

## MORT ET BLESSURE

*Frostgrave* est un endroit dangereux et inévitablement, certains de ses visiteurs vont y laisser leur vie. Dans une partie de *Frostgrave*, une figurine réduite à 0 de Santé est éliminée. Mais dans le cadre d'une campagne, cela ne signifie pas que qu'elle soit morte. Elle peut simplement avoir été assommée, avoir perdu son sang-froid et pris ses jambes à son cou, ou avoir subi une blessure suffisamment grave pour l'empêcher de combattre.

La première chose que doit faire un joueur après une partie effectuée dans le cadre d'une campagne est de déterminer le sort de ses figurines réduites à 0 de Santé.

... Une fosse pleine de pieux de glace acérés, dressés pour empaler tous ceux qui chuteraient dans le trou. Maintenant, expliquez-moi comment cela pourrait-il se former naturellement...

### *Soldats*

Pour les soldats, leur sort est simple et ne dépend que du résultat d'un jet d'un D20.

Sur un résultat de 1-4, le soldat a été tué, et est effacé de la feuille de mage. Tous les objets qu'il portait sont perdus.

Sur un résultat de 5-8, il est grièvement blessé : il reste dans votre expédition, mais ne peut pas participer à la prochaine partie. Après avoir manqué une partie, il reviendra pour la suivante, avec l'intégralité de ses points de Santé.

Sur tout autre résultat, le soldat a récupéré tous ses points de Santé et est disponible pour la prochaine partie.

### *Mages et apprentis*

Pour les mages et leurs apprentis, c'est un peu plus compliqué. Lancez un dé sur la table de survie ci-dessous afin de déterminer le destin du lanceur de sorts mis hors de combat.

<i>Table de survie</i>	
<i>D20</i>	<i>Résultat</i>
1-2	Mort
3-4	Blessure permanente
5-6	Gravement blessé
7-8	Rescapé
9-20	Récupération totale

### MORT

Le lanceur de sorts n'a pas survécu à ses blessures. Référez-vous à la section « Dépenser les trésors » pour savoir ce que vous pouvez faire si votre mage ou votre apprenti meurt.

### BLESSURE PERMANENTE

Le lanceur de sorts a subi une blessure qui ne guérira jamais. Lancez un dé sur la table des blessures permanentes afin d'en déterminer sa nature exacte. Notez que le mage participe à la prochaine partie avec toute sa Santé et cela, malgré sa blessure.

### GRAVEMENT BLESSÉ

Le lanceur de sorts a subi une blessure qui mettra du temps à guérir. Le joueur a le choix : soit jouer la prochaine partie sans le lanceur de sorts concerné, soit le faire soigner au prix de 100 co (une réduction de 25 co s'applique pour chaque apothicaire dans votre expédition). Si le mage n'a pas la trésorerie requise pour se soigner, il peut s'endetter pour cela. Cependant, jusqu'à ce qu'il rembourse sa dette, il ne pourra pas dépenser de l'or pour d'autres raisons.

### RESCAPÉ

Le lanceur de sorts s'en sort sans dommage, mais perd tous les objets qu'il portait.



## Blessures permanentes

Quand un lanceur de sorts reçoit une blessure permanente, elle doit apparaître dans la rubrique « notes » de la feuille de mage. Si la blessure entraîne une pénalité à l'une de ses caractéristiques, elle doit être indiquée comme une caractéristique double. Ainsi, un mage avec un Combat de +3 qui a subi une fracture du bras, doit écrire : +3/+2.

Ceci est nécessaire afin de conserver une trace fiable des informations relatives à votre mage. Le premier chiffre est toujours la véritable valeur de la caractéristique et sert de base pour le calcul des caractéristiques de l'apprenti, tandis que le second chiffre est la valeur qui est généralement utilisée dans le jeu. En gardant la valeur « normale » de la caractéristique, vous pouvez savoir quel est le véritable potentiel de votre personnage, sans ses équipements, blessures et améliorations magiques.

Table des blessures permanentes

D20	Blessure
1-2	Amputation des orteils
3-5	Jambe fracturée
6-10	Bras fracturé
11-12	Doigts coupés
13-14	Malade
15-16	Choc psychologique
17-18	Douleur lancinante
19	Mâchoire brisée
20	Borgne

### AMPUTATION DES ORTEILS

Le lanceur de sorts a perdu un ou plusieurs orteils. Il subit une pénalité permanente de 0,5" à sa caractéristique de Mouvement. Cette blessure peut être subie deux fois, entraînant ainsi un cumul des malus pour un total de -1" en Mouvement. Toute blessure de ce type après la seconde doit être relancée.

### JAMBE FRACTURÉE

Le lanceur de sorts a subi des dommages irréversibles aux muscles ou aux os de l'une de ses jambes. Il subit une pénalité de -1" à sa caractéristique de Mouvement. Cette blessure peut être subie deux fois, entraînant ainsi un cumul des malus pour un total de -2" en Mouvement. Toute blessure de ce type après la seconde doit être relancée.

### BRAS FRACTURÉ

Le lanceur de sorts a subi des dommages irréversibles aux muscles ou aux os de l'un de ses bras. Il subit une pénalité de -1 à sa caractéristique de Combat. Cette blessure peut être subie deux fois, entraînant ainsi un cumul des malus pour un total de -2 en Combat. Toute blessure de ce type après la seconde doit être relancée.

### DOIGTS COUPÉS

Le lanceur de sorts a perdu un ou plusieurs doigts. Il subit une pénalité de -1 à sa caractéristique de Tir. Cette blessure peut être subie deux fois, entraînant ainsi un cumul des malus pour un total de -2 en Tir. Toute blessure de ce type après la seconde doit être relancée.



### MALADE

Du fait de la gravité des blessures, la constitution du lanceur de sorts a été affectée et il est devenu plus faible. Il subit une pénalité de -1 à sa caractéristique de Santé. Cette blessure peut être subie deux fois, entraînant ainsi un cumul des malus pour un total de -2 en Santé. Toute blessure de ce type après la seconde doit être relancée.

### CHOC PSYCHOLOGIQUE

Les blessures physiques ont pu être soignées, mais le lanceur de sorts en reste traumatisé. Il subit une pénalité de -1 à sa caractéristique de Volonté. Cette blessure peut être subie deux fois, entraînant ainsi un cumul des malus pour un total de -2 en Volonté. Toute blessure de ce type après la seconde doit être relancée.

### DOULEUR LANCINANTE

Les blessures du lanceur de sorts n'ont jamais pu être vraiment guéries, et il est contraint d'utiliser des herbes, des onguents et des potions magiques afin d'en apaiser les douleurs. Avant chaque partie, le lanceur de sorts doit consacrer 30 co à son traitement, sans quoi il débute la partie avec une caractéristique de Santé réduite de -3. Cette blessure permanente peut être subie deux fois, et dans ce cas, le coût des soins est porté à 40 co et le malus à -4 sur la caractéristique de Santé. Toute blessure de ce type après la seconde doit être relancée. Une réduction de 10 co est appliquée au coût des soins pour chaque apothicaire présent dans l'expédition.

### MÂCHOIRE BRISÉE

La fracture de la mâchoire du lanceur de sorts n'a jamais été réellement guérie, ce qui lui provoque des difficultés d'élocution qui affecte sa capacité à réciter les formules de ses sorts. Le lanceur de sorts subit un malus de -1 à tous ses jets de lancement de sort. Cette blessure peut être subie deux fois, entraînant ainsi un cumul des malus pour un total de -2 aux jets de lancement de sorts. Toute blessure de ce type après la seconde doit être relancée.

### BORGNE

Le lanceur de sorts a perdu l'usage d'un œil. Il subit une pénalité de -2 à sa caractéristique de Tir. S'il subit une seconde blessure de ce type, il devient aveugle. À moins que lui-même ou un membre de son expédition ne lance sur lui un sort de Guérison Miraculeuse, il doit quitter les ruines de *Frostgrave*, et est considéré comme mort.

## EXPÉRIENCE ET NIVEAU

Durant une campagne, un mage apprend empiriquement de ses aventures dans *Frostgrave*, gagnant sagesse et savoir. En termes de jeu, cela est représenté par deux concepts : l'**expérience** et le **niveau**.

### *L'expérience*

L'expérience est la représentation de ce que le mage a appris durant ses aventures à *Frostgrave*. Seuls les mages gagnent de l'expérience, les apprentis et les soldats n'en acquièrent jamais. Durant chaque partie, les faits d'armes d'un mage lui octroient de l'expérience, comme indiqué dans la table d'expérience.

<i>Expérience</i>	<i>Fait d'armes</i>
+10	Pour chaque sort lancé avec succès (par le mage ou son apprenti).
+40	Pour chaque soldat ennemi éliminé par le mage durant la partie.
+80	Pour chaque apprenti ennemi éliminé par le mage durant la partie.
+150	Pour chaque mage ennemi éliminé par le mage durant la partie.
+50	Pour chaque trésor en possession de l'expédition du mage à la fin de la partie.

Certains scénarios offrent d'autres possibilités afin d'acquérir de l'expérience. Il est utile de consigner l'expérience acquise durant la partie au fur et à mesure, afin de ne pas oublier de gain à l'issue du jeu.

... C'est à ce moment-là que l'on a vu le vieux fou en guenilles, monté sur ses échasses à quelques trois mètres au-dessus du sol. Il n'avait pas l'air méchant, mais quelque chose me disait qu'il valait mieux ne pas le déranger...

Après chaque partie, le mage doit additionner toute l'expérience qu'il a acquise et l'ajouter à celle qu'il avait avant que ne débute la partie. Pour chaque tranche complète de 100 points d'expérience, il gagne un niveau.

### *Niveau*

Le niveau est la représentation du pouvoir d'un mage. Généralement, des mages de niveaux similaires seront proches en termes de puissance et cela, même si leurs capacités peuvent grandement varier. Tous les mages débutent au niveau 0. Au niveau 20, un mage est évidemment bien plus puissant car, par rapport à un mage de niveau 0, il aura de meilleures caractéristiques, connaîtra plus de sorts et les lancera plus facilement. Évidemment, un mage de niveau 40 sera encore bien plus puissant !

Pour chaque niveau qu'un mage gagne, il peut choisir d'**augmenter une caractéristique**, d'**améliorer l'un de ses sorts** ou d'**apprendre un nouveau sort**.

### **AUGMENTER UNE CARACTÉRISTIQUE**

Le mage peut augmenter l'une des caractéristiques suivantes de +1 et cela, jusqu'à la valeur maximale qui est indiquée entre parenthèses : Combat (+5), Tir (+5), Volonté (+8), Santé (20). Chaque caractéristique ne peut être augmentée qu'une seule fois après chaque partie et cela, même si un mage a gagné plusieurs niveaux d'expérience après cette partie. Ainsi, un mage ayant gagné deux niveaux durant une partie peut augmenter son Combat de +1 et son Tir de +1. En revanche, il ne peut pas augmenter son Combat de +2.

## AMÉLIORER UN SORT

Le mage peut concentrer son attention sur un sort qu'il connaît pour baisser sa valeur de lancement de -1. La valeur minimale de lancement de tout sort est de 5 et elle ne peut baisser en dessous de ce seuil et cela, quels que soient les efforts d'un mage. Chaque sort ne peut être amélioré qu'une seule fois après chaque partie et cela, même si un mage a gagné plusieurs niveaux d'expérience après cette partie. Ainsi, un mage ayant gagné deux niveaux durant une partie pourrait améliorer deux sorts différents de -1 chacun, mais il ne pourrait pas augmenter un seul et unique sort de -2.

## APPRENDRE UN NOUVEAU SORT

Le mage peut apprendre un nouveau sort pour lequel il a un grimoire dans son repaire. Un mage peut apprendre un nouveau sort pour chaque niveau gagné durant une partie. Par ailleurs, un mage ne peut pas immédiatement améliorer un sort qu'il vient tout juste d'apprendre.

## RASSEMBLER LES TRÉSORS

Dans les parties de *Frostgrave* hors campagne, les trésors ne servent qu'à déterminer le vainqueur. Durant une campagne, ils deviennent un élément crucial de la progression et de l'amélioration des mages et de leur expédition.

Après la partie et avoir déterminé le sort des figurines réduites à 0 de Santé, chaque joueur doit « rassembler ses trésors ». Ainsi, pour chaque pion trésor que l'expédition est parvenue à sortir de la table, le joueur concerné lance un dé sur la table des trésors.

D20	Trésor
1	D20 x 10 co
2	D20 x 20 co
3	D20 x 25 co
4	30 co, Potions (3)
5	50 co, Potions (2)
6	30 co, Parchemins (3)
7	50 co, Parchemins (2)
8	20 co, Arme ou armure magique
9	40 co, Arme ou armure magique
10	20 co, Objet magique
11	40 co, Objet magique
12	60 co, Objet magique
13	20 co, Grimoire
14	40 co, Grimoire
15	60 co, Grimoire
16	80 co, Grimoire
17	100 co, Grimoire
18	120 co, Grimoire
19	150 co, Grimoire
20	200 co, Grimoire

## Couronnes d'or

Ajoutez toutes les couronnes d'or (co) au trésor du mage, dans la case appropriée de la feuille du mage. Ces couronnes d'or pourront être dépensées de multiples façons (voir Dépenser les trésors, p. 65).

## Potions

Le nombre entre parenthèses indique le nombre de potions qui ont été découvertes. Pour chacune d'entre elles, lancez un dé sur la table des potions ci-dessous. Les potions peuvent être données à n'importe quel membre de l'expédition ayant un emplacement libre. Elles peuvent aussi être entreposées dans le repaire du mage ou vendues. Durant son activation, une figurine qui n'est pas au combat peut dépenser une action pour boire une potion ou la faire consommer à une figurine amie au contact. Les effets de la potion sont immédiats et ne peuvent pas échouer. Les potions sont à usage unique ; une fois consommée, la potion doit être effacée de la feuille du mage.

Table des potions			
D20	Potion	Effets	Prix d'achat
1-4	Potion de soins	Permet de récupérer jusqu'à 5 points de Santé.	50 co
5-6	Potion de force	Le Combat est augmenté de +2 jusqu'à la fin de la partie.	50 co
7-8	Potion de résistance	L'Armure est augmentée de +1 jusqu'à la fin de la partie.	50 co
9-10	Élixir de célérité	Le Mouvement est augmenté de +1 jusqu'à la fin de la partie.	50 co
11-12	Potion d'invisibilité	Mêmes effets que le sort d'Invisibilité et cela, sans qu'un jet de lancement ne soit nécessaire.	100 co
13-14	Cocktail explosif	Mêmes effets que le sort Bombe arcanique et cela, sans qu'un jet de lancement ne soit nécessaire.	50 co
15-16	Potion d'invulnérabilité	Le consommateur ne peut pas perdre de points de Santé jusqu'à la fin de sa prochaine activation.	100 co
17-18	Potion de téléportation	Mêmes effets que le sort de Téléportation et cela, sans qu'un jet de lancement ne soit nécessaire.	100 co
19	Le diable dans la bouteille	Permet d'invoquer un démon mineur qui combat avec l'expédition jusqu'à la fin de la partie et qui ne compte pas dans la limite de démons contrôlés par lanceur de sorts.	200 co
20	Élixir de vie	Mêmes effets que le sort de Résurrection et cela, sans qu'un jet de lancement ne soit nécessaire. Notez que cette potion peut être utilisée après une partie et cela, même si elle était dans l'entrepôt de votre repaire. En revanche, elle ne peut être utilisée si mage et apprenti sont morts.	500 co



## Parchemins et grimoires

### PARCHEMINS

Le nombre de parchemins découverts est indiqué entre parenthèses. Pour chacun d'entre eux, lancez un dé sur la table des sorts aléatoires afin de déterminer le sort inscrit sur le parchemin. Comme les parchemins ne sont que des versions raccourcies des véritables sortilèges, ils ne peuvent pas être utilisés pour apprendre de nouveaux sorts. Ils peuvent cependant être utilisés pour lancer un sort que le lanceur de sorts ne connaît pas. Le lanceur de sorts peut dépenser une action pour lancer le sort d'un parchemin, comme il utiliserait une action pour lancer un sort. Quand un parchemin est utilisé, le sort qu'il contient est immédiatement lancé, sans nécessité de jet de lancement. Si les effets du sort nécessitent de déterminer un jet de lancement de sort, ce dernier est égal à la valeur de lancement du sort. Les parchemins sont à usage unique, une fois utilisés, ils doivent être effacés de la feuille du mage.

... On pensait avoir touché le gros lot, mais quand on a ouvert les coffres, ils ne contenaient que des dents. Des milliers de dents...

Si un lanceur de sorts détient le parchemin d'un sort qu'il connaît déjà, il peut en faire une utilisation sensiblement différente. Dans ce cas, le lanceur de sorts peut tenter de lancer le sort normalement, mais en cas d'échec, il peut se servir de son parchemin pour réussir, automatiquement, son lancement. Le jet de lancement dans ce cas est égal à la valeur de lancement du sort, et le parchemin est effacé de la feuille de mage.

Les parchemins ne peuvent être utilisés que par les lanceurs de sorts, et prennent chacun un emplacement. A l'instar des potions, ils peuvent être entreposés dans le repaire du mage, ou vendus.



## GRIMOIRES

A l'instar des parchemins, les grimoires contiennent des sorts. Toutefois, ceux-ci ne servent pas à lancer les sorts mais permettront aux mages de les apprendre. Pour chaque grimoire, lancez un dé sur la table des sorts aléatoires afin de déterminer le sort contenu dans le grimoire. Un grimoire est entreposé dans le repaire du mage jusqu'à ce qu'il désire apprendre le sort qu'il renferme lors d'un passage de niveau (voir Expérience et niveau, p. 54) ou qu'il souhaite le vendre (voir Dépenser les trésors, p. 65). Une fois que le sort d'un grimoire est appris, il perd de sa valeur et doit être effacé de la feuille du mage.

*Table des sorts aléatoires*

Second D20	Premier D20			
	1-5	6-10	11-15	16-20
1	Révéler la mort	Les os de la terre	Mort subite	Contrôle des morts-vivants
2	Malédiction	Trait empoisonné	Invocation d'animal	Familier
3	Pieds agiles	Ralentir	Effondrement	Acte Rapide
4	Saut	Diablotin	Arpenteur d'univers	Lien démoniaque
5	Mur	Appel de la tempête	Dispersion des traits	Sphère de destruction
6	Poussée	Le verbe facile	Rune explosive	Création de parchemin
7	Téléportation	Invisibilité	Beauté	Transposition
8	Force	Télékinésie	Enchantement d'armure	Contrôle d'un golem
9	Conscience	Révéler l'invisible	Force de la volonté	Contrôle de l'esprit
10	Bouclier	Bannissement	Lumière aveuglante	Guérison miraculeuse
11	Trait osseux	Mange-sort	Vol de vie	Invocation de zombie
12	Bourbier	Brouillard	Contrôle d'un animal	Concoction de potion
13	Décomposition	Réserve temporelle	Pétrifier	Boucle temporelle
14	Nuée d'insectes	Déchirure astrale	Possession	Invocation démoniaque
15	Éclair élémentaire	Projectile élémentaire	Marteau élémentaire	Bouclier élémentaire
16	Déchainement de la plume	Absorption de savoir	Le verbe difficile	Création de grimoire
17	Forme monstrueuse	Richesse illusoire	Luminescence	Soldat illusoire
18	Enchantement d'arme	Bombe arcanique	Enchantement éternel	Animation de golem
19	Science du combat	L'œil du mage	Amnésie	Secret révélé
20	Cercle de protection	Soins	Dissipation	Résurrection



## Armes et armures magiques

Pour chaque arme ou armure magique détenue, lancez un dé sur la table des armes et armures magiques afin d'en déterminer les effets. Chacun de ces objets nécessite un emplacement pour être porté. Les armes et armures magiques ne peuvent être utilisées que par des soldats ayant dans leur équipement de base ce type d'arme ou d'armure (par exemple, un voleur ne pourra pas utiliser une arme de base magique, tandis qu'un brigand le pourra) et elles remplacent leur équivalent non-magique. Les lanceurs de sorts pourront utiliser n'importe quel type d'arme magique, mais ne pourront pas porter d'armure de cuir, de mailles ou de boucliers.

Les armes magiques octroient un bonus aux dommages qui s'additionne avec le bonus aux dommages normal de leur type d'arme. Par exemple, une arbalète magique qui donne un bonus aux dommages de +2 aura, dans les faits, un bonus aux dommages de +4 (+2 pour le bonus de base de l'arbalète, et +2 pour son bonus magique) ; tandis qu'une dague magique avec un bonus de dommages de +2 n'aura en réalité qu'un bonus aux dommages final de +1 (-1 pour la dague, +2 pour le bonus magique).

Une figurine ne peut remplacer qu'une seule fois chacune de ses armes ou armures par son équivalent magique, et ne peut pas détenir plus d'un type de chaque arme ou armure (donc une figurine est limitée à une arme de base, un arc, un bouclier, etc.).

Les armes et armures magiques peuvent être entreposées dans le repaire du mage et assignées à une figurine différente au début de chaque partie. Entre les parties, l'équipement magique peut être librement redistribué entre les personnages pouvant s'en équiper.

**Table des armes et armures magiques**

D20	Arme/Armure magique	Effets	Prix d'achat
1	Arme de base	+1 en Combat	300 co
2	Arme de base	+2 en Combat	500 co
3	Arme de base	+2 aux dommages	300 co
4	Arme lourde	+1 en Combat	300 co
5	Arme lourde	+1 aux dommages	200 co
6	Arme lourde	+2 aux dommages	400 co
7	Arc	+1 en Tir	300 co
8	Arc	+2 aux dommages	300 co
9	Arbalète	+1 en Tir	300 co
10	Arbalète	+2 aux dommages	300 co
11	Dague	+1 en Combat	300 co
12	Dague	+1 aux dommages	200 co
13	Dague	+2 aux dommages	300 co
14	Armure de cuir	+1 en Armure	300 co
15	Cotte de mailles	+1 en Armure	400 co
16	Anneau de protection	+1 en Armure	400 co
17	Cape de protection	+1 en Armure	400 co
18	Bâton	+1 en Combat	200 co
19	Bâton	+2 aux dommages	200 co
20	Bouclier	+1 en Armure	400 co

## Objets magiques

Les objets magiques correspondent à tous les trésors magiques hormis les potions, les parchemins, les grimoires et les armes ou armures magiques. Pour chaque objet magique détenu, lancez un dé sur la table des objets magiques. Chacun d'entre eux nécessite un emplacement pour être porté. Sauf mention contraire, les soldats peuvent porter des objets magiques et cela même si ceux-ci ne leur sont d'aucune utilité (par exemple, ceux qui aident au lancement de sorts).

Une figurine ne peut porter qu'un seul type d'objet à la fois, comme un bâton, un anneau, etc.

*Table des objets magiques*

<i>D20</i>	<i>Objet magique</i>	<i>Prix d'achat</i>
1	Bâton de pouvoir (1)	200 co
2	Bâton de pouvoir (2)	350 co
3	Bâton de pouvoir (3)	500 co
4	Anneau de pouvoir (1)	200 co
5	Orbe de pouvoir (8)	350 co
6	Bâton d'incantation	600 co
7	Bottes de vitesse	300 co
8	Anneau de chute de plume	200 co
9	Anneau de volonté	300 co
10	Anneau de téléportation	300 co
11	Gants de force	300 co
12	Robe de déviation de flèches	500 co
13	Amulette de résistance	300 co
14	Cierges d'invocation	200 co
15	Gants d'incantation	300 co
16	Ceinture de répulsion animale	200 co
17	Cor de destruction	300 co
18	Pierre du destin	300 co
19	Gourde de guérison	250 co
20	Bannière de bravoure	300 co

### AMULETTE DE RÉSISTANCE

Une fois par partie, le porteur d'une amulette de résistance peut ajouter +4 à un test de Volonté afin de résister au lancement d'un sort. La décision d'utiliser l'amulette peut être prise après le lancer du dé de Volonté.

### BANNIÈRE DE COURAGE

Tous les membres de l'expédition se trouvant à 12" et en ligne de vue du porteur de la bannière gagnent un bonus de +1 à tous leurs jets de Volonté. Une figurine portant cette bannière ne peut pas lancer de sorts.

### CEINTURE DE RÉPULSION ANIMALE

Tous les animaux qui souhaitent s'approcher à 3" ou moins du porteur de cette ceinture doivent passer un test de Volonté d'une valeur de 14. En cas d'échec, l'animal ne peut pas s'approcher à 3" ou moins durant ce tour. Cela s'applique également aux animaux de l'expédition du porteur.

### **BOTTES DE VITESSE**

Le porteur de ces bottes accroît sa caractéristique de Mouvement de +1.

### **CIERGES D'INVOCATION**

Le détenteur de ces cierges bénéficie d'un bonus de +1 pour tout lancement du sort d'Invocation démoniaque.

### **GOURDE DE GUÉRISON**

Le détenteur de cette gourde gagne 2 points de Santé pour chaque action consacrée à boire. Cette capacité peut être utilisée autant de fois que désirée, la gourde étant inépuisable. Toutefois, cela ne peut pas permettre de dépasser sa valeur optimale.

### **PIERRE DU DESTIN**

Une fois par partie, le détenteur de cette pierre peut relancer n'importe quel jet de dé. Il peut ensuite choisir quel résultat appliquer, le jet initial ou celui relancé.

### **GANTS D'INCANTATION**

Une fois par partie, le porteur de ces gants bénéficie d'un bonus de +5 pour le lancement d'un sort. Il faut décider de l'utilisation des gants avant de procéder au jet de dé du lancement du sort.

### **GANTS DE FORCE**

Le porteur de ces gants bénéficie d'un bonus de dommage de +2 à toutes ses attaques au corps-à-corps.

### **COR DE DESTRUCTION**

Une fois par partie, le porteur peut souffler dans le cor en dépensant une action ce qui a pour effet de lancer avec succès le sort d'Effondrement.

### **ANNEAU DE CHUTE DE PLUME**

Le porteur de cet anneau ne subit jamais de dommages lors d'une chute et cela, quelle qu'elle soit.

### **ANNEAU DE TÉLÉPORTATION**

Une fois par partie, le porteur de cet anneau peut dépenser une action pour se téléporter jusqu'à 8", n'importe où dans sa ligne de vue, mais en restant sur la table. Cette téléportation peut être utilisée pour aller ou pour quitter le contact socle à socle d'une figurine ennemie.

### **ANNEAU DE VOLONTÉ**

Le porteur de cet anneau augmente de +1 sa caractéristique de Volonté.

### **ROBE DE DÉVIATION DE FLÈCHES**

Le porteur de cette robe augmente son Armure de +4 contre les tirs d'arcs ou d'arbalètes et cela, même si ces derniers sont magiques.



### BÂTON D'INCANTATION

Quand cet objet est découvert, lancez un dé sur la table des sorts aléatoires afin de déterminer le sort qui lui est associé. Ce bâton donne un bonus de +2 à l'incantation de ce sort. Notez que lorsque vous achetez un bâton d'incantation, vous devez le payer avant de déterminer le sort associé. En combat, le bâton d'incantation compte comme un bâton normal (i. e. non magique).

### BÂTON/ANNEAU/ORBE DE POUVOIR

Les objets dits « de pouvoir » offrent aux lanceurs de sorts une réserve magique dans laquelle ils pourront puiser afin de renforcer un sort ou de résister à un sort. Le nombre entre parenthèses est la réserve de pouvoir qui peut être tirée de l'objet avant qu'il ne s'épuise définitivement. Ainsi, un bâton de pouvoir (3) peut être utilisé pour renforcer un sort de +3 en une fois, ou être utilisé trois fois pour renforcer un sort de +1 ou être utilisé une fois pour un bonus de +2 et une fois pour un bonus de +1. Cette réserve de pouvoir peut se conjuguer avec la Santé du lanceur de sorts. Ainsi, un mage souhaitant avoir un bonus de +5 au lancement d'un sort ou lors d'un jet de Volonté pour résister à un sort pourrait « payer » 2 points de Santé et puiser 3 points de la réserve magique de son bâton.

Les bâtons et les anneaux de pouvoir se rechargent après chaque partie, mais pas les orbes de pouvoir. Pour ces derniers, il faut noter le nombre de points utilisés et cela de partie en partie. Dès que l'orbe est entamé ou est épuisé, il n'a plus de valeur et ne peut plus être revendu.

En combat, un bâton de pouvoir compte comme un bâton normal (i. e. non magique).

... En plein milieu de notre combat, ce traîneau nous charge, tiré par deux palefrois noirs comme la suie. Je n'ai rien vu moi-même, mais plusieurs gars affirmèrent que le conducteur n'avait pas de tête...

## DÉPENSER LES TRÉSORS

Lorsque les joueurs ont déterminé le contenu des trésors et le nombre de couronnes d'or amassées durant la partie, ils peuvent décider de les utiliser de différentes manières.

### *Nouveaux soldats*

Les joueurs vont pouvoir enrôler de nouveaux soldats en payant le coût indiqué dans le tableau des soldats (voir Les soldats, p. 20). Tant que l'expédition ne dépasse pas sa taille maximale, les joueurs peuvent recruter autant de soldats qu'ils le souhaitent. Il n'y a pas de restrictions quant aux types de soldats. Ainsi, il est théoriquement possible de ne recruter que des arbalétriers. Toutefois, les créatures ne peuvent pas être achetées.

Les joueurs peuvent également licencier des soldats, en les effaçant de leur feuille de mage. Le joueur peut au préalable récupérer tous les objets magiques détenus par le soldat, mais ne reçoit à part cela ni remboursement, ni compensation. Un joueur peut aussi licencier son apprenti, au cas où, par exemple, ce dernier est sujet à de trop nombreuses blessures permanentes. Le joueur peut ainsi récupérer tous les objets magiques détenus par l'apprenti mais ne reçoit ni remboursement ni compensation.

### *Nouvel apprenti*

Enrôler un nouvel apprenti est plus complexe, car des mages expérimentés chercheront des apprentis avec plus de bouteille. Et tout cela a un coût ! Le prix en couronnes d'or d'un nouvel apprenti (n'oubliez pas qu'un mage ne peut avoir qu'un seul apprenti) est égal à :  $(\text{Niveau du mage} - 10) \times 10 + 300$ . Ainsi, un mage de niveau 0 paie 200 co  $((0-10) \times 10 + 300 \text{ soit } -10 \times 10 + 300 = 200 \text{ co})$ , tandis qu'un mage de niveau 40 paierait 600 co  $((40-10) \times 10 + 300 \text{ soit } 600 \text{ co})$ .





## *Nouveau mage*

Les conséquences pour l'expédition de la mort d'un mage dépendent du niveau de ce dernier.

Si le niveau du mage est égal ou inférieur à 10, le joueur crée une nouvelle expédition et repart de zéro. Si le niveau du mage est supérieur à 10, le joueur peut au choix, créer une nouvelle expédition ou promouvoir son apprenti au statut de mage.

Pour ce faire, les caractéristiques de l'apprenti remplacent celle du mage défunt. Le niveau du nouveau mage est égal à celui du mage défunt moins 10. Dès lors, l'apprenti est traité comme un mage à part entière : il peut lancer des sorts sans pénalité, être activé durant la phase des mages, gagner de l'expérience et peut à son tour, enrôler un apprenti.

## *Acheter des grimoires et des objets magiques*

Un mage peut acheter un grimoire pour 500 co. Dans ce cas, le mage choisit directement le sort contenu dans le grimoire acheté.

Si un mage détient un grimoire contenant un sort qu'il connaît déjà, il peut le vendre pour 250 co. La recherche de la connaissance magique étant une obsession pour les mages, un grimoire contenant un sort que le mage ne connaît pas, ne peut en aucun cas être vendu.

Les parchemins peuvent être achetés pour 400 co, ou vendus pour 100 co. Comme pour les grimoires, quand le mage achète un parchemin, il choisit le sort qu'il contient.

Toutes les potions, armes, armures et objets magiques peuvent être achetés pour le prix d'achat indiqué dans leur table respective. Ils peuvent également être vendus pour la moitié de leur prix d'achat.

... Nous l'appelons la Tour du Lycanthrope, non pas que nous ayons vu une créature en sortir, mais parce qu'elle n'est visible qu'à la pleine lune. Le reste du temps, on ne voit que ses fondations...

## Établir un repaire

Nombreux sont les mages qui, fatigués par les voyages incessants entre les villages alentours et les ruines de *Frostgrave*, décident d'établir une base permanente dans un bâtiment préservé de la périphérie de la ville. Après n'importe quelle partie, vous pouvez décider d'établir votre repaire dans le bâtiment de votre choix. Chaque repaire bénéficie d'avantages propres, comme indiqués dans la table ci-dessous. Il est possible de changer de repaire à la fin de n'importe quelle partie. Toutefois, dans ce cas, vous ne pouvez bénéficier des effets de l'ancien ou même du nouveau repaire. Par ailleurs, les améliorations de l'ancien repaire sont perdues.

Table des repaires	
Emplacement	Effets
Auberge	La vieille auberge a de nombreuses chambres permettant d'accueillir tous vos soldats et leurs équipements. La taille maximale de l'expédition, mage inclus, est portée à 11.
Temple	Les ruines d'un ancien lieu de culte projettent toujours une aura de calme, propice à la méditation. Les lanceurs de sorts bénéficient de manière permanente d'un bonus de +1 à leurs jets de lancement des sorts Guérison Miraculeuse et Résurrection.
Crypte	Certainement pas l'endroit le plus confortable pour passer ses nuits, la crypte offre bien de la « matière » à certains mages. Ainsi, les mages disposant de ce type de repaire bénéficient de manière permanente d'un bonus de +2 à leurs jets de lancement du sort d'Invocation de zombie.
Tour	Cette construction qui s'élève vers les cieux permet au mage de se rapprocher des astres et d'élever son esprit. Elle donne un bonus permanent de +2 au jet de lancement du sort Secret révélé.
Entrepôt souterrain	Cet entrepôt a été préservé lors du cataclysme, et nombre de ses caveaux sont encore scellés. Après chaque partie, votre expédition peut partir explorer l'un de ces caveaux. Pour cela, lancez un dé. Sur un résultat de 2 à 18, vous trouvez un nombre de couronnes d'or égal au jet. Sur un résultat de 19, vous gagnez 100 co. Sur un résultat de 20, vous avez trouvé un trésor, dont vous déterminerez le contenu de la même manière que pour un trésor récupéré durant une partie. Enfin, sur un résultat de 1, un membre de votre expédition, de votre choix, ne peut participer à la prochaine partie ; temps qu'il met à contribution afin de se remettre de ses blessures.
Brasserie	La boisson contenue dans les tonneaux entreposés en ce lieu n'a rien perdu de sa saveur ! Les soldats enrôlés pour votre expédition coûtent 5 co de moins. Par ailleurs, la vente du surplus d'alcool rapporte à votre expédition 10 co après chaque partie.
Bibliothèque	Le repaire a été établi dans l'une des nombreuses bibliothèques de la Cité. La plupart des ouvrages ont subi les ravages du temps, mais quelques rares textes ont survécus. Après chaque partie, lancez un dé. Sur un résultat de 17 à 19, vous trouvez un parchemin, contenant un sort aléatoire. Sur un résultat de 20, vous trouvez un grimoire, contenant un sort aléatoire.
Laboratoire	L'ancienne demeure d'un mage disparu depuis des lustres. On y trouve certaines de ses notes et les restes de ses expériences. Le mage disposant de ce type de repaire gagne 20 points d'expérience après chaque partie.



## AMÉLIORATIONS DU REPAIRE

Peu de mages se satisfont d'un vieux bâtiment comme repaire. Ils chercheront à le personnaliser ou à l'améliorer avec un équipement et des aménagements appropriés. Les améliorations décrites sur la table d'amélioration du repaire peuvent être acquises par un mage en s'acquittant du prix d'achat indiqué. Le nombre d'améliorations par repaire n'est pas limité. Toutefois, chaque amélioration ne peut être achetée qu'une seule fois.

<i>Table d'amélioration du repaire</i>		
<i>Amélioration</i>	<i>Effets</i>	<i>Prix d'achat</i>
Chenil	Permet de ne pas compter un des chiens de guerre de l'expédition dans le nombre maximum de figurine de la bande.	250 co
Chaudron	Donne un bonus de +1 à tout lancement du sort de Concoction de Potion.	250 co
Atelier	Donne un bonus de +1 à tout lancement des sorts d'Animation de Golem ou d'Enchantement Éternel.	400 co
Boule de cristal	Donne un bonus de +1 à tout lancement du sort de Secret Révélé.	250 co
Scriptorium	Donne un bonus de +1 à tout lancement des sorts de Création de Parchemin et de Création de Grimoire.	300 co
Télescope	En étudiant les astres, le mage peut prévoir le futur. Une fois par partie et après avoir lancé le dé, il peut ajouter +2 à son jet d'initiative.	250 co
Cercle d'Invocation	Le cercle permet au mage de lancer le sort d'Invocation Démoniaque hors-jeu. Il peut avant une partie lancer ce sort, suivi du sort de Lien Démoniaque. Si les deux sorts sont couronnés de succès, le démon commencera la partie avec l'expédition et cela, sans être pris en compte afin de déterminer la taille de la bande. Tant que ce démon est en jeu, le mage ne peut pas lancer le sort de Lien Démoniaque. Si l'un des deux sorts échoue, le démon n'a pas rejoint votre expédition, mais peut être invoqué durant la partie.	300 co
Pigeons voyageurs	Ces pigeons améliorent la communication entre le mage et ses relations situées hors de <i>Frostgrave</i> . Les soldats enrôlés par le mage coûtent 1 co de moins.	5 co
Bougies incantatoires	Donne un bonus de +1 à tout lancement du sort de Lien Démoniaque.	100 co
Sarcophage de Cicatrisation	Le mage ignore pour lui-même les effets « Gravement blessé » obtenus après une partie. En outre, le traitement des « douleurs lancinantes » est réduit de 10 co.	200 co

