Le magicien autodidacte

Vous avez toujours été un enfant intelligent. Vous aimiez les histoires relatant les exploits d'anciens mages et sorcières qui maîtrisaient les arts ésotériques. Malheureusement, personne dans votre entourage n'était capable de vous enseigner de tels secrets. De fait, se posait à vous la question de la véracité de ces récits évoquant la magie. À votre majorité, vous avez trouvé un ancien grimoire magique et avez décidé de l'étudier seul. Vous êtes l'enfant le plus brillant du village. Votre Intelligence commence à 12, et toutes vos autres valeurs de caractéristique à 8.

Comment s'est déroulée votre enfance ?

1d12	Que faisaient vos parents dans le village ? Que vous ont-ils appris ?	Gain
1	Vous êtes orphelin. La vie n'a pas été tendre avec vous.	+2 Sag, +2 Con, +1 Int
2	Votre père était un paria, à juste titre ou pas.	+2 Int, +1 Sag, +1 Con, comp : Survie
3	Vos parents étaient pêcheurs. Vous avez grandi au bord de la rivière.	+2 Dex, +1 For, +1 Sag, comp. : Pêche
4	Votre famille travaillait dans une petite ferme à l'extérieur du village.	+2 Con, +1 Sag, +1 Cha, comp. : Agriculture
5	Votre père était le forgeron local. Il vous a appris à manier le marteau et le soufflet.	+2 For, +1 Dex, +1 Cha, comp. : Forge
6	Vous avez conduit les brebis en transhumance comme votre mère avant vous.	+2 Con, +1 Dex, +1 Sag, +1 For
7	Vos parents tenaient l'auberge locale. Vous avez grandi en rencontrant de nombreux voyageurs et en écoutant leurs histoires.	+2 Cha, +1 Int, +1 Dex, +1 Sag
8	Vous avez travaillé sur le métier à tisser, coupant et tordant les fils comme les Moires.	+2 Dex, +1 Int, +1 Cha, comp. : Tissage
9	Votre mère connaissait d'anciennes légendes. Votre tête en est remplie.	+2 Int, +1 Cha, +1 Sag, comp. : Folklore
10	Votre père était chef de la milice, sévère mais juste aussi bien avec les enfants qu'avec les étrangers.	+2 For, +1 Cha, +1 Con, comp. : Athlétisme
11	Vous passiez vos journées dans les bois pour cueillir des herbes et des baies.	+2 Sag, +1 Con, +1 Dex, comp. : Herboristerie
12	Vos parents étaient des marchands du cru. Vous avez appris à négocier et à convaincre vos clients.	+2 Cha, +1 Int, +1 Dex, comp. : Marchandage

1d8	Comment vous distinguiez-vous des autres étant enfant ?	Gain
1	Les enfants se battent souvent. Vous n'avez jamais perdu.	+2 For, +1 Sag
2	Il n'y avait pas de jeux que vous ne pouviez pas gagner.	+2 Dex, +1 Int
3	Vous étiez le gamin le plus endurant du coin.	+2 Con, +1 Cha
4	Aucun secret ne pouvait vous échapper.	+2 Int, +1 Dex
5	Votre empathie a fait de vous un confident apprécié.	+2 Sag, +1 Con
6	Vous n'avez jamais rencontré quelqu'un qui ne vous aimait pas.	+2 Cha, +1 For
7	Vous résolviez les problèmes des autres, sans jamais mentionner les vôtres.	+1 For, +1 Con, +1 Cha
8	La plupart des gens ont quelque chose à enseigner. Vous avez appris un peu de tout auprès des autres.	+1 Dex, +1 Int, +1 Sag

1d8	Les autres personnages étaient vos meilleurs amis. Qui d'autre dans le village s'est lié d'amitié avec vous dans votre enfance ?	Gain
1	Travailler avec le forgeron a occupé des journées habituellement ennuyeuses.	+2 For, +1 Cha
2	Les pêcheurs vous appréciaient. Vous avez échangé nombre d'histoires avec eux.	+2 Dex, +1 Sag
3	Vous êtes allé camper avec les chasseurs.	+2 Con, +1 Int
4	Les anciens du village vous ont enseigné un vieux jeu d'échecs.	+2 Int, +1 Dex
5	Vous êtes sur le point de vous marier dans la famille du meunier.	+2 Sag, +1 For
6	Vous avez brisé le cœur de quelqu'un, ou peut-être a-t-on brisé le vôtre.	+2 Cha, +1 Con
7	La vieille veuve avait besoin d'aide pour entretenir son potager.	+1 For, +1 Int, +1 Cha
8	Le mercenaire grisonnant qui s'est installé en ville vous a appris une chose ou deux.	+1 Dex, +1 Con, +1 Sag

Vous avez trouvé un vieux grimoire et commencé à l'étudier. Vous devenez magicien de niveau 1. Vous gagnez les capacités de classe Sensibilité à la magie et Incantation, la compétence Histoire ancienne et le tour de magie *lumière du mage*. Les tables ci-dessous indiquent vos autres sorts disponibles.

Que s'est-il passé alors que vous appreniez la magie ?

1d6	Qui a écrit votre précieux grimoire ?	Gain
1	Un vieux sage originaire du Sud.	+3 Int, comp. : Histoire ancienne
2	Un barde célèbre qui a voyagé dans le monde entier.	+3 Cha, comp. : Survie
3	Un puissant archimage d'un royaume aujourd'hui oublié.	+3 Int, comp. : Connaissances interdites
4	Le chef d'un ordre secret disparu il y a bien longtemps.	+3 Sag, comp. : Politique
5	Un pilleur de tombes.	+3 Dex, comp. : Détection des pièges
6	Un grand sorcier qui marchait à la tête d'une immense armée.	+3 Con, comp. : Commandement

1d6	Quelle sorte de magicien était l'auteur du livre ?	Gain
1	Un illusionniste astucieux. Vous avez appris les sorts suivants : le sortilège *illusion majeure*, le rituel *marque du magicien*, et le tour de magie *image silencieuse*.	+2 Cha, sorts
2	Un mage de guerre. Vous avez appris les sorts suivants : le sortilège *mains brûlantes*, le rituel *armure du mage*, et le tour de magie *image silencieuse*.	+2 Con, sorts
3	Un invocateur d'esprits maléfiques. Vous avez appris les sorts suivants : le sortilège *bannissement*, le rituel *cercle de protection*, et le tour de magie *seconde vue*.	+2 Int, sorts
4	Un maître des arcanes. Vous avez appris les sorts suivants : le sortilège *présence terrifiante*, le rituel *guetteur de la sorcière*, et le tour de magie *illusion sonore*.	+2 Int, sorts
5	Un enchanteur fascinant. Vous avez appris les sorts suivants : le sortilège *faux-ami*, le rituel *expérimentation arcanique*, et le tour de magie *mauvais œil.*	+2 Cha, sorts
6	Un magicien itinérant. Vous avez appris les sorts suivants : le sortilège *chute de plume*, le rituel *nappe de brouillard*, et le tour de magie *bénédiction*.	+2 Con, sorts

1d6	Un esprit du Chaos a été attiré par votre pouvoir. Comment l'avez-vous combattu ? Le personnage du joueur à votre droite était là avec vous.	Gain
1	Vous vous êtes tenu devant lui sans ciller. *L'ami à votre droite vous a soutenu et est resté stoïque lui aussi. Il gagne +1 Sag.*	+2 Sag, sort : *mot de commande*
2	Vous l'avez nommé par son vrai nom et conjuré dans les Abysses. *L'ami à votre droite vous a aidé à découvrir son vrai nom. Il gagne +1 Int.*	+2 Int, sort : *projectile magique*
3	Bien que vous l'ayez chassé, il rôde toujours quelque part à la lisière de votre perception. *L'ami à votre droite vous a permis d'échapper à son emprise. Il gagne +1 Dex.*	+2 Dex, sort : *projectile magique*
4	Des paroles astucieuses ont permis de le convaincre de s'en aller. *L'ami à votre droite a aussi échangé quelques mots avec lui. Il gagne +1 Cha.*	+2 Cha, sort : *regard pétrifiant*
5	Vous vous êtes réfugié derrière la protection de votre pouvoir jusqu'à ce qu'il s'affaiblisse. *L'ami à votre droite a beaucoup appris de cette confrontation courageuse. Il gagne +1 Int.*	+2 Int, sort : *bouclier mystique*
6	Vous avez résisté à ses attaques, jusqu'à ce que votre ami l'emprisonne sous terre. *L'ami fidèle à votre droite vous a sauvé la vie. Il gagne +1 Con.*	+2 Con, sort : *toucher de guérison*

1d6	Un magicien originaire du Sud est passé par le village quand vous avez atteint votre majorité. Qu'a-t-il pensé de vous ?	Gain
1	Vous l'avez impressionné avec vos connaissances.	+2 Int, un livre que vous comprenez à peine
2	Il a dit qu'il ne tolérerait aucun rival. Vous l'avez fui dans la nuit.	+2 Sag, rituel : *monture du sorcier*
3	Il a effectué une cérémonie pour vous conférer un vrai nom.	+2 Con, un anneau gravé en argent
4	Il a été amusé par vos premiers pas dans l'apprentissage de la magie et vous a appris un sort.	+2 Cha, rituel : *serviteur invisible*
5	Il vous a fait rejoindre son ordre secret.	+2 Sag, un bâton de magicien
6	En apprenant sa venue, vous avez eu peur et vous vous êtes caché pour ne pas le croiser.	+2 Dex, rituel : *lier un familier*

Remplissez votre fiche !

✤ Notez vos nom, classe et niveau.

✤ Calculez vos valeurs de caractéristique. Dans l'espace prévu à cet effet, inscrivez le modi-ficateur correspondant en utilisant le tableau situé page suivante de ce livret.

✤ Inscrivez vos compétences, capacités de classe et équipement de départ, ainsi que tout autre objet que vous souhaitez acheter. Le magicien autodidacte commence avec l'équipement suivant : une dague, des vêtements simples, un chapeau ou un manteau aux couleurs flamboyantes, un petit instrument de musique et 4d6 pièces d'argent.

✤ Choisissez un alignement. Votre personnage peut être Loyal, Chaotique ou Neutre. Si vous n'arrivez pas à vous décider, choisissez simplement d'être Neutre. La plupart des gens le sont.

✤ Votre bonus de base à l'attaque (BBA) dépend de votre classe. Il est de +0 pour un magicien de niveau 1.

✤ Votre initiative est égale à votre niveau, plus votre modificateur de Dextérité, plus 0 en tant que magicien.

✤ Votre classe d'armure est égale à 10, plus votre modificateur de Dextérité, plus l'éventuel bonus de l'armure que vous portez.

✤ Vous avez 3 points de chance.

✤ Vos points de vie de départ sont de 6 plus votre modificateur de Constitution.

✤ Déterminez vos valeurs de sauvegarde (VdS) à l'aide du tableau situé page suivante.

✤ Notez les bonus à l'attaque et les dégâts de vos armes. Le bonus à l'attaque d'une arme de mêlée est égal à votre BBA auquel vous ajoutez votre modificateur de Force et les modificateurs pertinents. Utilisez le modificateur de Dextérité pour les armes à distance. Votre modificateur de Force s'ajoute également aux dégâts des armes de mêlée.

RAPPEL DES RÈGLES

LANCER LES DÉS

Tests de caractéristique : lancez un d20. Comparez le résultat à la valeur de caractéristique adéquate en prenant en compte d'éventuels bonus ou pénalités. S'il est inférieur ou égal, vous réussissez, autrement vous échouez.

Jets de sauvegarde : lancez un d20. Si le résultat est supérieur à la valeur de sauvegarde adéquate, le jet est réussi.

Jets d'attaque : lancez un d20. Ajoutez le bonus à l'attaque et comparez le résultat obtenu à la classe d'armure de votre adversaire. S'il est supérieur ou égal, vous touchez et infligez les dégâts de votre attaque.

CAPACITÉS DE CLASSE

Dés de vie : d6
Bonus à l'intiative : +0
Armure : les magiciens ne peuvent pas porter d'armure.

Incantation — Les magiciens peuvent modeler les énergies magiques de trois manières différentes : en lançant des tours de magie, des sortilèges et des rituels. Un magicien commence sa carrière en connaissant deux tours de magie, deux sortilèges et un unique rituel. Pour une description complète, voir la section "Arts ésotériques" page 27 du *Livre de règles* de *Beyond the Wall*.

Sensibilité à la magie — Naturellement sensibles à la magie, les magiciens peuvent déterminer si une personne, un lieu ou un objet est magique. Cela requiert de se concentrer quelques minutes.

Les magiciens ne peuvent pas dire si quelque chose est magique simplement en étant à proximité. De plus, les gens ont tendance à remarquer si quelqu'un les regarde attentivement ou ignore sa nourriture durant un repas. Le MJ peut décider qu'en présence d'une magie particulièrement puissante, le magicien la remarque immédiatement.

POINTS DE CHANCE

Un personnage peut dépenser 1 point de chance de la manière suivante :

Aider un compagnon : normalement, un personnage peut aider un compagnon lors d'un test de caractéristique uniquement s'il possède une compétence appropriée. En dépensant 1 point de chance, un personnage permet à un allié de bénéficier d'un bonus de +2 à sa valeur de caractéristique, même sans disposer d'une compétence utile pour la tâche à accomplir.

Seconde chance : un personnage peut dépenser 1 point de chance pour relancer n'importe quel dé durant la partie, que ce soit pour un test de caractéristique, un jet de sauvegarde ou d'attaque.

Tromper la mort : une fois qu'un personnage atteint 0 point de vie, on considère qu'il est mourant et il perd 1 point de vie supplémentaire par round jusqu'à ce qu'il décède. Un personnage dans une telle situation peut dépenser 1 point de chance pour se stabiliser à 0 point de vie et ne plus subir de dégâts. Les personnages qui le font sont à l'abri de la mort pendant 24 heures, après quoi ils perdront de nouveau des points de vie s'ils n'ont pas reçu de soins médicaux adaptés.

Niveau	Expérience	Bonus de base à l'attaque	VdS poisons	VdS souffles	VdS polymorphie	VdS sorts	VdS objets magiques
1	0	+0	14	15	13	12	11
2	2 500	+1	14	15	13	12	11
3	5 000	+1	14	15	13	12	11
4	10 000	+2	14	15	13	12	11
5	20 000	+2	14	15	13	12	11
6	40 000	+3	13	13	11	10	9
7	80 000	+3	13	13	11	10	9
8	150 000	+4	13	13	11	10	9
9	300 000	+4	13	13	11	10	9
10	450 000	+5	13	13	11	10	9

Caractéristique	Mod.
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3

Copyright © 2012-2014 Flatland Games
Copyright © 2022 Traduction française par Shakos