

Types de mages

CHRONOMANCIEN

Les Chronomanciens utilisent leur magie pour manipuler la fabrique du temps. Il s'agit de la branche la plus jeune de la magie. Elle est donc moins développée que les autres, largement incomprise et par conséquent extrêmement dangereuse. Les Chronomanciens sont généralement des casse-cou et des têtes brûlées, qui préfèrent arpenter les raccourcis qui mènent au pouvoir absolu. On ne leur connaît pas de tenues spécifiques et cela, même si généralement, ils exhibent des accoutrements et des accessoires qui leur donnent une aura de puissance, comme des armes élaborées dont ils savent finalement bien peu se servir. Du fait de leurs pouvoirs particuliers, les Chronomanciens peuvent apparaître comme éternellement jeunes ou au contraire extrêmement vieux, voire un mélange des deux, comme un visage juvénile sur un corps usé par les années.

Connu aussi sous le nom de : *Chevaucheur du Temps*.

Symboles : *Sabliers, Roues*.

Chronomancien		
Aligné	+2	Nécromant, Devin, Élémentaliste
Neutre	+4	Thaumaturge, Invocateur, Illusionniste, Sorcier, Cryptomancien
Opposé	+6	Enchanteur

CRYPTOMANCIEN

Les Cryptomanciens pratiquent leur magie à travers les mots, les symboles et les textes. Ils sont les maîtres des langues, vivantes ou mortes, et ils peuvent discerner à travers la fabrique des lettres et des écrits l'énergie mystique qu'ils contiennent. Fameux pour être les scribes de parchemins et de grimoires, ils entreposent l'énergie magique dans ces textes jusqu'au moment de sa libération. Peu enclins à quitter leur étude, ils portent sur leur corps les signes de cette sédentarité excessive et portent rarement des armes autres qu'un bâton mais partent toujours à l'aventure avec un sac rempli de livres, de feuilles et de matériel d'écriture.

Connu aussi sous le nom de : *Scribe, Runomancien*.

Symboles : *Runes, Plumes*.

Cryptomancien		
Aligné	+2	Thaumaturge, Illusionniste, Enchanteur
Neutre	+4	Élémentaliste, Nécromant, Sorcier, Chronomancien, Devin
Opposé	+6	Invocateur





DEVIN

La magie subtile des Devins leur permet d'étendre leurs sens au-delà de leur enveloppe corporelle, ignorant les barrières de l'espace et du temps. Ils peuvent projeter leur esprit dans le passé pour dévoiler ses secrets ; ou dans le futur pour y déceler des indices sur les événements à venir. Il y a peu de jeunes Devins, car la patience et la concentration nécessaires ne viennent souvent qu'avec l'âge. On reconnaîtra aisément un Devin à ses yeux, souvent d'une couleur très pâle, et à son regard qui semble distant, éloigné des réalités matérielles. Puisque les Devins collectionnent les objets chargés d'histoire, ils sont souvent vêtus d'un patchwork d'habits et d'accessoires. Un mage de cette école ne verra rien d'incongru à afficher une cape de grande valeur sur une tunique usée et délavée, ou à accrocher une vieille bourse trouée à une ceinture hors de prix.

Connu aussi sous le nom de : *Voyant, Astrologue.*

Symboles : *Etoiles à cinq branches, Boules de Crystal.*

Devin		
Aligné	+2	Thaumaturge, Illusionniste, Chronomancien
Neutre	+4	Élémentaliste, Enchanteur, Nécromant, Cryptomancien, Invocateur
Opposé	+6	Sorcier

ÉLÉMENTALISTE

Les Élémentalistes sont en apparence les plus puissants des mages, contrôlant les quatre éléments de manière brutale, explosive et démonstrative. Leurs atours sont généralement d'une couleur

dominante (rouge, vert ou bleu) et ils sont plus qu'enclins à exhiber des accessoires ostentatoires, voire des tatouages faciaux. La plupart des Élémentalistes, surtout ceux spécialisés dans le contrôle des flammes, sont connus pour être soupe au lait et colériques. Bien qu'un Élémentaliste du Feu soit spécialisé dans ce domaine, il sera plus que capable de dominer les pouvoirs de l'Eau, du Vent ou de la Terre si nécessaire.

Connu aussi sous le nom de : *Mage du Feu / de l'Eau / du Vent / de la Terre.*

Symboles : *Représentations des quatre éléments : feu, eau, vent, terre.*

Élémentaliste		
Aligné	+2	Invocateur, Enchanteur, Chronomancien
Neutre	+4	Thaumaturge, Devin, Cryptomancien, Sorcier, Nécromant
Opposé	+6	Illusionniste

ENCHANTEUR

Les Enchanteurs sont des mages qui pratiquent leur art en investissant de magie les objets ou les créatures. Nombre d'Enchanteurs sont aussi des artisans, comme des charpentiers ou des sculpteurs, qui lors de la fabrication de leurs œuvres y instillent des énergies mystiques. En apparence, ces mages sont les moins excentriques, étant plus enclins à porter les attributs d'un artisan ou des armes enchantées que les accessoires de leurs pairs.

Connu aussi sous le nom de : *Transmutateur, Instillateur.*

Symboles : *Mains, Outils d'artisan.*

Enchanteur		
Aligné	+2	Sorcier, Cryptomancien, Élémentaliste
Neutre	+4	Nécromant, Illusionniste, Invocateur, Devin, Thaumaturge
Opposé	+6	Chronomancien

ILLUSIONNISTE

Souvent conspué pour n'être guère plus qu'un magicien de foire, un Illusionniste expérimenté peut se révéler pourtant être un dangereux adversaire. Les Illusionnistes usent de leur art pour tromper les sens, entraînant peur et confusion en convainquant les gens de la réalité de choses n'existant pas. En termes d'habillement, les Illusionnistes favorisent des tenues élégantes, chatoyantes et colorées. Ils porteront souvent une cape et un chapeau. On les verra rarement exhiber leurs armes et objets magiques, leur préférant une discrétion qui masquera leur véritable pouvoir.

Connu aussi sous le nom de : *Conjurateur, Prestidigitateur.*

Symboles : *Miroirs, Arcs en ciel.*

Illusionniste		
Aligné	+2	Devin, Cryptomancien, Thaumaturge
Neutre	+4	Nécromant, Sorcier, Chronomancien, Invocateur, Enchanteur
Opposé	+6	Élémentaliste

INVOCATEUR

L'art des Invocateurs consiste à ouvrir des portes entre différents plans d'existence, généralement pour ramener dans leur réalité des créatures qu'ils utiliseront comme serviteurs, bien que leur magie ne se restreigne pas à cela. Il peut être nécessaire d'indiquer que le terme de « démons » s'applique à toutes ces créatures venus d'autres plans, et ils ne sont pas nécessairement mauvais, et n'arbovent pas (tous) des queues fourchues et des cornes ! Ceci étant dit, les démons n'aiment généralement pas être projetés sur un autre plan d'existence sans leur consentement, ce qui a une fâcheuse tendance à réduire l'espérance de vie des Invocateurs.

Connu aussi sous le nom de : *Diaboliste, Démonologiste.*

Symboles : *Pentagrammes, Cercles Concentriques.*

Invocateur		
Aligné	+2	Nécromant, Sorcier, Élémentaliste
Neutre	+4	Devin, Enchanteur, Illusionniste, Chronomancien, Thaumaturge
Opposé	+6	Cryptomancien

NÉCROMANT

Les Nécromants se consacrent à l'étude de la magie associée à la mort, ce qui comprend la création et le contrôle de créatures morts-vivantes telles que les zombies et les squelettes animés. Ils portent souvent des tenues sombres (le noir étant le plus courant) et ont souvent une silhouette émaciée et une allure malade. Bien qu'il ne soit pas nécessairement mauvais, il est rare de trouver un Nécromant que la plongée dans les arcanes les plus sombres de la magie n'ait pas quelque peu corrompu.

Connu aussi sous le nom de : *Mage de la Mort, Outremancien.*

Symboles : *Faux, Crânes, Faucilles, Os.*

Nécromant		
Aligné	+2	Sorcier, Chronomancien, Invocateur
Neutre	+4	Élémentaliste, Cryptomancien, Illusionniste, Enchanteur, Devin
Opposé	+6	Thaumaturge

SORCIER

Les Sorciers tirent leurs pouvoirs d'une magie subtile, consacrée à la concoction de breuvages et de potions, de malédictions et de la nature, qui mettra à leur service sa faune et sa flore. Contrairement aux croyances populaires, les Sorciers ne sont pas des individus repoussants aux nez crochus, mais souvent jeunes et bien portants, un sac sur leur dos, dans lequel ils pourront entreposer les composants et ingrédients de leurs sortilèges, qu'ils cueilleront ou récolteront dans les étendues sauvages, sous la forme d'insectes, de fleurs, de racines et de pierres aux formes étranges.

Connu aussi sous le nom de : *Druide, Animiste.*

Symboles : *Croissant de Lune, Chauve-souris.*



Sorcier		
Aligné	+2	Enchanteur, Nécromant, Invocateur
Neutre	+4	Élémentaliste, Thaumaturge, Cryptomancien, Chronomancien, Illusionniste
Opposé	+6	Devin

THAUMATURGE

Les Thaumaturges tirent leurs pouvoirs magiques d'énergies positives. Presque tous pensent que ces énergies viennent d'une forme ou d'une autre de divinités. Ces mages sont des soigneurs et des protecteurs, consacrant autant de temps aux bonnes œuvres qu'à l'étude de leur magie. Les Thaumaturges ne portent souvent d'autres armes qu'un bâton, et certains d'entre eux trouvent cela encore trop agressif. Ceci ne veut pas dire que les Thaumaturges sont des pacifistes, mais simplement qu'ils préfèrent résoudre les problèmes autrement que par une démonstration de force. Leur apparence est simple et sobre, et ils porteront souvent des tuniques à capuche, préférant le cuir et le bois à l'or et à la soie.

Connu aussi sous le nom de : *Magicien, Bienfaiteur.*

Symboles : *Soleil, Triangles.*

Thaumaturge		
Aligné	+2	Devin, Cryptomancien, Illusionniste
Neutre	+4	Élémentaliste, Sorcier, Invocateur, Chronomancien, Enchanteur
Opposé	+6	Nécromant

Choix des sorts

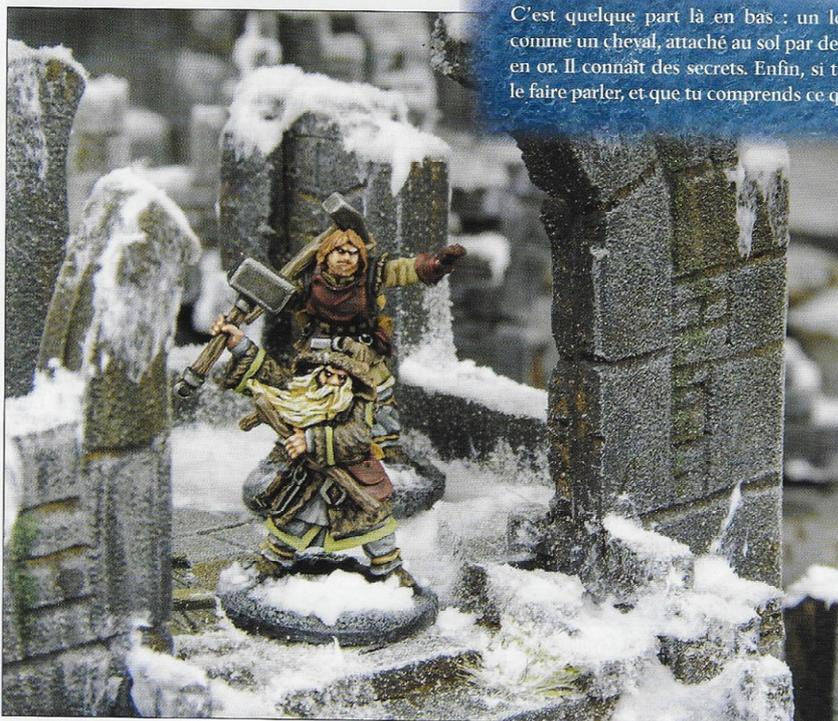
Dans le Chapitre 4 : Les Sorts, vous trouverez une liste exhaustive et explicative de tous les sorts, classés par école de magie. Tous les nouveaux mages débutent leur carrière en choisissant huit sorts de cette liste, avec les contraintes suivantes :

- Trois sorts doivent provenir de leur école de magie.
- Un sort doit provenir de chacune des trois écoles alignées avec celle du mage.
- Les deux derniers sorts doivent être sélectionnés dans les écoles neutres vis-à-vis de celle du mage, mais chacun de ces sorts doit provenir d'une école différente.

Ainsi le mage doit posséder trois sorts de sa propre école, et cinq autres sorts provenant chacun d'une école différente. Un mage débutant n'aura jamais de sort provenant de l'école opposée, bien que ceux-ci puissent être appris plus tard.

Quand un sort est sélectionné, inscrivez sa valeur de lancement dans l'espace dédié de la feuille de mage. Pour les mages débutants, ce chiffre sera le même que celui indiqué dans la description du sort (voir Les Sorts, p. 71) plus la pénalité encourue pour les sorts provenant d'une école différente que celle du mage. Par exemple, un sort d'Élémentaliste appris par un Devin aura une valeur de lancement égale à celle du sort +4 (puisque l'école d'Élémentaliste est neutre vis-à-vis de celle du Devin).

Les Mages pourront apprendre d'autres sorts et modifier la valeur de lancement de ceux qu'ils connaissent déjà, comme expliqué dans le Chapitre 3 : La Campagne.



C'est quelque part là en bas : un loup gros comme un cheval, attaché au sol par des chaînes en or. Il connaît des secrets. Enfin, si t'arrives à le faire parler, et que tu comprends ce qu'il dit...

Les caractéristiques

Dans *Frostgrave*, chaque personnage - mage, soldat ou créature - a des caractéristiques, qui déterminent son efficacité dans le jeu. Il existe six caractéristiques différentes :

- **Mouvement (M)** : la capacité de déplacement. Plus cette valeur est haute, plus la figurine pourra se déplacer loin.
- **Combat (C)** : la capacité du personnage en corps-à-corps ou pour esquiver les tirs.
- **Tir (T)** : la dextérité de la figurine lorsqu'elle utilise une arme à distance, comme un arc ou une arbalète.
- **Armure (A)** : la valeur de la protection que porte la figurine, incluant les armures, boucliers ou protections magiques. Dans certains cas, elle peut couvrir la protection naturelle d'une créature, comme une fourrure épaisse.
- **Volonté (V)** : la détermination et le courage du personnage, et qui servira aussi à résister aux sorts ennemis.
- **Santé (S)** : la résistance physique du personnage, qui détermine le nombre de dommages qu'il pourra endurer avant d'être gravement blessé et mis hors de combat, ou tout simplement tué.

Chaque caractéristique a une valeur associée. Très simplement, plus ce chiffre est élevé, meilleure est la caractéristique. La manière dont ce chiffre est utilisé sera expliquée plus loin. Pour l'instant, il suffit de savoir que chaque mage commence le jeu avec les mêmes caractéristiques. Bien sûr, les mages auront la possibilité d'augmenter ces caractéristiques durant la campagne, par le biais de l'expérience acquise dans les ruines de *Frostgrave*.

Mage débutant					
M	C	T	A	V	S
6	+2	+0	10	+4	14

CARACTÉRISTIQUES DOUBLES

Parfois, il sera nécessaire d'inscrire deux valeurs différentes pour la même caractéristique. Nous appelons cela les « caractéristiques doubles » et elles seront séparées par un « / » comme par exemple : +2/+3. Dans ces cas, le premier chiffre est toujours la caractéristique de base du mage, et le second chiffre sa caractéristique optimale dans certaines circonstances. Les caractéristiques doubles sont généralement utilisées quand un mage (ou tout autre figurine) utilise un objet magique, est sous les effets d'un sort ou souffre d'une blessure. Ces cas de figure seront expliqués plus loin.

Objets

Tous les humains dans *Frostgrave* disposent d'au moins un emplacement pour porter des objets. Les mages ont cinq de ces emplacements, les apprentis quatre et les soldats n'en ont qu'un. Pour les soldats, cet unique emplacement vient en plus de tout équipement avec lequel ils débutent, et qui est indiqué dans la table des soldats.

Tous les mages débutent avec au choix un bâton ou une arme de base, et cet objet occupera un emplacement de l'espace qui leur est dédié sur la feuille de mage. En plus de cela, votre mage peut acquérir une dague, une arme lourde, un arc ou une arbalète pour 5 couronnes d'or (voir *Rassembler l'Expédition*, p. 19). S'il est armé avec une arme de base et une dague, il bénéficie d'un bonus de +1 en Combat, qui sera indiqué sur son espace comme une caractéristique double : +2/+3 pour un mage débutant.

Et voilà comment est créé un mage débutant. Il est prêt à présent à partir à l'aventure. Ceci étant dit, seul un inconscient irait s'aventurer dans les ruines tout seul. Dans les pages qui suivent, nous allons voir comment recruter vos hommes de mains.