

# Nous on est des gens du peuple libérés de leurs chaînes

A chaque fois l'idée est de jouer un adolescent, simple fils de... donc en terme de classe l'idée est exactement la même que celle décrite dans « citoyen » : le bonus de combat est réduit de moitié, les sorts sont plus difficiles à lancer et les talents sont prépondérants : du coup il faut en ajouter un dès le 1er niveau correspondant au métier familiale. Pour donner encore plus un côté terre à terre, il faut limiter les races accessibles à celle des humains.

L'idée étant qu'au final ce type de personnage puisse intégrer l'une des 3 classes standards de personnages après quelques aventures initiatiques.

A déterminer avec 1d20, s'il y a un sortilège référencé, il est connu du personnage si ses caractéristiques atteignent les valeurs citées. Les armes et les équipements sont toujours possédés, de même qu'une bourse avec INT + CH pièces d'or.

Que faire si le personnage n'a pas la DEX ou la FOR d'une arme désigné par le hasard ?

Modifier les caractéristiques du personnage pour qu'elles soient en adéquation avec les minimums requis.

## 1. Fils du pêcheur

Arme	Arc de pêche	Dg 2D	FOR 8	DEX 17	p 20m
Équipement	Vêtements grossiers sentant la vase, Panier en osier, 8 flèches				

## 2. Fils du carrier

Arme	Barre à mine	Dg 2D	FOR 10	DEX 5	
	Massue	Dg 3D	FOR 5	DEX 3	
Équipement	Vêtements grossiers couverts de poussière, Bottines en cuir, Foulard noir, Outre de vin léger				

## 3. Fils du berger

Arme	Bâton	Dg 2D	FOR 10	DEX 8	
	Fronde	Dg 2D	FOR 5	DEX 10	
Sortilège	Allez va t en (INT 10 + DEX 10+ FLU 5+)				
Équipement	Vêtements grossiers sentant le crottin, Manteau à capuche, Panier de Fromage de chèvre				

## 4. Fils du chasseur

Arme	Bolas de chasse	Dg --	FOR 5	DEX 8	
	Poignard	Dg 2D	FOR 1	DEX 3/14	p 10m
Sortilège	Planque (INT 12 + DEX 12+ FLU 10+)				
Équipement	Vêtements grossier, Veste de cuir PR 1, Bottines en cuir, Besace en cuir				

## 5. Fils du boucher

Arme	Couperet	Dg 3D+1	FOR 8	DEX 3	
Sortilège	Lame de Vorpal (INT 10 + DEX 10+ FLU 5+)				
Équipement	Vêtements grossiers tachés de sang, Tablier de découpe PR 1, Sabots, Jambon sec				

## 6. Fils du charpentier

Arme	Doloire	Dg 3D	FOR 9	DEX 5	
	Marteau piolet	Dg 1D	FOR 5	DEX 5	
Équipement	Vêtements grossiers, Scie, Une dizaine de clous				

### 7. Fils du faucheur

Arme	Faux de guerre Dg 4D+2 FOR 11 DEX 7 Fléau à grains Dg 4D FOR 13 DEX 11 2 mains
Équipement	Grand chapeau de paille, Sabots, Vêtements grossiers délavés par les intempéries

### 8. Fils de l'aubergiste

Arme	Couteau de cuisine Dg 2D-2 FOR 1 DEX 1/8 p 5m
Sortilège	Invocation de l'eau (INT 10 + DEX 10+ FLU 8+)
Équipement	Vêtements corrects tachés de graisse, Tablier de cuisine, Sandales, Pot de terrine

### 9. Fils du vigneron

Arme	Faucille Dg 2D+3 FOR 1 DEX 1
Sortilège	Feu follet (INT 10 + DEX 10+ FLU 2+)
Équipement	Vêtements corrects tachés de vin, Sabots, Outre de vin fort

### 10. Fils du bouvier

Arme	Fouet Dg 4D FOR 15 DEX 14
Sortilège	Bouge Pas ! (INT 10 + DEX 10+ FLU 4+)
Équipement	Vêtements grossiers sentant la bouse, Sabots, Manteau léger, Chapeau en cuir

### 11. Fils du manouvrier

Arme	Fourche Dg 3D+2 FOR 10 DEX 7 Pelle Dg 3D FOR 4 DEX 3
Équipement	Vêtements grossiers déchirés, Sac en tissus

### 12. Fils du batelier

Arme	Gaffe Dg 2D FOR 5 DEX 3
Équipement	Vêtements grossiers, 15 m corde, chapeau en tissus

### 13. Fils du bucheron

Arme	Hache de bucheron Dg 3D FOR 10 DEX 9 Hachette Dg 2D+3 FOR 6 DEX 6
Équipement	Vêtements grossiers, Sac de charbon de bois, Bottines

### 14. Fils du maçon

Arme	Massue Dg 3D FOR 5 DEX 3 Pioche Dg 3D+2 FOR 10 DEX 5
Équipement	Vêtements grossiers tachés de ciment, Chapeau en tissus

### 15. Fils du barbier

Arme	Rasoir Dg 2D+1 FOR 1 DEX 8
Sortilège	Ça c'est de la barbe ! (INT 10 + DEX 10+ FLU 4+)
Équipement	Vêtements correct sentant le parfum bon marché, Sandales, Ciseaux, Savon

### 16. Fils du forgeron

Arme	Marteau Dg 2D+3 FOR 8 DEX 4
Sortilège	Invocation du feu (INT 10 + DEX 10+ FLU 7+)
Équipement	Vêtements grossiers sentant la fumée, Tablier en cuir PR 1, Gant de cuir épais

**17. Fils du milicien rurale**

Arme	Matraque Dg 2D+2 FOR 8 DEX 2
Sortilège	Prend ça (INT 10 + DEX 10+ FLU 6+)
Équipement	Chapel de fer PR 1, Vêtements corrects, Jacquette PR 1, Bottines, Lanterne et huile

**18. Fils du mineur**

Arme	Pic Dg 3D FOR 15 DEX 10
Sortilège	Œil de chat (INT 12 + DEX 12+ FLU 6+)
Équipement	Vêtements grossier salis de terre, Chapel de fer PR 1, Bottines, 4 Torches, Briquet à silex

**19. Fils du ferronnier**

Arme	Marteau piolet Dg 1D FOR 5 DEX 5
Sortilège	Toc Toc (INT 10 + DEX 10+ FLU 3+)
Équipement	Vêtements grossier, Crochets de serrurier, Sandales

**20. Fils du rebouteux**

Arme	Bâton Dg 2D FOR 10 DEX 8
Sortilège	Souffle bobo (INT 12 + DEX 12+ FLU 8+)
Équipement	Vêtements grossier, panoplie de colifichets et amulettes, Trousse de secours, manteau léger