



La campagne, telle quelle, débute la vie des PJ dans un petit village isolé. Ces ficelles peuvent cependant être facilement 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 garni 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 accès 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 délits 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 (gênant?), 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 privé (pour un usage personnel, pour le cercle familial ou pour ses proches). Il est interdit de commercialiser ce document.