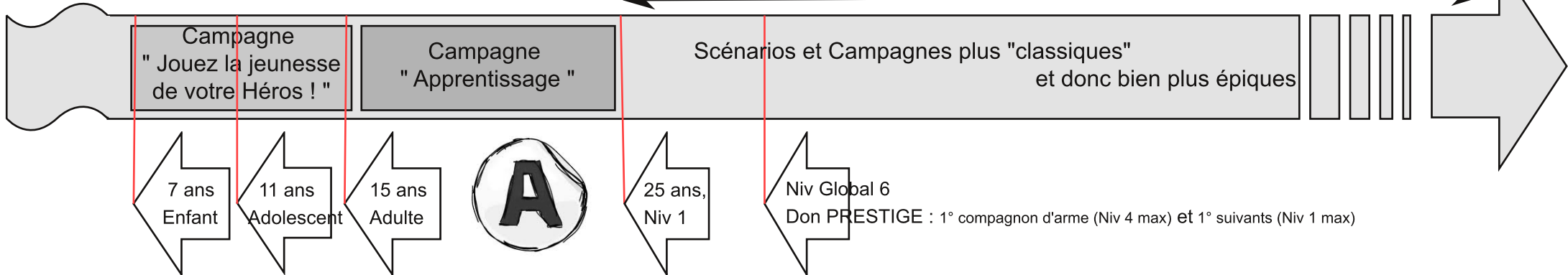


La campagne "Apprentissage" envisagée après la campagne D&D 3.5 "Jouez la jeunesse de votre Héros !"

La campagne "Apprentissage" conterait 2 scénarios par joueurs. S'il y a par exemple 3 joueurs, le MJ devrait préparer 6 scénarios. Dans la façon dont est pensée la "méta-campagne", à la fin de la campagne « jeunesse... », les PJ sont séparés pour entrer en formation chacun dans une structure différente (garnison, temple, université...). Ils sont même probablement séparés géographiquement, et ne devraient se retrouver que 10 ans plus tard. Il y aurait donc 2 scénarios se déroulant autour de chacun des PJ, au court de leur formation. Les autres joueurs auraient donc pour l'occasion des prétirés.
Employé(s) ? Apprenti(s) (définition du GdM D&D 3.0 p40) ?



Pour le MJ, il faut donc imaginer le lieu de formation, son déroulement "normal", et les "incidents" qui pourraient avoir lieu. Les scénarios pourront très bien mettre en scène le déroulement "normal" (surtout s'il y a une épreuve initiatique - ou de sélection - au début, au milieu ou à la fin de la formation). A moins bien sûr qu'il soit plus intéressant de s'appuyer sur un incident...

Cela demande donc un travail certain de préparation, pour le MJ, et seulement pour 2 séances, à chaque fois... C'est pourquoi, il ne sera peut-être pas utile de faire les 2 scénarios pour un ou des joueur(s) qui se ne serait(ent) pas intéressé(s) par le fait de jouer ce détail du background de leur PJ.

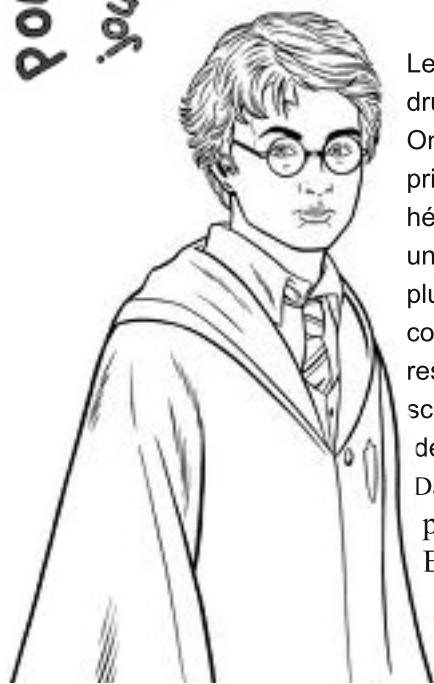
Après 10 scénarios de la campagne « jeunesse... », les joueurs seront peut-être pressés d'avoir leur précieux « niv 1 » et de se défouler contre quelques gobelins malencontreusement présents sur leur chemin... On pourra cependant facilement palier à cela en faisant jouer les scénarios de la campagne Apprentissage comme des «flash-back», égrenés entre les scénarios de bas niveaux. Par exemple, les PJ, à niveau 1, viennent de vivre une terrible aventure, puis se déplacent d'un point A à un point B. Ils bivouaquent en chemin. L'un des PJ raconte alors « comment s'était à la garnison » ; la séance de jeu est donc consacrée à un scénario de la campagne Apprentissage.

Il semble impossible d'écrire les scénarios de cette campagne : les 7 races et les 11 classes de bases étant possibles, il y a trop de possibilités à couvrir. Surtout que les « lieux de formation », pour chacune des classes peuvent naturellement se décliner en de nombreuses variations, suivant les choix du MJ et des joueurs. L'univers choisi influencera aussi le « déroulement type » de la formation. Et puis surtout, dans les 3 livres de bases de D&D 3.5, il n'y a pratiquement aucune information en rapport à cela. Tout est vraiment donc à inventer. Les Suppléments Officiels contiennent peut-être ces informations ? On pourra cependant lire avec attention les mini-background qui sont écrits sur chacune des races et chacune des classes, dans le Manuel des Joueurs D&D 3.5 . Pour les PJ roublard, notamment, le mini-background pourra fortement inspirer le MJ pour les scénarios de la campagne Apprentissage. Il y a aussi le passage « le rôle des classes au sein de la société », dans le Guide du Maître D&D 3.5, page 43.

Par exemple, pour les bardes et les druides, il faut envisager une société « discrète » (voir secrète), avec une hiérarchie, des coutumes, des rites, des signes, des lieux «important» (voir sacré) de rassemblement...

Deux scénarios par PJ, pour mettre en scène un évènement plutôt lié au début de la formation, et un évènement plutôt lié à sa fin. Pour ce dernier, on réfléchira à comment le PJ a obtenu l'avale de son Maître, pour être autonome : épreuve finale, mort (tragique ?) du Maître, action de haute volée aux yeux de la hiérarchie...

La campagne "Apprentissage" envisagée après 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° ennemi juré du rodeur, le compagnon 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 peut-être aussi rencontré un rival, mais un événement particulier en fera finalement un ami, qui sera peut-être un allié 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 fuir, d'être sauvé par un PNJ - une faible femme, en plus -, etc.).

Les joueurs qui auront pour l'occasion des prétextes, 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 pu 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.

