pv : 6, Init : +2 Déplacement : 9 m (6 cases) CA : 12, contact 12, pris au dépourvu 10 BBA/lutte : 0/+1 Attaque : mains nues (+1, 1d3+1 non létaux) Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig 0, Vol +1 Caractéristiques : For 12(+1), Dex 14(+2), Con 10(0), Int 13(+2), Sag 8(-1), Cha 15(+3) Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm), Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons : Armure : +les autres aptitudes de classe</p>	
+ les autres caractéristiques raciales des Demi-Elfes				

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

VII.4. Le demi-orque, futur Guerrier (de type brute à Masse d'Arme) :

Le P(N)J demi-orque commence la campagne à l'âge de 6 ans (encore enfant).

Gurob DEBOUT				
ENFANT 6 ans	ADOLESCENT 10 ans	ADULTE 14 ans	Age normal de DEPARTS (18ans par ex)	
<p>Futur Guerrier , Demi-Orque, de taille P Pv : 4, Init : Déplacement : 6 m (4 cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA/lutte : 0/ Attaque : mains nues (, 1d2- non létaux) Jets de sauvegarde : Réf , Vig , Vol Caractéristiques : For 11(+1), Dex 10(0), Con 10(0), Int 6(-2), Sag 9(-1), Cha 6(-2) Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm) ,Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons :</p>	<p>Futur Guerrier, Demi-Orque, de taille M Pv : 11, Init : Déplacement : 9 m (6 cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA/lutte : 0/ Attaque : mains nues (, 1d2- non létaux) Jets de sauvegarde : Réf , Vig , Vol Caractéristiques : For 15(+3), Dex 12(+1), Con 12(+1), Int7(-2), Sag 10(0), Cha 6(-2) Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm) ,Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons :</p>	<p>Futur Guerrier, Demi-Orque, de taille M Pv : 13, Init : Déplacement : 9 m (6 cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA/lutte : 0/ Attaque : mains nues (, 1d2- non létaux) Jets de sauvegarde : Réf , Vig , Vol Caractéristiques : For 15(+3), Dex 14(+2), Con 15(+3), Int 8(-1), Sag 12(+1), Cha 6(-2) Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm) ,Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons :</p>	<p>Guerrier niv1, Demi-Orque, de taille M Pv : 13, Init : Déplacement : 9 m (6 cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA/lutte : +1/ Attaque : mains nues (, 1d2- non létaux) Jets de sauvegarde : Réf , Vig , Vol Caractéristiques : For 15(+3), Dex 14(+2), Con 15(+3), Int 8(-1), Sag 12(+1), Cha 6(-2) Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm) ,Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons : Armure (s) : Arme(s) : +les autres aptitudes de classe</p>	Guerrier
+ les autres caractéristiques raciales des Demi-Orques				

VII.5. L'elfe, future Druides :

Le P(N)J elfe commence la campagne à l'âge de 102 ans (quasiment adulte) ; à moins de choisir une des autres option proposée, comme le passage successif à différents PJ elfe. Voir la partie : « II.9.a.4 Elfes »

Guenièvre DUTILLEULE				
ENFANT 20 ans (Riel de 25 à 28 ans?)	ADOLESCENT 46 ans (Ivorwem de 55 à 58 ans?)	ADULTE 110 ans (Guenièvre DUTILLEULE)	Age normal de DEPARTS (145ans par ex)	
<p>Futur Druides, Elfe, de taille P Pv : 4, Init : Déplacement : m (cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA/lutte : / Attaque : mains nues (, 1d2- non létaux) Jets de sauvegarde : Réf , Vig , Vol Caractéristiques : For (), Dex (), Con (), Int (), Sag (), Cha () Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm) ,Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons :</p>	<p>Futur Druides, Elfe, de taille P Pv : 4, Init : Déplacement : m (cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA/lutte : / Attaque : mains nues (, 1d2- non létaux) Jets de sauvegarde : Réf , Vig , Vol Caractéristiques : For (), Dex (), Con (), Int (), Sag (), Cha () Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm) ,Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons :</p>	<p>Futur Druides, Elfe, de taille M Pv : 4, Init : Déplacement : m (cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA/lutte : / Attaque : mains nues (, 1d2- non létaux) Jets de sauvegarde : Réf , Vig , Vol Caractéristiques : For (), Dex (), Con (), Int (), Sag (), Cha () Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm) ,Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons :</p>	<p>Druides niv1, Elfe, de taille M Pv : 4, Init : Déplacement : m (cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA/lutte : / Attaque : mains nues (, 1d2- non létaux) Jets de sauvegarde : Réf , Vig , Vol Caractéristiques : For (), Dex (), Con (), Int (), Sag (), Cha () Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm) ,Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons : Armure(s) : Arme(s) : Compagnon animal : +les autres aptitudes de classe</p>	Druides
+ les autres caractéristiques raciales des Elfes				

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

VII.6. Le gnome, futur Magicien (de type Illusionniste) :

Le P(N)J gnome commence la campagne à l'âge de 32 ans (déjà adolescent).

Seebo, du clan Ningel, Famille Aumont				
ENFANT 14 ans	ADOLESCENT 25 ans	ADULTE 40 ans	Age normal de DEPARTS(71ans par ex)	Illusionniste
Futur Illusionniste, Gnome, de taille P Pv : 4, Init : Déplacement : m (cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA/lutte : / Attaque : mains nues (, 1d2- non létaux) Jets de sauvegarde : Réf , Vig , Vol Caractéristiques : For (), Dex (), Con (), Int (), Sag (), Cha () Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm) ,Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons :	Futur Illusionniste, Gnome, de taille P Pv : 4, Init : Déplacement : m (cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA/lutte : / Attaque : mains nues (, 1d2- non létaux) Jets de sauvegarde : Réf , Vig , Vol Caractéristiques : For (), Dex (), Con (), Int (), Sag (), Cha () Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm) ,Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons :	Futur Illusionniste, Gnome, de taille P Pv : 4, Init : Déplacement : m (cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA/lutte : / Attaque : mains nues (, 1d2- non létaux) Jets de sauvegarde : Réf , Vig , Vol Caractéristiques : For (), Dex (), Con (), Int (), Sag (), Cha () Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm) ,Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons : Grimoire : Tous les « tours de magie » (sorts niv 0)	Magicien (Illusionniste) niv1 , Gnome, de taille P Pv : 4, Init : Déplacement : m (cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA/lutte : / Attaque : mains nues (, 1d2- non létaux) Jets de sauvegarde : Réf , Vig , Vol Caractéristiques : For (), Dex (), Con (), Int (), Sag (), Cha () Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm) ,Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons : Grimoire : « tours de magie » ... +les autres aptitudes de classe	
+ les autres caractéristiques raciales des Gnomes				

VII.7. L'Halfelin, futur Roublard (de type cambrioleur) :

Le P(N)J Halfelin commence la campagne à l'âge de 12 ans (encore enfant).

Wellby Lancebricole, famille Delaunay				
ENFANT 8 ans	ADOLESCENT 14 ans	ADULTE 20 ans	Age normal de DEPARTS(24ans par ex)	Roublard
Futur Roublard, Halfelin, de taille P Pv : 4, Init : Déplacement : m (cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA/lutte : / Attaque : mains nues (, 1d2- non létaux) Jets de sauvegarde : Réf , Vig , Vol Caractéristiques : For (), Dex (), Con (), Int (), Sag (), Cha () Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm) ,Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons :	Futur Roublard, Halfelin, de taille P Pv : 4, Init : Déplacement : m (cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA/lutte : / Attaque : mains nues (, 1d2- non létaux) Jets de sauvegarde : Réf , Vig , Vol Caractéristiques : For (), Dex (), Con (), Int (), Sag (), Cha () Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm) ,Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons :	Futur Roublard, Halfelin, de taille P Pv : 4, Init : Déplacement : m (cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA/lutte : / Attaque : mains nues (, 1d2- non létaux) Jets de sauvegarde : Réf , Vig , Vol Caractéristiques : For (), Dex (), Con (), Int (), Sag (), Cha () Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm) ,Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons :	Roublard niv1 , Halfelin, de taille P Pv : 4, Init : Déplacement : m (cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA/lutte : / Attaque : mains nues (, 1d2- non létaux) Jets de sauvegarde : Réf , Vig , Vol Caractéristiques : For (), Dex (), Con (), Int (), Sag (), Cha () Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm) ,Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons : Armure(s) : Arme(s) : +les autres aptitudes de classe	
+ les autres caractéristiques raciales des Halfelins				

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

VII.8. Le Nain, futur Prêtre (de Moradin) :

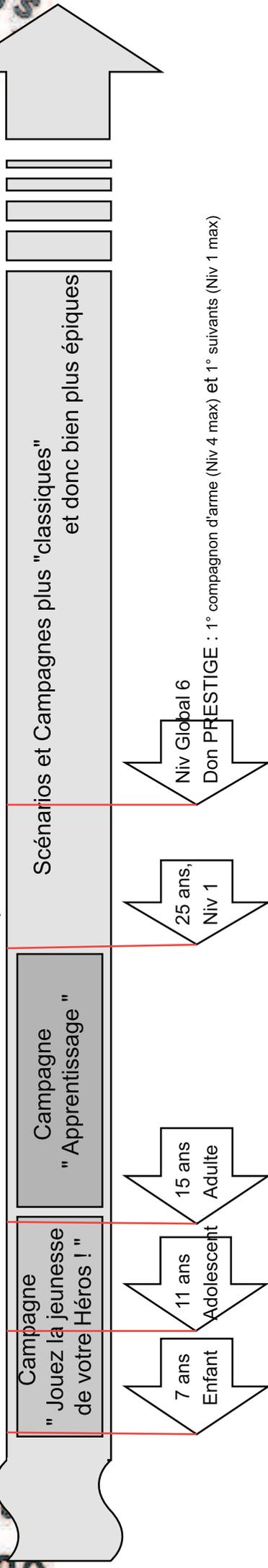
Le P(N)J Nain commence la campagne à l'age de 32 ans (déjà adolescent).

Veit, du clan Luteghr, famille Marchal				
ENFANT 15 ans	ADOLESCENT 30 ans	ADULTE 40 ans	Age normal de DEPARTS(64ans par ex)	Prêtre de Marodin
Futur Prêtre, Nain, de taille P Pv : 4, Init : Déplacement : m (cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA /lutte : / Attaque : mains nues (, 1d2- non létaux) Jets de sauvegarde : Réf , Vig , Vol Caractéristiques : For (), Dex (), Con (), Int (), Sag (), Cha () Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm) ,Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons :	Futur Prêtre, Nain, de taille P Pv : 4, Init : Déplacement : m (cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA /lutte : / Attaque : mains nues (, 1d2- non létaux) Jets de sauvegarde : Réf , Vig , Vol Caractéristiques : For (), Dex (), Con (), Int (), Sag (), Cha () Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm) ,Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons :	Futur Prêtre, Nain, de taille M Pv : 4, Init : Déplacement : m (cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA /lutte : / Attaque : mains nues (, 1d2- non létaux) Jets de sauvegarde : Réf , Vig , Vol Caractéristiques : For (), Dex (), Con (), Int (), Sag (), Cha () Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm) ,Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons : Domaine : ... et ..., uniquement les « oraisons »	Prêtre niv1 , Nain, de taille M Pv : 4, Init : Déplacement : m (cases) CA : , contact , pris au dépourvu BBA /lutte : / Attaque : mains nues (, 1d2- non létaux) Jets de sauvegarde : Réf , Vig , Vol Caractéristiques : For (), Dex (), Con (), Int (), Sag (), Cha () Compétences : Acrobatie(dm), Déplacement silencieux(dm), Détection(dm) ,Discrétion(dm), Equilibre(dm), Escamotage(dm), Maitrises des cordes(dm), Perception auditive(dm), Saut(dm) Dons : Domaine : ... et ... Armure(s) : Arme (s) : +les autres aptitudes de classe	
+ les autres caractéristiques raciales des Nains				

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

Adapter la campagne "Jouez la jeunesse de votre Héros !" à d'autres contextes

Employé(s) ? Apprenti(s) (définition du GdM) ?



La campagne, telle quelle, débute la vie des PJ dans un petit village isolé. Ces ficelles peuvent facilement être utilisées pour jouer une jeunesse dans un autre contexte : dans une ville, dans un village adossé à une forteresse, dans la capitale du royaume...

Plus le cadre s'éloignera du petit village isolé, pour aller jusqu'à la capitale, plus l'environnement des PJ sera cosmopolite. Il sera d'autant plus fréquent de croiser des gens armés et des lanceurs de sorts. Les ombres et la nuit pourront cacher des trafiques, des crimes, des monstres...

Considérons que la campagne soit adaptée dans la capitale du royaume humain. Les jeunes PJ pourront être des gamins des rues : orphelins ou laissés pour compte... Des enfants de pauvres : paysans locaux, petits artisans ou petits marchands... Issus de gens plus riches : petite bourgeoisie, famille d'un sergent (capitaine, générale...), famille de maître-artisans... Ou issu de la cuisse de Jupiter : héritiers de la grande noblesse, famille de la haute bourgeoisie, famille d'artisans de haut vol (couturier de la cour...), enfant d'une grande prêtresse...

Pour que la constitution du groupe de PJ soit le plus plausible possible, il est conseillé que les PJ soient du même niveau social.

Plus les parents des PJ font parties des puissants de ce monde, plus il est facile pour les PJ de montrer un intérêt ou un don particulier pour les arts (futur barde), la magie ou les armes. Ils bénéficieront donc d'autant plus facilement de la formation et de l'équipement adéquat. Il est même probable que les nobles confient systématiquement leur progéniture à différents précepteurs pour être sûr de trouver leurs points forts et prouver ainsi que leur ligné est bien digne.

Pour des tranches d'âge identiques, les jeunes nobles (par exemple) auront donc des possibilités supérieures à celles des jeunes paysans. De par son histoire, le profil d'un futur combattant (par exemple) sera sûrement garnis de la possession d'une ou deux vraies armes, et d'une ou deux pièces d'armures, ainsi que de la formation correspondante (pour ces armes, pas le malus -4 sur un BBA déjà faible ou nul, par exemple). Les futurs lanceurs de sorts auront vite passé le stade d'avoir besoin d'une action complexe pour lancer un sort de niveau 0, et peut-être, auront-ils accès à deux ou trois sorts de niveau 1 (assortis d'un pourcentage d'échec). Si les scénarii seront moins accés sur les événements par lesquels les PJ obtiennent pouvoirs ou compétences martiales, il sera en contre partie plus facile de leur faire vivre des événements mouvementés. De même, le temps "d'apprentissage" pour atteindre le niveau 1 sera d'autant plus courts (5 ans, à la place de 10, par exemple).

Dans une grande ville, il y a toutes sortes de crimes et délies auxquels peuvent être associés les jeunes PJ : trafiques illégaux, vols, enlèvements, assassinats, espionnage, manipulations, complots pour faire chuter en disgrâce une famille, etc... Un des jeunes PJ peut en être la cible, la victime collatérale, le témoin (génant?), le complice (involontaire, actif...), l'exécutant... Et tout le groupe d'amis vit l'aventure.

On pourra aussi aisément extrapoler une enfance au sein d'une bande de gamins des rues, devant vivre ou s'occuper, dès le plus jeune âge, de larcins et trafiques tordus. C'est aussi un ressort utilisable ponctuellement même si les PJ ont un niveau social supérieur, car rien ne les empêche d'avoir de "mauvaises fréquentations".

On peut aussi faire 4 jeunes nains dans une forteresse naine, 4 jeunes elfes dans un village sylvain, 4 jeunes gnomes d'un clan voyageant (travaillant suivant les besoins saisonniers), etc... Il faudra cependant que le MJ ai une solide culture médiéval-fantastique, ou s'appuie sur le bon document (Aide de Jeu, Suppléments...) afin de mettre en scène au mieux une société naine, elfe, etc...

Voilà ! Tout est dit. Et pourtant rien n'est dévoilé, car tout les détails seront à inventer par les MJ (et à jouer par les joueurs)...

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

Ce document ne peut être diffusé que dans le cercle privé, pour un usage personnel, pour le cercle familial ou pour ses proches). Il est interdit de commercialiser ce document.

La campagne "Apprentissage" envisagée après

Partie 2/2

la campagne D&D 3.5 "Jouez la jeunesse de votre Héros !"

Le contenu des scénarios peut être dans les capacités spéciales des classes à niveau 1. Le 1° ennemis juré du rodeur, le compagr druide... Comment sont-ils obtenus par le PJ ?

On pourra aussi plus simplement réfléchir à des ressorts plus classiques de films et de séries télévisées (etc.). Le personnage principal aura vécu un traumatisme psychologique qui le hante et le poursuit, ou qui le pousse vers sa destinée héroïque (ou les 2 à la fois). Le PJ aura put aussi rencontrer un rival, mais un événement particulier en fera finalement un ami, qui sera peut-être un allier dans la suite de la méta-campagne. Inversement, le PJ pourra se heurter avec le plus infâme des condisciples (ou des Maîtres), ennemi qui reviendra plus tard... Le PJ peut faire « une grosse connerie » de jeune apprenti inconscient : raison pour laquelle il a « fini » sa formation (il s'est fait virer ; mais cela restera du background qui ne diminuera pas les capacités prévues du PJ). Inversement, les scénarios pourront mettre en scène des événements que la hiérarchie du PJ verra comme prodigieux (« Si jeune, et déjà si puissant... Serait-ce l'individu de la prophétie ? »).

Dans tout les cas de figures, cela restera au choix du MJ, et une surprise pour le joueur. Et oui : si on le joue, on ne peut pas tout choisir à l'avance sur son background !

En prenant l'option de jouer la campagne Apprentissage par des « flash-back » insérés dans la campagne

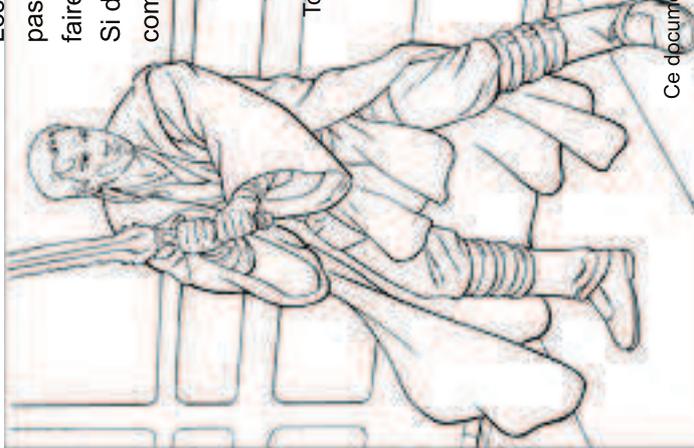
classique, il semble impossible que le PJ principal de ses scénarios, meurt. L'enjeu du scénario sera donc forcément ailleurs : le plaisir de jouer le background, et la fierté du joueur de réussir le challenge du scénario (même si le joueur sait qu'il ne peut pas mourir, il sera sûrement agacé d'être obligé de fuire, d'être sauvé par un PNJ - une faible femme, en plus -, etc.).

Les joueurs qui auront pour l'occasion des préférités, seront peut-être : un « maître » du PJ, un « condisciple », un domestique, un PNJ de passage... Et ils auront peut-être aussi une mission secrète, confiée par le MJ. Ces missions pourront être si précises qu'elles peuvent même faire du joueur, « un joueur complice » (du MJ).

Si dans la façon dont se succède les séances de jeu, il y a déjà un scénario de la campagne classique comprenant une rencontre avec un de ces ennemis ou alliés (etc) venu de la période "apprentissage", alors que le scénario de la campagne Apprentissage qui le présente, prévu en flash-back, n'est pas encore joué, on demandera la complicité des joueurs en « flouttant » les raisons qui ont fait que le PNJ connaît l'un des PJ...

Tout cela n'a donc rien à voir avec la table 2-22 du GdM 3.0, page 40, titrée "Personnages Apprentis". Cette table est d'ailleurs présentée surtout pour pouvoir faire des PJ biclassés alors qu'ils ne sont seulement qu'à niveau globale équivalent 1. Les données de la table correspondrait donc à un PJ de niveau 0,5, de la classe d'aventurier choisie. Ce tableau aurait donc put être utilisé pour établir les règles de construction des PJ de la campagne "Jeunesse...", mais nous avons plutôt utilisé l'Aide de Jeu d'Olivier FANTON.

Au court des scénarios de la campagne Apprentissage les PJ pourront avoir acquis tout ou partis des capacités spéciales des classes d'aventuriers. Pour la feuille de PJ, il faut prendre le profil "adulte" du PJ, ou bricoler un intermédiaire entre celui-ci et le profil à niv 1, selon le scénario. Pour faire leurs choix, MJ et joueurs pourront s'inspirer de cette table 2-22.



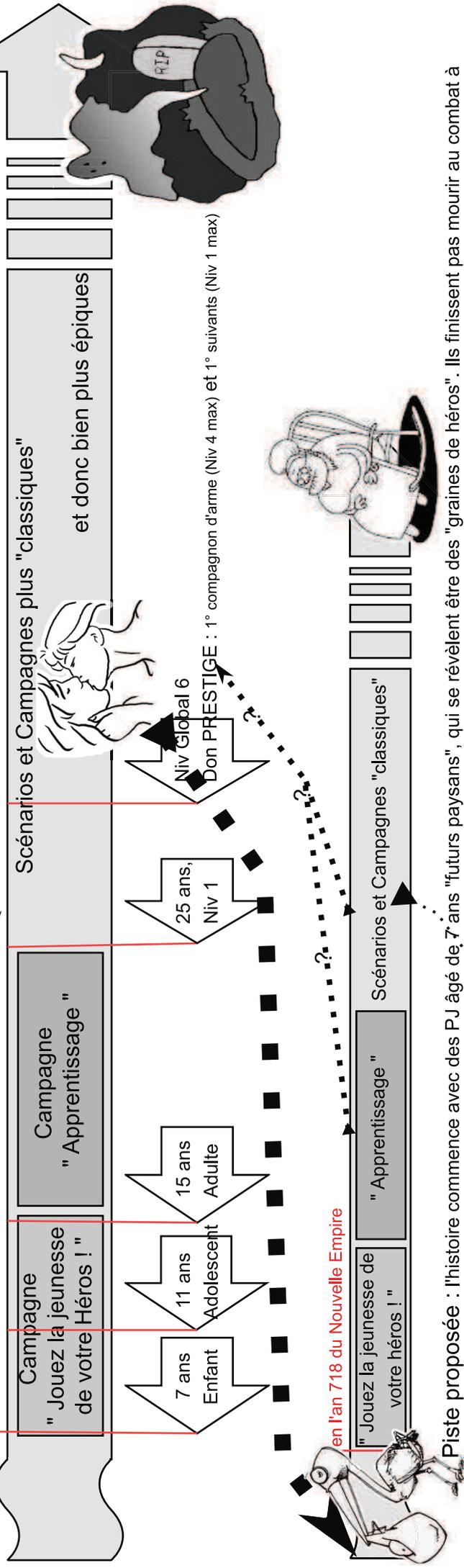
Clefs et pistes pour une épopée intergénérationnelle, à D&D 3.5

Partie 1/3

L'objectif de la campagne "Jouez la jeunesse de votre héros !" est de faire le "chaînon manquant", la "pièce du puzzle manquante du D20 système" pour jouer dès les commencements, l'histoire des héros (ou du groupe de personnages principaux de la fiction).

A l'aube du 21^e siècle, dans les "pays du Nord", on se préoccupe de plus en plus souvent de raconter les "origines", "la naissance d'un héros, d'un mythe", dans les différents média de fictions (romans, séries télévisées, films, etc...). Dans d'autres cas, le récit s'articule autour du fantastique qu'autour de la maturation (ou le vieillissement) du ou des personnage(s) principal(aux) (par exemple, les oeuvres littéraires : Harry POTTER, de J.K.Rowling, et Twilight, de Stephenie Meyer ; ou encore le Manga BD « Naruto »).

L'oeuvre littéraire "le seigneur des anneaux", de J.R.R.Tolkien, paru entre 1954 et 1955, avait marqué une étape fondamentale dans la cohérence des univers fantastiques. Cette cohérence détaillée avait poussé le public à chercher à "entrer dans l'histoire", et cela a fait naître plus ou moins directement une catégorie de jeu de société : le "Jeu de Rôles" (sur table, papiers-crayons, donc). Aujourd'hui, cela intéresse sans doute des rôlistes de jouer eux aussi une histoire cohérente, dès les origines. Et pourquoi pas, même, une épopée qui se poursuivrait sur plusieurs générations de P.J. Et l'histoire, prendra des allures d'Histoire... On pourra s'inspirer de la saga dessins-animé "Lodoss" : **en l'an 683 du Nouvelle Empire**



Piste proposée : l'histoire commence avec des PJ âgé de 7 ans "futurs paysans", qui se révèlent être des "graines de héros". Ils finissent pas mourir au combat à niveau 17, par exemple, ou à prendre plus simplement leur retraite (l'un gère la seigneurie que le roi lui a légué, un autre dirige la bibliothèque de l'Université de Magie – etc -, un autre, devenu accidentellement ou naturellement sénile, vit dans un manoir, son trésors amassé étant géré par ses domestiques : des gens de confiances qui prennent soin de lui). Mais voilà, chacun avait eut le temps de se marier (où un truc s'y rapprochant) et d'engendrer un(e) enfant (voir plus). Celui-ci ne naît plus dans une famille paysanne, mais dans une famille un peu plus riche, et il a plus facilement accès aux compétences et aux équipements d'Aventurier... et il devient aventuriers (ou un genre de héros, en clair). Sur 3 ou 4 générations, les PJ successifs s'élèvent donc dans la société. A la 3^e génération, par exemple, l'un devient roi, un autre son premier conseiller, un autre le très grand prêtre, etc... A la 4^e génération, le groupe de PJ est intronisé dans le panthéon.

Pour jouer des campagnes "Jeunesse (...)" dans des contextes différents de celui des paysans vivant dans un petit village isolé, consultez le document A4 fournit dans le livret joueurs.

Campagne « Jouez la jeunesse de votre Héros ! », pour D&D 3.5 ; Livret Joueurs

Ce document ne peut être diffusé que dans le cercle privé, pour un usage personnel, pour le cercle familial ou pour ses proches). Il est interdit de commercialiser ce document.

Clefs et pistes pour une épopée intergénérationnelle, à D&D 3.5

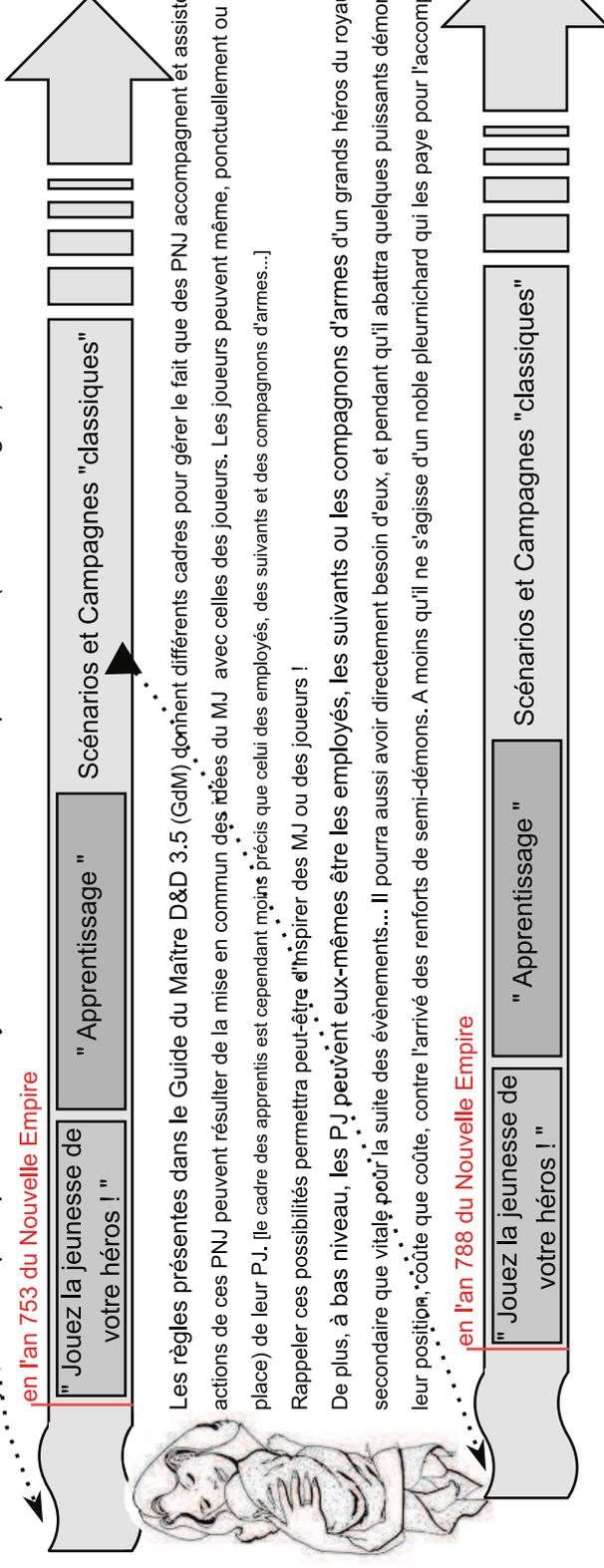
Partie 2/3

Limite nette : il faut que les joueurs soient évidemment sur la même longueur d'onde (comme toujours), mais en plus, il faut espérer qu'ils jouent ensemble réellement très longtemps.

Solution : s'il y a dans votre plaisir de jeu, de façon importante, le fait de jouer une longue chronique enchevêtrée d'intrigues courants sur plusieurs générations, n'hésitez pas à éluder les aventures qui auront permis vos PJ de passer du niveau 6 à 9 et 13 à 16, par exemple. Jouez chacun des niveaux de la première génération, par exemple, puis "ne perdez plus de temps", lors des générations suivantes...

Ces niveaux éludés peuvent tout de même être "résumés" par le MJ, et géré avec quelques lancés de dés, pour arbitrer le brio (ou non) avec lequel les PJ auront réussi leurs missions. On pourra s'inspirer pour cela du système des "Défis de Compétences" (skill challenges) de DD4.

Dans la proposition de ce document, il a été décidé que les PJ de la génération suivante, naissaient quand les PJ humains parents avaient 35 ans.



Les règles présentes dans le Guide du Maître D&D 3.5 (GdM) donnent différents cadres pour gérer le fait que des PNU accompagnent et assistent les PJ. La présence, la caractérisation et les actions de ces PNU peuvent résulter de la mise en commun des idées du MJ avec celles des joueurs. Les joueurs peuvent même, ponctuellement ou continuellement, jouer l'un des PNU en plus (ou à la place) de leur PJ. Le cadre des apprentis est cependant moins précis que celui des employés, des suivants et des compagnons d'armes...

Rappeler ces possibilités permettra peut-être d'inspirer des MJ ou des joueurs !

De plus, à bas niveau, les PJ peuvent eux-mêmes être les employés, les suivants ou les compagnons d'armes d'un grands héros du royaume. Celui-ci pourra leur confier une mission aussi secondaire que vitale pour la suite des événements... Il pourra aussi avoir directement besoin d'eux, et pendant qu'il abattra quelques puissants démons, heureusement que les PJ étaient là pour défendre leur position, coûte que coûte, contre l'arrivée des renforts de semi-démons. A moins qu'il ne s'agisse d'un noble pleurnichard qui les paye pour l'accompagner dans un long voyage...

Les descendants des PJ - les PJ de la génération suivante – peuvent effectivement être le fils ou la fille issu du mariage du PJ parent (et même du mariage de 2 PJ parents ensemble). Ils peuvent être enfant unique, ou l'aîné, le benjamin ou le cadet d'une famille nombreuse. Ils peuvent aussi être un enfant biologique, mais pas légitime ; ils peuvent aussi être adopté. Ils peuvent enfin n'avoir aucune filiation avec le PJ parent : si ça n'intéresse pas le joueur, il peut tout aussi bien créer un PJ avec un background autonome ; il faudra simplement veiller à respecter les conseils : relative homogénéité de niveau social, de lieu de vie et de date de naissance, avec les autres PJ. Pour pouvoir rejouer une campagne « Jeunesse (...) », il est en effet beaucoup plus simple que tout les PJ d'une génération soit né la même année et vivent dans la même communauté (village, ville, etc). Ce PJ sans lien, pourra aussi être qualifié de "fils spirituel" d'un des PJ aînés, pour peu qu'il soit par exemple l'élève le plus doué de l'académie militaire, dont le PJ aîné est devenu le grand maître d'armes ; mais cela ne reste qu'une proposition.

Il est vivement conseillé que les PJ parents soient décédés ou « à la retraite » quand les PJ de la génération suivante commence à faire des aventures qui pourront vraiment influencer la trame de fond du MJ.

Dans cette proposition, les PJ arrivent à niv 1 quand leurs parents humains ont 60 ans. Même en réduisant la durée de la campagne « apprentissage » (voir A4 sur l'adaptation à des contextes différents), il est donc plausible que les parents soient « à la retraite ».

NOM DU PERSONNAGE

JOUEUR

Logo spécifique à la campagne, à venir

FUTURE CLASSE

RACE

ALIGNEMENT

DIEU

FEUILLE DE PERSONNAGE

TRANCHE D'AGE (PUIS NIVEAU)	CATEGORIE DE TAILLE	AGE	SEXE	TAILLE	POIDS	YEUX	CHEVEUX	VITESSE DE DEPLACEMENT						
ENFANT	ADO.	ADULTE	Niv 1	TOTAL	BLESSURES/PV ACTUELS	DEGATS TEMPORAIRES	REDUCTION DES DEGATS	DES DE VIE						
FOR FORCE														
DEX DEXTERITE														
INT INTELLIGENCE														
CON CONSTITUTION														
SAG SAGESSE														
CHA CHARISME														

JETS DE SAUVEGARDE	TOTAL	JET DE SAUVEGARDE DE BASE	MOD. DE CARACTE RISTIQUE	MOD. MAGIQUES	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRE	TOTAL
REFLEXES (DEXTERITE)							
VIGUEUR (CONSTITUTION)							
VOLONTE (SAGESSE)							

BONUS DE BASE A L'ATTAQUE		RESISTANCE A LA MAGIE	
MODIFICATEUR AU JET DE LUTTE			

BONUS D'ATTAQUE AU CORPS A CORPS						
BONUS D'ATTAQUE A DISTANCE						

MANIEMENT DES ARMES		PORT DES ARMURES	
<input type="checkbox"/> BOUCLERS		<input type="checkbox"/> LEGERES	
<input type="checkbox"/> COURANTES		<input type="checkbox"/> INTERMEDIAIRES	
<input type="checkbox"/> DE GUERRE		<input type="checkbox"/> LOURDES	

ATTAQUE	BONUS TOTAL A L'ATTAQUE	DEGATS	COUP CRITIQUE
Attaque à mains nues			x2
PORTEE	POIDS	TYPE	PROPRIETES SPECIALES
		Contondant	dégâts non-létaux, 1d3 si PJ de taille M, 1d2 si PJ P.

ATTAQUE	BONUS TOTAL A L'ATTAQUE	DEGATS	COUP CRITIQUE
Jet de pierres			x2
PORTEE	POIDS	TYPE	PROPRIETES SPECIALES
3 m		Contondant	dégâts létaux, 1d3 si PJ de taille M, 1d2 si PJ P. portée maximum : 15 m

ATTAQUE	BONUS TOTAL A L'ATTAQUE	DEGATS	COUP CRITIQUE
PORTEE	POIDS	TYPE	PROPRIETES SPECIALES

BOUCLIER / OBJET DE PROTECTION	BONUS A LA CA	POIDS	PENALITE D'ARMURE	ECHEC DES SORTS
PROPRIETES SPECIALES				

DE CLASSE	COMPETENCE	DEGRES DE MAITRISE MAX.			
		CARACTE RISTIQUE ASSOCIEE	MOD. DE COMPE TENCE	MOD. DE CARACTE RISTIQUE	DEGRE DE MAITRISE
<input type="checkbox"/>	ACROBATIE	DEX *	=	+	+
<input type="checkbox"/>	ART DE LA MAGIE	INT	=	+	+
<input type="checkbox"/>	ARTISANAT ■ (_____)	INT	=	+	+
<input type="checkbox"/>	BLUFF ■	CHA	=	+	+
<input type="checkbox"/>	CONCENTRATION ■	CON	=	+	+
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (NATURE)	INT	=	+	+
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (ARCHITECTURE ET INGENIERIE)	INT	=	+	+
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (FOLK. LOCAL)	INT	=	+	+
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (GEOGRAPHIE)	INT	=	+	+
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (HISTOIRE)	INT	=	+	+
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (MYSTERES)	INT	=	+	+
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (NOBLESSE ET ROYAUTE)	INT	=	+	+
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (PLANS)	INT	=	+	+
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (RELIGIONS)	INT	=	+	+
<input type="checkbox"/>	CONTREFACON ■	INT	=	+	+
<input type="checkbox"/>	CROCHETAGE	DEX	=	+	+
<input type="checkbox"/>	DECRYPTAGE	INT	=	+	+
<input type="checkbox"/>	DEGUISEMENT ■	CHA	=	+	+
<input type="checkbox"/>	DEPLACEMENT SILENCIEUX ■	DEX *	=	+	+
<input type="checkbox"/>	DESARMOCAGE/SABOTAGE	INT	=	+	+
<input type="checkbox"/>	DETECTION ■	SAG	=	+	+
<input type="checkbox"/>	DIPLOMATIE ■	CHA	=	+	+
<input type="checkbox"/>	DISCRETION ■	DEX *	=	+	+
<input type="checkbox"/>	DRESSAGE	CHA	=	+	+
<input type="checkbox"/>	EQUILIBRE ■	DEX *	=	+	+
<input type="checkbox"/>	EQUITATION ■ (_____)	DEX	=	+	+
<input type="checkbox"/>	ESCALADE ■	FOR *	=	+	+
<input type="checkbox"/>	ESCAMOTAGE	DEX *	=	+	+
<input type="checkbox"/>	ESTIMATION ■	INT	=	+	+
<input type="checkbox"/>	EVASION ■	DEX *	=	+	+
<input type="checkbox"/>	FOUILLE ■	INT	=	+	+
<input type="checkbox"/>	INTIMIDATION ■	CHA	=	+	+
<input type="checkbox"/>	MAITRISE DES CORDES ■	DEX	=	+	+
<input type="checkbox"/>	NATATION ■	FOR *	=	+	+
<input type="checkbox"/>	PERCEPTION AUDITIVE ■	SAG	=	+	+
<input type="checkbox"/>	PREMIERS SECOURS ■	SAG	=	+	+
<input type="checkbox"/>	PROFESSION (_____)	SAG	=	+	+
<input type="checkbox"/>	PSYCHOLOGIE ■	SAG	=	+	+
<input type="checkbox"/>	RENSEIGNEMENTS ■	CHA	=	+	+
<input type="checkbox"/>	REPRESENTATION ■ (_____)	CHA	=	+	+
<input type="checkbox"/>	REPRESENTATION ■ (_____)	CHA	=	+	+
<input type="checkbox"/>	SAUT ■	FOR *	=	+	+
<input type="checkbox"/>	SURVIE ■	SAG	=	+	+
<input type="checkbox"/>	UTILISAT° D'OBJET MAGIQUE	CHA	=	+	+
<input type="checkbox"/>			=	+	+
<input type="checkbox"/>			=	+	+

Les compétences signalées par ■ peuvent être utilisées de façon innée, c'est-à-dire avec un degré de maîtrise de 0.
* La pénalité d'armure s'applique le cas échéant. Doublez la lors des tests de natation.

LES DONNS, REPARTITION DES POINTS DE COMPETENCES ET POINTS DE COMP. TOTAUX, PEUVENT CHANGER D'UNE TRANCHE D'AGE A UNE AUTRE. VOIR VERSO.

NOM DU PERSONNAGE

JOUEUR

Logo spécifique à la campagne, à venir

FUTURE CLASSE

RACE

ALIGNEMENT

DIEU

FEUILLE DE PERSONNAGE

TRANCHE D'AGE (PUIS NIVEAU)	CATEGORIE DE TAILLE	AGE	SEXE	TAILLE	POIDS	YEUX	CHEVEUX	VITESSE DE DEPLACEMENT						
FOR FORCE														
DEX DEXTERITE														
INT INTELLIGENCE														
CON CONSTITUTION														
SAG SAGESSE														
CHA CHARISME														

PV POINTS DE VIE														
CA CLASSE D'ARMURE														
CLASSE D'ARMURE ATTAQUE DE CONTACT														
CLASSE D'ARMURE PRIS AU DEPOURVU														
INITIATIVE MODIFICATEUR														

JETS DE SAUVEGARDE	TOTAL	JET DE SAUVEGARDE DE BASE	MOD. DE CARACTE RISTIQUE	MOD. MAGIQUES	MOD. DIVERS	MOD. TEMPORAIRE
REFLEXES (DEXTERITE)						
VIGUEUR (CONSTITUTION)						
VOLONTE (SAGESSE)						

BONUS DE BASE A L'ATTAQUE		RESISTANCE A LA MAGIE	
MODIFICATEUR AU JET DE LUTTE			

BONUS D'ATTAQUE AU CORPS A CORPS		BONUS DE BASE A L'ATTAQUE		MOD. DE FOR		MOD. DE TAILLE		MOD. DIVERS		MOD. TEMPORAIRE	
BONUS D'ATTAQUE A DISTANCE		BONUS DE BASE A L'ATTAQUE		MOD. DE DEX		MOD. DE TAILLE		MOD. DIVERS		MOD. TEMPORAIRE	

MANIEMENT DES ARMES		PORT DES ARMURES	
<input type="checkbox"/> BOUCLERS		<input type="checkbox"/> LEGERES	
<input type="checkbox"/> COURANTES		<input type="checkbox"/> INTERMEDIAIRES	
<input type="checkbox"/> DE GUERRE		<input type="checkbox"/> LOURDES	

ATTAQUE	BONUS TOTAL A L'ATTAQUE	DEGATS	COUP CRITIQUE
PORTEE	POIDS	TYPE	PROPRIETES SPECIALES

ATTAQUE	BONUS TOTAL A L'ATTAQUE	DEGATS	COUP CRITIQUE
PORTEE	POIDS	TYPE	PROPRIETES SPECIALES

ATTAQUE	BONUS TOTAL A L'ATTAQUE	DEGATS	COUP CRITIQUE
PORTEE	POIDS	TYPE	PROPRIETES SPECIALES

BOUCLIER / OBJET DE PROTECTION	BONUS A LA CA	POIDS	PENALITE D'ARMURE	ECHEC DES SORTS
PROPRIETES SPECIALES				

DE CLASSE	COMPETENCE	DEGRES DE MAITRISE MAX.			
		CARACTE RISTIQUE ASSOCIEE	MOD. DE COMPE TENCE	MOD. DE CARACTE RISTIQUE	DEGRE DE MAITRISE
	<input type="checkbox"/> ACROBATIE	DEX *	=	+	+
	<input type="checkbox"/> ART DE LA MAGIE	INT	=	+	+
	<input type="checkbox"/> ARTISANAT ■ (_____)	INT	=	+	+
	<input type="checkbox"/> BLUFF ■	CHA	=	+	+
	<input type="checkbox"/> CONCENTRATION ■	CON	=	+	+
	<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (NATURE)	INT	=	+	+
	<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (ARCHITECTURE ET INGENIERIE)	INT	=	+	+
	<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (FOLK. LOCAL)	INT	=	+	+
	<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (GEOGRAPHIE)	INT	=	+	+
	<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (HISTOIRE)	INT	=	+	+
	<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (MYSTERES)	INT	=	+	+
	<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (NOBLESSE ET ROYAUTE)	INT	=	+	+
	<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (PLANS)	INT	=	+	+
	<input type="checkbox"/> CONNAISSANCES (RELIGIONS)	INT	=	+	+
	<input type="checkbox"/> CONTREFACON ■	INT	=	+	+
	<input type="checkbox"/> CROCHETAGE	DEX	=	+	+
	<input type="checkbox"/> DECRYPTAGE	INT	=	+	+
	<input type="checkbox"/> DEGUISEMENT ■	CHA	=	+	+
	<input type="checkbox"/> DEPLACEMENT SILENCIEUX ■	DEX *	=	+	+
	<input type="checkbox"/> DESARMOCAGE/SABOTAGE	INT	=	+	+
	<input type="checkbox"/> DETECTION ■	SAG	=	+	+
	<input type="checkbox"/> DIPLOMATIE ■	CHA	=	+	+
	<input type="checkbox"/> DISCRETION ■	DEX *	=	+	+
	<input type="checkbox"/> DRESSAGE	CHA	=	+	+
	<input type="checkbox"/> EQUILIBRE ■	DEX *	=	+	+
	<input type="checkbox"/> EQUITATION ■ (_____)	DEX	=	+	+
	<input type="checkbox"/> ESCALADE ■	FOR *	=	+	+
	<input type="checkbox"/> ESCAMOTAGE	DEX *	=	+	+
	<input type="checkbox"/> ESTIMATION ■	INT	=	+	+
	<input type="checkbox"/> EVASION ■	DEX *	=	+	+
	<input type="checkbox"/> FOUILLE ■	INT	=	+	+
	<input type="checkbox"/> INTIMIDATION ■	CHA	=	+	+
	<input type="checkbox"/> MAITRISE DES CORDES ■	DEX	=	+	+
	<input type="checkbox"/> NATATION ■	FOR *	=	+	+
	<input type="checkbox"/> PERCEPTION AUDITIVE ■	SAG	=	+	+
	<input type="checkbox"/> PREMIERS SECOURS ■	SAG	=	+	+
	<input type="checkbox"/> PROFESSION (_____)	SAG	=	+	+
	<input type="checkbox"/> PSYCHOLOGIE ■	SAG	=	+	+
	<input type="checkbox"/> RENSEIGNEMENTS ■	CHA	=	+	+
	<input type="checkbox"/> REPRESENTATION ■ (_____)	CHA	=	+	+
	<input type="checkbox"/> REPRESENTATION ■ (_____)	CHA	=	+	+
	<input type="checkbox"/> SAUT ■	FOR *	=	+	+
	<input type="checkbox"/> SURVIE ■	SAG	=	+	+
	<input type="checkbox"/> UTILISAT° D'OBJET MAGIQUE	CHA	=	+	+
	<input type="checkbox"/> _____	_____	=	+	+
	<input type="checkbox"/> _____	_____	=	+	+

Les compétences signalées par ■ peuvent être utilisées de façon innée, c'est-à-dire avec un degré de maîtrise de 0.
* La pénalité d'armure s'applique le cas échéant. Doublez la lors des tests de natation.

LES DONNS, REPARTITION DES POINTS DE COMPETENCES ET POINTS DE COMP. TOTAUX, PEUVENT CHANGER D'UNE TRANCHE D'AGE A UNE AUTRE. VOIR VERSO.

NOM DU PERSONNAGE

JOUEUR

Logo spécifique à la campagne, à venir

FUTURE CLASSE

RACE

ALIGNEMENT

DIEU

FEUILLE DE PERSONNAGE

TRANCHE D'AGE (PUIS NIVEAU)	CATEGORIE DE TAILLE	AGE	SEXE	TAILLE	POIDS	YEUX	CHEVEUX	VITESSE DE DEPLACEMENT						
FOR FORCE														
DEX DEXTERITE														
INT INTELLIGENCE														
CON CONSTITUTION														
SAG SAGESSE														
CHA CHARISME														

PV POINTS DE VIE														
CA CLASSE D'ARMURE														
CLASSE D'ARMURE ATTAQUE DE CONTACT														
CLASSE D'ARMURE PRIS AU DEPOURVU														
INITIATIVE MODIFICATEUR														

REFLEXES (DEXTERITE)											
VIGUEUR (CONSTITUTION)											
VOLONTE (SAGESSE)											

BONUS DE BASE A L'ATTAQUE										
RESISTANCE A LA MAGIE										

BMO : BONUS DE MANŒVRE OFFENSIVE										
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

DMD : DEGRE DE MANŒVRE DEFENSIVE										10
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

BONUS D'ATTAQUE AU CORPS A CORPS										
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

BONUS D'ATTAQUE A DISTANCE										
-----------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

MANIEMENT DES ARMES										
<input type="checkbox"/> BOUCLERS										
<input type="checkbox"/> COURANTES										
<input type="checkbox"/> DE GUERRE										
PORT DES ARMURES										
<input type="checkbox"/> LEGERES										
<input type="checkbox"/> INTERMEDIAIRES										
<input type="checkbox"/> LOURDES										

ATTAQUE							
BONUS TOTAL A L'ATTAQUE							
DEGATS							
COUP CRITIQUE							
Attaque à mains nues							x2
PORTEE	POIDS	TYPE	PROPRIETES SPECIALES				
		Contondant	dégâts non-létaux, 1d3 si PJ de taille M, 1d2 si PJ P.				

ATTAQUE							
BONUS TOTAL A L'ATTAQUE							
DEGATS							
COUP CRITIQUE							
Jet de pierres							x2
PORTEE	POIDS	TYPE	PROPRIETES SPECIALES				
3 m		Contondant	dégâts létaux, 1d3 si PJ de taille M, 1d2 si PJ P. portée maximum : 15 m				

ATTAQUE							
BONUS TOTAL A L'ATTAQUE							
DEGATS							
COUP CRITIQUE							
PORTEE	POIDS	TYPE	PROPRIETES SPECIALES				

BOUCLIER / OBJET DE PROTECTION					
BONUS A LA CA					
POIDS					
PENALITE D'ARMURE					
ECHEC DES SORTS					
PROPRIETES SPECIALES					

DE CLASSE	COMPETENCES	CARACTE RISTIQUE ASSOCIEE	MOD. DE COMPE TENCE	MOD. DE CARACTE RISTIQUE	DEGRE DE MAITRISE MAX.	
						/
<input type="checkbox"/>	ACROBATIE ■	DEX *	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	ART DE LA MAGIE	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	ARTISANAT ■ (_____)	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	BLUFF ■	CHA	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (EXPLORATION)	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (FOLK. LOCAL)	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (GEOGRAPHIE)	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (HISTOIRE)	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (INGENIERIE)	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (MYSTERES)	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (NATURE)	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (NOBLESSE)	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (PLANS)	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	CONNAISSANCES (RELIGIONS)	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	DEGUISEMENT ■	CHA	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	DIPLOMATIE ■	CHA	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	DISCRETION ■	DEX *	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	DRESSAGE	CHA	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	EQUITATION ■ (_____)	DEX *	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	ESCALADE ■	FOR *	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	ESCAMOTAGE	DEX *	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	ESTIMATION ■	INT	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	EVASION ■	DEX *	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	INTIMIDATION ■	CHA	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	LINGUISTIQUE	DEX	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	NATATION ■	FOR*	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	PERCEPTION ■	SAG	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	PREMIERS SECOURS ■	SAG	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	PROFESSION (_____)	SAG	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	PSYCHOLOGIE ■	SAG	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	REPRESENTATION ■ (_____)	CHA	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	REPRESENTATION ■ (_____)	CHA	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	REPRESENTATION ■ (_____)	CHA	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	SABOTAGE	DEX *	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	SURVIE ■	SAG	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	UTILISAT° D'OBJET MAGIQUE	CHA	=	+	+	
<input type="checkbox"/>	VOL ■	DEX *	=	+	+	
<input type="checkbox"/>			=	+	+	
<input type="checkbox"/>			=	+	+	
<input type="checkbox"/>			=	+	+	
<input type="checkbox"/>			=	+	+	

Les compétences signalées par ■ peuvent être utilisées de façon innée, c'est-à-dire avec un degré de maîtrise de 0.
* La pénalité d'armure s'applique le cas échéant.

LES DON, REPARTITION DES POINTS DE COMPETENCES ET POINTS DE COMP. TOTAUX, PEUVENT CHANGER D'UNE TRANCHE D'AGE A UNE AUTRE. VOIR VERSO.

NOM DU PERSONNAGE

JOUEUR

Logo spécifique à la campagne, à venir

FUTURE CLASSE

RACE

ALIGNEMENT

DIEU

FEUILLE DE PERSONNAGE

Characteristics table including Tranche d'Age, Catégorie de Taille, Age, Sexe, Taille, Poids, Yeux, Cheveux, and various ability scores like FOR, DEX, INT, CON, SAG, and CHA.

Skills section including Reflexes (Dextérité), Vigueur (Constitution), and Volonté (Sagesse) with calculation boxes.

Attack and Magic Resistance bonuses: Bonus de Base à l'Attaque, Résistance à la Magie.

Offensive Maneuver Bonus (BMO) calculation box.

Defensive Maneuver Degree (DMD) calculation box.

Close Combat Attack Bonus (CORPS A CORPS) calculation box.

Distance Attack Bonus (DISTANCE) calculation box.

Weapons and Armor sections: Maniement des Armes and Port des Armures.

Attack table 1: Attaque, Bonus Total à l'Attaque, Degats, Coup Critique.

Attack table 2: Attaque, Bonus Total à l'Attaque, Degats, Coup Critique.

Attack table 3: Attaque, Bonus Total à l'Attaque, Degats, Coup Critique.

Shield/Protection Object table: Bouclier / Objet de Protection, Bonus à la CA, Poids, Pénalité d'Armure, Échec des Sorts.

Speed and Movement section: Vitesse de Déplacement, Degats Temporaires, Réduction des Degats.

Competences table header: Compétence, Caractéristique Associée, Mod. de Compétence, Mod. de Caractéristique, Degré de Maîtrise Max., Degré de Maîtrise, Mod. Divers.

- List of competences including Acrobatie, Art de la Magie, Artisanat, Bluff, Connaissances (Exploration, Folk Local, Géographie, Histoire, Ingénierie, Mystères, Nature, Noblesse, Plans, Religions), Déguisement, Diplomatie, Discrétion, Dressage, Équitation, Escalade, Escamotage, Estimation, Évasion, Intimidation, Linguistique, Natation, Perception, Premiers Secours, Profession, Psychologie, Représentation, Sabotage, Survie, Utilisation d'Objet Magique, Vol.

Les compétences signalées par ■ peuvent être utilisées de façon innée, c'est-à-dire avec un degré de maîtrise de 0. * La pénalité d'armure s'applique le cas échéant.

LES DONs, REPARTITION DES POINTS DE COMPETENCES ET POINTS DE COMP. TOTAUX, PEUVENT CHANGER D'UNE TRANCHE D'AGE A UNE AUTRE. VOIR VERSO.

XVII. Annexe 12 : Les testeurs :

Le tout premier **Alpha-Teste** a eu lieu sur VirtuaJdr, à partir de janvier 2010. Nous avons donc joué par tchat vocal, sur le Team Speak (TS) de VirtuaJdr. Les testeurs ont été :

- Charles&Mag
- Gagaas
- Dryas