



Cette aide de jeu propose aux joueurs de créer et d'incarner des personnages au niveau 0, avant le choix d'une classe. Les personnages sont des adolescents qui embrasseront la carrière d'aventurier plutôt que celle à laquelle ils étaient destinés.

Conseil au MdT : La règle « Chaque coup compte » (page 257 du Livre du Joueur des Règles Avancées et page 96 des Règles de Base) permet de raccourcir les combats à bas niveau et d'éviter les successions de coups ratés.

Sources d'inspiration : *Gazetter of the Known Realm – GM's Guide* (Goodman Games), *DCCRP Core Book* (Goodman Games), *Dungeonsque Red Box - Player's Guide* (Rogue Comet), *Brave the Labyrinth – Issue 2* (SNG).



CRÉER UN PERSONNAGE DE NIVEAU 0

Comme les personnages de niveau 0 sont très fragiles, chaque joueur va créer et jouer de 2 à 4 PJ. Les PJ ayant accumulé l'expérience nécessaire pourront ensuite choisir une classe.

La création d'un personnage de niveau 0 est identique à celle d'un PJ de niveau 1, à l'exception des points suivants.

Classe : Au lieu de choisir une classe, le joueur détermine l'**occupation** du personnage, selon les instructions données à la page suivante.

Expérience : Le personnage débute avec – 100 PX.

Points de vie : Le personnage débute avec 1d4 points de vie (modifié par son bonus de Constitution).

Jets de sauvegarde : Utilisez les valeurs du tableau ci-dessous.

Valeurs d'attaque : Notez les valeurs du tableau ci-dessous. Si vous utilisez la règle de CA ascendante, le **Bonus d'Attaque** est égal à – 1.

Jets de sauvegarde

Souffle	Mort Poison	Paralyse Pétrification	Bâton Baguette	Sort Effet Magique
17	14	16	15	18

Valeurs d'attaque

-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
20	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11

Âge de départ : Par défaut, le PJ est un adolescent. Si vous utilisez l'option Âge de départ des Règles Avancées (page 98 du Livre du Joueur), le PJ subit les ajustements de caractéristique suivants : CON + 1, SAG - 1.

Race	Âge
Elfe	100 + 4d8 ans
Gnome	55 + 2d8 ans
Halfelin	22 + 1d8 ans
Humain	14 + 1d3 ans
Nain	35 + 2d8 ans
Semi-elfe	24 + 2d8 ans
Semi-orque	12 + 1d3 ans

Équipement et argent de départ : Il dépend de l'occupation, comme expliqué ci-dessous.

Personnages semi-humains : Si le MdT utilise les Règles de Base, les personnages semi-humains de niveau 0 doivent respecter les prérequis de leur future classe, mais débute avec les capacités spéciales suivantes :

Elfe : Infravision, Détection, Immunité, Langues supplémentaires.

Halfelin : Discrétion, Petit, Tireur d'élite, Vivacité (Vivacité améliorée).

Nain : Détection, Infravision, Langues supplémentaires, Résistance à la magie.

Le tableau des Occupations ci-après s'inspire de notre Moyen Âge, mais ne se base pas sur des données historiques : la répartition des classes sociales ou des métiers est arbitraire.

OCCUPATION

L'occupation représente la profession ou le milieu social du personnage, et donc son savoir et son savoir-faire. Elle indique aussi son pécule et ses possessions de départ. Le joueur détermine aléatoirement une occupation pour chacun de ses personnages à l'aide du tableau des Occupations ci-après.

Procédure : Le joueur lance un d6 puis le dé indiqué (d20 ou d100) pour connaître l'occupation de son personnage. Par exemple, le joueur obtient 4 sur 1d6 et lance donc 1d100 dans la section 3-5 du tableau. Il obtient 91 : l'occupation est Soldat. Le PJ possède donc 1d6 PA, une lance et un bouclier.

PASSER AU NIVEAU 1

Après avoir accumulé 100 PX, un PJ de niveau 0 accède au niveau 1 et peut choisir une classe dont il respecte les prérequis. Le MdT peut imposer au préalable un temps d'étude, de formation et d'entraînement.

Le PJ garde ses points de vie du niveau 0 et les cumule avec ceux du niveau 1. Il est aussi libre de conserver son arme de départ.

Si plusieurs PJ ont survécu, le joueur choisit son PJ favori et continue de jouer avec. Les autres PJ peuvent devenir des PNJ ou servir de PJ de rechange.

Occupations

D20	Occupation	Pécule	Arme (dommages)	Possessions
1	Brigand	2d6 PA	Arme à une main (1d6)	Collier valant 4d6 PA
2	Bûcheron	1d6 PA	Hachette (1d6)	1d3 fagots de bois
3	Chasseur	1d6 PA	Arc (1d6), 2d6 flèches	1d3 pièces de gibier
4	Chasseur de rat	1d4 PC	Gourdin (1d4)	Filet
5	Contrebandier	1d6 PO	Gourdin (1d4)	Grand sac solide
6	Coupe-jarret	2d6 PA	Gourdin (1d4)	Manteau à capuche
7	Diseur de bonne aventure	1d6 PA	Petit couteau (1d3)	Boule en verre
8	Esclave en fuite	1d4 PC	Gourdin (1d4)	Rien
9	Forestier	1d6 PA	Fronde (1d4), 10 billes	Chien de garde
10	Homme d'armes	2d6 PA	Arme à une main (1d8)	Bouclier (CA - 1 [+ 1])
11	Homme de main	1d6 PA	Arme à une main (1d6)	Bracelets de force
12	Joueur professionnel	1d6 PO	Couteau (1d3)	Cartes ou dés truqués
13	Mendiant	1d4 PC	Gourdin (1d4)	Sébile
14	Orphelin	1d4 PC	Gourdin (1d4)	Morceau de bois
15	Prostitué(e)	1d6 PA	Petit couteau (1d3)	1d3 doses de parfum
16	Saltimbanque	1d6 PA	Gourdin (1d4)	Objet de représentation
17	Sauvage	1d4 PC	Javelot (1d6)	Rien
18	Tire-laine	2d6 PA	Petit couteau (1d3)	Bourse avec 3d6 PA
19	Trappeur	1d6 PA	Coutelas (1d4)	1d3 pièges
20	Vagabond	1d4 PC	Gourdin (1d4)	Rien

D100	Occupation	Pécule	Arme (dommages)	Possessions
1	Apiculteur	1d6 PA	Gourdin (1d4)	Ruche vide
2	Armurier	2d6 PA	Marteau (1d4)	Casque (CA - 1 [+ 1])
3	Aubergiste	2d6 PA	Gourdin (1d4)	Tablier
4	Barbier	1d6 PA	Rasoir (1d3)	Ciseaux
5	Batelier	1d6 PA	Gourdin (1d4)	Perche de 3 m
6-10	Berger	3d4 PC	Gourdin (1d4)	Peau de chèvre
11	Boucher	1d6 PA	Hachoir (1d6)	1d3 pièces de viande
12	Boulangier	1d6 PA	Rouleau en bois (1d3)	1d3 pains
13	Boutiquier	1d6 PA	Petit couteau (1d3)	1d3 objets divers
14	Brasseur	1d6 PA	Pelle en bois (1d3)	Alambic
15	Chandelier	1d6 PA	Petit couteau (1d3)	2d6 chandelles
16	Charpentier	1d6 PA	Marteau (1d4)	Outils de bonne qualité
17	Charpentier naval	1d6 PA	Marteau (1d4)	Outils de bonne qualité
18	Charron	1d6 PA	Gourdin (1d4)	Charrette à bras
19	Chaudronnier	1d6 PA	Marteau (1d4)	Outils de bonne qualité
20	Cordier	1d6 PA	Gros couteau (1d4)	15 m de corde
21	Cordonnier	1d6 PA	Petit couteau (1d3)	1d3 pièces de cuir
22	Couvreur	1d6 PA	Marteau (1d4)	2d6 tuiles
23	Cuisinier	1d6 PA	Grand couteau (1d4)	Ustensiles de cuisine
24	Domestique	3d4 PC	Gourdin (1d4)	Tenue de serviteur
25	Dresseur	3d4 PC	Gourdin (1d4)	Petit animal dressé
26	Epicier	1d6 PA	Petit couteau (1d3)	2d6 fruits frais
27	Fabriqueur d'arcs	1d6 PA	Arc (1d6)	1d3 cordes de rechange
28-60	Fermier	3d4 PC	Fourche (1d6)	Volaille vivante
61	Forgeron	2d6 PA	Marteau (1d4)	Tenailles en fer
62	Fossoyeur	3d4 PC	Pelle (1d4)	Rien
63	Fourreur	2d6 PA	Petit couteau (1d3)	Fourrure de qualité
64	Geôlier	6 PA	Masse (1d6)	Menottes en fer
65	Joailleur	2d6 pa	Dague (1d4)	Gemme valant 1d1000 PC
66-73	Journalier	3d4 pc	Gourdin (1d4)	Rien
74	Lormier	1d6 PA	Petit couteau (1d3)	Outils de bonne qualité
75	Maçon	1d6 PA	Marteau (1d4)	Outils de bonne qualité
76	Marchand	1d6 PO	Dague (1d4)	1d3 objets de valeur
77	Marin	3d4 PC	Petit couteau (1d3)	Fiole de rhum
78	Meunier	1d6 PA	Petit couteau (1d3)	Sac de farine
79	Mineur	1d6 PA	Pioche (1d4)	Lanterne et fiole d'huile
80	Négociant	2d6 PA	Dague (1d4)	Lettre de crédit de 1d6 PO
81	Palefrenier	1d6 PA	Gourdin (1d4)	Bride de qualité
82	Pêcheur	1d6 PA	Petit couteau (1d3)	1d6 poissons séchés
83	Potier	1d6 PA	Petit couteau (1d3)	Outils de bonne qualité
84	Relieur	1d6 PA	Petit couteau (1d3)	1d3 ouvrages vierges
85-89	Serf	3d4 PC	Bâton (1d4)	Rien
90	Serrurier	2d6 PA	Petit couteau (1d3)	Outils de bonne qualité
91	Soldat	1d6 PA	Lance (1d8)	Bouclier (CA - 1 [+ 1])
92	Souffleur de verre	1d6 PA	Petit couteau (1d3)	2d6 billes de verre
93	Tailleur	1d6 PA	Grands ciseaux (1d4)	1d3 tenues de qualité
94	Tailleur de pierre	1d6 PA	Marteau (1d4)	Outils de bonne qualité
95	Tanneur	1d6 PA	Gros couteaux	1d3 peaux tannées
96	Teinturier	1d6 PA	Petit couteau (1d3)	2d6 m de tissu
97	Terrassier	1d6 PA	Pioche (1d4)	Rien
98	Tisserand	1d6 PA	Petit couteau (1d3)	Pièce de belle étoffe
99	Tonnelier	1d6 PA	Marteau (1d4)	Petit tonneau
100	Vigneron	2d6 PA	Marteau (1d4)	1d3 bonnes bouteilles
D20	Occupation	Pécule	Arme (dommages)	Possessions
1	Alchimiste	3d6 PA	Bâton (1d4)	Ingrédient mystérieux
2	Apothicaire	3d6 PA	Dague (1d4)	1d3 potions antipoison
3	Apprenti magicien	3d6 PA	Bâton (1d4)	Grimoire vide
4	Architecte	3d6 PA	Dague (1d4)	1d3 plans
5	Aristocrate	2d6 PO	Arme à une main (1d6)	Tenue d'apparat
6	Astrologue	3d6 PA	Dague (1d4)	Longue-vue
7	Cartographe	3d6 PA	Dague (1d4)	1d3 cartes terrestres
8	Chevalier pauvre	1d6 PO	Arme à une main (1d8)	Armure de cuir (CA 8 [11])
9	Collecteur d'impôts	1d6 PO	Arme à une main (1d6)	Sceau officiel
10	Écuyer	3d6 PA	Arme à une main (1d6)	Heaume (CA - 1 [+ 1])
11	Guérisseur	3d6 PA	Dague (1d4)	1d3 baume (soigne 1PV)
12	Herboriste	3d6 PA	Bâton (1d4)	1d3 herbes rares
13	Ingénieur	3d6 PA	Dague (1d4)	Compas
14	Lettre	3d6 PA	Dague (1d4)	1d3 livres
15	Navigateur	3d6 PA	Dague (1d4)	1d3 cartes marines
16	Noble	2d6 PO	Arme à une main (1d6)	Anneau sigillaire
17	Novice	3d6 PA	Bâton (1d4)	Symbole religieux
18	Poète	2d6 PA	Dague (1d4)	Tenue voyante
19	Précepteur	3d6 PA	Dague (1d4)	1d3 livres d'histoire
20	Scribe	3d6 PA	Dague (1d4)	Plumes et parchemins

3-5

6