

L'APPRENTIE SORCIÈRE

Même les magiciens les plus puissants ont été élèves un jour. Pour certains, l'essence même de la magie est celle qui est pratiquée simplement par les sorcières. Votre village, comme beaucoup, a sa propre vieille rebouteuse qui soigne les malades et bénit les champs. Elle vous a choisi pour être son apprentie. Vous êtes naturellement intelligente et perspicace. Votre Intelligence et votre Sagesse commencent à 10, 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 orpheline. 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 DISTINGUEZ-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 la gamine la plus endurante du coin.	+2 Con, +1 Cha
4	Aucun secret ne pouvait vous échapper.	+2 Int, +1 Dex
5	Votre empathie a fait de vous une confidente appréciée.	+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 allée 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

La sorcière vous a choisi pour être son apprentie puis vous avez commencé votre formation. Vous devenez magicienne de niveau 1. Vous gagnez les capacités de classe Sensibilité à la magie et Incantation, la compétence Herboristerie et le tour de magie *mauvais œil*. Les tables ci-dessous indiquent vos autres sorts disponibles.

QUE S'EST-IL PASSÉ DURANT VOTRE APPRENTISSAGE ?

1d6	POURQUOI LA SORCIÈRE VOUS A-T-ELLE CHOISIE ?	GAIN
1	Elle a été impressionnée par les vieilles histoires et les légendes qui remplissent votre tête.	+3 Int, comp. : Folklore
2	Aucun autre enfant de six ans ne possédait son propre alambic.	+3 Cha, comp. : Brassage
3	Vous inspirez le respect partout où vous allez.	+3 Int, comp. : Intimidation
4	Les bois dans lesquels elle se promène sont votre seconde maison.	+3 Sag, comp. : Survie
5	Votre savoir-faire artisanal a retenu son attention.	+3 Dex, une compétence d'Artisanat de votre choix
6	Vous soignez toujours les malades dans le village.	+3 Con, comp. : Herboristerie

1d6	SUR QUOI LA SORCIÈRE EXERCE-T-ELLE SON POUVOIR ?	GAIN
1	Sur les couleurs et leurs nuances. Elle vous a appris les sorts suivants : le sortilège <i>illusion majeure</i> , le rituel <i>nappe de brouillard</i> , et le tour de magie <i>image silencieuse</i> .	+2 Dex, sorts
2	Sur les animaux. Elle vous a appris les sorts suivants : le sortilège <i>appel de nuée</i> , le rituel <i>lier un familier</i> , et le tour de magie <i>langage animal</i> .	+2 Sag, sorts
3	Sur les esprits et le monde invisible. Elle vous a appris les sorts suivants : le sortilège <i>murmures du vent</i> , le rituel <i>serviteur invisible</i> , et le tour de magie <i>seconde vue</i> .	+2 Int, sorts
4	Sur le corps et la santé. Elle vous a appris les sorts suivants : le sortilège <i>toucher de guérison</i> , le rituel <i>baies nourricières</i> , et le tour de magie <i>bénédictio</i> .	+2 Sag, sorts
5	Sur tout ce qui pousse. Elle vous a appris les sorts suivants : le sortilège <i>passage sans traces</i> , le rituel <i>bâton de puissance</i> , et le tour de magie <i>toucher druidique</i> .	+2 Con, sorts
6	Sur les gens. Elle vous a appris les sorts suivants : le sortilège <i>perception des émotions</i> , le rituel <i>guetteur de la sorcière</i> , et le tour de magie <i>bénédictio</i> .	+2 Cha, sorts

1d6	LA SORCIÈRE A TOUJOURS ÉTÉ DURE AVEC VOUS. COMMENT AVEZ-VOUS FINI PAR LUI PROUVER VOTRE VALEUR ? LE PERSONNAGE DU JOUEUR À VOTRE DROITE ÉTAIT LÀ AVEC VOUS.	GAIN
1	L'été dernier, vous l'avez protégée d'une bande de bandits dans la forêt et lui avez permis d'échapper au danger. <i>L'ami à votre droite vous a aidé à les combattre pendant que vous couvriez la fuite de la sorcière. Il gagne +1 For.</i>	+2 For, sort : bouclier mystique
2	Pendant des années, vous avez travaillé pour elle avec calme et patience, sans jamais remettre en question sa sagesse ou son autorité. <i>L'ami à votre droite vous a souvent calmée lorsque vous étiez frustrée par la situation. Il gagne +1 Sag.</i>	+2 Sag, sort : sanctuaire de paix
3	Vous l'avez observée pendant de nombreuses années. Vous avez appris tous les secrets de son jardin. <i>L'ami à votre droite a souvent passé du temps avec vous, vous tenant compagnie et apprenant à vos côtés. Il gagne +1 Int.</i>	+2 Int, sort : enchevêtrement
4	Bien qu'elle ait prouvé son utilité à de maintes reprises, les villageois superstitieux ne lui ont jamais fait confiance. Vous l'avez défendue lorsqu'ils l'ont accusée d'être responsable de la sécheresse. <i>L'ami à votre droite a fait un discours convaincant. Il gagne +1 Cha.</i>	+2 Cha, sort : regard pétrifiant
5	Vous étiez toujours très attentive quand elle allait dans les bois. Vous connaissez maintenant tous les sentiers cachés et les endroits mystiques des environs. <i>L'ami à votre droite a souvent parcouru ces chemins avec vous. Il gagne +1 Int.</i>	+2 Int, sort : enchevêtrement
6	Une nuit, un étranger est venu la voler alors qu'elle était en transe. Vous l'avez surpris et fait fuir, protégeant ainsi votre maîtresse et ses possessions. <i>L'ami à votre droite vous a aidée à effrayer le voleur. Il gagne +1 Cha.</i>	+2 Cha, sort : présence terrifiante
1d6	OÙ EST LA SORCIÈRE MAINTENANT ?	GAIN 
1	Elle travaille toujours dans le village comme elle l'a toujours fait.	+2 Int, +4d6 pièces d'argent, 1 potion de soins
2	Elle a disparu un beau jour. Sa localisation actuelle est un mystère, même pour vous.	+2 Sag, la hutte de la sorcière
3	Récemment, un esprit maléfique est venu réclamer votre âme. Elle est morte en vous protégeant après l'avoir banni.	+2 Con, le bâton carbonisé de la sorcière
4	Elle est partie en mission il y a moins d'une semaine, vous laissant la charge d'assumer ses tâches habituelles.	+2 Cha, une broche en argent attestant de votre statut
5	Elle se cache, travaillant sur un projet en secret.	+2 Int, un petit cristal qui peut émettre de la lumière
6	Depuis de longs mois, elle s'occupe d'une personne connaissant une grossesse difficile.	+2 Sag, un porte-bonheur

REMPLISSEZ VOTRE FICHE !

❖ Notez vos nom, classe et niveau.

❖ Calculez vos valeurs de caractéristique. Dans l'espace prévu à cet effet, inscrivez le modificateur 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. L'apprentie sorcière 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 une magicienne de niveau 1.

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

❖ 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'initiative : +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