

## Jouer des enfants

Les personnages de Donjon & Dragon ont tous au moins 16 ans et sont des aventuriers débutant ayant un métier et un certain entraînement dans leur classe. Je propose dans cet article, des règles pour générer des personnages plus jeunes, voir beaucoup plus jeunes : des enfants entre 7 et 10 ans ou des adolescents de 11 à 14 ans ! Voici comment procéder :

### Catégorie d'âge selon la race

Race du personnage	Enfant		Adolescent		Adulte
	Âge minimal	Facteur	Âge minimal	Facteur	
Humain	7 ans	6+1d4	11 ans	10+1d4	15 ans
Demi-elfe	8 ans	7+1d6	14 ans	13+1d6	20 ans
Demi-orque	6 ans	5+1d4	10 ans	9+1d4	14 ans
Elfe	20 ans	15+5d6	46 ans	36+7d10	110 ans
Gnome	14 ans	12+2d6	25 ans	23+2d8	40 ans
Nain	15 ans	13+2d8	30 ans	26+1d10	40 ans
Halfelins	8 ans	7+1d6	14 ans	13+1d6	20 ans

### Caractéristiques

À la création d'un personnage jeune, les caractéristiques sont tirées normalement sur quatre dés. La somme des meilleurs dés sera le score du personnage une fois adulte. {Il faut le 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.

Par exemple : Fred lance les dés et obtient 4, 3, 2 et 5. Son score adulte est de 4+3+5=12 et son score jeune est de 4+2+3=9. Les éventuels modificateurs raciaux sont appliqués ensuite.

### Jouer un enfant

- Un enfant est un personnage de taille Petite, indépendamment de sa race.
- Leur vitesse de déplacement est donc de 6 mètres. (ou 4,50 mètres pour les races déjà petites)
- Ils ont un modificateur de taille de +1 sur ses attaques et sa CA.
- Ils ont un malus de -2 en Force due à leur stature fragile. La Force minimale est de 1.
- Ils choisissent une classe comme tout autre personnage, cependant, ils commencent à peine leur apprentissage et sont donc très limités dans leurs capacités.
- Ils sont limités dans le choix des armes qu'il peut utiliser.
- Ils ont la moitié des points de compétences d'un personnage de niveau 1 de leurs classes et de leurs races. C'est à dire : (2+modificateur d'intelligence)\*2 au lieu de \*4.

Par exemple : un enfant humain ayant 12 en Intelligence et se destinant à être Rôdeur, peut dépenser (4+1)\*2+2=12 de compétences. (Contre 24 points de compétences pour un adulte)

- Les enfants humains ont un don en bonus tout comme les adultes.
- Leur bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde est de +0. ils n'ont aucune des capacités spéciales de leurs classes et ne connaissent aucun sort.
- Ils n'ont que la moitié des points de vie maximum (au lieu du maximum) mais leurs bonus de Constitution s'applique normalement. (ainsi que le Don *Robustesse*)
- Ils ont TOUJOURS un minimal de 1 point de vie.

### Exemple :

**Fred, humain, futur rôdeur, 9 ans**

**DV** : 1d8(4) ; **AL** NB

**Initiative** : +2 (+2 Dex)

**Vitesse de déplacement** : 6 m

**CA** : 9 (+1 taille, -2 Dex)

**Attaque** : selon l'arme (+0 corps à corps), selon l'arme de tir (-2 à distance)

**Dégâts** : selon l'arme utilisée

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/ 1,50 m

**Jet de sauvegarde** : Réf -2, Vig +0, Vol -1

**Caractéristiques** : For 11[16], Dex 6[10], Con 10[13], Int 12 [16], Sag 8[13], Cha 6[9]

**Compétences** : détection +3 {2 rangs, *vigilance* +2, Sag -1}, déplacement silencieux +0 {2 rangs, Dex -2}, discrétion +4 {2 rangs, taille +4, Dex -2}, dressage +0 {2 rangs, Cha -2}, perception auditive +3 {2 rangs, *vigilance* +2, Sag -1}, survie +1 {2 rangs, Sag -1}

**Dons** : *vigilance*

### Jouer un adolescent

- Un adolescent est un personnage de la même taille qu'un adulte de sa race. Leur vitesse de déplacement est identique à celles des adultes.
- Ils n'ont plus le malus en Force des enfants.
- Ils gagnent 2 points dans leurs caractéristiques physiques (**Force**, **Dextérité**, **Constitution**) et 1 point dans leurs caractéristiques mentales (**Intelligence**, **Sagesse**, **Charisme**), mais sans pour autant pouvoir dépasser leur score d'adulte.
- Ils deviennent des apprentis (voir GdM 3.0 page 40-41) dans les classes de départ. C'est à dire qu'ils ont un bonus de base à l'attaque nul, des bonus aux jets de sauvegarde réduits de moitiés, certaines capacités spéciales et une connaissance magique partielle.
- Par contre, ils ont les points de vie, les points de compétences et les dons d'un personnage de niveau 1 normal.

### Exemple :

**Fred, humain, apprenti rôdeur, 12 ans**

**DV** : 1d8+1 (9) ; **AL** NB ;

**Initiative** : +2 (+2 Dex)

**Vitesse de déplacement** : 6 m

**CA** : 9 (-1 Dex)

**Attaque** : selon l'arme (+2 corps à corps), selon l'arme de tir (-1 à distance)

**Dégâts** : selon l'arme utilisée

**Particularité** : ennemi juré (aberration)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/ 1,50 m

**Jet de sauvegarde** : Réf -1, Vig +2, Vol -1

**Caractéristiques** : For 15[16], Dex 8[10], Con 12[13], Int 13 [16], Sag 9[13], Cha 7[9]

**Compétences** : détection +5 {4 rangs, *vigilance* +2, Sag -1}, déplacement silencieux +3 {4 rangs, Dex -1}, discrétion +3 {4 rangs, Dex -1}, dressage +2 {4 rangs, Cha -2}, perception auditive +5 {4 rangs, *vigilance* +2, Sag -1}, survie +3 {4 rangs, Sag -1}

**Dons** : attaque en puissance, *vigilance*

En devenant adulte (à 15 ans), Fred obtiendra ses caractéristiques définitives, améliorera son attaque et ses jets de sauvegarde et gagnera toutes les capacités du rôdeur.